



**PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS 3A SD BRAWIJAYA
SMART SCHOOL KOTA MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

ARISTYA NUR AINI

NPM. 22001013011



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
2024**

Abstrak

Nur Aini, Aristya. 2024. *Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Tematik di Kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Malang. Pembimbing: Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd., Dr. Fita Mustafida, M.Pd

Kata kunci: Teknologi Digital, Media Pembelajaran

Dunia pendidikan harus mampu mengikuti dan menerapkan akan perkembangan teknologi digital yang dapat dimanfaatkan pada lingkup pendidikan khususnya penerapan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran telah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan manusia yang harus dijalani. Proses pembelajaran merupakan pentransferan, penyaluran ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Sementara itu dalam sebuah pembelajaran tidak luput dari penggunaan media pembelajaran sebagai alat penyampai, di SD Brawijaya Smart School pada jenjang kelas 3A ini dalam kegiatan belajar sehari-hari selaku guru kelas yang mengajar telah menerapkan media teknologi digital.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Menggunakan sumber data primer, yang diperoleh melalui kesaksian yang dikumpulkan oleh peneliti atau menyelidiki secara langsung dari lokasi penelitian. Sedangkan metode yang digunakan adalah studi kasus, Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, dokumentasi yang diolah dalam bentuk catatan lapangan. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan model Miles & Huberman yaitu kondensasi data, penyajian data, dan kesimpulan. Lokasi penelitian yaitu SD Brawijaya Smart School Kota Malang terletak di Jalan Cipayung, No. 8, Ketawang Gede Lowokwaru, Kota Malang.

Hasil dari penelitian ini bahwa SD Brawijaya Smart School Kota Malang telah memanfaatkan teknologgi digital sebagai media pembelajaran, khususnya pada jenjang kelas 3A. Penyusunan program media pembelajaran melalui perencanaan perangkat pembelajaran serta memiliki peran yang sangat krusial, dengan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai maka pembelajaran dapat

berjalan dengan lancar. Tentu terdapat hambatan dalam pelaksanaannya yaitu berkaitan dengan kendala listrik apabila mengalami pemadaman. Sumber media digital yang dimanfaatkan ini berupa aplikasi, web atau platform. Hal ini memperoleh hasil bahwa respon siswa antusias dan menyambut dengan baik pada penggunaan media teknologi digital. Ini dapat membantu guru dan siswa memperoleh informasi dan belajar, adapun kendala yang dialami guru ialah harus beradaptasi cepat dengan perubahan teknologi yang semakin canggih. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru belajar kembali bagaimana cara menggunakan teknologi dalam kegiatan mengajar di kelas. Penggunaan teknologi digital ini menimbulkan dampak bagi siswa yang akibatnya mengalami kecanduan atau ketergantungan rasa ingin terus menerus belajar secara instan menggunakan teknologi.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Saat ini banyak berdiri sekolah-sekolah yang unggul dalam mengembangkan kualitas dan fasilitas sekolah. Pengembangan kualitas dan fasilitas tersebut utamanya adalah pada kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien serta fasilitas sarana ajar yang memadai. Penting untuk disadari pada era saat ini penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran perlu untuk diterapkan. Akan tetapi penggunaan teknologi digital sebagai sarana media dalam pembelajaran ini masih belum menyeluruh atau merata diterapkan di beberapa sekolah.

Oleh karena itu perlu diketahui bahwa penggunaan teknologi digital sebagai sarana media pembelajaran ini memiliki dampak tersendiri pada kualitas perkembangan pembelajaran. Dengan mengikuti perkembangan pesat pada era digital saat ini dapat menjadikan kualitas pada pembelajaran lebih baik dan berkembang sesuai dengan masanya.

Digital sering dikaitkan dengan internet dan informasi teknologi, yang memungkinkan semuanya dilakukan dengan perangkat canggih yang memudahkan manusia (Wibowo *et al.*, 2023). Era globalisasi saat ini dalam aspek lingkup kehidupan tidak terpungkiri oleh penggunaan teknologi digital. Sebab tuntutan zaman yang semakin canggih manusia juga dituntut untuk bisa dan mengikuti akan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Manusia dalam kehidupan sehari-hari mereka telah dipengaruhi dan diubah oleh teknologi, sehingga jika saat ini "buta

teknologi", maka akan terlambat dalam menguasai informasi dan juga akan tertinggal dalam mengejar berbagai peluang kemajuan (Munir, 2017).

Proses penyebaran kebiasaan di seluruh dunia disebut globalisasi, yang pada dasarnya mengacu pada pertumbuhan pesat teknologi komunikasi dan informasi (Hidayat dan Abdillah, 2019). Penggunaan teknologi digital ini menyebar ke seluruh penjuru dunia yang mana terlihat pada lingkup pekerjaan dan pada sektor pabrik-pabrik besar. Tidak hanya pada bidang tersebut, di dalam dunia pendidikan juga harus mampu mengikuti dan menerapkan akan perkembangan teknologi digital yang dapat dimanfaatkan pada lingkup pendidikan khususnya penerapan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran telah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan manusia yang harus dijalani. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan secara langsung di dalam sebuah ruangan maupun tempat-tempat yang menunjang keberlangsungan dalam melaksanakan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini terjadi sebuah interaksi dua arah yaitu antara pendidik dan peserta didik, serta dalam pembelajaran ini memanfaatkan sumber-sumber belajar. Proses pembelajaran merupakan pentransferan, penyaluran ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik serta pembentukan kepercayaan, tanggung jawab, karakter dan sikap yang baik. Demikian pembelajaran ini adalah sebuah proses membantu peserta didik untuk belajar dengan baik.

Sementara itu dalam sebuah pembelajaran tidak luput dari penggunaan media pembelajaran sebagai alat penyampai. Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan untuk menunjang keberlangsungan dalam pembelajaran. Media memiliki arti sebagai perantara, sarana penyampai, atau alat penyalur dalam pembelajaran. Penggunaan media ini berfungsi sebagai penyampai materi yang diajarkan melalui alat peraga, buku paket, sumber media *online* maupun sumber media lain yang mendukung untuk dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara langsung.

Sejalan dengan media pembelajaran yang digunakan di SD Brawijaya Smart School pada jenjang kelas 3A ini dalam kegiatan belajar sehari-hari selaku guru kelas yang mengajar telah menerapkan media teknologi digital. Yang mana dalam penerapan media tersebut tentu terdapat masalah yang muncul dan harus dihadapi. Masalah tersebut berkenaan dengan kendala ketika guru menggunakan media teknologi digital serta dampak lain yang mungkin dapat terjadi.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti mendapatkan informasi tentang media pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran di kelas 3A ini. Tersedianya fasilitas dan sarana prasarana berbasis teknologi digital yang memadai di dalam kelas, maka pembelajaran yang dilaksanakan ini dapat bervariasi. Media pembelajaran digital yang tersedia di kelas ini yakni terdapat sound aktif, PC, LCD beserta layar. Adanya media tersebut dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. (O1.SD BSS.VIII/23)

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengetahui lebih mendalam mengenai media pembelajaran digital bagaimana yang diterapkan serta langkah apa yang diambil oleh guru untuk menangani kendala yang timbul pada penggunaan media pembelajaran teknologi digital di SD Brawijaya Smart School pada jenjang kelas 3A ini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian tentang **“PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS 3A SD BRAWIJAYA SMART SCHOOL KOTA MALANG”**

B. Fokus penelitian

Adapun fokus penelitian berdasarkan konteks penelitian di atas meliputi:

1. Bagaimana perencanaan yang dihadapi guru saat menerapkan media teknologi pada proses pembelajaran tematik di kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang ?
2. Bagaimana penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran tematik di Kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang?
3. Bagaimana hasil penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran tematik di Kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan fokus penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan yang dihadapi guru pada saat menerapkan media teknologi pada proses pembelajaran di kelas Kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang ?
2. Mendeskripsikan penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran di Kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang?
3. Mendeskripsikan hasil penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran di Kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang?

D. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam bidang pendidikan ini. Serta penelitian ini diharapkan menjadi pandangan sekolah maupun lembaga lain dalam penggunaan media pembelajaran digital.
2. Secara praktis
 - a. Bagi peneliti, sebagai penambah wawasan untuk mengetahui secara lebih mengenai penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran.
 - b. Bagi sekolah, menjadikan pengembangan mengenai teknologi digital sebagai media pembelajaran.

- c. Bagi guru, sebagai sarana ajar yang sesuai dengan era modern dan diharapkan guru mampu mengikuti perkembangan teknologi saat ini agar dapat menerapkan dalam pembelajaran dengan baik.
- d. Bagi siswa, sebagai bentuk informasi untuk mengetahui mengenai teknologi digital yang dimanfaatkan sebagai pembelajaran.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan pertimbangan dan rujukan untuk penelitian yang sesuai dengan topik yang akan dibahas.

E. Definisi Operasional

1. Teknologi digital

Teknologi digital adalah macam alat digital yang digunakan di sekolah yang mana untuk menunjang keberlangsungan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan untuk menunjang keberlangsungan dalam pembelajaran baik secara fisik maupun melalui alat peraga atau media online.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran merupakan kegiatan penyampaian ilmu pengetahuan oleh pendidik kepada peserta didik. Sedangkan tematik adalah pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 di jenjang sekolah dasar.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang berjudul *Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Tematik di Kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang* yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan Penerapan Media Teknologi pada Proses Pembelajaran Tematik di kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang

Perencanaan pembelajaran adalah bagian penting dari proses pendidikan yang menentukan keberhasilan program. Di SD Brawijaya Smart School, guru menyusun RPP atau modul ajar untuk merencanakan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada kelas 3A, RPP yang digunakan adalah Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan, Subtema 1: Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia, dengan media pembelajaran teknologi digital seperti video dan PPT interaktif. RPP membantu pembelajaran berjalan sistematis dan teratur, mencakup materi, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi sesuai silabus.

2. Penggunaan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran di Kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang

Sarana dan prasarana sekolah mendukung kegiatan belajar mengajar dengan berbagai media seperti PC, LCD, speaker aktif, jaringan internet yang merata di semua kelas, dan genset. Namun, kendala

teknis seperti pemadaman listrik dan keterbatasan genset menyebabkan gangguan dalam akses internet dan penggunaan komputer di sekolah. Guru menggunakan aplikasi seperti Quizizz dan Wordwall untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran, dengan fokus pada metode Game Based Learning yang menggabungkan unsur permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis bagi siswa.

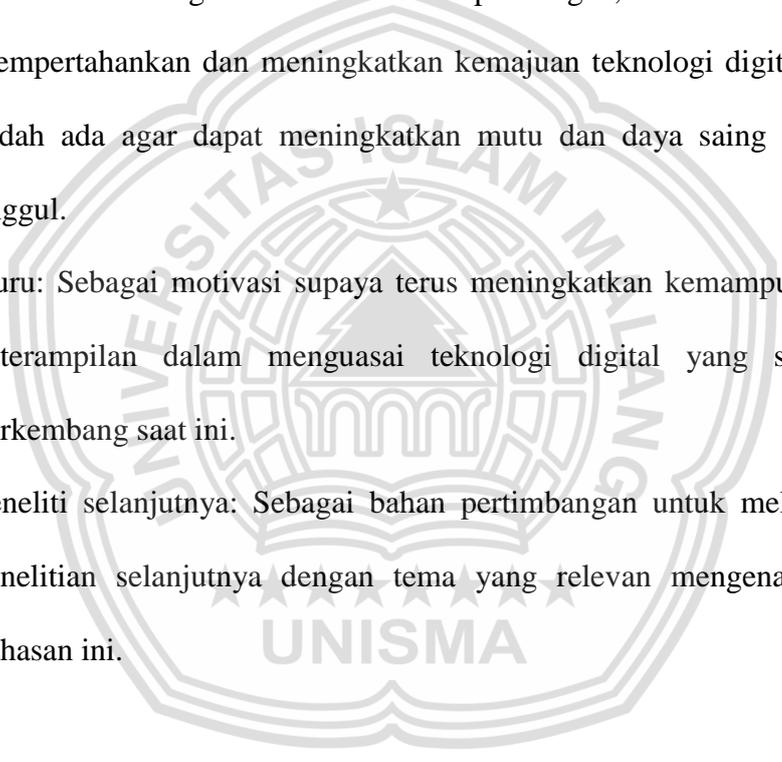
3. Hasil Penggunaan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran di Kelas 3A SD Brawijaya Smart School Kota Malang

Penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran tematik menunjukkan respon positif dan antusias dari siswa karena dianggap baru dan menarik. Media digital membantu guru dan siswa mendapatkan informasi dan belajar lebih baik. Siswa lebih terlibat dalam pembelajaran melalui aktivitas seperti kuis dan diskusi, sementara guru harus terus belajar teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, ada dampak negatif berupa kemalasan siswa dalam menyalin tulisan. Guru mengatasi kendala pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran dengan cara mempelajari teknologi bersama rekan yang lebih berpengalaman, untuk meningkatkan kompetensi mengajar dan berbagi pengetahuan.

B. SARAN

Setelah melakukan penelitian dan menemukan simpulan. Peneliti menulis saran yang ditujukan kepada beberapa pihak terkait diantaranya:

1. Peneliti: Sebagai peneliti, diharapkan untuk terbuka terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan dan bersedia untuk memperbaiki penulisan jika terdapat kesalahan yang ditemukan.
2. Sekolah: Sebagai saran dan pandangan, sekolah untuk mempertahankan dan meningkatkan kemajuan teknologi digital yang sudah ada agar dapat meningkatkan mutu dan daya saing sekolah unggul.
3. Guru: Sebagai motivasi supaya terus meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam menguasai teknologi digital yang semakin berkembang saat ini.
4. Peneliti selanjutnya: Sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan tema yang relevan mengenai topik bahasan ini.



DAFTAR RUJUKAN

- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211–216. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i2.5346>
- Ahdar, D., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Parepare: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Ananda, R., & Banurea, O. K. (2017). *Manajamen Sarana Dan Prasarana Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.42>
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej*, 4(1), 93–116. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Bahak Udin, M., & Nurdyansyah. (2018). *Buku Ajar*. UMSIDA Press.
- Cahya, U. D., Simarmata, J., Iwan, Suleman, N., Nisa, K., Nasbey, H., Muharlisiani, L. T., Karwanto, Putri, M. D., Chamidah, D., Pagiling, S. L., & Rahmadani, E. (2023). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*. Langsa: . Yayasan Kita Menulis.
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2012). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*. Sleman: Penerbit Teras.
- Fatimah, S., Lailia, S. A., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di MI/SD Pada Era Revolusi Industri 5.0. *SIGNIFICANT: Journal of Research And Multidisciplinary*, 01(02), 82–89. [file:///C:/Users/Hamdan Maghribi/Downloads/644-File Utama Naskah-3596-1-10-20230612 \(2\).pdf](file:///C:/Users/Hamdan Maghribi/Downloads/644-File%20Utama%20Naskah-3596-1-10-20230612%20(2).pdf)

- Fajriwasti, Yossi, Suci Indah Lestari, Salman Alfarisi, dan Sunarti Sunarti. 2022. "Pengelolaan Media Pembelajaran di tingkat MI/SD." *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 8 (1): 21–28. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v8i1.424>.
- Fiantika, Wasil, & Waris. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. *Cet.I*. PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Gunawan, & Ritonga Aidah, A. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INDUSTRI 4.0*. Medan: Raja Grafindo Perkasa.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Hardani, & rahmatul istiqomah, R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (Cet.1)*. Mataram: CV. Pustaka Ilmu.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Klaten: CV. TAHTA MEDIA GROUP.
- Hasibuan, F. H. (2023). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar : Literature Riview. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(2), 408–417.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In M. K. Efitra, S.Kom. & M. K. Sepriano (Ed.), *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Nomor 1). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya" (Cet. 1)* (C. Wijaya & Amiruddin (ed.)). Medan: Penerbit LPPPI.
- Hrp Ariani, N., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung:

WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.

- Khadijah. (2013). *Belajar dan Pembelajaran* (Vol. 09, Nomor 02). Medan: Citapustaka Media.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Laila, Q. N. (2016). Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Jenjang SD/MI. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 3(2).
- Mayang Gita Fitriani, Nurul Huda, Sania Ramadhani, dan Uni Nurnikmah. 2024. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (1): 3048–54. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>.
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Jurnal Refleksi Kepemimpinan* (Desember). Bandung: CV. Alfabeta.
- Mustafida, F. (2013). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 77–96.
- Pemerintah, I. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>
- Proborini, E. (2021). Evaluasi Pembelajaran Matematika Secara Daring Pada Siswa Kelas Vi Sd Karangturi. *Intelligentes Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 2.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian (Cet.1)*. Banjarmasin:

Antasari Press.

Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>

Saleh, S. (2017). *ANALISIS DATA KUALITATIF*. Makassar: Pustaka Ramadhan.

Sanasintani. (2020). *Penelitian Kualitatif (Cet.1)*. Palangkarya: Selaras.

Setiawan, M. A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Palangkaraya: Uwais Inspirasi Indonesia.

Shodiqin, A., Sukestiyarnob, Wardonob, Isnartob, & Utomo, P. W. (2020). Profil Pemecahan Masalah Menurut Krulik dan Rudnick ditinjau dari Kemampuan Wolfram Mathematica. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 3(1), 809–820.

Tim Pusdiklat. (2016). Modul Pengembangan Silabus dan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. In *Pusdiklat Pegawai Kemendikbud*. [https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/file/e-publikasi/02. BAHAN AJAR/Modul Pelatihan Teknis/03.15 Pelatihan Teknik Fasilitasi Melatih bagi Pamong Belajar/03.15 Modul Pelatihan TFM bagi Pamong Belajar 02. Pengembangan Silabus dan Penyusunan RPP.pdf](https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/file/e-publikasi/02.BAHAN_AJAR/Modul_Pelatihan_Teknis/03.15_Pelatihan_Teknik_Fasilitasi_Melatih_bagi_Pamong_Belajar/03.15_Modul_Pelatihan_TFM_bagi_Pamong_Belajar_02_Pengembangan_Silabus_dan_Penyusunan_RPP.pdf)

Urwatul Wutsqa, A., Pendidikan Islam, K., & Anjarsari, P. (2021). Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Tingkat Smp. *Al Urwatul Wutsqa*, 1(2), 13–26. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>

Wahyuningsih, S. (2013). Metode Penelitian Studi Kasus: Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya. In *UTM PRESS Bangkalan - Madura*.

Wibowo, S. ., Wahyuddin, S., Permana, A. ., Sembiring, S., & ... (2023).
Teknologi Digital Di Era Modern (Cet. 1) (D. Purnama Sari (ed.)). Padang:
PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI Anggota IKAPI No.
033/SBA/2022.

