Tingkat kemampuan guru sekolah dasar dalam penggunaan model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital

Dewi Siti Solihah¹, Sofyan Iskandar², Dede Trie Kurniawan³

Prodi Pascasarjana PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, Indonesia

¹ dewisitisolihah@upi.edu, ² sofyaniskandar@upi.edu, ³ dedetriekurniawan@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan mengenai keragaman model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan oleh guru di sekolah dasar untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan oleh guru sekolah dasar negeri di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung. Pembahasan makalah ini dibatasi untuk mendeskripsikan ragam model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan oleh guru di sekolah dasar negeri. Secara singkat, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan berbagai model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan guru di sekolah dasar negeri, serta menunjukkan peran model aplikasi pembelajaran digital dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya sekolah dasar negeri di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

Khususnya, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan guru sekolah dasar negeri dalam menggunakan berbagai model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital untuk pembelajaran, ketersediaan sarana penunjang guru sekolah dasar negeri di Kecamatan Majalaya. Guru akan melakukan pembelajaran dengan menggunakan model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital dan menjelaskan pemanfaatan berbagai model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekolah dasar negeri di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

Kata kunci: Model aplikasi pembelajaran, teknologi digital.

1. Pendahuluan

Memasuki era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan di bidang teknologi saat ini sudah tidak bisa dihindari lagi. Kehidupan anak-anak zaman dahulu sangat jauh berbeda dengan kehidupan anak-anak zaman sekarang. Begitu juga dengan pembelajaran yang terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Sekarang teknologi digital sudah memasuki seluruh aspek kehidupan termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan.

Era globalisasi ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Teknologi digital sangat bermanfaat untuk peserta didik didalam mencari, mengumpulkan, mendokumentasikan, mengolah dan mentransfer kembali bahan ajar sesuai dengan kebutuhan.

Mencampur bahan ajar di dalam proses pembelajaran dengan teknologi digital dapat lebih menarik serta memberikan motivasi belajar, karena mencampur bahan ajar tidak monoton pada teks, tetapi dapat dicampur lebih kreatif dan menarik karena digabungkan gambar, audio, video dan animasi, sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar berkembang dengan lebih baik. Oleh karena itu, maka proses pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman. Gillard, Bailey, & Nolan (Taufik, 2021) berpendapat bahwa dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat dan terus meningkat, lembaga pendidikan dan tenaga pendidik dituntut untuk dapat mengikuti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Ini merupakan investasi yang sangat berharga, terutama dalam hal adopsi teknologi baru bagi para pendidik. Mereka harus beradaptasi dengan mengadopsi teknologi baru, baik berupa perangkat keras, perangkat lunak, bahasa

pemrograman, buku, suplemen pengajaran, sampel, dan ujian.

Media khususnya model aplikasi pembelajaran yang berbasis digital mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan ini telah menghadirkan tantangan bagi sistem pendidikan serta bagi guru dan orang tua. Guru dan orang tua harus mampumengawasi dan melindungi anaknya dari 'banjir informasi', terutama dari konten-konten negatif. Dengan begitu, anak-anak mereka tidak menjadi korban perkembangan teknologi media. Namun diharapkan dengan adanya perkembangan teknologi media membuat mereka lebih berkompeten dalam literasi. Terdapat berbagai macam model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, seperti Google Form, Quizizz, Educandy, PowerPoint, Kinemaster dan Canva.

Permasalahan dalam penelitian ini antara lain: Bagaimana pemanfaatan berbagai model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung? Bagaimana tingkat kemampuan Guru Sekolah Dasar Negeri di wilayah Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung dalam menggunakan berbagai model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital untuk pembelajaran? Bagaimana ketersediaan fasilitas pendukung bagi guru SD Negeri di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung untuk menggunakan berbagai model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pembelajaran? Bagaimana pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi digital untuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung?

Kajian tentang berbagai pemanfaatan model aplikasi pembelajaran digital dalam pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung belum pernah dilakukan. Ini mendorong saya untuk melakukannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orang tua, guru, dan siswa dalam mengoptimalkan peran berbagai pemanfaatan model aplikasi pembelajaran digital dalam pembelajaran ddi Sekolah Dasar Negeri (SDN) di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

Menurut Ali Zaki dan Smitdev Community (Huda & Priyatna, 2019), aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupunberbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file. Sedangkan menurut Yuhefizar (Huda & Priyatna, 2019), aplikasi adalah program yang sengaja dibuat dan dikembangkan sebagai pemenuh kebutuhan penggunaanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu. Dari kedua pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program yang berfungsi sebagai media yang sengaja dibuat untuk membantu memenuhi kebutuhan penggunaanya. Dalam hal ini yaitu membantu guru dalam proses pembelajaran.

Pengertian belajar menurut Thursan Hakim (Djamaluddin & Wardana, 2019) adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya fikir, dan kemampuan lainnya. Sedangkan Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata "mengajar" berasal dari kata dasar "ajar" yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan "pe" dan akhiran "an menjadi "pembelajaran", yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model aplikasi pembelajaran yaitu pola yang digunakan oleh yang berbentuk sebuah program yang digunakansebagai

media dalam proses belajar untuk membantu guru dan peserta didik agar dapat belajar dengan lebih baik lagi. Jadi model aplikasi pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran guna membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Dina Indriana (Nurrita, 2018), media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut AECT tahun 1979 (Nurrita, 2018) mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Media pengajaran menurut Nasution (Nurrita, 2018) adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (Nurrita, 2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Selain media ada juga multimedia. Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.

Pengertian multimedia Gayeski (Munir, 2020) yaitu kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Sedangkan Oblinger (Munir, 2020), multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah kumpulan media yang digabungkan menjadi satu media guna menghasilkan presentasi yang menarik dalam menunjang proses pembelajaran.

1. Google Form

Google forms merupakan bagian dari platform google yang memungkinkan seseorang untuk membuat survey, tanya jawab dengan fitur formulir online yang dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan. Menurut Wibawanto (Heryadi, 2021) Google forms merupakan aplikasi google yang berfungsi untuk membuat formulir baik untuk pengumpulan informasi maupun kuis secara online. Aplikasi Google forms dipilih sebagai media pembelajaran dan digunakan dalam pembelajaran sejarah karena guru pernah mengikuti workshop pemanfaatan media Google forms dalam pembelajaran. Penggunaan media tersebut juga lebih banyak digunakan oleh guru dibandingkan aplikasi yang lainnya, dikarenakan kemudahan dalam proses pembuatan dan penggunaan. Sehingga jika ada kendala teknis penggunaan bisa bertanya pada guru yang lain yang lebih menguasai penggunaan google forms tersebut

2. Quizizz

Quizizz merupakan *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif. Kuis tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran, baik itu pembelajaran di dalam kelas maupun pada saat pembelajaran jarak jauh seperti saat ini.

Aplikasi Quizizz dapat diakses melalui browser/peramban atau dapat juga dengan menggunakan aplikasi yang dapat diunduh di Playstore pada ponsel pintar. Pada awal kemunculannya, Quizizz digunakan untuk membuat kuis secara daring. Pada soal maupun pilihan bisa diberikan gambar sesuai dengan keinginan pembuat soal. Soal yang sudah dibuat dapat dibagikan kepada peserta didik dengan menggunakan enam digit kode. Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil pekerjaan peserta didik secara langsung, sehingga guru dapat memantau berapa banyak peserta didik yang mengerjakan, waktu pengerjaan, dan hasil pekerjaan peserta didik. Quizizz tidak hanya dapat secara

langsung (live), tetapi juga dapat dijadikan untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja oleh peserta didik asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Di dalam Quizizz terdapat dua fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya merupakan fitur terbaru yang diluncurkan oleh Quizizz. (1) Quiz → digunakan untuk membuat kuis daring, dan (2) Lesson/pelajaran → digunakan untuk membuat presentasi interaktif. Ini merupakan fitur baru yang diluncurkan oleh Quizizz.

3. Educandy

Menurut Lestari (Andrian et al., 2022) educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan 'making learning sweeter' (membuat belajar lebih manis). Educandy dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Dengan Educandy, kita dapat membuat game belajar interaktif dalam hitungan menit, educandy memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi pengguna awam.

Ada delapan model game belajar yang bisa dibuat dalam model aplikasi educandy ini diantaranya : Crosswords (teka teki silang), Multiple Choice (pilihan ganda), Word Search (mencari kata diantara susunan huruf acak), Noughts & Crosses (memilih jawaban yang benar dengan hingga pada posisi melintang), spell It (memberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf), Anagram (pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu mempunyai arti lain), Match-up (menjodohkan), memory (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan).

4. PowerPoint

Menurut Rudi dan Cepi (Maryatun, 2015) "Microsoft PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, likakarya dan sebagainya.. Pendapat ini didukung oleh Asyhar (Maryatun, 2015) bahwa "Microsoft PowerPoint adalah program aplikasi presentasi untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, seminar, Meeting, dan sebagainya". Sejalan dengan pendapat di atas, Mulyawan (Maryatun, 2015) menyatakan bahwa "Microsoft PowerPoint adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam Microsoft Office yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia".

5. Kinemaster

KineMaster adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android (Hafizatul, 2020). Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Aplikasi KineMaster yang dikembangkan oleh NexStreamin ltd. Memiliki ukuran file yang sangat kecil saat diunduh pada Google Play Store sebesar 22 MB sangat mudah digunakan bahkan oleh orang awam.

Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar- gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu, video KineMaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Proses pembelajaran akan lebih menggemirakan sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik.

6. Canva

Konten audio visual adalah bagian penting dari sehingga presentase menjadi lebih menarik. Untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah canva. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Di canva ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu

untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, Dokumen A4, 320nstagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, mobile first presentation, planner, program, ebook cover, dan storyboard. (Rahmatullah et al., 2020)

2. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif fenomenologis. Metode ini saya pilih karena penelitian ini menyangkut permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Penelitian ini mengusulkan untuk menggambar deskripsi fenomena yang terlihat untuk menginterpretasikan fenomena tersebut. Studi deskriptif fenomenologi merupakan salah satu rumpun dalam pendekatan penelitian kualitatif. Schutz (Taufik, 2021) menyatakan bahwa fenomenologi adalah ilmu yang mempelajari pengetahuan yang bersumber dari kesadaran atau cara memahami suatu objek atau peristiwa melalui pengalaman sadar tentang objek atau peristiwa itu.

Selama tahap deskripsi, saya membuat narasi yang luas dan mendalam tentang fenomena tersebut. Uraian makalah ini bertujuan untuk mengkomunikasikan informasi berbagai pemanfaatan model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan dalam pembelajaran oleh guru Sekolah Dasar Negeri (SDN) di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung sesuai dengan informasi informan.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

Teknologi informasi dan komunikasi tidak lepas dari penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran, baik pembelajaran online maupun offline. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menghadirkan tantangan terbatas bagi guru dan siswa. Sehingga terkadang mereka terkendala dalam menggunakannya. Hambatan tersebut adakarena keterbatasan pengetahuan atau karena tidak terbiasa melakukannya dalam kegiatan pembelajaran.

Kemampuan guru dalam menguasai model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital untuk kegiatan pembelajaran merupakan kompetensi yang penting. Kompetensi ini harus dimiliki oleh seorang figur guru. Kompetensi guru dalam menggunakan model aplikasi pembelajaran berbasis digital dapat membantu siswa memotivasi diri untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu juga dapat mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran agar lebih berkualitas.

Tabel 1. Frekuensi Penggunaan Model Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Model Aplikasi	Persentase penggunaan	Persentase pengguna
Google Form	31	31%
Quizizz	6	6%
Educandy PowerPoiny	3	3%
Kinemaster	53	53%
Canva	2	2%
	5	5%
Total	100	100%

Berdasarkan hasil observasi berupa angket melalui Google Form yang diberikan kepada guru sekolah dasar di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung, belum semua guru memanfaatkan secara optimal semua model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Hal ini

dikarenakan tingkat kemampuan setiap guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital berbeda-beda. Padahal kemampuan mereka dalam mengadopsi perangkat pedagogik berbasis teknologi dan juga kepedulian terhadap kemampuan tersebut sangatlah penting. Kemampuan guru untuk mengadopsi perangkat pedagogis berbasis teknologi penting saat ini. Banyak sekali fasilitas media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan secara serius media pembelajaran berbasis teknologi, terutama penggunaannya dalam pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan mengenai penggunaan model aplikasi yang digunakan guru berdasarkan model aplikasi yang diajukan yaitu Google Form, Quizizz, Educandy, PowerPoint, Kinemaster dan Canva, ternyata guru sekolah dasar lebih sering dan lebih banyak menggunakan aplikasi PowerPoint dan Google Form. Hal ini dikarenakan kedua aplikasi tersebut sudah sangat dikuasai oleh guru sekolah dasar di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

3.2 Diskusi

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap 100 guru sekolah dasar di lingkungan Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung, ditemukan data sebagai berikut:

1. Guru yang lebih sering menggunakan model aplikasi pembelajaran Google Form sebanyak 31%;
2. Guru yang lebih sering menggunakan model aplikasi pembelajaran Quizizz sebanyak 6%;
3. Guru yang lebih sering menggunakan model aplikasi pembelajaran Educandy sebanyak 3%;
4. Guru yang lebih sering menggunakan model aplikasi pembelajaran PowerPoint sebanyak 53%;
5. Guru yang lebih sering menggunakan aplikasi pembelajaran Kinemaster sebanyak 2%;
6. Guru yang lebih sering menggunakan aplikasi pembelajaran Canva sebanyak 5%.

4. Kesimpulan

Makalah ini membahas keragaman model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan guru sekolah dasar dalam pembelajaran; secara khusus model aplikasi pembelajaran yang digunakan oleh guru di Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung dan dirangkum menjadi poin-poin utama di bawah ini:

- 1) Ragam model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan dalam pembelajaran oleh guru di SD Negeri Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung sangat bervariasi sesuai dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan.
- 2) Kompetensi, kinerja, dan motivasi guru menentukan tingkat kemampuan Guru Sekolah Dasar Negeri di wilayah Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung dalam menggunakan berbagai model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital untuk pembelajaran.
- 3) SD Negeri di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung cukup memfasilitasi guru untuk menggunakan segala jenis model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital untuk pembelajaran dengan menyediakan Wi-Fi, komputer/laptop, smartphone, baik dari fasilitas sekolah maupun perorangan. Namun, sekolah belum memfasilitasi ruang multimedia berupa ruangan dengan asesoris (kamera, lampu, microphone, kain latar hijau tempat mereka dapat merekam video (kedap suara) untuk membuat video pembelajaran.
- 4) Model aplikasi pembelajaran yang digunakan oleh guru sekolah dasar di Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung diantaranya menggunakan Google Form, Quizizz, Educandy, PowerPoint, Kinemaster, canva.

5. Referensi

- Andrian, M., Risa, N. F., & Rahmattullah, M. (2022). Penerapan Media Aplikasi Berbasis Web Educandy Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya Di Era Digital. *Seminar Nasional (PROSPEK I)*, 1(1), 81-85.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1729%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/download/1729/1272>

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Hafizat ul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.
- Heryadi, F. (2021). Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Smk Negeri 2 Ketapang. *SWADESI: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 2(1), 14. <https://doi.org/10.26418/swadesi.v2i1.45421>
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. *Systematics*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Maryatun, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.139>
- Munir. (2020). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue12).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Taufik, I. N. (2021). The Level of Ability of Public Elementary School Teachers in Use Digital Technology-Based Learning Media during the Covid-19 Pandemic. *Proceedings of the Second Asia Pacific International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 3210–3219. <http://ieomsociety.org/proceedings/2021indonesia/576.pdf>