

Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar

Salmiyanti^{1*}, Darmansyah², Desyandri³

^{1, 2}Universitas Negeri Padang

Email: salmiyantisalmiyanti24@gmail.com^{1*}

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi mengalami perkembangan pesat dari waktu ke waktu. Peristiwa ini telah menimbulkan kompetisi di segala bidang dalam kehidupan manusia, dan bidang pendidikan salah satunya. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian literatur. Temuan dari penelitian literatur menunjukkan bahwa peran media pembelajaran berbasis TIK dalam merancang pembelajaran melalui berbagai pengemasan dan penyebaran informasi mempermudah guru dengan berbagai penciptaan media. Pada saat yang sama, siswa dapat secara fleksibel mengakses pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui kondisi yang dirancang dan membiarkan siswa mengeksplorasi pengetahuan tambahan sebagai pengayaan. Peran TIK sebagai sumber dan pendukung pembelajaran melalui penggunaan perangkat komputasi sebagai sumber pendukung inovasi pembelajaran. Pemanfaatan sumber dan media diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih efektif karena TIK sebagai sumber dan media pembelajaran membantu mengatasi hambatan dalam proses komunikasi antara guru dan siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, TIK, SD*

Abstract

The development of science and technology (IPTEK) in the era of globalization has experienced rapid development from time to time. This event has created competition in all areas of human life, and education is one of them. The research method used is literary research. Findings from literature research indicate that the role of ICT-based learning media in designing learning through various packaging and dissemination of information facilitates teachers with various media creation. At the same time, students can flexibly access the learning provided by the teacher through designed conditions and let students explore additional knowledge as enrichment. The role of ICT as a source and supporter of learning through the use of computing devices as a source of supporting learning innovation. Utilization of sources and media is expected to stimulate students' thoughts, feelings, interests and attention so that the learning process can run smoothly. In addition, the learning process will be more effective because ICT as a source and learning media helps overcome obstacles in the communication process between teachers and students.

Keywords: *Learning Media, ICT, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan kita sekarang dihadapkan dengan era perubahan Industri 4.0. Karakter industri 4.0 yaitu adanya peningkatan jaringan, hubungan, serta perkembangan sistem digital, kecerdasan buatan yang melibatkan penggunaan komputer dalam pembuatan tugas, dan segalanya dilakukan dengan tatap maya (Lase, 2019). Tenaga kerja, program pelatihan dan pendidikan akan terpengaruh oleh revolusi industri baru ini. Dunia yang lebih global, digital, virtual, dan jaringan akan dihadapi oleh pekerja masa depan saat ini. Dimana, pekerja masa depan yang dimaksud disini adalah peserta didik generasi penerus yang cepat atau lambat pasti akan memasuki dunia pekerjaan di masa mendatang (Setiawan, Aji, & Aziz, 2020). Jadi, untuk menyongsong revolusi industri 4.0 tersebut, para peserta didik dibekali dengan sistem pembelajaran abad-21.

Sejak awal abad ke-21, teknologi pendidikan telah dilihat sebagai tanda peringatan perubahan dan inovasi dalam pendidikan. Menurut Rusman, Deni, (2019) trend of change dan inovasi akan terus terjadi dan

berkembang di dunia pendidikan hari ini di abad ke-21, di mana ini termasuk: akses yang lebih mudah ke sumber belajar, penggunaan TIK, peningkatan peran media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, waktu belajar ditambah penggunaan pembelajaran berbantuan komputer, penggunaan media televisi/video online, learning management system. Guru bisa dikatakan profesional apabila guru memiliki kemampuan menguasai pembelajaran secara mendalam serta mengintegrasikan konten pembelajaran dengan pemanfaatan TIK dan membimbing peserta didik agar memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan (Hamid, 2017). Selain kebutuhan guru yang profesional, dalam prosesnya harus tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Proses pembelajaran membutuhkan teknologi dan media agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Muhson, 2010). Namun pada kenyataannya di lapangan masih banyak guru yang masih menggunakan metode tradisional dalam mentransfer pengetahuan terkait ke aspek kognitif dalam bentuk konsep konkrit kepada siswa yang memiliki kesulitan memahami materi pembelajaran. Masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran dengan inovasi terbaru dan khususnya di tingkat sekolah dasar.

Sebagai fasilitator guru berperan aktif didalam mengajar dan menciptakan kondisi belajar yang kreatif, sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai dengan baik oleh siswa. Pemilihan media yang sesuai untuk materi pembelajaran akan mempercepat realisasi materi pembelajaran yang akan dibahas (Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019). Selain itu, siswa akan mendapatkan pembelajaran yang baik, materi berdasarkan konsep. Oleh karena itu, mengajar siswa sesuai dengan bakatnya dalam mengajar, berinteraksi dengan siswa agar pembelajaran tidak monoton (Yusrizal, Safiah, & Nurhaidah, 2017). Pemilihan dan materi harus menarik daya tarik siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Peprizal & Syah, (2020) menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru tidak membiarkan tindakan berlebihan dan memperlakukan siswanya secara pasif.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari pembelajaran yang harus diterapkan. Ada beberapa jenis media pembelajaran, yaitu (1) media berupa media grafis; (2) media fotografi; (3) media tiga dimensi; (4) media yang diproyeksikan; (5) media audio (Sudjana, 2017). Pemilihan bahan pembelajaran harus dirasakan peranannya, hanya saja harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan dan disesuaikan dengan siswa.

Dalam konteks ini, penulis ingin menganalisis, bagaimana peran pembelajaran berbasis TIK di sekolah dasar? Melalui pemaparan yang akan datang, penulis berharap dapat menemukan titik sentral peran pembelajaran berbasis TIK untuk menarik kesimpulan tentang penggunaannya

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian literatur dengan jenis analisis isi. Menurut Sugiyono, (2012) Metode Studi Literatur adalah rangkaian yang berkaitan dengan Metode Pengumpulan Data Pustaka, Membaca dan Pencatatan dan Pengelolaan Makalah Penelitian. Studi literatur Kajian pustaka dapat diartikan sebagai kajian yang membahas secara mendalam kandungan informasi dengan melakukan kajian yang berfokus pada pemaknaan bahan tulisan sesuai dengan konteksnya.

Dalam penelitian kajian kepustakaan berbagai sumber tertulis seperti artikel, review dokumen yang relevan dengan kajian dalam penelitian ini. Kajian ini menitikberatkan pada karakteristik media pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang mempunyai arti sarana, serta awalan pelajaran media pelajaran yaitu media yang digunakan pada penerapan aktivitas pelajaran yang menyalurkan bahan ajar serta informasi pada siswa bermanfaat dalam meningkatkan pencapaian siswa pada pelaksanaan mengajar (Mahnun, 2012). *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, menjelaskan media adalah media pelajaran dalam bentuk penyaluran bahan ajar. *National Education Association* menjelaskan media adalah sesuatu media yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pelajaran yang dapat dilihat, diamati, dan dipahami (Nurseto, 2012). Media pembelajaran yaitu “perangkat lunak” (Software) yang berbentuk gagasan, berita, serta pendapat mengenai pelajaran yang disediakan dalam menggunakan media Hardware supaya pesan serat informasi dapat tersampaikan kepada mahasiswa didik (Muhson, 2010).

Media pelajaran dimanfaatkan sebagai alat bantu yang dapat ditetapkan dan menyampaikan bahan ajar

untuk memperoleh tujuan dalam pelajaran (Abidin, 2016). Pada konteks media sebagai referensi dalam pelajaran maka secara luas media bisa dijelaskan sebagai individu, benda, serta kejadian yang dapat meningkatkan pengetahuan serta Keterampilan pada siswa (Muhson, 2010). Media pelajaran merupakan sarana yang bertujuan dalam menyampaikan bahan ajar dari seseorang kepada orang lain dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Jenis Media Pembelajaran

Media pelajaran memiliki beberapa jenis yaitu:

1. Media visual : adalah media yang bisa dilihat pancaindra, seperti foto, gambar poster, grafik, kartun, buklet, model 3 dimensi.
2. Media Audio : merupakan media yang bisa didengar oleh telinga siswa, misalnya kaset audio, radio, MP3 Player, iPod.
3. Media Audio Visual merupakan media yang bisa dilihat serta didengar seperti film bersuara, video, televisi, sound slide.
4. Multimedia : merupakan media yang menjelaskan prinsip media pelajaran secara utuh misalnya suara, animasi, video, grafis dan film. Multimedia sering didentikan dengan komputer, internet dan pelajaran berbasis komputer (CBI).
5. Media Realita : merupakan media yang konkret yang bisa ditemui dilingkungan sekitar misalnya tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah dan sebagainya (Susilana, R., & Riana, 2008).

Karakteristik media pelajaran yaitu :

1. Mempunyai lebih media konvergen seperti menghubungkan media suara dengan gambar
2. Bersifat interaktif, maksudnya mempunyai pengalaman dalam menggabungkan gagasan pemakainya.
3. Bersifat mandiri, maksudnya memberikan kemudahan serta kelengkapan dari bahan ajar hingga pemakaiannya tidak bergantung kepada orang lain (Nyarno, 2013).

Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran pada proses pelajaran yaitu: 1) pelajaran dapat menarik perhatian siswa hingga mampu meningkatkan semangat siswa. 2) Materi pelajaran lebih bermakna hingga mudah dimengerti siswa. 3) strategi pembelajaran beragam sehingga mampu bukan keadaan pelajaran yang menarik bagi peserta didik 4) siswa suka melaksanakan kegiatan pembelajaran misalnya, mengamati, menerapkan, dan melaksanakan (Rusman, 2011). bahwasanya manfaat media pelajaran banyak salah satunya yaitu mampu meningkatkan semangat pada siswa.

Salah satu sudut pandang dalam siklus pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. *PC Technology Research (CTR)*, mengemukakan tentang kapasitas manusia dalam mengingat 20% apa yang amati dan 30% terdengar serta dapat memperoleh setengah - 80% dari apa yang dilihat, didengar serta dilaksanakan dengan segera. Ini menyiratkan bahwa fungsi media sangat berpengaruh dalam siklus pembelajaran, khususnya tugas pembelajaran penglihatan dan suara, karena media interaktif memiliki komponen yang lebih tidak dapat diprediksi daripada media pembelajaran biasa. Media interaktif adalah hasil perpaduan dari berbagai media misalnya teks, gambar, ilustrasi, suara, aktivitas, dan video yang dimanfaatkan dalam menjelaskan informasi kepada orang-orang pada umumnya, dengan memanfaatkan media interaktif, hal-hal dinamis disemen sehingga dapat ditampilkan. sebelum belajar dan menarik minat belajar karena berbagai jenis kegiatan diperkenalkan (Fakhri, Bektiarso, & Supeno, 2016). Peran multimedia memiliki peranan yang sangat penting pada pelaksanaan belajar mengajar supaya bahan ajar yang dijelaskan pendidik cepat diterima peserta didik (Wicaksono, 2016). *Therefore, it is necessary to use interactive multimedia as an innovation of today's learning media.*

Pembelajaran Melalui Media Berbasis IT di SD

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi mengalami perkembangan pesat dari waktu ke waktu. Peristiwa ini telah menimbulkan kompetisi di segala bidang dalam kehidupan manusia, dan bidang pendidikan salah satunya (Dewi, dkk, 2018). Maka dari itu pendidik diwajibkan dalam meningkatkan media pelajaran yang menarik dan imajinatif, serta harus mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pada kegiatan belajar mengajar. Peningkatan mutu dalam pendidikan tidak terikat pada peranan guru yang memiliki banyak kemampuan untuk mewujudkan kondisi pelaksanaan pelajaran efektif dan

inovatif (Rachmadtullah, 2018). Pendidikan di era sekarang menuntut pendidik dalam membuat kegiatan belajar mengajar supaya kebutuhan dan pengetahuan peserta didik dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan siswa, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Solfema dan Wahyuni, 2020).

Idealnya, penerapan kegiatan pelajaran didalam ruangan harus mampu menciptakan suasana yang menarik, terutama dalam pelaksanaan pelajaran serta teknologi. Guru dapat menggunakan berbagai teknologi untuk mendukung pembelajaran siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar, serta membuat keadaan pelajaran lebih menarik (Tuzun, 2009). Menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah proses yang akan jadi tantangan untuk keadaan yang akan datang. Beberapa hambatan yang timbul terkait dalam meningkatkan mutu kehidupan, penataan pembangunan, serta keterampilan pengembangan pengetahuan manusia (Fitria, 2014).

Cara belajar saat ini berbeda dengan dulu. Guru harus dapat menerapkan program materi pembelajaran yang ditentukan. Media pembelajaran mampu mendukung pemikiran siswa dan dapat mereduksi ungkapan verbal (Rejeki, Adnan, & Siregar, 2020). Kurikulum juga mengikuti perkembangan zaman, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan waktunya sendiri (Masyhud, 2014). Kurikulum merupakan inti pendidikan, selain perumusan tujuan juga untuk menentukan orientasi peserta didik, juga mencakup perumusan isi dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat memberikan wawasan serta tingkah laku kepada siswa. Perkembangan kurikulum 2013 adalah tahapan berikutnya dari perkembangan kurikulum yang dicanangkan pada tahun 2004 serta KTSP tahun 2006, meliputi afektif, kognitif, serta psikomotorik.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan terpenting dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah, artinya tercapainya tujuan pendidikan sangat tergantung pada cara proses pembelajaran itu dirancang dan cara profesional (Bujuri, 2018). Proses pembelajaran melibatkan proses keaktifan guru dan siswa. Guru ialah yang merangkai kondisi agar pembelajaran siswa dirancang secara sistematis, sedangkan siswa ialah mereka yang menyenangi kondisi yang diciptakan guru (Saragih, 2018). Dengan perkembangan manusia, ilmu pengetahuan dan teknologi juga berkembang di berbagai bidang. Semua ini membutuhkan pendidikan untuk mempercepat diri untuk tetap relevan sehingga tidak diabaikan. Hal ini membuat biaya pendidikan menjadi lebih mahal, seringkali lebih dari yang disadari banyak orang. Perkembangan kemanusiaan mendorong semakin banyak orang untuk maju dengan keberanian dan tidak pernah ketinggalan. Keduanya membutuhkan pendidikan yang lebih baik. Oleh karena itu, baik kualitas maupun kuantitas pendidikan tidak dapat diabaikan. Setiap orang harus memiliki akses ke pendidikan dengan kualitas yang sama. Demikian pula, pendidikan pada dasarnya mahal karena membutuhkan kualitas, tetapi menjadi lebih mahal karena membutuhkan kuantitas. Peran IT dinilai sangat penting dalam dunia pendidikan. Tingkat pendidikan suatu bangsa merupakan ukuran kemampuan suatu bangsa. Oleh karena itu penerapan teknologi informasi harus meningkatkan kualitas pendidikan, dan kita semua membutuhkan pendidikan.

Visi pembelajaran masa depan adalah memberikan kesempatan untuk mengembangkan pola pikir, kepercayaan diri, sikap objektif dan terbuka (Vendra, 2022). Oleh karena itu, perlu adanya media perantara sebagai penghantar guru untuk menyampaikan topik atau informasi kepada siswa agar siswa dapat mengembangkan konsep-konsep yang ada dalam pikirannya masing-masing. Daya tarik pendidikan era Revolusi Industri 4.0 adalah guru harus lebih kreatif dalam pengembangan media informasi, dengan harapan dapat melahirkan bibit-bibit unggul yang dapat berpikir kritis dan mengikuti kebutuhan zaman (Ghufron, 2018). Yang dimaksud dengan media komputer adalah semua media yang membantu komputer dan internet. Di era revolusi 4.0, guru dan siswa dituntut untuk dapat aktif menggunakan internet. Ini bertujuan sebenarnya untuk memudahkan pekerjaan, waktu dan untuk melatih guru dan untuk memahami dunia digital.

Komputer adalah media yang dapat memberikan umpan balik yang hampir seketika terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, komputer memiliki kemampuan untuk menyimpan dan mengolah informasi sesuai kebutuhan. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memungkinkan pengguna untuk memuat dan menampilkan berbagai bentuk media. Saat ini, komputasi tidak lagi hanya digunakan sebagai alat penghitung dan pengolah kata, tetapi juga sebagai alat pembelajaran multimedia yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep dan pengetahuan. Presentasi multimedia terkomputerisasi dapat dijelaskan sebagai salah satu yang mengoptimalkan peran komputer dengan menampilkan dan memanipulasi teks, grafik, dan suara pada satu layar terintegrasi (Arda, Saehana, & Darsikin, 2015). Dengan layar yang dapat menggabungkan berbagai elemen transmisi dan pesan, komputer dapat dirancang dan sebagai media teknologi yang efektif

untuk belajar dan mengajar media pembelajaran yang relevan, misalnya desain grafis dan animasi.

Di sekolah dasar, pengenalan IT lebih mengutamakan kemampuan menggunakan komputer dan internet daripada media lainnya. Hal ini dikarenakan siswa lebih membutuhkan pengenalan media komputer dalam proses pembelajaran dan pencarian informasi. Pengenalan materi komputer memiliki berbagai bentuk dalam proses pengoperasiannya, dan guru dapat melengkapinya dengan memberikan teori komputer dan memadukannya dengan praktik. Ada perbedaan antara kelas bawah dan kelas atas dalam pengajaran penggunaan media komputer. Pembelajaran komputer di kelas bawah masih terlihat lebih mudah daripada pembelajaran komputer di kelas atas, karena pemikiran siswa kelas atas berbeda dengan siswa kelas bawah. Pengenalan TIK di sekolah dasar masih relatif sederhana dibandingkan dengan tingkat pendidikan di luar sekolah dasar.

Teknologi informasi digunakan ketika seorang guru menginginkan sesuatu yang di luar jangkauan, tetapi memiliki fitur terbatas untuk untuk memungkinkannya mengunggah video yang relevan untuk melihat media yang terkait dengan materi yang akan diajarkan. Selain itu, jika materi ajar kurang lengkap, guru dapat mengekstrak materi tambahan, maka materi menarik yang ditampilkan di depan siswa dalam bentuk slide PowerPoint, disertai dengan dari suatu animasi, sehingga siswa dapat merasa termotivasi untuk belajar. Selain itu, dalam proses pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi informasi, tidak hanya membimbing siswa untuk menemukan informasi, tetapi juga membekali mereka keterampilan teknologi informasi. Peserta didik juga harus dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif, bukan hanya untuk menerima informasi mentah saja.

SIMPULAN

Peran TIK sebagai sumber dan sebagai sumber belajar dapat melalui penggunaan perangkat komputer sebagai sumber inovatif dan penunjang pembelajaran. Penggunaan sumber dan media ini diharapkan dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih efektif karena pemanfaatan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran mengatasi hambatan dalam proses komunikasi guru-siswa. Dengan bantuan media pembelajaran berbasis TIK, pembelajaran dapat cakupan yang luas, memperbarui pengetahuan terkini yang cepat, efektif dan efisien menjadi lebih terbuka melalui presentasi dan informasi ke berbagai arah. Hal ini juga memberikan guru peran yang luas dalam merancang pembelajaran siswa dengan penekanan pada upaya menyiapkan materi pembelajaran yang menarik, menantang, sistematis, berkesinambungan. Sementara siswa memiliki kesempatan untuk mengakses yang disediakan guru melalui kondisi yang dirancang oleh dan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan tambahan dengan memperkaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1), 69–77. Retrieved from <http://jurnal.pasca.untad.ac.id/index.php/MitraSains/article/view/66>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal PenSil*, 7(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Fakhri, M. I., Bektiarso, S., & Supeno. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum , Impuls , Dan Tumbukan Kelas X Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(3), 271–277.
- Fitria, Y. (2014). Refleksi Pemetaan Pemahaman Calon Guru SD Tentang Integrated Sains Learning. *Pedagogi*, XIV(2), 82–87.
- Ghufron, M. . (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332–337.
- Hamid, A. (2017). Guru Professional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 17(32), 274–275. Retrieved from <http://ejurnal.staialfalahbjb.ac.id/index.php/alfalahjikk/article/view/26>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 1(1), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>

- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35.
- Masyhud. (2014). Perubahan kurikulum di indonesia : studi kritis tentang upaya menemukan kurikulum pendidikan islam yang ideal. *Raudhah*, IV(1), 49–70.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nyarno. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Jaringan dan Akses Internet Pada SMK MUH. 4 Boyolali. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer*, 2(1), 113–117.
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Fisika Modern. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 455–467. Retrieved from <http://repository.untad.ac.id/3668/>
- Rachmadtullah, R. dkk. (2018). Development Of Computer Based Interactive Multimedia: Study on Learning In Elementary Education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Rejeki, Adnan, F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rusman, Deni, C. (2019). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. In *Depok: PT. RajaGrafindo Persad*.
- Rusman, D. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali pers.
- Saragih, A. H. (2018). Kompetensi Minimal Seorang Guru Dalam Mengajar. *Jurnal Tabularasa*, 5(1), 23–34.
- Setiawan, H., Aji, S. M. W., & Aziz, A. (2020). Tiga Tantangan Guru Masa Depan Sekolah Dasar Inklusif. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(2), 241. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.458>
- Solfema dan Wahyuni, S. S. (2020). Pengembangan dan Pemanfaatan Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model ASSURE di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 221–226. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.143>
- Sudjana, N. dan A. R. (2017). *Media Pengajaran*. Retrieved from <http://repository.untad.ac.id/3668/>
- Sugiyono. (2012). Memahami Penelitian Kualitatif. In *Memahami Penelitian Kualitatif*.
- Susilana, R., & Riana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tüzün, H. dk. (2009). The Effects of Computer Games on Primary School Students' Achievement and Motivation in Geography Learning. *Computers and Education*, 52(1), 68–77. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.008>
- Vendra Ardiansyah, Novi Nuraini, A. P. (2022). Solusi Realitas Dalam Mendesain Paradigma Pendidikan Masa Depan. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(2), 47–53.
- Wicaksono, S. (2016). The Development of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 in Accounting Course. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(1), 122. <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i1.6734>
- Yusrizal, Safiah, I., & Nurhaidah. (2017). Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(April), 126–134.