

## UPAYA GURU MENINGKATKAN MEDIA BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI

### **Chronika Febrianti\***

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Medan, Indonesia  
[Chronikavebrian@gmail.com](mailto:Chronikavebrian@gmail.com)

### **Delta Fariza**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Medan, Indonesia  
[Deltafariza1301@gmail.com](mailto:Deltafariza1301@gmail.com)

### **Fepriana Asiska**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Medan, Indonesia  
[Asiskafebriana@gmail.com](mailto:Asiskafebriana@gmail.com)

### **Fely Eclasya**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Medan, Indonesia  
[Felyeclasyatarger@gmail.com](mailto:Felyeclasyatarger@gmail.com)

### **Palija Lubis**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Medan, Indonesia  
[Palijalubis91@gmail.com](mailto:Palijalubis91@gmail.com)

### **Sondang Kiki Febrianti Pane**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Medan, Indonesia  
[Sondangpane27@gmail.com](mailto:Sondangpane27@gmail.com)

### **Jamaludin**

Pendidikan pancasila, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia  
[jamaludin@unimed.ac.id](mailto:jamaludin@unimed.ac.id)

### **ABSTRACT**

*An effective and efficient learning process requires a fixed learning strategy where a teacher must also carry out or design good learning so that it is able to achieve the right goals. where this study aims to improve the ability of teachers to use information and communication technology (ICT) in the learning process. information (IT) as a learning medium in this first cycle, however, the implementation of the use of information technology has increased, as evidenced by the level of developmental achievement. Starting with this training activity there will be an increase in the ability of a teacher in terms of managing technology-based learning where this ability is in the pedagogic competence.*

**Keywords:** *Technology-Based Learning Media.*

### **ABSTRAK**

Proses pembelajaran yang efektif dan efisien membutuhkan strategi pembelajaran yang tetap dimana seorang guru juga harus melakukan atau merancang pembelajaran yang baik sehingga mampu untuk mencapai tujuan yang tepat . dimana Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi ( TIK ) dalam proses pembelajaran penelitian ini memiliki 4 tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan pengamatan dan refleksi dipada siklus pertama dimana pada siklus pertama ini peneliti juga langsung mengamati kompotensi dalam hal penggunaan teknologi informasi (TI) sebagai media belajar pada siklus pertama ini namun demikian kian pelaksanaan penggunaan teknologi informasi ini sudah terjadi peningkatan , terbukti dari tingkat pencapaian perkembangan . Dimulai kegiatan pelatihan ini akan ad peningkatan kemampuan seseorang guru dalam hal pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi dimana kemampuan tersebut berada pada kompotensi pedagogik.

**Kata Kunci :** Media Belajar Berbasis Teknologi.

### **PENDAHULUAN**

Di zaman sekarang ini, guru perlu bekerja keras untuk meningkatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Alasan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada saat proses pembelajaran siswa antara lain: pengajaran dapat lebih menarik perhatian siswa, sehingga mengembangkan semangat belajar siswa, siswa dapat memahami materi dengan lebih jelas, dan memungkinkan siswa menangkap tujuan pembelajaran yang diajarkan pada hari itu. Teknologi juga dapat mendorong anak untuk membuat komposisi dengan anak lain yang memiliki bakat yang sama atau berbeda. Karena adanya teknologi, anak tidak akan merasa sendiri saat belajar dan berkreasi. Mereka juga dapat belajar bekerja sama atau bekerja sama satu sama lain sejak usia dini. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat yang baik bagi perkembangan anak pada umumnya dan perkembangan kognitif pada khususnya.

Pada masa sekarang ini guru kurang bisa memanfaatkan IT (Ilmu Teknologi )sebagai media pembelajaran, misalnya seperti laptop, hp, atau pun alat digital lainnya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Guru masih saja menggunakan media sederhana seperti media daur ulang yang berbahankan kertas, kardus, dan lain-lain. Kemudian ada banyak guru yang sudah tua yang kurang pemahan tentang teknologi dan juga enggan untuk melatih atau memepelajari cara penggunaan teknologi tersebut, seperti mengikuti pelatihan dan lain sebagainya. Kemudian fasilitas yang disediakan sekolah juga kurang mendukung untuk menggunakan media belajar berbasis teknologi.

Agar meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan IT (Teknologi informasi) dalam proses pembelajaran. Dimana untuk mengubah perilaku dari yang tidak tau menjadi lebih tau dan begitu juga sebagainya. Guru merupakan ujung tombak dari kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang menjadi motivator bagi peserta didik dalam memacu aktivitas belajar.

Guru harus mengikuti perkembangan zaman. Saat ini, guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan prinsip integrasi teknologi dan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus dapat menerapkan media pembelajaran seperti media berbasis android yang dapat membuat pembelajaran

menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan harus menjadi bagian yang sangat penting dalam diskusi.

Cabanban (2013) menyatakan bahwa keefektifan perangkat mobile dalam proses belajar mengajar membutuhkan kesiapan dan kesadaran untuk menggunakan perangkat mobile untuk pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Ini juga akan menentukan pengetahuan sebelumnya tentang penggunaan pribadi dan pendidikan serta aplikasi telepon seluler. Banyak faktor yang mempengaruhi penerimaan individu terhadap mobile learning, salah satunya adalah kemauan untuk menggunakan perangkat mobile untuk belajar dan mengembangkan sistem pembelajaran mobile dengan menggunakan platform android.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau pengantar. Dalam bahasa Arab, konsep media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely dari Arsyad mengatakan bahwa secara umum kita memahami media sebagai orang, substansi atau peristiwa yang membentuk kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Arsyad, 2016: 3).

Association for Educational Communications and Technology (AECT, 1994), yang bergerak di bidang teknologi komunikasi dan pendidikan, mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Heinichh dan Molenda yang sering disebut sebagai tokoh atau pakar di bidang media selama satu dekade terakhir ini juga mengatakan bahwa secara umum media diartikan sebagai alat komunikasi yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima.

Interpretasi ini lebih mudah dipahami, dan pemahaman ini mengarah pada pemahaman medium yang lebih konkret. Pengertian ini juga membatasi apa yang disebut media sebagai alat dengan informasi, yang memungkinkan orang dan siswa berinteraksi dan memahami informasi secara langsung. Media yang dimaksud adalah yang dirancang untuk keperluan proses pembelajaran (Prawiradaliga, 2013: 18). Media yang dapat digunakan selama proses pembelajaran dapat disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi memediasi informasi – dalam hal ini subjek – kepada siswa (Rusman, 2015: 60). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat, sebagai bentuk rangsangan, dan sebagai wahana untuk menyampaikan informasi pembelajaran.

Bentuk rangsangan yang dapat dijadikan media antara lain hubungan atau interaksi interpersonal, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara rekaman (Rusman, 2015: 60). Media pembelajaran pada umumnya adalah alat pedagogik yang digunakan untuk membantu guru dalam mengkomunikasikan topik kepada siswa dalam proses belajar mengajar untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rohman, 2013: 156). Media pembelajaran adalah “perangkat lunak” yang menyajikan bentuk pesan atau informasi pendidikan dengan menggunakan alat bantu (hardware) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada siswa. Di sini jelas bahwa media berbeda dengan perangkat, tetapi keduanya merupakan unsur yang saling terkait yang dirancang untuk menyampaikan pesan pendidikan kepada siswa (Wina Sanjaya, 2012: 88).

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi empat kategori, yaitu: (1) media yang dihasilkan oleh teknologi (cetak), (2) media yang dihasilkan oleh teknologi audio visual, (3) media yang dihasilkan oleh teknologi komputer, dan (4) Menggabungkan teknologi media cetak dan komputer RIAU (Arsyad, 2015:31).

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Tujuan penggunaan media adalah untuk memberikan motivasi bagi siswa.

Selain itu, media harus merangsang siswa untuk mengingat apa yang telah dipelajarinya, selain memberikan rangsangan belajar yang baru, media yang baik juga dapat merangsang reaksi siswa, umpan balik, dan mendorong siswa untuk berlatih dengan benar. Information and Communication Technology (ICT) Dikenal sebagai Information and Communication Technology (ICT) dalam konteks Indonesia, telah menjadi bahan bangunan penting bagi perkembangan masyarakat modern dalam waktu yang sangat singkat. Banyak negara menganggap pemahaman TIK, keterampilan TIK dasar dan konsep TIK sebagai bagian inti dari pendidikan, sejajar dengan membaca, menulis, dan berhitung (Rusman, 2015: 73).

Bagaimana media yang digunakan menyampaikan pesan yang digunakan. Berbagai jenis peralatan yang digunakan guru dalam media pembelajaran yaitu: 1. Laptop; dengan menggunakan laptop dapat digunakan sebagai sarana belajar, apalagi laptop dapat dibawa kemanapun anda pergi. 2. TV; alat informasi berupa gambar dan suara yang dapat kita lihat di televisi, lewat televisi juga bisa membuat orang senang saat menonton televisi dan kita juga dapat mengetahui informasi yang terjadi disekitar atau yang ada diluar negeri. 3. Telepon; menurut Osman, 2010: 18-23), alat komunikasi yang digunakan dapat mengirimkan pesan dan informasi lainnya. Pikirkan telepon sebagai perangkat informasi dan komunikasi yang bisa Pidato ditransmisikan oleh sinyal listrik. Saat ini ponsel sudah pertumbuhan pesat dalam bentuk telepon seluler. telepon selular lebih dikenal dengan nama handpone (disingkat HP); atau telepon telepon seluler atau telepon seluler adalah perangkat teknologi informasi, dan sebuah komunikasi yang memiliki fungsi dasar yang sama dengan telepon biasa konvensional namun dapat dibawa kemana saja.

Tujuan teknologi informasi dan komunikasi adalah untuk menambah dan memperluas wawasan dan pengetahuan seseorang yang memahami alat teknologi informasi dan komunikasi, menurut munir, tujuannya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran ialah: a) Membuat siswa menyadari potensi perkembangan TIK yang selalu berubah, sehingga memotivasi siswa untuk mengevaluasi dan meneliti TIK sebagai dasar pembelajaran sepanjang hayat. b) Merangsang kemampuan siswa untuk beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga memungkinkan siswa melaksanakan dan aktif kehidupan sehari-hari lebih mandiri dan percaya diri. c) Menumbuhkan kemampuan belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi, menjadikan proses pembelajaran lebih optimal dan menarik, serta mendorong siswa pandai menemukan informasi dan mengorganisasikan informasi. Menurut Prawiradilaga, 2013:19) Media pembelajaran berbasis TIK khususnya digunakan untuk tujuan sebagai berikut: 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan beragam untuk merangsang minat belajar siswa. 2) Mengembangkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknik. 3) Ciptakan situasi belajar yang menarik yang tidak mudah dilupakan oleh siswa. 4) Menjadikan siswa belajar lebih efektif, efisien dan bermakna. 5) Membuka kesempatan belajar kapanpun dan dimanapun. 6) Memotivasi siswa untuk belajar. 7) Jadikan belajar sebagai kebutuhan.

Dalam pandangan Ramayulis, aktivitas belajar siswa meliputi dua jenis, yaitu aktivitas fisik dan aktivitas mental. Menurut Ahmadi yang dikutip Irpan saat pengajian Kegiatan siswa adalah: a. Semangat, berani menunjukkan minat, perlu memecahkan masalah. b. Keinginan untuk berani dan mampu berpartisipasi dalam persiapan, proses, dan melanjutkan kegiatan pembelajaran c. Berbagai upaya belajar/kreativitas dalam mengembangkan dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar menuju keberhasilan. Kebebasan atau kebebasan untuk melakukannya tanpa tekanan dari guru/orang lain (kemandirian belajar).

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang kami buat merupakan jenis kualitatif dimana kami mencari dan mengamati apa yang kami teliti. Lokasi yang digunakan untuk metode penelitian ini tentunya dilingkungan sekolah tk Gudiseju. Objek penelitian yang diambil adalah guru yang mengalami kesulitan dalam bidang teknologi. Dalam penelitian ini menggunakan Teknik atau metode dengan mengamati, observasi, dan berbicara dengan guru agar mengetahui lebih lanjut bagaimana pengetahuanya terhadap teknologi. Penelitian ini diobservasi dan diamati dari selasa,20-03-2023. Disaat kegiatan pembelajaran telah selesai dilakukan guru sehingga tidak mengganggu guru untuk melaksanakan pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menurut hasil pengamatan data yang telah dilakukan kelompok 6 lakukan kami menyadari bahwa dampak yang terjadi akibat adanya era digital pada saat ini membuat pendidikan menjadi dihadapkan pada sebuah tantangan yang cukup besar. Dimana suatu pendidikan dituntut untuk dapat melahirkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu mengikuti perkembangan teknologi yang begitu cepat. Hal ini ternyata tidak hanya menuntut pada pembelajaran siswa sekolah dasar atau menengah saja, melainkan sangat berdampak pula pada pembelajaran Anak Usia Dini Pembelajaran yang dilakukan harus segera mengintegrasikan dan memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, kreativitas guru memiliki peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan pembelajaran yang dapat mendorong setiap anak untuk mengembangkan kemampuan atau keterampilannya dalam mengikuti perkembangan teknologi digital.

Seiring dengan perkembangan zaman, maka teknologi pun semakin berkembang lebih pesat. Maka kita sebagai guru juga harus lebih update dengan pembelajaran yang kita lakukan, karena anak zaman sekarang memiliki pemahaman teknologi yang baik, bahkan mereka hidup di dalam teknologi terupdate. Karena anak memiliki pemahaman teknologi yang baik maka guru PAUD tidak hanya menyiapkan konten yang benar secara materi namun juga harus menarik dan interaktif. Kita sebagai guru PAUD harus lebih interaktif dalam menggunakan media yang menarik agar anak-anak lebih mudah memahami materi pelajaran dan mereka tidak bosan atau jenuh. Guru PAUD harus memahami karakter media yang sesuai untuk model pembelajaran yang akan diterapkan. Diantara beberapa media yang dapat digunakan adalah, Media sederhana 2 dimensi (poster, mind map) dan 3 dimensi (boneka, patung, miniatur lampu merah), media video, audio, multimedia interaktif dan hypermedia. Melalui pemanfaatan media berbasis IT, peserta didik dapat berpikir kreatif dan lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Melihat beberapa fakta dilapangan, pemahaman dan penguasaan yang dimiliki oleh guru mengenai teknologi digital dalam proses pembelajaran sebenarnya sudah cukup. Namun, sangat disayangkan masih banyak guru yang belum beralih dari metode pembelajaran lama menuju metode pembelajaran berbasis teknologi digital. Selain permasalahan fasilitas dan sarana yang masih belum tercukupi, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan beberapa teknologi digital, khususnya para guru termasuk guru- guru senior. Hal ini jika tidak segera diatasi tentu akan menimbulkan masalah baru, karena bagaimanapun juga perkembangan teknologi di era digital ini tidak akan dapat dihentikan, melainkan terus mengalami perkembangan. Oleh karena itu, guru harus cepat menanggapi

perubahan perkembangan teknologi pada saat ini, dengan cara meningkatkan kreativitas mengajarnya agar dapat membantu siswanya dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan pada pembelajaran yang dilakukan di PAUD masih banyak guru-guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, mereka hanya menggunakan media seperti contoh mereka print gambar kemudian anak disuruh mewarnai. Padahal seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan anak pada era saat ini ada banyak media yang kerap digunakan contohnya media digital berbentuk audio visual bisa menjadi sarana pelengkap bagi anak untuk mempelajari berbagai hal, mulai dari konsep pengetahuan warna, suara, bentuk yang ia belum ketahui sampai dengan lagu dan budaya lokal, agar tumbuh rasa cintanya pada budaya dan untuk menyalurkan bakat seni mereka.

Maka dari itu kita sebagai pendidik seharusnya harus lebih update dari pada anak kita harus memahami terlebih dahulu kebutuhan anak tersebut termasuk dalam pembelajaran Anak Usia Dini itu sendiri, guru tidak hanya memiliki peranan untuk sekedar mengajar saja, namun guru juga harus memiliki kreativitas yang tinggi agar dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, kreatif, bersahabat, dan fleksibel bagi anak, untuk mengembangkan setiap aspek kemampuannya. Mungkin jika seorang guru tidak segera memiliki kreativitas untuk meningkatkan kualitas, kompetensi dan kualifikasi dalam melakukan proses pembelajaran tersebut, maka peran guru dalam melakukan transfer ilmu akan segera tergantikan oleh teknologi digital yang dapat diakses dengan cepat oleh anak. Namun satu hal yang perlu diingat oleh setiap orang, bahwa secanggih dan secepat apapun sebuah teknologi tidak dapat menggantikan peran guru untuk memberikan perhatian dan stimulus yang maksimal untuk membantu anak dalam proses mengembangkan setiap aspek kemampuannya.

Kemampuan yang ada pada setiap aspek perkembangan anak memiliki peranan yang sangat besar bagi kehidupannya. Satu saja aspek perkembangan tersebut tidak berkembang dengan baik, maka hal tersebut akan berpengaruh besar untuk menghambat aspek perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu kreativitas guru pada pembelajaran Anak Usia Dini selalu ditekankan untuk segera ditingkatkan, karena selain dinilai sebagai salah satu cara yang dapat memberikan strategi atau metode kreatif dalam sebuah pembelajaran untuk membantu anak dalam memecahkan, menganalisis, serta memberikan ide untuk pemecahan suatu masalah tersebut, kreativitas guru juga dinilai sangat diperlukan untuk membantu anak mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajarannya, agar penggunaan teknologi tersebut tidak mengganggu proses pertumbuhan maupun perkembangan pada anak.

Sebenarnya akan sulit memang jika peran kreativitas guru harus mengalahkan kecepatan dan kecanggihan teknologi yang berkembang saat ini, karena melalui teknologi digital hanya dalam hitungan detik saja kita dapat menjelajahi dunia secara luas, tentu secara logika hal ini akan sulit dikalahkan oleh manusia normal. Namun dalam pemberian kesan dihati anak, peran guru tetaplah menjadi juaranya, tidak dapat tergantikan oleh teknologi digital secepat apapun. Maka, dengan melihat fakta ini penulis menyimpulkan hasil pengamatannya bahwa, sebenarnya guru tidak harus mengalahkan teknologi digital yang terus berkembang, akan tetapi guru dapat mengendalikan perkembangan teknologi digital tersebut melalui pemanfaatannya bagi pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan adanya pemanfaatan tersebut guru tidak hanya dapat mengontrol teknologi, tetapi guru juga dapat memberikan pembelajaran yang pastinya lebih menarik untuk dilakukan oleh setiap anak.

## **SIMPULAN**

Guru harus memiliki peran yang penting dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi. Hal ini karena guru yang langsung berinteraksi dengan siswa melakukan proses pembelajaran di kelas. Menggunakan media pembelajaran berbasis Teknologi tentunya akan meningkatkan kualitas, kreativitas dan profesionalisme guru dalam pengajaran.

Pemahaman media pembelajaran berbasis Teknologi harus dipahami dan digunakan oleh semua guru karena sudah sangat wajib dilakukan di era globalisasi saat ini meskipun peran guru tidak dapat tergantikan dengan kehadiran Teknologi tidak dapat berfungsi dengan baik jika tidak digunakan dengan tepat oleh guru yang terampil.

Dukungan dari pihak-pihak terkait: kepala sekolah, komite sekolah dalam pengadaan sarana dan fasilitas yang memadai pembelajaran berbasis Teknologi sangat dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal ditengah kemajuan teknologi saat ini. Kita sebagai guru PAUD harus lebih interaktif dalam menggunakan media yang menarik agar anak-anak lebih mudah memahami materi pelajaran dan mereka tidak bosan atau jenuh. Guru PAUD harus memahami karakter media yang sesuai untuk model pembelajaran yang akan diterapkan. Diantara beberapa media yang dapat digunakan adalah, Media sederhana 2 dimensi sederhana seperti poster dan min map karena itu, oleh karena itu guru harus cepat menanggapi perubahan perkembangan teknologi pada saat ini, dengan cara meningkatkan kreativitas mengajarnya agar dapat membantu siswanya dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajarannya.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami selaku penulis mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada bapak dosen yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan artikel ilmiah ini, juga terimakasih kepada rekan-rekan yang telah berkontribusi didalam penulisan dan proses penelitian untuk artikel ini, sehingga artikel ini dapat kita selesaikan tepat waktu.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Cabanban. 2013. Efektivitas Perangkat Mobile. Diakses pada 15 Maret 2023.
- Gerlach, Ely dari Arsyad. 2016. Media Pembelajaran, Pengertian, Kriteria, Fungsi, dan sebagainya. *Pendidikan*. Diakses pada 15 Maret 2023.
- Hidayat Heri. 2020. Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9 (1), 2020, 38-45.
- Komang Suni Astini. 2019. Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya. 1 (1), 2019. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/dharmaacarya/article/view/194>. Diakses pada 15 Maret 2023.
- Mardianto. 2019. Peran Guru di Era Digital Dalam Mengembangkan Self Regulated Learning Siswa Generasi Z Untuk Pencapaian Hasil Pembelajaran Optimal. Prosiding Seminar Nasional & Call Paper, Jurusan Psikologi FIP Universitas Negeri Padang.