

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *T-learning* (Tematik Learning) Berbasis *Software Articulate Storyline 3* pada Materi Energi di Sekolah Dasar

Olvia Fakhirah<sup>1</sup>, Mhd Rafki Lubis<sup>2</sup>, Abdul Manaf Harahap<sup>3</sup>, Porma Sitangkas<sup>4</sup>, Suci Rahmadiyah<sup>5</sup>

[olviafakhirah271199@gmail.com](mailto:olviafakhirah271199@gmail.com), [mhdrafkilubis@gmail.com](mailto:mhdrafkilubis@gmail.com),  
[abdul.manaf.harhap25@gmail.com](mailto:abdul.manaf.harhap25@gmail.com), [pormasitangkas217@gmail.com](mailto:pormasitangkas217@gmail.com),  
[rahmadiyah44@gmail.com](mailto:rahmadiyah44@gmail.com)

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, <sup>2,3</sup>UIN Syarif Hidayatullah, <sup>4,5</sup>Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka,

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif *T-Learning* (tematik learning) berbasis software *Articulate Storyline 3*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Four-D*). Model ini meliputi empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Penelitian ini dilakukan di SDN Cipete Selatan 01 dengan subjek uji coba kelas IV yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan penilaian oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan siswa. Hasil penilaian yang didapatkan oleh para ahli diantaranya, skor rata-rata 91% dari ahli media, 91% dari ahli materi, dan 98% dari ahli bahasa, dengan kategori sangat layak. Pada penilaian angket siswa, dilakukan dua uji coba, diantaranya uji coba terbatas dengan perolehan nilai rata-rata 92%, dan uji coba diperluas dengan perolehan nilai rata-rata 94% sehingga keduanya mendapat kategori "sangat layak". Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajaran interaktif *T-Learning* berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi energi di sekolah dasar dinyatakan sangat layak digunakan pada pembelajaran.

**Kata kunci:** *Articulate Storyline*, Materi Energi, Media Pembelajaran Interaktif

**Abstract:** The aim of this research is to develop interactive learning media *T-Learning* (thematic learning) based on *Articulate Storyline 3* software. The method used in this research is *research and development* (R&D) with the 4D (*Four-D*) development model. This model includes four stages, namely *define*, *design*, *develop*, and *disseminate*. This research was conducted at SDN Cipete Selatan 01 with class IV test subjects totaling 32 students. The data collection technique used is in the form of a questionnaire which is given an assessment by media experts, material experts, language experts and students. The assessment results obtained by the experts included an average score of 91% from media experts, 91% from material experts, and 98% from language experts, with a very decent category. In the assessment of the student questionnaire, two trials were carried out, including a limited trial with an average score of 92%, and an expanded trial with an average score of 94% so that both received the "very feasible" category. Based on this assessment, the interactive learning media *T-Learning* based on *Articulate Storyline 3* on energy material in elementary schools was declared very suitable for use in learning

**Keywords:** *Articulate Storyline*, Energy Material, Interactive Learning Media

### PENDAHULUAN

Tujuan dari pendidikan adalah upaya menjadikan manusia yang terbaik, yakni manusia mempunyai ketenangan dalam hidup, memiliki akal kecerdasan serta iman yang kuat yang dimiliki manusia, maka melalui pendidikan akan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berakal, beriman, berilmu, kreatif dan tentunya menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (Ibrahim, Adi Prasetyo, et al., 2022)

Di era globalisasi saat ini, teknologi berkembang sangatlah pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai

dengan kemajuan di bidang informasi dan teknologi. Di era saat ini, kita sangatlah mudah dalam mencari atau memperoleh informasi karena dengan adanya perkembangan teknologi tersebut. Yang mulanya dulu hanya ada surat dan sebagainya sekarang dengan perkembangan teknologi tersebut terciptalah salah satunya adalah handphone, laptop dan lain sebagainya.

Teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*technologia*," yang menggambarkan pendekatan sistematis dalam mengelola sesuatu. (Agustian, 2021) Penggunaan teknologi tidaklah mengunak usia, dimulai dari

anak-anak, remaja hingga orang dewasa. (Yumarni, 2022). Tetapi dengan perkembangan teknologi tersebut kita juga harus bijak dalam penggunaannya.

Dilihat pada masa sekarang ini, sebagian besar generasi muda menggunakan perangkat seluler untuk berbagai keperluan. (Mega Prasrihamni, 2022) Salah satu pemanfaatan teknologi ialah dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyediakan kemudahan bagi murid dalam memahami dan menggali konsep-konsep pembelajaran. (Devie Anggraeny, 2020)

Pendidikan dan teknologi bisa di katakan tidak dapat di pisahkan, karena pendidikan teknologi adalah strategi yang cenderung luas dan inklusif. (Rahmalia Syifa Miasari, 2022). Selain itu, teknologi juga mengharuskan setiap orang memiliki kecakapan dalam mengoperasikannya karena teknologi memiliki potensi untuk menyederhanakan pencarian informasi dan memfasilitasi pekerjaan dengan efisien dan segera.

Keberadaan teknologi dalam ranah pendidikan juga memberikan kemudahan bagi pelajar dalam mengakses berbagai sumber belajar yang lebih beragam, yang berarti sumber-sumber belajar tidak hanya terbatas pada peran guru semata. (Huariyatunnisa, 2022). Dengan perkembangan teknologi yang sangat maju di era modern saat ini, teknologi juga dapat berdampak kurang baik terhadap psikologi anak.

Pendidikan pada masa awal perkembangan merupakan fase yang sangat sensitif, karena selama periode ini, terjadi pematangan fungsi tubuh dan psikis yang siap merespons lingkungan serta menginternalisasi pengalaman ke dalam dirinya. Masa ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*) karena mengalami pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang sangat mengagumkan dan krusial sepanjang kehidupan seseorang.

Pada masa ini sangatlah dibutuhkan pengawasan orang tua dan kebijakan orang tua dalam mengenalkan teknologi. Karena itu dapat mempengaruhi dalam psikologi anak. (Siti Nofita Widayatul H, 2022). Psikologi itu sendiri berkaitan dengan aspek mental atau

kejiwaan individu. Dalam banyak kasus, psikologi diartikan sebagai studi tentang keadaan jiwa.

Penafsiran ini muncul dari makna harfiah kata "psikologi" itu sendiri, yang berasal dari bahasa Yunani Kuno. Kata "psikologi" terdiri dari dua elemen, yaitu "psyche," yang merujuk kepada jiwa, dan "logos," yang berarti ilmu. Secara harfiah, psikologi dapat dianggap sebagai ilmu tentang jiwa. Oleh karena itu, para ilmuwan psikologi telah berupaya untuk mengubah definisi psikologi dari ilmu jiwa menjadi sebuah konsep yang lebih ilmiah, objektif, dan rasional. (Ekaningtyas, 2022)

Maka dari itu, dalam perkembangan teknologi saat ini peran orang tua sangatlah penting dan dibutuhkan dalam mengawasi perkembangan anaknya. Psikologi perkembangan anak mencakup pemahaman tentang perkembangan individu mulai dari kelahiran hingga masa remaja, serta penyelidikan mengenai perbedaan yang muncul antara satu anak dan yang lainnya, beserta alasan mengapa perbedaan-perbedaan ini terjadi. (Irmayanti, 2023)

Masa anak-anak dimulai sejak usia bayi, yaitu sekitar 2 tahun, hingga mencapai kedewasaan seksual. Pada masa inilah biasanya anak-anak sering atau kerap bermain handphone, Selama periode ini terjadi perubahan yang signifikan, baik dari segi fisik maupun psikologis. Masa anak-anak dapat dibagi menjadi dua tahap, yaitu awal masa anak-anak, yang berlangsung sekitar usia 2-6 tahun, dan akhir masa anak-anak, yang dimulai sekitar usia 6 tahun hingga saat mencapai kedewasaan seksual. (Layyinatus Syifa, 2019).

Pembahasan mengenai kesejahteraan psikologis, yang juga dikenal dengan istilah *psychological well-being*, saat ini menjadi subjek yang sering dipelajari dalam berbagai penelitian empiris. Hal ini semakin menjadi pusat perhatian masyarakat secara umum, terutama dalam konteks pendidikan. (Reza Pahlevi, 2021)

Untuk menciptakan generasi siswa yang memiliki karakter dan kualitas yang tinggi, peran serta dan fungsi guru dan orang tua sangat penting bagi pertumbuhan dan

psikologi anak. (Loge Kadarsih, 2020). Proses pendidikan adalah proses dimana pengembangan diri dalam usaha untuk membekali anak didik sehingga mempunyai keterampilan, kecakapan dan kemampuan untuk menghadapi kehidupan dan bertahan hidup. (Suhendro, 2022)

Ketika anak-anak mulai bersekolah, beberapa dari mereka mungkin menghadapi masalah karena masih tertarik bermain, kesulitan fokus saat mengerjakan tugas, yang akhirnya menimbulkan stres bagi orangtuanya. Namun, ada juga anak-anak yang mampu beradaptasi dengan baik di SD, tetap semangat

dalam pembelajaran, dan bahkan meraih prestasi di kelas. Hal ini mengundang perdebatan mengenai kapan waktu yang paling tepat bagi anak untuk memulai pendidikan di sekolah dasar. (Eka Damayanti, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dari dampak teknologi pada psikologi anak-anak di SD Negeri 157 Palembang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja dampak teknologi pada psikologi anak di SD Negeri 157 Palembang, dan menemukan bagaimana solusinya agar anak-anak tidak kecanduan akan teknologi termasuk gadget.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji (Abdussamad, 2021). Informan kunci dalam penelitian ini adalah yang paling dominan dalam memahami dan memiliki kaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti (Moleong, 2019) yaitu kepala sekolah, tenaga pendidik, peserta didik, juga orang tua siswa, akan tetapi untuk memperoleh data yang akurat maka diperlukan juga adanya informan pendukung seperti para pegawai dan masyarakat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara kualitatif menggunakan model analisis

Miles dan Huberman, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2018). Dalam memenuhi data dalam penelitian ini, peneliti melakukan dua triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sedangkan triangulasi teknik dilakukan untuk menguji kredibilitas yang sama dengan teknik berbeda.

Dalam hal ini peneliti mencoba menguji data hasil wawancara dengan observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan informan untuk memastikan kebenaran data tersebut. Dalam penelitian ini penulis memilih memfokuskan pada dampak dari penggunaan teknologi pada psikologi anak-anak di SD Negeri 157 Palembang.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak penggunaan teknologi (ponsel) mempengaruhi perilaku dan konsentrasi, dampak yang ditimbulkan dari ponsel bagi anak didik khususnya di SDN 157 Palembang sangat baik dan sangat menunjang sarana dan prasarana pendidikan sebagai acuan atau referensi bagi anak dalam mencari informasi yang lebih dalam pembelajaran.

Tentu pada era globalisasi seperti sekarang ini, membuat banyak orang berpikir untuk menggunakan segala sesuatu yang

berdasarkan pada hal-hal elektronik. (Ibrahim, Rahwani, et al., 2022) Perkembangan teknologi dalam sosial dan emosional anak disekolah, dampak negatifnya timbulnya bullying antar anak dalam sekolah tersebut. dampak positifnya membantu siswa dalam mencari informasi informasi yang mereka butuhkan, pengetahuan terbaru yang tidak mereka ketahui.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin cepat. Hal ini

menuntut semua pihak untuk mengikutinya. Persaingan global yang semakin ketat juga sangat berpengaruh pada semua seni kehidupan. (Ibrahim et al., 2023) Tekanan sosial atau masalah psikologi pada anak SD Negeri 157 Palembang secara keseluruhan pasti ada, tetapi bagaimana upaya yang dilakukan agar permasalahan itu tidak signifikan mengganggu psikologi anak. Ada beberapa masalah diantara anak tersebut memiliki ketergantungan pada teknologi yang ada, dan orang tua harus bisa mensiasati agar tidak menimbulkan masalah pada anak.

Langkah penggunaan yang bijak dalam penggunaan teknologi yaitu memberikan waktu tertentu pada siswa dalam penggunaan teknologi, mengawasi anak dalam penggunaan ponsel dalam hal negatif atau tidak pantas dilihat dan menggunakan teknologi dalam peningkatan diri.

Strategi dan saran penggunaan teknologi tanpa mengganggu psikologi anak yaitu terus beradaptasi terhadap perubahan dan perkembangan teknologi, tanpa ada tekanan dari pihak luar, sehingga berdampak positif bagi anak didik dan pendidik, terus menggali perkembangan dan manfaat teknologi agar tidak tertinggal informasi informasi baru dari dalam maupun luar.

Dari hasil tersebut dapat dijabarkan berdasarkan hasil wawancara bahwa dampak penggunaan teknologi (ponsel) mempengaruhi perilaku dan konsentrasi, dampak yang ditimbulkan dari ponsel bagi anak didik khususnya di SDN 157 Palembang sangat baik dan sangat menunjang sarana dan prasarana pendidikan sebagai acuan atau referensi bagi anak dalam mencari informasi yang lebih dalam pembelajaran.

Menurut guru SDN 157 bahwa perkembangan teknologi dalam sosial dan emosional anak di sekolah, memiliki dampak negatifnya timbulnya bullying antar anak dalam sekolah tersebut. Adapun dampak positifnya membantu siswa dalam mencari informasi-informasi yang mereka butuhkan, pengetahuan terbaru yang tidak mereka ketahui.

Hasil wawancara dengan salah satu guru SD menunjukkan bahwa anak didik

mereka sangat antusias terhadap penggunaan teknologi, terutama ponsel pintar dan tablet. Mereka merasa nyaman dan bahagia ketika menggunakan perangkat tersebut. Beberapa bahkan mengakui bahwa mereka merasa resah jika tidak bisa mengakses teknologi dalam waktu yang lama.

Hasil observasi peneliti bahwa sebagian besar anak-anak juga mengakui bahwa penggunaan teknologi dapat mengganggu konsentrasi mereka. Mereka merasa sulit untuk fokus pada tugas belajar sekolah ketika terlibat dalam aktivitas teknologi. Selain itu, anak-anak cenderung lebih suka bermain dengan teknologi dari pada berinteraksi langsung dengan teman-teman mereka.

Menurut beberapa siswa bahwa bermain game online atau berkomunikasi melalui media sosial lebih menarik bagi mereka dibanding bermain di luar rumah. Beberapa anak juga mengalami gangguan pola tidur karena penggunaan teknologi, terutama sebelum tidur. Mereka sering terjaga hingga larut malam karena terlibat dalam aktivitas online atau menonton video.

Selain itu, anak-anak menyadari bahwa mereka dapat terpapar pada konten media yang tidak sesuai untuk usia mereka saat menggunakan teknologi. Mereka telah melihat konten berkekerasan atau tidak pantas di internet. Dalam rangka mengatasi dampak negatif ini, diperlukan pendekatan yang seimbang dalam penggunaan teknologi oleh anak-anak, dengan pengawasan dan pemahaman yang lebih baik tentang dampaknya terhadap kesejahteraan mereka.

Hasil wawancara dengan orang tua anak-anak mengindikasikan konsensus mengenai ketergantungan anak-anak pada teknologi, terutama ponsel pintar dan tablet. Orang tua khawatir karena anak-anak mereka kerap meminta izin untuk menggunakan perangkat tersebut sepanjang waktu, bahkan saat makan atau ketika beraktivitas di luar rumah.

Mereka juga mengamati bahwa notifikasi dari perangkat elektronik sering kali mengganggu fokus anak-anak pada tugas-tugas mereka. Orang tua mencatat bahwa anak-anak lebih tertarik untuk bermain game online



atau berinteraksi dengan teman-teman melalui media sosial daripada bermain di luar rumah.

Selain itu, pola tidur anak-anak terganggu karena mereka sering terjaga hingga larut malam akibat aktivitas online atau menonton video di perangkat. Tidak hanya itu, orang tua juga menyatakan kekhawatiran tentang paparan anak-anak pada konten media yang tidak sesuai dengan usia mereka saat menggunakan teknologi. Konten seperti kekerasan, pornografi, dan perilaku negatif lainnya dapat mempengaruhi perkembangan moral dan emosional anak-anak. Dengan demikian, hasil wawancara ini menggarisbawahi perlunya pengawasan yang lebih ketat terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak, serta pentingnya memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan yang sehat dan bertanggung jawab. Dampak negatif ini mendorong perlu adanya aturan yang lebih jelas mengenai penggunaan teknologi dalam kehidupan anak-anak.

Hasil wawancara terhadap salah satu guru di SD tersebut dari interaksi antara guru dan murid menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi oleh anak-anak berimplikasi signifikan pada aspek psikologis mereka. Guru-guru mengidentifikasi sejumlah dampak, termasuk gangguan pada konsentrasi, terbatasnya interaksi sosial langsung, perubahan pola tidur, pengaruh terhadap kemampuan belajar, dan paparan pada konten media yang tidak sesuai.

Hal ini menyoroti pentingnya pendekatan yang seimbang dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran anak-anak, serta kebutuhan akan pengawasan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampaknya terhadap aspek psikologis anak-anak.

Dalam wawancara beberapa guru mengaltalkaln bahwa dampak penggunaan teknologi (ponsel) mempengaruhi perilaku dan konsentrasi, dampak yang ditimbulkan dari ponsel bagi anak didik khususnya di SDN 157 Palembang sangat baik dan sangat menunjang sarana dan prasarana pendidikan sebagai acuan atau referensi bagi anak dalam mencari informasi yang lebih dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi dalam sosial dan emosional anak disekolah, memiliki dampak negatifnya timbulnya bullying antar anak dalam sekolah tersebut. Adapun dampak positifnya membantu siswa dalam mencari informasi informasi yang mereka butuhkan, pengetahuan terbaru yang tidak mereka ketahui.

Selanjutnya salah satu guru berpendapat bahwa tekanan sosial atau masalah psikologi pada anak SD Negeri 157 Palembang tidak ada. tapi kemungkinan yang timbul mendekati ujian sekolah, banyak diantara anak tersebut harus bersikukuh dengan orangtua yang membuat orang tua harus mengalah karena anak lebih membutuhkan ponsel pada saat-saat tersebut. dan langkah pengunaan yang bijak dalam penggunaan teknologi yaitu memberikan waktu tertentu pada siswa dalam penggunaan teknologi, mengawasi anak dalam penggunaan ponsel dalam hal negatif atau tidak pantas dilihat dan menggunakan teknologi dalam peningkatan diri.

Terdapat beberapa guru menjelaskan bahwa strategi dan saran penggunaan teknologi tanpa mengganggu psikologi anak yaitu terus beradaptasi terhadap perubahan dan perkembangan teknologi, tanpa ada tekanan dari pihak luar, sehingga berdampak positif bagi anak didik dan pendidik, terus menggali perkembangan dan manfaat teknologi agar tidak tertinggal informasi informasi baru dari dalam maupun luar.

Penggunaan teknologi pada anak-anak di sekolah dasar dapat memiliki dampak yang signifikan pada kesejahteraan psikologis mereka. Beberapa dampak yang mungkin terjadi, diantaranya anak-anak dapat menjadi sangat tergantung pada perangkat teknologi, seperti komputer, tablet, atau smartphone. Hal ini dapat mengganggu perkembangan mereka, mengurangi waktu mereka untuk berinteraksi dengan dunia nyata, teman sebaya, dan aktivitas fisik.

Terlalu banyak paparan pada permainan dan aplikasi digital dapat mengurangi kemampuan anak-anak untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran dan aktivitas lainnya. Ini dapat mengganggu kemampuan mereka untuk belajar dengan baik di sekolah. Selain itu,

berlebihan terhadap media sosial dan konten online tertentu dapat meningkatkan risiko kecemasan dan depresi pada anak-anak. Mereka dapat merasa tertekan oleh tekanan sosial dan perbandingan dengan orang lain di platform media sosial.

Anak-anak yang terlalu sering terlibat dalam teknologi cenderung memiliki kemampuan sosial yang kurang berkembang. Mereka mungkin kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung dengan orang lain dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Penggunaan teknologi pada malam hari, terutama ketika anak-anak tidak memiliki batasan waktu layar yang tepat, dapat

mengganggu pola tidur mereka. Kurang tidur dapat berdampak negatif pada kesejahteraan psikologis dan kinerja sekolah.

Penting untuk mengambil tindakan yang bijak dalam mengatur penggunaan teknologi pada anak-anak di sekolah dasar. Ini termasuk mengatur batasan waktu layar, memantau konten yang mereka akses, dan memberikan pendidikan tentang etika digital. Selain itu, melibatkan anak-anak dalam aktivitas fisik, sosial, dan kreatif yang seimbang dapat membantu mengurangi dampak negatif dari penggunaan teknologi.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi, khususnya ponsel pintar dan tablet, memiliki dampak signifikan pada psikologi anak-anak di SD Negeri 157 Palembang. Dampak tersebut meliputi pengaruh terhadap perilaku, konsentrasi, interaksi sosial, pola tidur, kemampuan belajar, dan paparan pada konten media yang tidak sesuai untuk usia mereka. Meskipun penggunaan teknologi memberikan manfaat dalam mendukung pembelajaran dan akses informasi, perlu diwaspadai dampak negatif seperti gangguan konsentrasi, ketergantungan, dan gangguan pola tidur. Selain itu, anak-anak cenderung lebih memilih aktivitas online daripada berinteraksi langsung dengan teman-teman mereka, yang dapat mempengaruhi

perkembangan sosial dan emosional mereka. Orang tua dan pendidik memiliki peran penting dalam mengawasi dan memberikan pemahaman yang lebih baik kepada anak-anak tentang penggunaan teknologi yang sehat dan bertanggung jawab. Diperlukan aturan yang jelas mengenai penggunaan teknologi dalam kehidupan anak-anak, serta pendekatan yang seimbang dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Pendidikan teknologi yang melibatkan orang tua, guru, dan siswa dapat membantu mengurangi dampak negatif sambil tetap memanfaatkan potensi positif teknologi. Hal ini penting untuk memastikan bahwa anak-anak dapat menggunakan teknologi secara sehat dan seimbang tanpa mengganggu kesejahteraan psikologis mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV Syakir Media press.
- Agustian, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keidaman dan ILMU PENDIDIKAN*, 4.
- Damayanti, E., Dewi, E. M. P., & Putri, r. N. (2022). Kesiapan Aaak Masuk Sekolah Dasar (Tinjauan Psikologi Perkembangan dan Pendidikan). *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 58-73.
- DWI, P. (2022). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di SMP dan MTs Se-Kecamatan Sidomulyo Kabupaten Lampung Selatan.
- Eka Damayanti, E. M. (2022). Kesiapan Anak Memasuki Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*.
- Ekaningtyas, N. L. D. (2022). Psikologi Dalam Dunia Pendidikan. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(01), 29-38.
- Ibrahim, Badaruddin, K. M. S., & Ridiana, P. (2023). Operasionalisasi Laboratorium Komputer Dalam Pembelajaran Jambura Journal of Educational Management. *Jambura Journal of*

*Educational Management*, 4(September), 239–250.

- Ibrahim, I., Adi Prasetyo, Choirun Niswah, & Zulkipli, Z. (2022). Sarana Dan Prasarana Pendidikan Di Madrasah Ibtidaiyah. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 170–181. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i3.578>
- Ibrahim, I., Rahwani, R., & Badaruddin, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Raport Digital Terhadap Kinerja Guru. *Pedagogika*, 13(Nomor 1), 1–15. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v13i1.1128>
- Irmayanti, N., Pranajaya, S. A., Lodo, R. Y., Haluti, F., Hariyani, F., Ningsih, D. R.,...& Uce, L. (2023). *Psikologi Anak*. Global Eksekutif Teknologi.
- Kadarsih, I., Marsidin, S., Sabandi, A., & Febriani, E. A. (2020). Peran dan tugas kepemimpinan kepala sekolah di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2020, 2.2:194-201.
- Layyinatul Syifa, E. S. (2019). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGI pada ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2.
- Lestari, I. A, Sakdiyah, H., Soleha, W., & Wahidah, F. (2022). Penguatan Pengelolaan Pembelajaran Bagi Guru PAUD Dalam Membangun Ketahanan Psikologis Anak Usia Dini. *Al-ijtima': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 109-121.
- Lestari, I., Phil, M., Devi, E. Y., Zaelani, A. K., & Sutisno, A. N. Peran Inovasi Pendidikan Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurfadhillah, S., Adella, A., Asfari, A. I., Anggraeny, D., Sari, N. N., & Ananda, V. (2022). Analisis Model Pelayanan Pendidikan Bagi Anak Disleksia dan Disgrafia di Sekolah Inklusi SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *MASALIQ*, 2(1), 43-52
- Pahlevi, R., Utomo, P., & Zubaidah, Z. (2021). Kesejahteraan Psikologi Anak Autis Ditinjau Dari Layanan Bimbingan Dan Konseling Berkebutuhan Khusus di Sekolah. *Jurnal Hawa: Studi Pengurus Utamaan Gender dan anak*, 31(1), 25-32.
- Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendro, E. (2022). Strategi Membangun Karakter Anak Sekolah Dasar Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Magistra*, 13(1), 2615-2282.
- Syifa, L., Setianingsih, E.S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Yumarni, V. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*. 8(2).