

PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TIK MELALUI MEDIA DIGITAL INTERAKTIF PADA KEGIATAN PLP II DI UPT SMP NEGERI 1 PANGSID

Hasanuddin¹, Usman M², Rosmini³, Ibrahim Manda⁴, Sam Hermansyah⁵, Hardiani⁶,
Marlina⁷, Ingke Varamita Datu Karaeng⁸, Hasprilia Putri Shafira⁹
^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang
Email : hasanuddinbambeng@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menciptakan kelas yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan belajar siswa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan melakukan pendampingan pembelajaran berbasis TIK melalui penggunaan media digital interaktif pada pelaksanaan PLP II di UPT SMP Negeri 1 Pangsid. Program dilaksanakan melalui tahapan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru pamong, observasi kebutuhan dan kondisi kelas, perencanaan perangkat ajar, serta implementasi pembelajaran yang mengintegrasikan media digital interaktif. Media yang digunakan berupa aktivitas kuis/latihan berbasis gim tanya jawab menggunakan platform digital interaktif yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Data kegiatan diperoleh melalui observasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, dokumentasi kegiatan, dan refleksi pelaksanaan bersama guru pamong. Hasil pendampingan menunjukkan pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa lebih antusias mengikuti kegiatan, serta partisipasi siswa meningkat terutama dalam merespons pertanyaan, menyelesaikan latihan, dan terlibat dalam diskusi kelas. Dengan demikian, pendampingan pembelajaran berbasis TIK melalui media digital interaktif efektif mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif dan partisipatif. Kegiatan ini merekomendasikan penerapan media digital interaktif secara berkelanjutan sebagai alternatif inovasi pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: TIK, Media Digital Interaktif, Pendampingan Pembelajaran, Partisipasi Siswa, PLP II.

Abstract

The integration of Information and Communication Technology (ICT) in classroom instruction is an effective strategy to create more interactive learning experiences and to enhance student engagement. This community service activity aimed to provide ICT-based instructional assistance through the use of interactive digital media during the PLP II program at UPT SMP Negeri 1 Pangsid. The program was implemented through several stages, including coordination with the school and supervising teacher, classroom needs assessment, lesson planning, and the implementation of instruction integrating interactive digital media. The media used consisted of interactive quizzes and practice activities delivered via digital platforms and adapted to the learning materials and students' characteristics. Data were collected through classroom observation, activity documentation, and reflective discussions with the supervising teacher. The results indicated increased student enthusiasm and participation, as reflected in students' active responses to questions, completion of tasks/practice activities, and interaction during the learning process. Therefore, ICT-based instructional assistance using interactive digital media was considered effective in supporting active, engaging, and participatory learning. This activity recommends the sustained use of interactive digital media as an alternative approach to instructional innovation in schools.

Keywords: ICT, Interactive Digital Media, Instructional Assistance, Student Participation, PLP II.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama pada cara guru merancang, menyampaikan, dan mengevaluasi pembelajaran. Pemanfaatan TIK tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Di tingkat sekolah menengah pertama, penggunaan media digital interaktif dinilai relevan karena dapat menyesuaikan gaya belajar siswa yang semakin akrab dengan teknologi, sekaligus membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Namun, implementasi pembelajaran berbasis TIK di sekolah masih menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa kendala yang umum ditemukan meliputi keterbatasan pemanfaatan media digital

dalam pembelajaran, variasi metode yang belum optimal, serta kebutuhan pendampingan bagi guru dalam memilih dan mengintegrasikan platform digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut dapat berdampak pada kurangnya motivasi dan partisipasi siswa, terutama ketika pembelajaran berlangsung dengan metode yang monoton dan kurang memberi ruang interaksi aktif.

UPT SMP Negeri 1 Pangsid sebagai salah satu satuan pendidikan yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran memerlukan inovasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Media digital interaktif seperti kuis online, latihan berbasis gim, dan evaluasi interaktif berbantuan platform pembelajaran dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa. Media ini memungkinkan adanya umpan balik cepat, suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi melalui aktivitas tanya jawab, diskusi, dan penyelesaian tugas secara kolaboratif maupun individu.

Kegiatan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) II menjadi wadah strategis bagi mahasiswa calon pendidik untuk berkontribusi langsung dalam penguatan proses pembelajaran di sekolah. Melalui PLP II, mahasiswa tidak hanya melaksanakan praktik mengajar, tetapi juga dapat melakukan pendampingan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan sekolah. Oleh karena itu, pendampingan pembelajaran berbasis TIK melalui media digital interaktif di UPT SMP Negeri 1 Pangsid diharapkan mampu menjadi langkah nyata dalam mendukung pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan partisipatif.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk (1) mendampingi pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK melalui pemanfaatan media digital interaktif pada kegiatan PLP II di UPT SMP Negeri 1 Pangsid, serta (2) meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas digital yang interaktif. Hasil kegiatan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa berupa pengalaman belajar yang lebih menarik dan bagi guru berupa alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam rangka Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II di UPT SMP Negeri 1 Pangsid dengan fokus pada pendampingan pembelajaran berbasis TIK melalui media digital interaktif. Pendekatan yang digunakan adalah pendampingan partisipatif, yaitu melibatkan kolaborasi antara mahasiswa PLP II, guru pamong, dan siswa agar proses pembelajaran berjalan aktif, terarah, dan sesuai kebutuhan kelas. Pelaksanaan kegiatan menekankan integrasi TIK pada proses pembelajaran, baik pada tahap apersepsi, penyajian materi, latihan, maupun evaluasi.

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui koordinasi dan perizinan dengan pihak sekolah serta guru pamong untuk menentukan kelas sasaran, materi ajar, jadwal pelaksanaan, dan kesiapan sarana pendukung seperti LCD, koneksi internet, serta perangkat gawai/laptop yang digunakan siswa. Setelah itu dilakukan observasi awal dan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta kendala yang terjadi di kelas, misalnya rendahnya partisipasi atau kurangnya variasi metode. Hasil observasi menjadi dasar dalam menentukan bentuk media digital interaktif yang paling sesuai untuk digunakan.

Tahap berikutnya adalah perencanaan pembelajaran yang meliputi penyusunan perangkat ajar, tujuan pembelajaran, materi, langkah-langkah pembelajaran, serta skenario penggunaan media digital interaktif. Media yang dipilih berupa kuis dan latihan interaktif berbasis platform digital yang disesuaikan dengan materi dan tingkat kemampuan siswa. Implementasi pembelajaran dilakukan dengan pendampingan langsung di kelas, termasuk membantu siswa mengakses media, memberi arahan penggunaan, serta mendorong keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara individu maupun kelompok.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran, dokumentasi kegiatan (foto, perangkat ajar, dan hasil aktivitas/kuis digital), serta refleksi atau wawancara singkat dengan guru pamong dan siswa untuk memperoleh umpan balik. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan keterlaksanaan kegiatan, respons siswa, serta perubahan partisipasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digital interaktif. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar evaluasi dan rekomendasi tindak lanjut penerapan pembelajaran berbasis TIK di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pendampingan pembelajaran berbasis TIK melalui media digital interaktif pada kegiatan PLP II di UPT SMP Negeri 1 Pangsid berjalan sesuai tahapan yang direncanakan, mulai dari

koordinasi dengan guru pamong, penyusunan perangkat ajar, hingga implementasi di kelas. Media digital interaktif dimanfaatkan pada beberapa bagian pembelajaran, terutama pada apersepsi, latihan penguatan materi, dan evaluasi formatif di akhir pembelajaran.

Pada awal pelaksanaan, ditemukan variasi kesiapan siswa dalam mengakses media digital. Sebagian siswa sudah terbiasa menggunakan gawai untuk pembelajaran, sementara sebagian lainnya masih memerlukan arahan teknis seperti cara masuk ke tautan/kelas, memasukkan kode, atau mengerjakan soal pada platform. Kondisi ini dapat diatasi melalui pendampingan langsung, pemberian petunjuk langkah demi langkah, serta pengaturan kerja berpasangan/kelompok bagi siswa yang mengalami kendala perangkat.

Setelah media digital interaktif digunakan, suasana kelas terlihat lebih kondusif dan antusias. Siswa menunjukkan ketertarikan karena tampilan media yang lebih menarik, adanya elemen interaktif, serta aktivitas yang menantang. Perubahan ini tampak dari meningkatnya perhatian siswa saat instruksi diberikan, dan berkurangnya perilaku pasif ketika pembelajaran memasuki sesi latihan dan evaluasi.

Partisipasi siswa juga mengalami peningkatan. Siswa lebih aktif merespons pertanyaan, berani mencoba menjawab, serta terlibat dalam diskusi ketika membahas hasil latihan. Interaksi yang muncul tidak hanya antara guru dan siswa, tetapi juga antarsiswa, misalnya saat saling membantu memahami instruksi, membandingkan jawaban, atau mendiskusikan alasan memilih jawaban tertentu.

Berdasarkan hasil evaluasi formatif melalui kuis/latihan digital, pemahaman siswa terhadap materi cenderung lebih terpantau. Umpan balik yang muncul secara cepat membantu guru dan pendamping mengidentifikasi soal yang banyak keliru, sehingga dapat langsung dilakukan klarifikasi konsep pada saat itu juga. Dengan demikian, perbaikan pemahaman dapat dilakukan segera tanpa menunggu evaluasi di pertemuan berikutnya.

Dari sisi guru pamong, penggunaan media digital interaktif memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih variatif. Guru memperoleh contoh penerapan media digital mulai dari penyusunan soal, pengaturan waktu pengerjaan, hingga cara memanfaatkan rekap hasil untuk refleksi pembelajaran. Selain itu, guru menilai media digital interaktif membantu meningkatkan keterlibatan siswa terutama pada sesi latihan dan penilaian formatif.

Selama kegiatan berlangsung, terdapat beberapa kendala teknis seperti kestabilan jaringan internet, perbedaan spesifikasi gawai siswa, serta keterbatasan waktu pelajaran untuk tahap login/akses platform. Kendala tersebut diatasi melalui pengaturan waktu yang lebih disiplin, penyediaan opsi akses alternatif (misalnya tautan cadangan), serta penerapan pembelajaran berbasis kelompok ketika akses individu kurang memungkinkan.

Secara keseluruhan, kegiatan menghasilkan keluaran berupa perangkat ajar yang mengintegrasikan TIK, bank soal/latihan digital, serta dokumentasi pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital interaktif. Hasil pendampingan menunjukkan media digital interaktif dapat mendukung pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan partisipatif, serta menjadi rujukan praktik baik yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah.



PEMBAHASAN

Peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa menunjukkan bahwa integrasi TIK melalui media digital interaktif berkontribusi terhadap terbentuknya pembelajaran yang lebih bermakna. Media interaktif mendorong siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan aksi belajar (menjawab, memilih, mencoba, merevisi), sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada aktivitas siswa.

Elemen interaktif pada media digital—seperti kuis cepat, latihan bertahap, dan tampilan menarik—mendorong motivasi belajar melalui suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan. Ketika siswa merasa aktivitas pembelajaran “menantang namun bisa dilakukan”, mereka cenderung

lebih berani mencoba, lebih fokus, dan tidak cepat bosan. Hal ini menjelaskan mengapa partisipasi meningkat terutama pada sesi latihan dan evaluasi formatif.

Umpan balik cepat yang diperoleh dari platform digital membantu pembelajaran berlangsung lebih adaptif. Siswa dapat mengetahui kesalahan dan memperbaikinya segera, sedangkan guru dapat melihat pola kesulitan kelas untuk melakukan penguatan konsep. Mekanisme ini penting karena pembelajaran tidak berhenti pada “mengisi jawaban”, tetapi berlanjut pada proses refleksi dan perbaikan pemahaman.

Media digital interaktif juga membuka peluang diferensiasi pembelajaran. Siswa dengan kemampuan lebih cepat dapat menyelesaikan latihan lebih awal dan melanjutkan tantangan berikutnya, sedangkan siswa yang masih kesulitan bisa mendapatkan pendampingan lebih intensif. Dengan pengaturan yang tepat, satu aktivitas digital dapat menjembatani perbedaan kemampuan tanpa membuat siswa tertentu tertinggal atau merasa tertekan.

Dari perspektif guru, kegiatan ini memperkuat keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, bukan sekadar menggunakan teknologi sebagai pelengkap. Guru memperoleh gambaran bahwa media digital dapat dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran, indikator, dan materi, serta digunakan untuk mengukur ketercapaian secara formatif. Penguatan ini penting agar implementasi TIK tidak bersifat insidental, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran.

Kendala seperti jaringan internet dan keterbatasan perangkat menunjukkan bahwa implementasi TIK perlu mempertimbangkan kesiapan infrastruktur dan manajemen kelas. Strategi mitigasi seperti pembelajaran berkelompok, penyediaan alternatif akses, serta pengaturan waktu akses platform menjadi kunci keberhasilan. Artinya, keberhasilan pembelajaran berbasis TIK tidak hanya bergantung pada platform, tetapi juga pada desain kegiatan dan pengelolaan kelas.

Dalam konteks PLP II, pendampingan ini memberi manfaat ganda: mahasiswa memperoleh pengalaman nyata merancang pembelajaran inovatif dan melakukan pemecahan masalah di kelas, sementara sekolah mendapatkan dukungan praktik baik yang dapat direplikasi. Kolaborasi mahasiswa–guru pamong mempercepat proses adaptasi teknologi karena ada ruang diskusi, refleksi, dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan kondisi riil kelas.

Meskipun hasil menunjukkan dampak positif, pelaksanaan kegiatan masih memiliki keterbatasan, misalnya pengukuran hasil belajar yang dominan bersifat deskriptif dan bergantung pada observasi serta evaluasi formatif. Ke depan, kegiatan serupa dapat diperkuat dengan perbandingan data sebelum–sesudah secara lebih sistematis, perluasan variasi media digital, serta pendampingan lanjutan agar guru semakin mandiri. Dengan demikian, pemanfaatan media digital interaktif berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang berkelanjutan dan relevan dengan kebutuhan sekolah.



SIMPULAN

Pendampingan pembelajaran berbasis TIK melalui media digital interaktif pada kegiatan PLP II di UPT SMP Negeri 1 Pangsid terlaksana dengan baik melalui tahapan koordinasi, observasi kebutuhan, perencanaan perangkat ajar, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi. Integrasi media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media digital interaktif terbukti membantu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa, terlihat dari meningkatnya respons siswa terhadap pertanyaan, keaktifan dalam diskusi, serta keterlibatan dalam menyelesaikan latihan/kuis. Selain itu, fitur umpan balik cepat pada platform digital memudahkan guru dan pendamping untuk memantau pemahaman siswa serta melakukan penguatan materi secara langsung.

Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi kendala teknis seperti kestabilan jaringan internet, perbedaan ketersediaan perangkat, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Kendala

tersebut dapat diminimalkan melalui pengelolaan kelas yang lebih efektif, penggunaan strategi pembelajaran berkelompok, dan penyediaan alternatif akses media.

SARAN

Bagi Sekolah: perlu mendukung ketersediaan sarana dan prasarana TIK (internet, LCD, perangkat pendukung) serta membuat kebijakan pemanfaatan media digital yang terarah agar inovasi pembelajaran dapat berjalan berkelanjutan.

Bagi Guru: disarankan terus mengembangkan variasi media digital interaktif dan menyesuainkannya dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kondisi kelas agar pembelajaran tetap efektif dan tidak hanya berorientasi pada penggunaan aplikasi.

Bagi Mahasiswa PLP II/Pelaksana: perlu meningkatkan kesiapan teknis sebelum pembelajaran (uji coba platform, perangkat, dan jaringan), serta menyiapkan rencana cadangan (offline/lembar kerja) untuk mengantisipasi kendala teknis.

Bagi Kegiatan Lanjutan: disarankan melakukan evaluasi yang lebih sistematis (misalnya perbandingan sebelum–sesudah atau rekap capaian belajar) serta memperluas penerapan media digital pada beberapa pertemuan agar dampak pembelajaran berbasis TIK dapat terlihat lebih kuat dan konsisten.

DAFTAR PUSTAKA

- Alda, Sam Hermansyah, Andi Sadapotto, Jamaluddin Ahmad, Nuraini Kasman, Buhari. Developing CEFR Aligned Speaking Materials with the ADDIE Framework Evidence from Indonesian EFL Learners' Speaking Proficiency. UKR Journal of Arts, Humanities and Social Sciences (UKRJAHSS), volume 1(issue 7), 165-168.
- Elva Utami, Arono, Wisma Yunita, Safnil, Nila Kencana, & Sam Hermansyah. (2025). Indonesian Students' Perspectives on Problem-Based and Multicultural Learning in Basic Reading Comprehension. *EduBase : Journal of Basic Education*, 6(1), 120–130. Retrieved from <https://journal.ljpi.bbc.ac.id/edubase/article/view/370>
- Faradillah, N., Yumamah, Y., Jusrianto, J., Hanafi, M., Hermansyah, S., Isumarni, I., ... L, S. (2025). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS LITERASI DIGITAL MENGGUNAKAN METODE COMMUNICATIVE LANGUAGE TEACHING DI SMP NEGERI 1 PANCA RIJANG. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(6), 6334–6338. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i6.54525>
- Ferdiansyah, H., Manda, I., N, Z., M, U., Hermansyah, S., Jusriani, J., ... Nahdawati, N. (2025). PENERAPAN PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) DENGAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN VOCABULARY DAN READING DI UPT SMP NEGERI 2 KULO. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(6), 6454–6459. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i6.54604>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hermansyah, S. (2023). Investigating difficulties faced by lecturers in teaching general English. *Journal of English Education and Teaching*, 7(3), 499–509. <https://doi.org/10.33369/jeet.7.3.499-509>
- Hermansyah, S., & Majid, A. R. (2025). The use of probing-prompting technique to improve reading comprehension of eighth grade students. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 543–556. <https://doi.org/10.36232/interactionjournal.v12i1.2660>
- Hikmah, N., Hermansyah, S., Hartati, H., Astuti, Y., Isumarni, I., Aisa, S., ... Jusmiati, J. (2025). Pelatihan grammar dan structure berorientasi higher order thinking skills (HOTS) melalui pendekatan pembelajaran mendalam di SMA Muhammadiyah Rappang. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(6), 6407–6414. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i6.54607>
- Idayanti, I., Kahar, A., Isumarni, I., Hanafi, M., Hermansyah, S., & M, U. (2025). Effectiveness of LMS-based digital learning methods on improving Indonesian language literacy among students of SMP Muhammadiyah Rappang. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 1376-1385. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v9i2.9178>
- Isumarni, Hanafi, M., & Hermansyah, S. (2025). Investigating the integrating of ICT in English language learning: A case study at SMP Negeri 1 Panca Rijang. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 2975–2981.
- Kahoot!. (2020). Using game-based learning to improve engagement and learning outcomes. Kahoot!

Research Series.

- Kemdikbud. (2020). Panduan pembelajaran berbasis TIK. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mudinillah, A., Kuswandi, D., Erwin, E., Sugiarni, S., Winarno, W., Annajmi, A., & Hermansah, S. (2024). Optimizing project-based learning in developing 21st century skills: A future education perspective. *Qubahan Academic Journal*, 4(2), 86–101. <https://doi.org/10.48161/qaj.v4n2a352>
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- M. U., Sari, H., Hermansyah, S., Maming, K., Kahar, A., Hasan, & Elfahmi, F. K. (2025). Understanding Indonesian students' reading knowledge in digital literacy within socio-cultural of rural middle schools. *International Journal of Information and Learning Technology*, 42(5), 432–448. <https://doi.org/10.1108/IJILT-12-2023-0239>
- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. (2016).
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Rahmawati, D., & Suryadi, A. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 145–154.
- Sam Hermansyah, Syamsu T, Syamsunir, Winda Pratiwi, K., Hamka, N., & Ramli, R. (2025). Improvement of Vocational Skills of SMK Muhammadiyah Rappang Students Through an Entrepreneurship-Based Training Program in Pancarijang District, Sidenreng Rappang Regency . *Unram Journal of Community Service*, 6(2), 326–333. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v6i2.987>
- Manda, I., & Hermansyah, S. (2022). Audio-Lingual Method to Improve Students' English Speaking Skills. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 14(1), 563–578. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v14i1.4460>
- Susanto, H. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(1), 35–44.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wati, R., Hermansyah, S., Isumarni, & Aisa, S. (2025). The analysis of students' interest in learning English at SMPN 6. *MACCA: Journal of Linguistic Applied Research*.
- Wahyuddin, N. R., Yanti, N. E., Arnas, R., & Hermansyah, S. (2024). Digital Literacy Integrated with Blended Learning in Improving EFL Students' English Language Skills: A Lesson Learned from the Independent Campus Program. *Journal of Language and Literature Studies*, 4(4), 744-757. <https://doi.org/10.36312/jolls.v4i4.2351>