

Pedampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kekinian dalam Menunjang Proses Pengajaran yang Menyenangkan

Yudha Adi Kusuma¹, Alim Citra Aria Bima²

¹ Program Teknik Industri, Univeristas PGRI Madiun

² Program Teknik Informatika, Univeristas PGRI Madiun

e-mail: yudhakusuma@unipma.ac.id ; alim.cab@unipma.ac.id

Abstract

The role of learning media is very important in supporting teaching in the classroom. Conventional teaching often needs to be balanced with interludes of learning media as support. The condition that occurs at SDN Ngampel 01 is that it is still rare to use learning media as a teaching support capability. The service activities carried out support teachers in the use of learning media, applications for making learning media in service activities using PowerPoint. During the service activities, everything went smoothly, and teacher knowledge increased. The N Gain test results show an average value greater than 0.7. The high score of N Gain shows that service activities have an impact on changing the skills and creativity of teachers in making media. Improving the ability of teachers is expected to encourage and facilitate students' grasp of the material taught so that fun learning arises in the classroom.

Keywords : Learning Media, Teachers, Students

Abstrak

Peran media belajar sangat penting dalam mendukung pengajaran di dalam kelas. Pengajaran secara konvensional sering kali perlu diimbangi dengan selingan media belajar sebagai pendukung. Kondisi yang terjadi di SDN Ngampel 01 adalah masih jarang penggunaan media belajar sebagai daya dukung pengajaran. Kegiatan pengabdian yang dilakukan mendukung guru dalam penggunaan media belajar, Aplikasi pembuatan media belajar pada kegiatan pengabdian menggunakan PowerPoint. Selama kegiatan pengabdian berlangsung berjalan lancar dan terjadi peningkatan pengetahuan guru. Hasil pengujian dengan *N Gain* menunjukkan nilai rata-rata lebih dari 0,7. Tingginya skor *N Gain* menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan dampak terhadap perubahan *skill* dan kreativitas guru dalam pembuatan media. Peningkatan kemampuan guru diharapkan dapat mendorong dan memudahkan daya tangkap siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga timbul pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Guru, Siswa

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran mendukung dalam proses belajar mengajar. Dukungan dalam proses belajar mengajar membantu daya terima materi oleh siswa. Ketidaksamaan daya terima antar siswa mendorong tiap pengajar untuk berbenah terutama dalam mengembangkan media pembelajaran. Tuntutan pengajar dalam penyediaan dan penggunaan media pembelajaran dalam penyajian materi diharapkan dapat memberikan dampak secara efektif dan efisien dalam jalannya proses belajar mengajar (Abdullah, 2017). Jalannya proses pembelajaran paska pandemi Covid 19 perlu adanya gebrakan terhadap media pembelajaran. Bentuk kebaruannya terutama dalam adanya sentuhan teknologi terutama dalam hal multimedia yang digunakan saat pengajaran berlangsung (Ahmadi, 2010). Peran multimedia dapat merubah konsep pembelajaran dari *learning with effort* menjadi *learning with fun* (Agusalim et al., 2021). Bila terbentuk *learning with fun* saat proses pembelajaran berdampak dalam perubahan perilaku siswa menjadi senang, kreatif dan tidak cepat bosan (Umar, 2016).

Perubahan perilaku siswa dalam hal pembelajaran harus sejalan dengan sistem pendidikan nasional. Sistem pendidikan nasional diatur dalam Undang-Undang (UU) No 20 tahun 2003 (Noor, 2018). Rincian isi dari Undang-Undang (UU) No 20 tahun 2003 berkaitan dengan

pengembangan potensi siswa dalam hal ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pengembangan potensi siswa tidak terlepas dengan *roadmap* pendidikan nasional. Aturan pendidikan nasional mewajibkan belajar 12 tahun mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah (Hasanah & Jabar, 2017).

Adanya aturan kewajiban belajar 12 tahun memerlukan peran sentral seorang pengajar. Keberadaan pengajar berfungsi dalam hal pengaturan dan koordinasi pada lingkungan belajar siswa mulai dari penyajian materi, penentuan metode maupun pemilihan media dalam belajar. Tugas berat yang diemban oleh pengajar perlu adanya persiapan supaya peserta didik paham ketika proses pembelajaran berlangsung (Jatmika, 2005). Jalannya proses pembelajaran diharapkan tidak hanya secara konvensional (Sholihah & Istiqomah, 2022) tetapi juga dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengetahui hal baru dengan pemakaian media pembelajaran (Nurrita, 2018). Salah satu contoh media pembelajaran adalah pembelajaran menggunakan aplikasi *PowerPoint* (Sujana, 2019). Keberadaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam lembaga pendidikan formal.

Salah satu contoh lembaga pendidikan formal adalah SDN Ngampel 01. Kondisi dari SDN Ngampel 01 dapat dilihat pada Gambar 1. Kondisi dari pengajar di SDN Ngampel 01 dihadapkan oleh adanya belum mahir dalam penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint*. Belum mahirnya pengajar dapat dilihat dari belum menariknya menggunakan konten maupun variasi tampilan masih monoton ketika pembuatan materi pembelajaran. Kondisi tersebut bila dikemudian hari dihadapkan oleh kondisi pengajaran berbasis komputer maka dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan sulit menerima materi yang disampaikan. Melalui program pengabdian yang dilakukan dapat menumbuhkan semangat pengajar di SDN Ngampel 01 dalam mengembangkan kemampuan penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi *PowerPoint*.



Gambar 1. Kondisi SDN Ngampel 01

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SDN Ngampel 01, Kec. Mejayan, Kab. Madiun, Jawa Timur. Kegiatan pengabdian dilakukan selama \pm 1 bulan dimana setiap minggu dimonitoring untuk mengetahui jalannya pengabdian. Kegiatan pengabdian ini ditujukan kepada guru dan siswa. Guru sebagai pembuat dan pengguna media pembelajaran. Siswa sebagai penerima informasi dari media pembelajaran. Selama kegiatan pengabdian dilakukan secara dua arah terhadap guru dan murid. Kegiatan dua arah dimaksudkan untuk mengedukasi guru dalam pembuatan media pembelajaran. Bila guru sudah menguasai pembuatan media pembelajaran kemudian dilakukan pengujian terhadap hasil media pembelajaran kepada siswa apakah hasil dari media pembelajaran yang dibuat guru bisa diterima isi dan informasi dari media pembelajaran tersebut.

Kegiatan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan. Gambar 1 menunjukkan tahapan dari kegiatan pengabdian yang dilakukan. Secara garis besar kegiatan pengabdian dibagi menjadi tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan monitoring & evaluasi. Penjelasan dari setiap aktivitas dalam pengabdian dapat dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 2. Metode Pengabdian

1) Kegiatan persiapan pengabdian

Kegiatan persiapan dilakukan sebelum kegiatan pengabdian berlangsung dengan melakukan survei singkat terkait. Beberapa uraian kegiatannya dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) Identifikasi masalah

Kegiatan identifikasi masalah bertujuan untuk mengetahui masalah yang terjadi pada guru dan siswa. Hasil temuan masalah dari responden kemudian ditampung (Kusuma & Sudarni, 2022b). Beberapa temuan masalah, antara lain adaptasi siswa setelah masa pandemi, sistem belajar konvensional secara penuh membuat siswa cepat bosan dan beberapa guru kurang menguasai media pembelajaran.

b) Memecahkan masalah

Hasil identifikasi masalah dijadikan acuan dalam pemecahan masalah. Solusi pemecahan masalah disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah dan guru. Solusi pemecahan masalah berupa pendampingan pembuatan media belajar disertai dengan cara pengoperasiannya.

c) Mengetahui kebutuhan sekolah

Penentuan kebutuhan sekolah didasarkan pada hasil pemecahan masalah yang diberikan. Melihat dari kondisi sekolah yang memiliki sarana pendukung seperti LCD, laptop dan perangkat komputer pelatihan penggunaan aplikasi *PowerPoint* bisa diterapkan. Selain itu, aplikasi *PowerPoint* adalah aplikasi *basic* yang mana pasti sudah diinstal pada komputer maupun laptop yang dimiliki oleh SDN Ngampel 01.

d) Menetapkan tujuan pengabdian

Penetapan tujuan pengabdian yang akan dilakukan atas rekomendasi pihak SDN Ngampel 01 melalui kegiatan sosialisasi maupun survei yang dilakukan. Tujuan pengabdian yang disepakati adalah meningkatkan *knowledge* dan *skill* guru dalam menggunakan maupun mengoperasikan aplikasi *PowerPoint*. Peningkatan *knowledge* dan *skill* guru diharapkan terjadi keseimbangan dalam cara mengajar baik cara konvensional maupun menggunakan perangkat pengajaran.

2) Kegiatan pelaksanaan pengabdian

Kegiatan pelaksanaan pengabdian dilakukan dalam kurun waktu 4 minggu. Kegiatan per minggunya dilakukan dua kali tatap muka. Pemilihan hari dilakukan pada hari-hari di akhir pekan ataupun di hari awal minggu setelah jam sekolah selesai. Metode penyampaian materi terkait aplikasi *PowerPoint*, antara lain :

a) Ceramah

Kegiatan ceramah dilakukan melalui penyampaian materi secara oral maupun tulisan (Kusuma & Sudarni, 2022a). Kegiatan ceramah efektif apabila dilakukan di awal kegiatan. Hubungan emosional mulai terbentuk karena ada sesi pengenalan dari masing-masing guru sehingga timbul keinginan untuk menerima informasi dari kegiatan pengabdian. Kegiatan ceramah dilakukan di minggu awal kegiatan pengabdian. Tujuan umum dari kegiatan ceramah untuk menyampaikan fungsi dan kegunaan dari aplikasi *PowerPoint* kepada guru SDN Ngampel 01.

b) Demonstrasi

Kegiatan demonstrasi dilakukan pada minggu ke dua pada kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan demonstrasi dilakukan menggunakan perangkat laptop maupun komputer sekolah. Kegiatan demonstrasi mulai dikenalkan aplikasi *PowerPoint* terkait

menu yang ada. Pengenalan menu *PowerPoint* untuk memberikan gambaran kepada guru agar dapat mengingat setiap detail kegunaan menu. Bila kegunaan menu *PowerPoint* sudah diketahui maka akan memudahkan dalam proses pembuatan materi dalam media pembelajaran.

c) Latihan

Proses latihan pembuatan media pembelajaran dilakukan pada minggu ke tiga dan keempat. Latihan dengan cara memberikan studi kasus kepada guru. Studi kasus berupa topik pembelajaran yang ingin diajarkan. Tahapan latihan diantaranya cara memilih konten, cara menulis sampai cara menyimpan. Kegiatan latihan dilakukan berulang selama empat kali pertemuan agar hasil yang dikerjakan maksimal.

3) Kegiatan evaluasi dan monitoring pengabdian

Kegiatan evaluasi dan monitoring dilakukan pada akhir kegiatan pengabdian. Kegiatan evaluasi dan monitoring melibatkan guru dan siswa sehingga diketahui apakah kegiatan pengabdian yang dilakukan dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada. Selain itu juga, kegiatan evaluasi dan monitoring bertujuan untuk mengetahui hasil akhir pengabdian apakah pengabdian ini perlu dilanjutkan atau tidak. Tahapan evaluasi dan monitoring dibagi menjadi dua tahapan, yaitu :

a) Pengumpulan data hasil pengabdian

Pengumpulan data hasil pengabdian dilakukan dengan bantuan kuesioner. Pengisian kuesioner dilakukan di akhir kegiatan saat pelaksanaan pengabdian (Kusuma & Fandidarma, 2022) setiap minggunya. Pengisi kuesioner adalah guru dan siswa. Pemilihan siswa pengisi kuesioner dibatasi pada kelas 4 sampai kelas 6.

b) Analisis hasil pengabdian

Analisis hasil pengabdian bertujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan antara sebelum dan sesudah pengabdian (Kusuma & Bima, 2022). Pada pengabdian ini analisis yang digunakan menggunakan metode pengujian statistik *N-Gain pre test* dan *post test*. Perhitungan *N-Gain* dapat dilihat pada Persamaan 1 (Sugiyono, 2015). Skor ideal dalam perhitungan *N-Gain* pada pengabdian ini adalah 95. Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian diklasifikasikan berdasarkan skor *Gain*. Langkah pengklasifikasian hasil perhitungan disesuaikan dengan Tabel 1 (Meltzer, 2002). Hasil pengujian *pre test* dan *post test* dapat diketahui manfaat pengabdian terhadap hasil pembuatan media belajar terhadap guru serta diharapkan dapat terjadi perubahan daya tangkap siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 1. Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 3 menunjukkan aktifitas dari kegiatan pengabdian. Kegiatan pengabdian diawali dengan tahapan persiapan. Kegiatan persiapan pengabdian berkaitan dengan perizinan dan survei singkat dengan pihak mitra yaitu SDN Ngampel 01. Proses persiapan dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu identifikasi masalah, memecahkan masalah, mengetahui kebutuhan sekolah dan menetapkan tujuan pengabdian. Hasil dari tahapan persiapan sebagai rujukan terhadap kegiatan pengabdian apa yang dibutuhkan oleh pihak SDN Ngampel 01. Tahapan persiapan dilakukan selama 1 minggu sebelum kegiatan pelaksanaan.



Gambar 3. Aktifitas Kegiatan Pengabdian

Setelah ditemukan tujuan pengabdian dari tahapan persiapan maka langkah berikutnya adalah pelaksanaan. Tahapan pelaksanaan dilakukan pada minggu ke dua sampai minggu ke tiga. Gambar 4 adalah tahapan pelaksanaan pengabdian. Tahapan pelaksanaan melalui beberapa kegiatan, yaitu ceramah, demonstrasi dan latihan. Kegiatan ceramah mendiskusikan terkait fungsi, tata cara, menu dan pemilihan konten dari aplikasi *PowerPoint* dalam pembuatan media belajar secara personal dengan guru secara bergantian. Kegiatan dilakukan satu kali pertemuan di minggu ke dua. Hasil pertemuan tersebut disambut baik oleh peserta pelatihan yaitu guru SDN Ngampel 01 dengan materi yang disampaikan dapat dimengerti. Pertemuan ke dua pada minggu kedua dilanjutkan dengan kegiatan demonstrasi. Kegiatan demonstrasi dilakukan dengan mencoba dikenalkan aplikasi *PowerPoint*. Pada kegiatan demonstrasi menggunakan perangkat komputer dan laptop dalam sesi penjelasannya. Para peserta diminta mulai membuka aplikasi *PowerPoint* yang ada pada komputer dan laptop dengan disertai dengan *feature* yang ada pada aplikasi tersebut. Pengenalan *feature* mempermudah peserta pengabdian ketika masuk tahapan latihan. Pelaksanaan latihan dilakukan selama dua kali pertemuan pada pertemuan pertama dan ke dua pada minggu ke tiga. Kegiatan latihan masuk pada peserta mencoba aplikasi *PowerPoint* dengan diberikan studi kasus sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru di kelas. Saat proses latihan dilakukan pendampingan sampai tahapan menguasai dalam pengoperasian aplikasi *PowerPoint*.



Gambar 4. Pemaparan Materi Pengabdian

Bila latihan dinyatakan selesai kemudian dilanjut pada aktivitas monitoring dan evaluasi. Tahapan monitoring dan evaluasi dilakukan pada minggu 4. Kegiatan monitoring dan evaluasi diawali dengan pengumpulan data terhadap hasil pengabdian. Pengumpulan data dilakukan dengan bantuan kuesioner terhadap guru dan siswa. Hasil pengumpulan data kemudian diolah dengan *software* statistik dengan menggunakan metode N-Gain. Pengujian statistik N-Gain digunakan untuk menguji perbedaan peningkatan pengetahuan bagi guru serta apakah ada perbedaan dampak pengajaran secara konvensional penuh dengan pengajaran yang ada selingan menggunakan media pembelajaran. Tabel 2 dan Tabel 3 menunjukkan identitas responden dari data hasil kuesioner. Tabel 2 merupakan data identitas guru dengan total responden berjumlah 9 orang. Tabel 3 merupakan data identitas siswa dengan total responden berjumlah 30 orang. Siswa yang menjadi responden hanya dibatasi masing-masing kelasnya dari kelas 1 sampai kelas 6 dipilih 5 siswa.

Tabel 2. Data Identitas Guru

Responden (Guru)	Umur (Tahun)	Lama Kerja (Tahun)	Jenis Kelamin
1	50	25	Laki-Laki
2	26	4	Perempuan
3	35	15	Laki-Laki
...
7	40	18	Perempuan
8	34	12	Perempuan
9	25	5	Laki-Laki

Tabel 3. Data Identitas Siswa

Responden (Siswa)	Kelas	Umur (Tahun)	Jenis Kelamin
1	I	7	Perempuan
2	I	6	Perempuan
...
5	I	6	Laki-Laki
6	II	8	Perempuan
...
10	II	7	Laki-Laki
11	III	9	Perempuan
...
15	III	8	Perempuan

Responden (Siswa)	Kelas	Umur (Tahun)	Jenis Kelamin
16	IV	9	Perempuan
17	IV	9	Perempuan
...
20	IV	10	Laki-Laki
21	V	11	Laki-Laki
...
25	V	11	Laki-Laki
26	VI	12	Perempuan
...
30	VI	12	Perempuan

Hasil pengujian dengan N-Gain dapat dilihat pada Tabel 4. Hasil dari Tabel 4 diketahui bahwa ada peningkatan terhadap sebelum dan sesudah diadakan kegiatan pengabdian. Kegiatan pendampingan guru dalam pembuatan media pembelajaran menunjukkan rata-rata 0,81 sehingga kondisi tersebut masuk kategori tinggi. Bentuk penerapan media belajar dengan melakukan selingan penggunaan media belajar terhadap pengajaran konvensional juga memberikan pengaruh terhadap daya tangkap siswa. Hal ini diketahui dari nilai rata-rata dari N Gain'nya mencapai 0,82 masuk kategori tinggi. Hasil perhitungan N Gain terhadap guru dan siswa pada kegiatan pendampingan yang sudah dilakukan menunjukkan ada pengaruh positif. Oleh karenanya, perlu adanya keberlanjutan dari kegiatan pengabdian sejenis kedepannya dengan menggunakan aplikasi media belajar lainnya selain *PowerPoint*.

Tabel 4. Perhitungan N Gain

Hasil N Gain terhadap Guru			
Responden	Pre Test	Post Test	N Gain
1	65	88	0,77
2	61	89	0,82
3	64	88	0,77
...
7	60	88	0,80
8	69	90	0,81
9	70	92	0,88
Rata-Rata			0,81
Minimal			0,77
Maksimal			0,88

Hasil N Gain terhadap Siswa			
Responden	Pre Test	Post Test	N Gain
1	73	91	0,82
2	63	88	0,78
3	68	89	0,78
...
28	72	90	0,78
29	71	89	0,75
30	68	88	0,74
Rata-Rata			0,82
Minimal			0,65
Maksimal			0,95

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif. Hasil pengaruh positif ditunjukkan dengan nilai rata-rata N Gain > 0,7 dan masuk kategori tinggi. Bentuk pengaruh positifnya berupa adanya perbedaan sebelum dan sesudah pengabdian. Bentuk perubahan yang terlihat diantaranya terjadi peningkatan pengetahuan guru terhadap media belajar menggunakan aplikasi *PowerPoint*. Selain itu, hasil media belajar yang dijadikan selingan pembelajaran konvensional juga menambah daya tangkap siswa terhadap materi yang diajarkan. Tingkat keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran ini secara tidak langsung akibat sudah tersedianya sarana pendukung di SDN Ngampel 01 berupa laptop, komputer dan LCD proyektor. Kedepannya diharapkan guru semakin kreatif lagi dalam menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pengajaran sehingga dapat terwujud pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35.
- Agusalim, Akbar, A., Kamarudin, Ali, A. M., Yurfiah, & Asril. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 1 Kapoa Buton Selatan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Pada ...*, 5(2), 94–102.
- Ahmadi, A. (2010). *Ilmu Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Hasanah, Y. M., & Jabar, C. S. A. (2017). Evaluasi Program Wajib Belajar 12 Tahun Pemerintah Daerah Kota Yogyakarta. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 5(2), 228.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 89–99.
- Kusuma, Y. A., & Bima, A. C. A. (2022). Pendampingan Pembuatan Video Profil Kelompok Peternak Sebagai Media Promosi dalam Peningkatan Hasil Penjualan Olahan Susu Sapi. *SENDIKO : Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat Bidang Ilmu Komputer*, 1, 26–32.
- Kusuma, Y. A., & Fandidarma, B. (2022). Pendampingan Pembuatan Mikrohidro sebagai Alternatif Penerangan Jalan Desa Kresak Kabupaten Madiun. *Cendekia : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 46–53.
- Kusuma, Y. A., & Sudarni, D. H. A. (2022a). Pengenalan Jenis Botol Plastik Berdasarkan Peruntukannya dalam Aktivitas Keseharian. *REKA KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 215–222.
- Kusuma, Y. A., & Sudarni, D. H. A. (2022b). Pengenalan Pengolahan Sampah Botol Plastik Sebagai Bahan Baku Energi Alternatif. *TEKMULOGI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 149–154.
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268.
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 (Tinjauan Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf). *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 123–144.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Sholihah, H., & Istiqomah, N. (2022). Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru di SDN 1 Brumbung Kecamatan Jepon Kabupaten Blora. *Jurnal Pengabdian Pancasila (JPP)*, 1(1), 7–12.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.

Umar. (2016). Studi Teknologi PAI dari Sejarah Islam Hingga Era Modern (Tinjauan Historis Pemanfaatan, Agenda Aksi dan Perubahan Pendidikan). *Al-Qalam : Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 8(1), 108–123.