

Pemanfaatan Teknologi Inovatif Dalam Pembelajaran Blended Learning

Uswatun Khasanah¹, Ririn², Dian Sanuri³, Armiyanti⁴

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

Email : 2102844672@iainpalopo.ac.id

Abstract : *This article discusses the use of innovative technology in Blended Learning. Research abstract. The method used in this article is a library method that integrates literature with relevant findings in the field. This article relies on data and material obtained from library sources, including books, journals and other literature. Data sources were obtained through the process of collecting literature to obtain theoretical information and knowledge. Data analysis techniques are carried out through the stages of summarizing, presenting data and drawing relevant conclusions. Innovative technology in blended learning has transformed education, enriching the student experience, and creating a dynamic and inclusive environment. This approach combines online and face-to-face learning, allowing students to learn at their pace and style. Technology integration increases student engagement, instructional flexibility, and access to resources, helping to achieve educational goals. Some innovative technologies that can be used to support Blended Learning learning are Learning Management Systems (LMS), Video Conferencing Tools, Gamification Tolls, Augmented Reality (AR).*

Keywords : *Technology, Innovative, Blended learning*

Pendahuluan

Globalisasi berdampak pada kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi memfasilitasi akses mudah terhadap informasi dari berbagai negara. Namun, dampak dari kemajuan teknologi ini memiliki sisi positif dan negative, (Tranggono dkk., 2023). Pengelolaan teknologi perlu didukung oleh pemahaman yang komprehensif agar pendidikan dapat dimanfaatkan secara optimal dengan teknologi, sehingga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan tuntutan zaman digital saat ini, (Salsabila dkk., 2023).

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan, termasuk pengembangan metode pembelajaran baru dengan materi yang relevan guna meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi. Teknologi membantu manusia dalam menjalankan kegiatan sehari-hari baik dalam pekerjaan maupun pendidikan. Di era modern saat ini, teknologi semakin canggih dan maju, terlihat dari berbagai media yang mendukung pekerjaan dan pembelajaran bagi siswa atau mahasiswa dalam menyelesaikan tugas. Lingkungan sekitar kita sangat mempengaruhi perkembangan teknologi, terutama dengan ketersediaan internet yang berdampak besar pada kemajuan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam konteks pendidikan, internet dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, (Maritsa dkk., 2021).

Dengan adopsi teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, terjangkau, dan efisien. Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Sehan Rifky dengan judul "Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi", hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan chatbot dan teknologi interaktif lainnya dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, membuatnya lebih menarik dan efisien. Dalam konteks ini, chatbot termasuk

dalam kategori teknologi yang saat ini banyak digunakan, (Rifky, 2024). Saat ini, pelajar dapat mengakses bahan pembelajaran online dari berbagai tempat dan kapan pun melalui komputer atau perangkat seluler mereka. Selain itu, teknologi telah memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, seperti penggunaan multimedia, simulasi, dan permainan pendidikan. Oleh karena itu, model pembelajaran dapat mendorong aktivitas, kreativitas, dan motivasi pada siswa, (Salsabila dkk., 2022).

Penggunaan teknologi sebaiknya dilakukan dengan bijak, terutama ketika digunakan dalam konteks pendidikan dan pelatihan. Manfaat penggunaan teknologi dengan bijak adalah dapat meningkatkan kualitas serta jangkauan pembelajaran. Dengan teknologi yang diterapkan secara cermat, peluang untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran juga semakin terbuka lebar, (Nuryana, 2019).

Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi telah merevolusi cara pembelajaran secara signifikan. Peran guru saat ini tidak hanya sebatas sebagai pengajar, tetapi lebih sebagai pengawas dan pembimbing yang membantu siswa dalam mengembangkan potensi mereka secara lebih efektif, (Elpana dkk., 2022). Salah satu langkah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah kemampuan guru dalam berinovasi. Ini menunjukkan kreativitas dan kemampuan mereka untuk terus mengembangkan diri agar menjadi lebih baik, (Hasriadi, 2022).

Salah satu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah blended learning, yang menggabungkan pembelajaran langsung dan pembelajaran online. Dengan menerapkan model pembelajaran ini, diharapkan dapat memfasilitasi berbagai jenis kegiatan belajar jarak jauh, baik yang bersifat langsung maupun mandiri, (Huda dkk., 2021). Terdapat banyak sekali macam teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam penerapan pembelajaran blended learning, mulai dari platform pembelajaran daring (LMS), hingga aplikasi video konferensi seperti Zoom atau Google Meet yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa secara virtual. Selain itu, penggunaan konten multimedia seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, dan e-book juga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa secara online. Dengan memanfaatkan beragam teknologi ini, pembelajaran blended learning dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan memungkinkan fleksibilitas bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran. Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Andrian, dkk dengan judul "Video Tutorial Materi Shooting Bola Basket untuk Mendukung Blended Learning", hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk belajar di waktu dan tempat yang mereka pilih. Mereka dapat mengakses video tersebut melalui platform pembelajaran daring atau perangkat seluler mereka, (Andrian dkk., 2023)

Berdasarkan pernyataan tersebut, ditekankan pentingnya dan perlunya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa. Dengan adanya beragam teknologi yang tersedia, pendidik memiliki kesempatan untuk memanfaatkan solusi teknologi inovatif yang sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Metode

Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan adalah metode pustaka yang mengintegrasikan literatur dengan temuan yang relevan di lapangan. Artikel ini mengandalkan data dan materi yang diperoleh dari sumber-sumber kepustakaan, termasuk dari buku, jurnal, dan literatur lainnya. Sumber-sumber ini bertindak sebagai basis informasi yang akan diolah dan dianalisis oleh peneliti. Pemilihan sumber kepustakaan dilakukan dengan metode yang efektif, yaitu dengan mengidentifikasi dan menilai kualitas serta relevansi sumber, memastikan keberagaman perspektif, dan mengutamakan sumber-sumber yang memiliki kredibilitas tinggi

serta peer-reviewed. Data dikumpulkan melalui proses pengumpulan literatur untuk memperoleh informasi serta pengetahuan yang bersifat teoritis. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan merangkum, menyajikan data, dan menarik kesimpulan yang relevan.

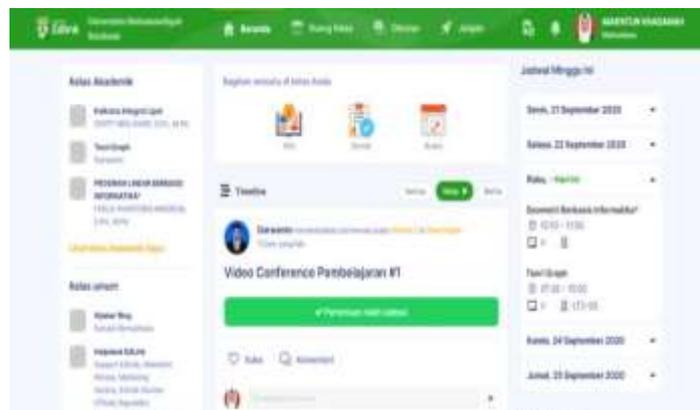
Hasil dan Pembahasan

Learning Management System (LMS)

LMS memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengelola pembelajaran sesuai dengan tujuan dan maksud yang diinginkan. Learning Management System (LMS) adalah salah satu jenis perangkat lunak yang menerapkan konsep pembelajaran elektronik, (Listiyono dkk., 2022). Learning Management System, atau LMS, memungkinkan institusi pendidikan untuk menyelenggarakan pembelajaran dengan mengadopsi metode blended learning.

Saat ini, ada banyak Learning Management System (LMS) yang sudah berkembang dan dipergunakan untuk mendukung proses pembelajaran di institusi pendidikan. LMS tersedia dalam opsi berbayar dan gratis. Sebagian dikembangkan secara mandiri, sementara yang lain bergantung pada aplikasi lain. Ada juga LMS yang tersedia dalam bentuk aplikasi dan web. Berikut adalah beberapa teknologi LMS inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran blended learning.

- a. SEVIMA EdLink, merupakan aplikasi pembelajaran yang memadukan pengajaran offline dan pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi Sevima Edlink sebagai platform daring. Ini memungkinkan murid untuk belajar secara independen dan memperoleh keterampilan belajar yang lebih baik. mereka dengan bantuan teknologi digital, serta memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran, (Marlina, 2020).



Gambar 1. Aplikasi Sevima Edlink

- b. Edmodo, merupakan ruang belajar online yang menawarkan lebih banyak fitur yang bisa disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Guru dapat dengan mudah mengelola sistem pembelajaran menggunakan Edmodo, berkat fitur-fitur praktis yang disediakan. Platform ini memungkinkan guru untuk dengan lancar memanfaatkan Edmodo dalam proses pengajaran. Fitur-fitur yang ada, seperti berbagi materi pelajaran, memberikan tugas, membuat kuis, melakukan polling, dan mendiskusikan materi melalui komentar, memberikan fleksibilitas dalam penggunaan platform ini, (Putri & Hartati, 2020).



Gambar 2. Aplikasi Edmodo

- c. Google Classroom, merupakan sebuah aplikasi yang memfasilitasi penciptaan ruang kelas secara online, terdapat fitur untuk mendistribusikan tugas, mengumpulkan tugas, dan bahkan menilai tugas yang dikumpulkan. Di samping itu, format-file beragam seperti Word, PowerPoint, PDF, video, dan tautan juga bisa diunggah tanpa pembatasan, (Salamah, 2020). Hal tersebut dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, kapanpun dan dimanapun juga dalam pengaksesannya.



Gambar 3. Aplikasi Classroom

Video Conferencir

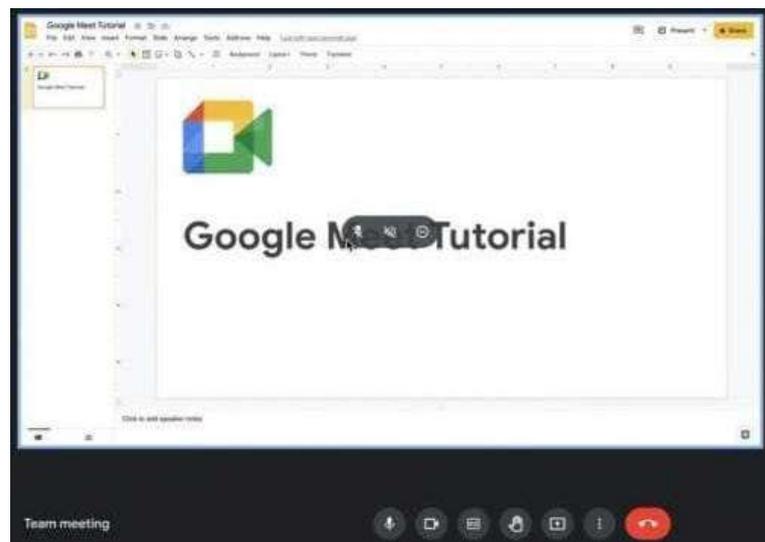
Seiring berkembangnya teknologi, muncul semakin banyak platform yang mendukung pelaksanaan pembelajaran Blended Learning, diantaranya *Video conferencing*, yaitu teknologi yang memfasilitasi pertemuan langsung antara pengguna dari lokasi yang terpisah tanpa perlu berkumpul di satu tempat secara fisik, (Hidayat, 2020). Pemanfaatan *video conferencing* dalam pembelajaran blended learning dapat meningkatkan keterlibatan antara guru dan siswa secara virtual, memungkinkan kolaborasi antar siswa dari lokasi yang berbeda, dan juga memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran berkualitas melalui platform daring. Ada beberapa macam *Video conferencing* yang dapat digunakan, yakni sebagai berikut :

- a. Zoom Cloud Meeting, adalah aplikasi konferensi video yang menggunakan teknologi cloud computing. Aplikasi tersebut memungkinkan pengguna untuk melakukan pertemuan virtual melalui video, audio, atau keduanya. Terdapat beberapa fitur utama dalam aplikasi zoom yakni : Rekaman (Record) ketika video conference berlangsung, Rise hand (angkat tangan), Schedule and join a meeting (membuat jadwal), Virtual background, dan sebagainya, (Ramadani dkk., 2021).



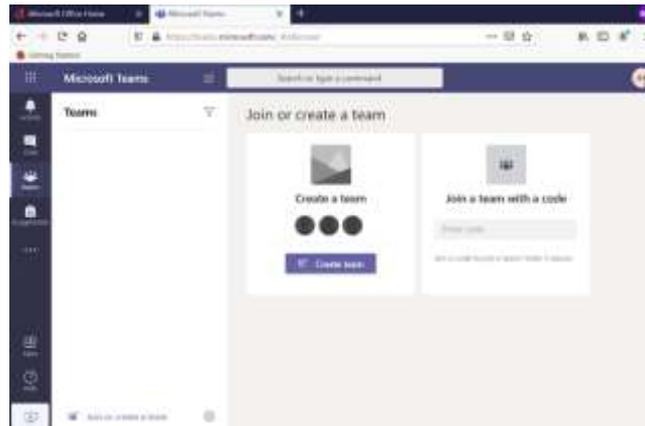
Gambar 4. Aplikasi Zoom Cloud Meeting

- b. Google Meet adalah sebuah platform konferensi video yang dikembangkan oleh Google untuk melakukan pertemuan secara online. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengadakan rapat, mengikuti sesi belajar mengajar, dan kelas pelatihan virtual dari mana saja, (Prisuna, 2021). Aplikasi ini memungkinkan siswa dan guru untuk melaksanakan pembelajaran secara virtual tanpa harus berada di kelas, karena seluruh kegiatan dapat dilakukan secara online. Dengan menggunakan perangkat yang terkoneksi dengan internet, baik siswa maupun guru dapat mengikuti pembelajaran seperti biasa tanpa harus datang ke sekolah.



Gambar 5. Aplikasi Google Meet

- c. Microsoft Teams adalah sebuah platform digital yang mengintegrasikan komunikasi percakapan, rapat, dan berbagi file dalam sebuah aplikasi cloud. Microsoft Teams adalah komponen dari paket layanan berlangganan yang disediakan oleh Microsoft, sebagai bagian dari rangkaian produk Microsoft Office. Platform ini menyediakan berbagai fitur, termasuk kemampuan untuk mengedit file, kualitas video HD dan audio yang optimal, fokus pada privasi, serta keamanan yang terjamin langsung dari Microsoft., (Widiyarso & Sutama, 2021).



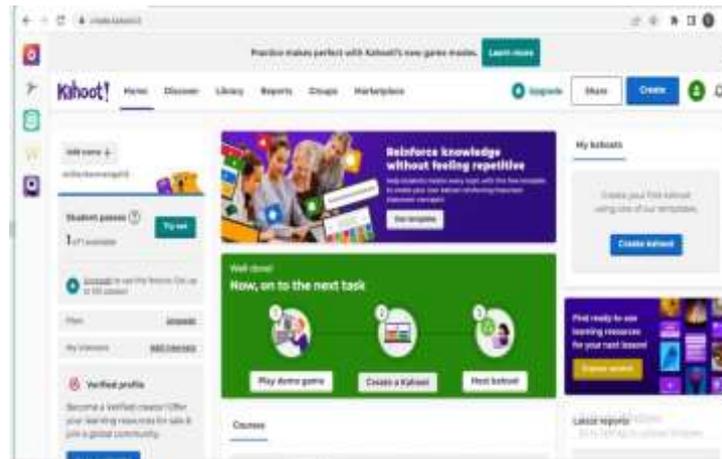
Gambar 6. Aplikasi Microsoft Teams

Gamification Tolls

Situs Gamifikasi yakni berupa penggunaan elemen game ke dalam konteks non-game. Program ini menggunakan pendekatan kerja yang berfokus pada game, aspek estetika, dan pemikiran permainan untuk mengajak orang terlibat, memotivasi tindakan, mendukung proses pembelajaran, serta menyelesaikan suatu permasalahan, (Ariani, 2021).

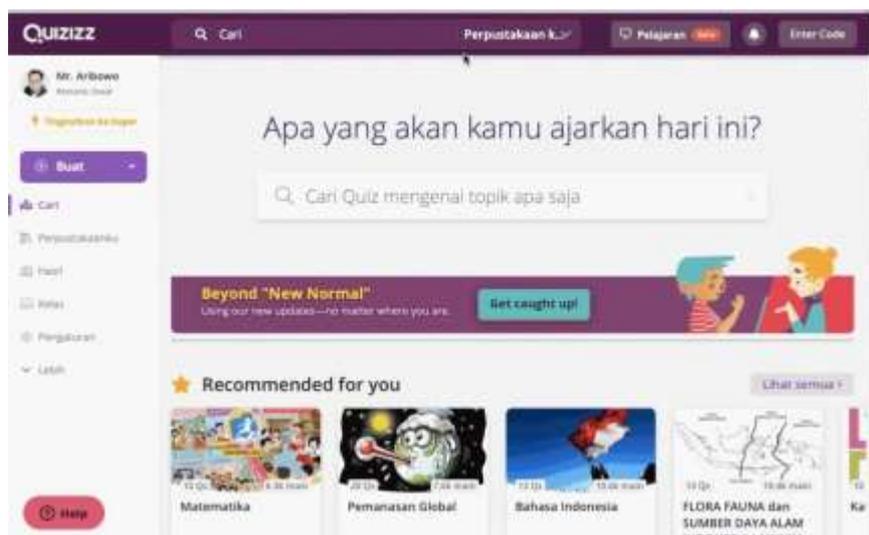
Dalam pembelajaran Blended learning, pemanfaatan media berupa Gamifikasi ini dapat diterapkan secara online maupun offline di dalam kelas, Dengan penerapan sistem gamifikasi, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien, sehingga keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat. Menerapkan konsep gamifikasi dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, tetapi harus diakui bahwa minat mereka mungkin terfokus pada aspek permainan daripada substansi pelajarannya. Oleh karena itu, menjadi tantangan bagi guru untuk memilih situs yang tidak hanya menarik dari segi desain tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran. terdapat beberapa situs yang termasuk dalam *Gamification Tolls* yang dapat dimanfaatkan, diantaranya sebagai berikut :

- a. Kahoot, Aplikasi Kahoot merupakan platform teknologi pembelajaran yang menggabungkan evaluasi pembelajaran melalui permainan interaktif dan menyertakan sistem pemantauan aktifitas siswa. Salah satu keunggulan Kahoot adalah soal-soal yang disajikan di dalamnya memiliki batasan waktu. Keterbatasan waktu ini membantu melatih siswa untuk berpikir dengan cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal menggunakan aplikasi tersebut. (Lisnani* & Emmanuel, 2020). Pengembangan platform Kahoot bisa membuat proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, kondusif, dan mempermudah pemantauan kemajuan belajar.



Gambar 7. Aplikasi Kahoot

- b. Quizizz, adalah platform pembelajaran online menggunakan model permainan tanpa biaya. Platform ini diterapkan dalam proses pengajaran untuk meningkatkan motivasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, aplikasi ini juga bertujuan untuk merangsang minat siswa dalam mengulang materi pelajaran dan melakukan diskusi kelompok, (Supriadi dkk., 2021). Quizizz dapat berfungsi sebagai alat pendukung yang relevan dalam proses belajar mengajar, baik dari jenjang sekolah menengah maupun perguruan tinggi.



Gambar 8. Aplikasi Quizizz

- c. Quizlet, adalah sebuah platform online yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Selain itu, Quizlet juga menyediakan evaluasi berupa *flashcard* dan pertanyaan dalam mode pembelajaran berbasis game. Isi konten yang ada di Quizlet merupakan karya dari guru, (Azhari dkk., 2023). Terdapat fitur-fitur menarik dalam situs ini yakni guru dapat mengupload materi pembelajaran dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan kebutuhan. Meskipun tidak terhubung ke internet, Quizlet tetap dapat diakses, memungkinkan peserta didik untuk menggunakan aplikasinya secara bebas. Dengan menggunakan situs ini, hubungan antara guru dan siswa dapat dipererat karena melibatkan lebih banyak interaksi dari keduanya dalam penggunaannya.



Gambar 9. Aplikasi Quizlet

Augmented Reality (AR)

Teknologi Realitas Augmentasi (AR) adalah inovasi yang memadukan elemen virtual ke dalam lingkungan fisik, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan objek virtual dalam waktu nyata. Penerapan teknologi ini dapat memperkaya pengalaman belajar dengan memberikan akses tambahan kepada informasi yang relevan dari sekitar pengguna, (Nordin dkk., 2022). Dengan menggunakan komponen fisik seperti kamera, sensor, dan visual grafis, teknologi Augmented Reality (AR) dapat menyediakan informasi tambahan secara langsung di atas objek nyata dalam waktu riil. Teknologi AR dapat meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran, Teknologi AR memiliki beberapa fitur, termasuk integrasi antara dunia nyata dan virtual dalam lingkungan yang tampak realistis, interaksi dalam waktu nyata, serta penyajian konten dalam format tiga dimensi, (Indahsari & Sumirat, 2023).



Gambar 10. Augmented Reality

Berdasarkan hasil kajian literatur di atas, peran Learning Management System (LMS) sangat penting dalam mendukung pembelajaran blended learning. LMS memberikan keleluasaan kepada pengguna, baik siswa maupun guru, untuk membuat dan mengelola pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Saat ini, terdapat berbagai jenis LMS yang telah berkembang dan digunakan di lembaga pendidikan, baik dalam versi berbayar maupun gratis, dan tersedia

dalam berbagai format seperti aplikasi dan web. Contohnya adalah SEVIMA EdLink, Edmodo, dan Google Classroom. Selanjutnya, Video Conferencing Tools juga memainkan peran penting dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran blended learning. Video conferencing memfasilitasi pertemuan langsung antara pengguna dari lokasi yang terpisah secara virtual, tanpa perlu berkumpul di satu tempat fisik. Contoh platform video conferencing yang dapat digunakan termasuk Zoom Cloud Meeting, Google Meet, dan Microsoft Teams.

Kemudian, pemanfaatan Gamification Tools dalam pembelajaran juga penting untuk membuat siswa lebih berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Contoh situs yang termasuk dalam Gamification Tools adalah Kahoot, Quizizz, dan Quizlet. Terakhir, peran Augmented Reality (AR) juga signifikan dalam memperkaya pengalaman belajar dalam pembelajaran blended learning dengan menyajikan informasi tambahan secara langsung di atas objek fisik dalam waktu nyata. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi inovatif seperti LMS, Video Conferencing Tools, Gamification Tools, dan Augmented Reality (AR) memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam konteks blended learning.

Kesimpulan

Teknologi inovatif seperti Learning Management System (LMS), Video Conferencing Tools, Gamification Tools, dan Augmented Reality (AR) memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam konteks blended learning. LMS memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengelola pembelajaran, sementara Video Conferencing Tools memfasilitasi pertemuan virtual antara pengguna dari lokasi yang berbeda. Gamification Tools membuat pembelajaran lebih interaktif dan efisien, sementara AR memperkaya pengalaman belajar dengan menyajikan informasi tambahan secara langsung di atas objek fisik dalam waktu nyata.

Teknologi inovatif dalam blended learning telah mengubah pendidikan, memperkaya pengalaman siswa, dan menciptakan lingkungan yang dinamis dan inklusif. Pendekatan ini menggabungkan pembelajaran daring dan tatap muka, memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan dan gaya mereka. Integrasi teknologi meningkatkan keterlibatan siswa, fleksibilitas pengajaran, dan akses ke sumber daya, membantu mencapai tujuan pendidikan. Lembaga pendidikan disarankan mengadopsi teknologi pembelajaran yang relevan dan mendukung pelatihan guru. Penelitian selanjutnya dapat mengevaluasi efektivitas teknologi jangka panjang, integrasi lebih efektif, serta dampak gamifikasi dan AR pada hasil belajar.

Pengakuan

Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada rekan-rekan saya, Dian Sanuri, Armiyanti, dan Ririn, atas dukungan, motivasi, dan kontribusi mereka dalam proses penelitian ini. Tanpa keterlibatan dan dukungan mereka, penelitian ini tidak akan mencapai kesuksesan yang sama. Di samping itu, saya juga ingin menyatakan rasa penghargaan kepada dosen pengampu, Muhammad Yamin, S.Pd, M.Pd, atas bimbingan, arahan, dan pengetahuan yang berharga yang telah dibagikan kepada saya selama proses penelitian ini. Bantuan dan dukungan dari beliau telah memberikan kontribusi yang besar dalam kemajuan dan kesuksesan penelitian ini.

Referensi

- Andrian, P. D. P., Sudatha, I. G. W., & Suartama, I. K. (2023). Vidio Tutorial Materi Shooting Bola Basket Untuk Mendukung Blended Learning. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 13(2), Article 2. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v13i2.2573
- Ariani, D. (2021). *Gamifikasi untuk Pembelajaran | Jurnal Pembelajaran Inovatif*. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/19338>
- Azhari, V., Tanjung, A. R. F., Ginting, R. A. B., & Khoir, M. I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.43>
- Elpana, E., Riswandi, R., & Fitriawan, H. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Penggunaan Platform Pembelajaran Untuk Peningkatan Mutu Blended Learning Pasca Pandemi Covid-19. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.12131>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), Article 1.
- Hidayat, R. (2020). New Trend In New Normal, Factors Influencing Continuance Intention to Use Video Conferencing. *Jurnal Ilmiah Poli Bisnis*, 1–13. <https://doi.org/10.30630/jipb.12.1.374>
- Huda, M., Dhewy, R. C., & Agustina, E. N. S. (2021). Implementasi Blended Learning Model Flipped Classroom: Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika di Tengah Pandemi. *JEDMA Jurnal Edukasi Matematika*, 2(1), 1–8.
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Lisnani*, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *JUPI (Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA)*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.24815/jupi.v4i2.16018>
- Listiyono, H., Sunardi, S., Utomo, A. P., & Mariana, N. (2022). Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Learning Management System (LMS) Terhadap Niat Penggunaan E-Learning. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1419>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), Article 2. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Marlina, E. (2020). Pengembangan model pembelajaran blended learning berbantuan aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110.
- Nordin, F. N., Isa, A. A. M., Zakaria, M. Z., Yahya, H., & Nazmi, M. Z. M. (2022). AR-Learn Model: Model Pembinaan Aplikasi Pembelajaran berteraskan Augmented Reality (AR). *The Sultan Alauddin Sulaiman Shah Journal (JSASS)*, 9(1), Article 1.
- Nuryana, Z. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan Agama Islam. *Tamaddun: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Keagamaan*, 19(1), Article 1. <https://doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.818>
- Prisuna, B. F. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Meet terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/jpipip.v14i2.39160>
- Putri, M. P., & Hartati, E. (2020). Pengguna Edmodo Dalam Media Pembelajaran Bagi Guru SMK SWAKARYA Palembang. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i3.296>

- Ramadani, A., Aulia, F. W., Putri, N. H., Arini, V. Q., Rasyid, Y., & Lawita, N. F. (2021). Penggunaan Aplikasi Zoom Guna Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3405–3413.
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.29099>
- Salsabila, U. H., Hanifan, M. L. N., Mahmuda, M. I., Tajuddin, M. A. N., & Pratiwi, A. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Pendidikan Islam. *Journal on Education*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.995>
- Salsabila, U. H., Khoirunnisa, J. F., Saputra, R. H. I., Zidanurrohim, A., & Hafidhdin, M. (2022). Teknologi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), Article 4. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4116>
- Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Tranggono, T., Jasmin, K. J., Amali, M. R., Aginza, L. N., Sulaiman, S. Z. R., Ferdhina, F. A., & Effendie, D. A. M. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Di Era Globalisasi Dan Peran Pendidikan Terhadap Degradasi Moral Pada Remaja. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.53363/bureau.v3i2.299>
- Widiyarso, T. H., & Sutama, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran E-Learning Bagi Guru Selama Pandemi Covid-19. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), Article 1. <https://journal.um-surabaya.ac.id/didaktis/article/view/5283>