

PENERAPAN TEKNOLOGI LITERASI DALAM MEMBENTUK KREATIVITAS ANAK PONDOK TAHFIDZ NURUUL MILLAH

Siti Shafaa' Nurani¹, Nita Riyanti², Nurul Azmi Herdianti³, Cindy Saputri⁴, Alifa Shafa Akmalia⁵, Pandu Jaya Laksono⁶, Ahmad Hamdan⁷, dan Bayu Adi Laksono⁸

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: stshafaan@gmail.com,

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: nitariyanti098@gmail.com

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: nurulazmiherdianti@gmail.com

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: cindysaputri@gmail.com

⁵Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: alifashafaakmalia@gmail.com

⁶Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: pandujayaals@gmail.com

⁷Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: Ahmad.hamdan@unsil.ac.id

⁸Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: bayu.adi@unsil.ac.id

Abstract

Educational technology literacy is a system that is used to support learning. In the service carried out, the educational technology used in its implementation is administrative tools and learning media. Children's development is influenced by their creativity capacity, which allows them to express their thoughts and discover new things so that they can think creatively, provide a good stimulus for children and can increase their creativity. Their development is influenced by all aspects in their environment such as family, playmates and even technology and information that develops in their time. This service is carried out for character direction in children regarding educational technology that can be used in learning, as well as the introduction of positive impacts and negative impacts of technology. The method of implementation is carried out by determining the location of the activity, determining the procedure of the activity, determining the time of implementation, implementing the activity and evaluating the activity to find the results of the service, namely children can practice how to do learning by using learning media, and can mention what are the negative and positive impacts of educational technology, and can know what to do if there is social deviation caused by technology.

Keywords: Literacy, Technology, Education, Creativity, Children's Development

PENDAHULUAN

Dalam era digital ini, informasi yang kita dapat bukan hanya dari media cetak saja, tetapi dari tayangan televisi, *gadget*, *handphone*, aplikasi *software* seperti *youtube*, *tiktok*, *instagram*, *facebook*, dan lain-lain yang menjadi saingan orang tua dalam perannya sebagai pendidik karakter dan akhlak untuk anaknya. Tingkat konsumsi barang-barang tersebut tidak dapat dihindari terutama *gadget* dan

handphone karena pada zaman sekarang banyak orang tua yang menyediakan akses tersebut untuk anak-anaknya. Mereka dapat dengan mudah mencari dan menemukan segala macam informasi dan data melalui media yang dimilikinya. Walaupun dapat digunakan sebagai alat untuk mengakses dan mengoperasikan media, tidak menutup kemungkinan dapat menimbulkan dampak negatif untuk aspek di kehidupannya. Anak-anak yang sering

mengonsumsi *gadget* akan memiliki sifat pasif dan kurang peduli akan apa yang terjadi di sekitar mereka (Rulviana, 2022).

Anak merupakan individu yang terus berkembang, berkreasi, dan berkolaborasi dengan lingkungannya. Perkembangan mereka dipengaruhi oleh semua aspek yang ada dilingkungannya seperti keluarga, teman bermain juga dengan teknologi dan informasi yang berkembang pada masanya. Anak-anak mungkin mengikuti suatu kebiasaan dari orang tua atau orang terdekat mereka serta internet. Hal ini pun dipengaruhi oleh sikap dari teman bermainnya. Anak-anak membutuhkan informasi tentang sekitarnya untuk mengembangkan kepribadian, keahlian, kreativitas dan keterampilan mereka. Anak-anak memiliki keinginan untuk belajar tentang apa pun yang menarik bagi dirinya, mereka dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber baik dari bahan bacaan, media elektronik, atau pun media cetak. Namun anak-anak belum bisa mengklasifikasikan informasi mana saja yang bermanfaat bagi perkembangannya di usia dini ini (Astuti & Aziz, 2019).

Perkembangan anak dipengaruhi oleh kapasitas kreativitasnya yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pikiran dan menemukan hal yang baru sehingga dapat berpikir kreatif, memberikan stimulus yang baik bagi anak dan dapat meningkatkan kreativitasnya (Fakhriyani, 2016). Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu teknologi merupakan pertanda akan kemajuan sebuah zaman, teknologi yang ada saat ini sudah masuk pada fase digital. Setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, salah satunya pada bidang pendidikan (Sudarsri, 2018).

Teknologi dapat meningkatkan kreativitas anak, khususnya dalam pendidikan. Teknologi pendidikan bukan hanya inovasi digital yang diterapkan dalam pembelajaran, tetapi ada berbagai

cara untuk menerapkan teknologi ke dalam pendidikan yang tidak perlu menggunakan perangkat lunak saat mengaplikasikannya, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran sebagai teknologi dalam pendidikan untuk membentuk kreativitas anak.

Tujuan dari pengabdian ini adalah memberikan pemahaman tentang bagaimana cara mengelola teknologi yang benar, dikarenakan anak-anak di pondok tahfidz nuruul millah jauh dari jangkauan orang tua. Pendidikan di pondok tahfidz nuruul millah lebih berfokus terhadap pengetahuan agama dan implementasi keagamaan. Apabila melihat realita yang terjadi saat ini, peradaban manusia tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi, maka dari itu pengabdian ini bertujuan untuk memberikan modal dasar penanaman karakter pada anak dan pengarahan perilaku sosial yang baik pada anak.

IDENTIFIKASI MASALAH

Dalam era global yang semakin digital, tentunya kehidupan masyarakat tidak terlepas dari perkembangan teknologi, mulai dari pendidikan hingga pekerjaan pun membutuhkan teknologi dalam realisasinya. Terlepas dari itu, tentunya teknologi mempunyai sisi positif serta sisi negatif dalam kehadirannya. Dengan demikian, pengabdian yang dilaksanakan di Pondok Tahfidz Nuruul Millah Kota Tasikmalaya mampu menjadi modal dasar terhadap penanaman karakter serta pengarahan perilaku sosial pada anak agar mampu memanfaatkan teknologi dengan bijaksana.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat selama dua kali pertemuan ini bertujuan untuk mengenalkan literasi pendidikan kepada anak-anak agar mereka memahami teknologi dan membangun karakter sosial. Kegiatan ini dilaksanakan di Jl. Sukanagara, Kelurahan Kahuripan,

Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya, dengan metode pelaksanaan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

1. Penentuan Lokasi: Kegiatan berlangsung di Mushola Pondok Tahfidz Nuruul Millah.
2. Prosedur Pelaksanaan: Pengenalan media pembelajaran sebagai teknologi pendidikan, serta dampak positif dan negatif teknologi terhadap kehidupan sosial.
3. Waktu Kegiatan: Direncanakan pada 9 Desember 2023 pukul 16.00-18.00 WIB, menyesuaikan dengan jadwal anak-anak sekolah agar mereka tidak kelelahan.
4. Proses Kegiatan: Pelaksanaan seluruh kegiatan yang telah direncanakan.
5. Tahap Evaluasi: Dilakukan pada hari yang sama setelah pematerian, untuk memastikan anak-anak memahami dan dapat mempraktikkan materi yang disampaikan.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk memberikan perbaikan kepada sasaran pengabdian (Arifudin, 2023). Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pemahaman baru kepada anak-anak mengenai teknologi pendidikan yang dapat digunakan dalam pembelajaran, dampak positif dan negatif teknologi, serta

contoh dampak negatif yang terjadi akibat munculnya teknologi yang terjadi di zaman ini.

Kegiatan ini dibuat informal agar anak-anak merasa lebih santai. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman baru mengenai teknologi pendidikan, dampak positif dan negatifnya, serta contoh dampak negatif teknologi di era modern. Data dikumpulkan dari 32 anak di Pondok Tahfidz Nuruul Millah pada 9 Desember 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik pemahaman bahwa pencapaian yang dihasilkan dalam pengabdian di Pondok Tahfidz Nuruul Millah pada Sabtu, 9 Desember 2023 kepada anak-anak Pondok Tahfidz yang diikuti oleh 32 Orang anak, yang berpartisipasi dalam kegiatan dengan antusias sehingga menghasilkan hasil yang positif untuk peneliti dalam pengabdian di Pondok Tahfidz Nuruul Millah, peneliti menerapkan metode pembelajaran Literasi digital dalam bentuk gambar, video, dan pengenalan melalui proyektor sebagaimana pendapat menurut (Davis & Shaw, 2011) yaitu Literasi adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan mengelola informasi yang berkaitan dengan situasi sosial.

Sebelum kegiatan inti di mulai diadakan *ice breaking* atau kegiatan pembuka yang menyenangkan dan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi para anak-anak sehingga dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan. Melalui kegiatan *ice breaking* memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan teman-teman secara lebih akrab, hal ini membantu membangun hubungan sosial yang positif di antara mereka, meningkatkan kerja sama, dan memperkuat ikatan antara teman-teman,

sehingga anak-anak dapat berpartisipasi sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

Adapun Literasi teknologi pendidikan merupakan segala bentuk kata, gambar, video dan segala aplikasi yang ada yang dijelaskan dalam komputer. dimana dalam pemaparan video ini bertujuan agar anak-anak mengetahui apa perundungan, dampak positif dan dampak negatif, yang terjadi apabila terkena perundungan sehingga dapat meminimalisir terjadinya perundungan tersebut, selanjutnya terdapat games yang dapat mengasah kecepatan anak-anak Pondok Tahfidz Nuruul Millah dalam menebak gambar, dalam games ini anak-anak menebak gambar secara acak dan menebaknya dengan tepat, sehingga melatih ketepatan pilihan jawaban dan kecepatan waktu menjawab menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh tim.



Gambar 2. *Ice breaking*

Literasi teknologi pendidikan menjadi sarana untuk membentuk kemampuan anak-anak Pondok Tahfidz Nuruul Millah dalam berpikir secara analitis, analisis, kritis, imajinatif, dan kreatif. Oleh karena itu, implementasi literasi digital di Pondok Tahfidz Nuruul Millah sangat penting untuk mencapai kesadaran semua pemangku kepentingan dalam memandang kemampuan literasi sebagai ukuran kemajuan sebuah bangsa. Hal ini menjadikan implementasi literasi teknologi pendidikan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan literasi teknologi pendidikan. Selain itu, literasi teknologi pendidikan dapat dijadikan rujukan sosial untuk menunjang pembelajaran dengan menggunakan sumber literasi teknologi pendidikan anak-

anak, tidak hanya fokus pada pemahaman materi, tetapi juga proses kreatif anak-anak di Pondok Tahfidz Nuruul Millah.



Gambar 3. Pemaparan

Literasi yang paling banyak digunakan adalah literasi sebagai praktik sosial dimana didalamnya terdapat konsep kemampuan membaca dan menulis (Street, 1984 dalam Tibor, 2011). Literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menginterpretasi, menciptakan, mengkomunikasikan serta menghitung dengan menggunakan bahan cetakan dalam tulisan yang berhubungan dengan beragam konteks (UNESCO, 2006). Dalam hal ini ETS (2006) mendefinisikan literasi TIK sebagai kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat komunikasi dan jaringan tepat untuk memecahkan masalah informasi dalam rangka untuk berfungsi dalam masyarakat informasi. Literasi teknologi merupakan suatu cara berpikir tentang bagaimana teknologi dapat menjadi alat yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan.

“Kompetensi teknis” berarti bekerja secara mandiri dan bersama orang lain secara efektif, bertanggung jawab, dan tepat menggunakan alat teknis untuk mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi.

Penggunaan teknologi bukan hal yang asing di era sekarang. Dunia pendidikan sebagai tempat munculnya teknologi sudah sewajarnya, bila pendidikan juga menggunakan teknologi untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar. Teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang membantu memecahkan masalah

pembelajaran (Yusuf, 2012). Teknologi pendidikan bukan hanya tentang perangkat, mesin, komputer, atau alat lainnya, melainkan suatu proses dan sistem yang mengarah pada hasil akhir yang diinginkan (Muffoletto, Selwyn 2011). Dari kedua pendapat tersebut teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran dan mencapai hasil yang diinginkan. Dalam pengabdian yang peneliti laksanakan teknologi pendidikan yang digunakan dalam pengimplementasiannya ialah alat administratif dan media pembelajaran. Alat administratif dapat digunakan sebagai perbaikan keefektifan pengorganisasian lembaga pendidikan dalam pemanfaatannya menggunakan teknologi digital (Selwyn, 2011). Dengan menggunakan proyektor sebagai teknologi digital, pendidik dapat dengan mudah memberikan materi yang menarik untuk pembelajaran. Media pembelajaran merupakan medium atau perantara untuk menyalurkan bahan ajar yang dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak ketika pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (Santayasa, 2007).

Gaya belajar merupakan cara konsisten yang dilakukan seorang siswa dalam menerima stimulus atau informasi, berpikir, pemecahan masalah pada pembelajaran, dan cara mengingat (Nasution, 2011). Gaya belajar sangat penting agar proses pembelajaran terasa menyenangkan dan memenuhi hasil yang diinginkan. Gaya belajar Visual lebih menekankan pada apa yang terlihat oleh indera penglihatan, untuk menerima suatu informasi individu harus melihat apa yang akan dipelajarinya. Individu yang memiliki gaya belajar visual harus memperhatikan pelajaran ketika guru menjelaskan atau membaca buku (Yunsirno, 2012). Pemaparan yang dijelaskan secara visual menggunakan video pembelajaran seperti pada Gambar 2. dapat menarik perhatian anak untuk mendengarkan serta menyimak materi

sehingga anak-anak cepat dalam memahami materi yang disampaikan.

Pembelajaran Literasi teknologi pendidikan dalam bentuk gambar, video, dan pengenalan melalui proyektor, sebagaimana menurut (Davis & Shaw, 2011) yaitu Literasi adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan mengelola informasi yang berkaitan dengan situasi sosial. Materi pertama dalam pengabdian ini adalah Penyampaian terkait Perundungan, perundungan berasal dari kata bahasa Inggris *bully* yang artinya gertak, menggertak, atau mengganggu sedangkan makna luas dari perundungan adalah salah satu bentuk perilaku agresif dengan kekuatan dominan pada perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan mengganggu anak lain yang lebih lemah darinya. Dengan kata lain, anak yang merasa lebih kuat mendominasi anak yang dipandang lebih lemah darinya. dalam penyampaian materi ini diharapkan anak-anak mendapatkan pengetahuan tentang perundungan, macam-macam perundungan, sehingga dapat meminimalisir terjadinya perundungan dalam materi juga peneliti menyisipkan video perundungan yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari, sehingga kedepannya anak-anak diharapkan dapat mengetahui serta memahami perundungan.

Materi kedua yaitu media pembelajaran terkait dampak positif dan negatif dari perundungan, dalam materi disampaikan bahwa perundungan bisa dikatakan sebagai ancaman ataupun gangguan dari seseorang yang merasa dirinya berkuasa, sehingga korbannya bisa mengalami gangguan psikis berupa *stress*, depresi, kecemasan yang berlebih, dan merasa hidupnya tidak aman bila berada dilingkungan tersebut. Dengan kecanggihan teknologi di era globalisasi ini, para pelaku perundungan juga semakin dimudahkan dalam menjalankan aksinya terhadap korban dikarenakan pem-bully an atau perundungan bisa terjadi tidak hanya sekedar kontak

langsung, akan tetapi kontak tidak langsung pun sangat mungkin terjadi melalui media sosial, sehingga peneliti menyampaikan dampak positif dan dampak negatif dari perundungan.

Gaya belajar kinestetik dapat membantu dalam pembentukan kreativitas anak. Gaya belajar Kinestetik adalah belajar dengan cara melakukan, menyentuh, bergerak, serta mengalami. Anak yang mengalami gaya belajar kinestetik lebih cepat mendapatkan informasi melalui benda bergerak yang dapat disentuh dan dipraktikkan. Oleh karena itu, anak akan cepat tanggap dalam pembelajaran yang bersifat kontekstual dan dipraktikkan (Rusman, 2013). Pada pematerian ke tiga peneliti memberikan pemahaman baru mengenai teknologi pendidikan berupa media pembelajaran. Media pembelajaran ini mempunyai materi tentang tebak kata Bahasa Inggris menggunakan gambar dan penyangga yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan, sehingga anak lebih aktif dan kreatif dalam menerima materi yang disampaikan.

Kegiatan evaluasi dari kegiatan yang dilaksanakan ini berupa mempraktekkan bagaimana cara melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, namun pada saat praktik ada beberapa anak yang kurang tanggap terhadap praktik dan diharapkan dapat mempraktekkannya dengan baik. Anak-anak pun dapat menyebutkan apa saja dampak negatif dan positif dari teknologi pendidikan, serta dapat mengetahui apa yang harus dilakukan apabila terjadi penyimpangan sosial yang disebabkan oleh teknologi.

Evaluasi pertama yang ingin diukur yakni tingkat partisipasi, respons, pemahaman, kepercayaan diri saat tampil dengan hasil 80% . Hal ini diketahui dari respons anak saat diberikan pertanyaan dan kemauan anak untuk tampil. Evaluasi kedua mengukur kerja sama tim dalam mempraktikkan penggunaan media pembelajaran juga melihat kemampuan

akan memeragakan karakter yang ada dalam media pembelajaran memperoleh hasil 80% anak-anak mampu memeragakan/mempraktikkan pengaplikasian media pembelajaran berdasarkan kreativitasnya masing-masing.

SIMPULAN

Literasi teknologi pendidikan merupakan segala sesuatu yang dirasa dapat merujuk pada kemampuan seseorang dalam memahami dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi khususnya dalam konteks pendidikan. Literasi teknologi pendidikan tentu dapat meliputi keterampilan - keterampilan yang dimiliki seseorang dalam menggunakan dan mengaplikasikan teknologi, memahami informasi yang ditemukan secara online, serta memiliki kesadaran akan etika dan keamanan dalam lingkungan digital. Sehingga Literasi teknologi pendidikan dirasa sangat penting dilakukan sejak dini kepada anak, karena dengan adanya literasi tentu dapat memberikan dasar-dasar pengetahuan bagi setiap anak dalam mengembangkan kemampuannya untuk memahami dan menggunakan teknologi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Sejalan dengan hal tersebut, Pengabdian masyarakat yang dilakukan kepada anak-anak di Pondok Tahfidz Nurul Millah ialah literasi teknologi pendidikan melalui media pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk kreativitas pada anak agar mampu memahami hal-hal positif untuk dilakukan serta hal-hal buruk yang perlu dihindari karena dapat berdampak buruk bagi diri pribadi maupun orang lain. Dengan begitu, adanya literasi teknologi pendidikan memungkinkan anak dapat lebih efektif dalam berkontribusi pada dunia digital khususnya dalam mengakses sumber pendidikan di dunia digital guna memiliki kemampuan diri yang mumpuni dan memiliki kesiapan

dalam menghadapi tuntutan kehidupan modern. Melalui pengabdian ini, peneliti juga mengharapkan agar anak-anak mampu mengetahui, memahami serta mengimplementasi pengetahuan teknologi yang diberikan, agar pengabdian ini memperoleh output yang positif dalam upaya mendukung pengembangan kemampuan dan kreativitas anak yang berhubungan dengan teknologi pendidikan dan dikemas melalui media pembelajaran sebagai pemantik pengalaman belajar anak yang menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa tulus dan penuh penghargaan, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi secara langsung dalam kelancaran dan keberhasilan pengabdian ini. Setiap peran serta dedikasi terhadap pihak terkait telah memberikan pengalaman juga kesan yang luar biasa, peneliti merasa beruntung memiliki tim yang luar biasa.

Terima kasih kepada seluruh tim penelitian yang telah bekerja keras dengan penuh semangat kerja sama, ide-ide mengagumkan, dan dedikasi tim merupakan fondasi utama keberhasilan penelitian pengabdian ini. Setiap langkah yang dilalui merupakan perjalanan menuju pemahaman mendalam di masa yang akan datang. Dengan penuh rasa bangga tim penelitian berterima kasih kepada para pembimbing yang telah memberikan arahan serta panduan berharga yang menjadikan peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik mungkin.

Tanpa partisipasi aktif dari para responden dan subyek pengabdian, penelitian ini tidak mungkin terjadi. Terima kasih atas waktu serta kontribusi berharga yang telah diberikan. Kerja sama yang didedikasikan memberikan warna dan signifikansi pada temuan peneliti. Peneliti pun menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang memberikan dukungan teknis, serta

memberikan fondasi yang kokoh bagi keandalan hasil penelitian.

Penelitian ini merupakan hasil kolaborasi dan upaya bersama, dan penulis benar-benar menghargai setiap kontribusi yang diberikan oleh pihak terkait. Semoga temuan dan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat positif bagi masyarakat dan dunia ilmiah.

REFERENSI

- Ali, I. G., & dkk. (2017). Peta Jalan: Gerakan Literasi Nasional. Retrieved from GLN Kemendikbud: http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wpcontent/uploads/2017/08/peta-jalangln_rev.pdf
- Astuti, R., & Thorik, A. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 294-3002.
- Davis, C. H., & Shaw, D. (2011). *introduction to information science and technology. America: Published for the American Society for Information Science and Technology by Information Today.*
- Eni, W., & Furinawati, Y. (2018). Literasi Teknologi Digital untuk Menumbuhkan Keterampilan Berwirausaha bagi Kelompok Pemuda di Kota Madiun. Seminar Nasional Edusaintek (pp. 23-29). Madiun: *FMIPA UNIMUS* 2018.
- Koltay, T. (2011). *The Media and The Literacies: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy. Sage Journals*, 211-221.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Membangun Pendidikan Di Era Globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 94-100.
- Nasution. (2011). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.

- Ni, K. S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi Guru Sekolah Dasar untuk Menyiapkan Generasi Milenial. *Jurnal Stahnmpukuturan*, 113-121.
- Opan, A. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Submit Jurnal Ilmiah pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 50-58.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Santyasa, I. W. (2007, Januari 10). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Retrieved from academia: https://www.academia.edu/11029069/Makalah_I_Wayan_Santyasa_LANDASAN_KONSEPTUAL_MEDIA_PEMBELAJARAN
- Selwyn, N. (2011). *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Uswatun, H., Ahmad, Y., & Karolina, S. (2023). Melatih dan Mengembangkan Kreativitas Serta Keterampilan Anak Melalui Dongeng. *Journal of Entrepreneurship and Community Innovations*, 43-50.
- Vivi, R. (2022). Pelatihan Mendongeng Sabtu Pagi untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter di SDN Banaran 02. *Madaniya*, 31-36.
- Yunsirno. (2012). *Keajaiban Belajar*. Pontianak: Jenius Publishing.
- Yusuf, M. (2012). Peranan Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 65-74.