

Media Pembelajaran Permainan Lego Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Di SMP Swasta Pembangunan

Hizmi Wardani^{*1}, Nurdalilah², Haryati Ahda Nasution³, Hidayat⁴, Ramadhani⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Muslim Nusantara Al Wsahliyah

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

*e-mail: hizmiwardani@umnaw.ac.id, nurdalilah@umnaw.ac.id, haryatihda@umnaw.ac.id, hidayat@umn.ac.id, Ramadhani@umn.ac.id

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
21.12.2021	15.01.2022	21.01.2021	31.01.2021

Abstract: *Development Private Junior High School is one of the educational institutions with the status of foundation ownership. Development Private Junior High School is located in Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang. The purpose of the community service program is to socialize the Lego game learning media in improving students' mathematical understanding of the fraction material. The problems faced by schools are the lack of teacher knowledge about learning media or teaching aids that can be used during learning in mathematics. Participants in the socialization activity were all teachers of the Development Private Junior High School. The measuring tool to measure the success rate of community service activities is a participant understanding questionnaire. The implementation steps are diaali by making preparations, implementing community service activities, reflection and evaluation. Based on the results of the analysis of the percentage level of participants' understanding of the Lego game learning media in increasing students' understanding of the fraction material, it was 86.67% in good category. This percentage shows that the purpose of implementing the PKM UMN AW activity, namely the socialization of the Lego game learning media in improving students' mathematical understanding of fractions in the Development Private Junior High School has been achieved.*

Keywords: *learning media, lego game media, mathematical understanding.*

Abstrak: SMP Swasta Pembangunan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berstatus kepemilikan yayasan. SMP Swasta Pembangunan terletak di Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang. Tujuan dilakukan program pengabdian kepada masyarakat adalah untuk mensosialisasikan media pembelajaran permainan lego dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa pada materi pecahan. Adapun permasalahan yang dihadapi sekolah yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran atau alat peraga yang dapat digunakan selama pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Peserta pada kegiatan sosialisasi adalah seluruh guru-guru SMP Swasta Pembangunan. Alat ukur untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat yaitu angket pemahaman peserta. Langkah-langkah pelaksanaan yaitu diawali dengan melakukan persiapan, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, refleksi dan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis persentase tingkat pemahaman peserta terhadap media pembelajaran permainan lego dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan sebesar 86,67% dengan kategori baik. Persentase ini menunjukkan bahwa tujuan pelaksanaan kegiatan PKM UMN AW yaitu sosialisasi media pembelajaran permainan lego dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa pada materi pecahan di SMP Swasta Pembangunan telah tercapai.

Kata Kunci: media pembelajaran, media permainan lego, pemahaman matematika.

1. PENDAHULUAN

Keberadaan sekolah di dalam lingkungan masyarakat sangat dibutuhkan. Sekolah merupakan tempat untuk merubah perilaku sehingga pengetahuan, psikomotorik dan karakter dapat dibangun didalamnya dan menunjang pembangunan masa yang akan datang. SMP Swasta Pembangunan misalnya merupakan salah satu lembaga pendidikan yang keberadaannya sangat dibutuhkan oleh masyarakat sekitar. SMP Swasta Pembangunan terletak di jalan Advokat Raya Desa Marendal I Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang.

Informasi yang diperoleh dari survei di lapangan yaitu di SMP Swasta Pembangunan diperoleh informasi Visi sekolah tersebut adalah membentuk alumni yang bermartabat dan berprestasi di segala bidang. Agar visi tersebut terwujud dan terlaksana maka SMP Swasta Pembangunan harus mewujudkan misi terlebih dahulu yaitu 1) mewujudkan pembelajaran yang efektif, 2) mengembangkan potensi dan kreatifitas siswa secara optimal, 3) memberikan nilai-nilai religius dan kepribadian siswa, dan 4)

membentuk sikap santun, rasa kekeluargaan dalam mewujudkan budaya sekolah. Dalam mewujudkan visi dan misi maka salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah meningkatkan pengetahuan guru mengenai metode pembelajaran, strategi, teknik, model dan pendekatan pembelajaran. Kepala Sekolah SMP Swasta Pembangunan mengatakan bahwa kebanyakan guru-guru di SMP Swasta Pembangunan masih minim pengetahuan mengenai pendekatan, metode teknik, model dan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan selama proses kegiatan belajar mengajar. Lebih lanjut, kepala sekolah mengatakan masalah lain yang dihadapi oleh guru-guru di SMP Swasta Pembangunan yaitu kurang pengetahuan guru mengenai pemanfaatan lingkungan sekitar, alat-alat peraga yang tersedia disekolah sebagai media pembelajaran. Sebagaimana kita ketahui media pembelajaran tidak harus bernilai jual tinggi agar bisa digunakan untuk pembelajaran, melainkan kita dapat menggunakan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran selama media tersebut masih berkaitan erat dengan materi yang diajarkan. Masalah ini yang jadi problema guru di SMP Swasta Pembangunan, oleh karena itu TIM PKM dari UMN AL Washliyah perlu melakukan tindakan berupa sosialisasi agar salah satu permasalahan di SMP Swasta Pembangunan dapat teratasi.

Perubahan dalam pola pembelajaran amat sangat dibutuhkan untuk melakukan pembaharuan dalam sebuah sistem pembelajaran konvensional yang dinilai sudah usang dan tidak relevan dengan dinamika perkembangan zaman yang semakin cepat, hal tersebut dipicu oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Yusrizal, 2017). Hamalik (Meilani Safitri, 2013) mengemukakan memanfaatkan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar dikelas dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta merangsang kegiatan belajar menjadi lebih baik, serta menumbuhkan pengaruh-pengaruh positif terhadap perkembangan psikologis siswa.

Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang (Mahnum, 2012). Menjelaskan salah satu upaya pendorong motivasi dan hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran, media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sebab fungsi dari media sangat memberikan dinamika tersendiri terhadap pembelajaran (Aditya, 2018); (Idzhar, 2016); (Muhammad Darkasyi, 2014)

Mengacu pada pernyataan diatas maka pemahaman guru tentang pemanfaatan media pembelajaran perlu ditingkatkan lagi. Seorang guru yang profesional harus mampu mencari cara yang terbaik untuk mencapai sasaran dengan berbagai media pembelajaran (Rahmah Johar, 2008). Aktivitas pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran selama kegiatan mengajar penting dilaksanakan karena mampu menumbuhkan pembelajaran aktif (Ahmad Qosyim, 2017). Pembelajaran aktif adalah dalam konteks pendidikan yaitu metode atau strategi pembelajaran yang memerlukan aktivitas dan partisipasi siswa seoptimal mungkin agar mereka dapat mengubah perilakunya secara efektif dan efisien dalam kehidupan mereka sehari-hari (Abdullah, 2016).

Fakta dilapangan, kegiatan pembelajaran selama ini terjadi satu arah atau bersifat pasif, artinya hanya guru yang aktif sedangkan siswa pasif. Dimana guru menjelaskan sedangkan siswa sebagai pendengar. Pengalaman belajar seperti itu tidak akan menghasilkan pengalaman belajar yang baik bagi siswa. Siswa tidak dilibatkan dalam proses pembelajarannya akan menyebabkan pengetahuan yang diperoleh tidak mudah untuk diingat dalam jangka waktu yang lama. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi perkembangan kepribadian siswa. Sebagaimana disyaratkan oleh kurikulum 2013, dimana siswa memanfaatkannya untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki setiap siswa (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016); (Nursikin, 2016). Aspek yang dikaji sebagai potensi yang harus dimiliki siswa diantara aspek sikap (afektif), aspek pengetahuan (kognitif) dan aspek keterampilan (psikomotorik) (Syafi'i, Marfiyanto, & Rodiyah, 2018). Aspek-aspek tersebut perlu dikembangkan agar menjadi penting bagi siswa tidak hanya dalam kehidupan siswa sebagai bagian dari masyarakat, tetapi juga sebagai warga negara. Kurikulum 2013 mengharuskan agar kualitas pembelajaran yang diperoleh menjadikan siswa lebih kreatif, mandiri, memiliki sikap kompetitif, inovatif, kolaborasi, solidaritas yang tinggi, toleransi, empati, serta keterampilan hidup lainnya. Implementasi Kurikulum 2013 masih

menghadapi satu kendala besar yang harus ditangani yaitu persoalan kesiapan guru sebagai kunci keberhasilan implementasi (Sri Budiani, 2017).

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dan belajar aktif, karena ilmu ini erat kaitannya dengan perwujudan visi dan misi lembaga. Oleh karena itu, dalam hal ini perlu adanya peningkatan kualitas guru dan peningkatan pengetahuannya. Sebagai solusi alternatif, tim pengadil UMN Al Washliyah menerapkan program media pembelajaran PKM permainan LEGO di masyarakat untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Tingkatkan siswa. Penelitian Matematika Materi Pecahan di SMP Swasta Pembangunan

2. METODE

Kegiatan pendampingan dan pemberdayaan adalah kegiatan filantropi yang menekankan kepada mengembangkan inisiatif masyarakat dan meningkatkan partisipasi masyarakat sebagai usaha untuk memulai proses kegiatan sosial dalam masyarakat dalam usaha memperbaiki situasi dan kondisi diri sendiri, keluarga dan lingkungan (Nanis Hairunisa, 2020). Bentuk pendampingan pada kegiatan ini adalah sosialisasi media pembelajaran permainan lego dalam usaha meningkatkan pemahaman matematika siswa bidang fokus materi pecahan di SMP Swasta Pembangunan.

Untuk mengetahui tujuan kegiatan telah dipahami oleh guru maka diperlukan alat pengumpulan data. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur pemahaman guru adalah angket pemahaman media pembelajaran permainan lego. Aspek-aspek yang dinilai dalam kegiatan ini berupa peserta mengetahui judul kegiatan, peserta memahami tujuan kegiatan, peserta memahami kurikulum 2013, peserta memahami definisi aspek kognitif, memahami definisi afektif, memahami psikomotorik, peserta memahami permasalahan siswa misalnya kesulitan belajar, peserta mengetahui penyebab permasalahan siswa, peserta memahami definisi pendekatan pembelajaran, peserta mengetahui beda antara pembelajaran pendekatan berpusat pada siswa dan berpusat pada guru, peserta memahami bentuk permainan lego, peserta memiliki keyakinan dalam menerapkan permainan lego pada materi pecahan

Aktivitas pengabdian kepada masyarakat pada program PKM media pembelajaran permainan lego dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa adalah sebagai berikut:

a) *Persiapan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat*

Kegiatan diawali dengan melakukan survey terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan sekolah, selanjutnya dilakukan wawancara sebagai analisis situasi guna mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa SMP Swasta Pembangunan dan tahap akhir yaitu memilih alternative solusi yang tepat guna.

b) *Sosialisasi dan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat*

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi harus dilakukan oleh dua pihak, pihak pertama pemberi informasi dan pihak kedua penerima informasi, kegiatan yang dilakukan dapat berupa sosialisasi, Wulan (Wardani & Friska, 2018). sosialisasi adalah suatu proses dimana orang-orang mencapai kemampuan tertentu untuk mencapai tujuan organisasi. Kegiatan sosialisasi merupakan kegiatan menyediakan para pegawai dengan pengetahuan yang spesifik dan dapat diketahui serta keterampilan yang digunakan dalam pekerjaan mereka saat ini. Harus dipahami bahwa proses sosialisasi mengacu pada perubahan yang harus terjadi pada peserta, pada dasarnya kinerja yang kurang baik dibekali sedemikian rupa sehingga menjadi lebih baik. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan pada kegiatan ini adalah menggunakan metode sosialisasi.

Secara rinci pelaksanaan kegiatan pengabdian pada tahap ini adalah berupa menyampaikan informasi terkait media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman matematik siswa di SMP Swasta Pembangunan yaitu media pembelajaran permainan lego. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut

1. **Sosialisasi**, yaitu memberikan informasi media pembelajaran permainan lego dan definisi pemahaman matematika serta pendekatan pembelajaran.

2. **Demonstrasi**, yaitu melakukan praktek langsung permainan lego pada materi pecahan
3. **Eksperimen**, pada tahap ini pelaksana memberikan kesempatan kepada peserta untuk menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan menggunakan permainan lego

c. *Evaluasi*

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pencapaian kegiatan media pembelajaran permainan lego yang telah dilaksanakan serta untuk menyempurnakan program pengabdian kepada masyarakat terkait media pembelajaran permainan lego dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa SMP Swasta Pembangunan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. *Persiapan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat*

Persiapan kegiatan PKM dilakukan setelah pengumuman pemenang proposal PKM yang didanai UMN AW. Selanjutnya Survei dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi awal baik berupa kondisi lingkungan sekolah, maupun kesiapan guru dan siswa. Berdasarkan hasil survey diperoleh informasi kebanyakan guru-guru di SMP Swasta Pembangunan masih minim pengetahuan mengenai pendekatan, metode teknik, model dan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan selama proses kegiatan belajar mengajar; kurang pengetahuan guru mengenai pemanfaatan lingkungan sekitar, alat-alat peraga yang tersedia di sekolah sebagai media pembelajaran. Masalah ini yang jadi problema guru di SMP Swasta Pembangunan, oleh karena itu TIM PKM dari UMN AL Washliyah perlu melakukan tindakan berupa sosialisasi agar salah satu permasalahan di SMP Swasta Pembangunan dapat teratasi.

Pada Bulan ke 2 TIM PKM UMN AW berdiskusi memilih alternatif yang tepat guna menemukan pemecahan masalah yang dihadapi mitra. Pada bulan ke 2 dan ke 3 Tim PKM UMN AW melakukan persiapan berupa mempersiapkan surat izin, melengkapi bahan, menyusun instrument, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.

b. *Sosialisasi dan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini diawali dengan memberi materi kepada peserta berupa definisi media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, media pembelajaran permainan lego, perbedaan metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran. Kegiatan ini dinamakan kegiatan sosialisasi.



Gambar. 1 Kegiatan diskusi peserta pelatihan

Gambar 1. Tim PKM UMN AL Washliyah memberikan materi secara terperinci tentang media pembelajaran permainan lego sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa, menjelaskan cara penggunaan permainan lego pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan, menjelaskan secara singkat materi pecahan, berdiskusi dan tanya jawab dengan peserta terkait

masalah yang dihadapi siswa pada materi pecahan. Selama pelaksanaan sosialisasi peserta sangat antusias mengikuti kegiatan, hal ini terlihat dari peserta yang aktif melakukan tanya jawab dengan Tim dosen. Untuk meningkatkan pemahaman peserta tentang cara penggunaan permainan lego, Tim PKM UMN Al Washliyah melakukan praktek penggunaan permainan lego.



Gambar. 2 Kegiatan demonstrasi permainan lego

Gambar 2 diatas menunjukkan tahapan kegiatan selanjutnya yaitu mendemonstrasikan media pembelajaran permainan lego pada materi pecahan, mendemonstrasikan penjumlahan dan pengurangan pecahan melalui media pembelajaran permainan lego. Diakhir kegiatan, peserta bereksperimen menyelesaikan soal-soal penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan menggunakan media pembelajaran media pembelajaran lego. Secara rinci pelaksanaan kegiatan pengabdian pada tahap ini adalah berupa menyampaikan informasi terkait media pembelajaran permainan lego dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa pada materi pecahan.

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pencapaian kegiatan media pembelajaran permainan lego yang telah dilaksanakan serta untuk menyempurnakan program pengabdian kepada masyarakat terkait media pembelajaran permainan lego dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa SMP Swasta Pembangunan.

Pada tahap evaluasi, diperulakan instrument sebagai alat pengumpulan data guna mengetahui pemahaman peserta terhadap media pembelajaran permainan lego dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa. Alat pengumpulan data berupa angket pemahaman peserta media pembelajaran permainan lego sebagaimana dijabarkan sebagai berikut:

Tabel. 1. Instrument Pemahaman Peserta Kegiatan PKM

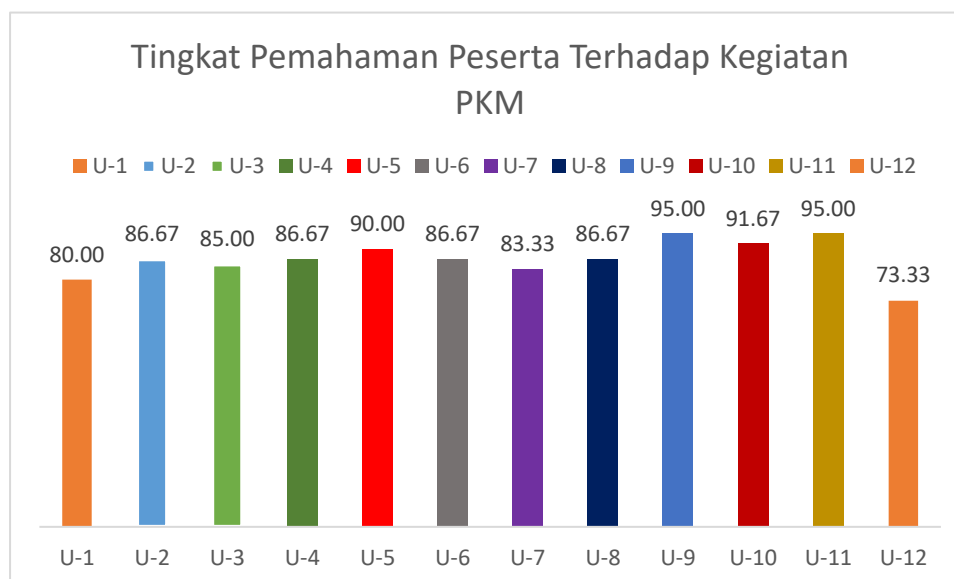
No	Uraian
1	Saya mengetahui judul kegiatan PKM
2	Saya mengetahui tujuan PKM
3	Saya memahami tuntutan kurikulum 2013
4	Saya mengetahui definisi aspek kognitif, afektif, psikomotorik
5	Saya memahami masalah yang dihadapi siswa
6	Saya mengetahui penyebab masalah yang dihadapi siswa
7	Saya mengerti definisi permainan lego
8	Saya mengetahui perbedaan pembelajaran pendekatan berpusat pada siswa dan berpusat pada guru
9	Saya mengetahui cara menggunakan permainan lego
10	Saya mampu menggunakan permainan lego pada setiap materi pecahan dan materi lainnya.
11	Saya meyakini bahwa permainan lego dapat memotivasi belajar siswa
12	Saya meyakini permainan lego dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data pemahaman peserta terhadap kegiatan PKM yang dilaksanakan diperoleh data sebagai berikut

Tabel. 2. Pemahaman Peserta Terhadap Kegiatan PKM

No. Urut Peserta	Persentase
U-1	80,00%
U-2	86,67%
U-3	85,00%
U-4	86,67%
U-5	90,00%
U-6	86,67%
U-7	83,33%
U-8	86,67%
U-9	95,00%
U-10	91,67%
U-11	95,00%
U-12	73,33%
TOTAL	86,67%

Berikut ini adalah diagram tingkat pemahaman peserta terhadap kegiatan PKM



Gambar 3. Diagram Tingkat Pemahaman Peserta Kegiatan PKM

Berdasarkan tabel 1 diatas maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman peserta terhadap media pembelajaran permainan lego dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa di SMP Swasta Pembangunan Medan adalah 86,67%. Peroleh skor tersebut menunjukan bahwa peserta memahami materi yang telah disampaikan oleh TIM PKM UMN AW melalui kegiatan sosialisasi. Berikut ini rincian pencapaian pemahaman siswa masing-masing aspek adalah sebagai berikut: 81,67% peserta mengetahui judul kegiatan PKM, 80,00% peserta mengetahui tujuan PKM, 76,67% peserta memahami tuntutan kurikulum 2013, 81,67% peserta mengetahui definisi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, 83,33% peserta memahami masalah yang dihadapi siswa, 76,67% peserta mengetahui penyebab masalah yang dihadapi siswa, 78,33% peserta mengerti definisi permainan lego, 80,00% peserta mengetahui perbedaan pembelajaran pendekatan berpusat pada siswa dan berpusat pada guru, 83,33% peserta mengetahui cara menggunakan permainan lego, 83,33% peserta mampu menggunakan permainan lego pada setiap materi pecahan dan materi lainnya, 80,00% peserta meyakini bahwa permainan lego dapat memotivasi belajar siswa, dan 81,67% peserta meyakini permainan lego dapat meningkatkan pemahaman siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa 86,67% peserta memiliki pemahaman tentang permainan lego sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman matematika siswa pada materi pecahan.

Setelah dilaksanakannya kegiatan sosialisasi media pembelajaran permainan lego dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa pada materi pecahan di SMP Swasta Pembangunan. Maka rencana selanjutnya adalah melakukan pemantauan di lokasi pengabdian untuk melihat kemampuan guru terkait permainan lego pada materi pecahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. H. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Aktif Dengan Strategi Snowbell Throwing Untuk Meningkatkan Kreativitas Matematika Siswa SMP. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–9.
- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi*, 15(1), 64–74. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v15i1.4425>
- Ahmad Qosyim, F. V. P. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 38–44. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppipa/article/view/3089>
- Ahmad, I. (2016). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 221–228.
- Darkasyi, M., Johar, R., & Ahmad, A. (2014). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Motivasi Siswa dengan Pembelajaran Pendekatan Quantum Learning pada Siswa SMP Negeri 5 Lhokseumawe. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1), 21–34. <https://doi.org/10.24815/dm.v1i1.1336>
- Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, & Amat Nyoto. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263–278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278>
- Hairunisya, N., Anggreini, D., & W.H, M. A. S. (2020). Pemberdayaan Di Sektor Pariwisata Sebagai Upaya Meningkatkan Perekonomian Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(4), 241–247. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i4.20646>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–34. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Nursikin, M. (2016). Aliran-aliran Filsafat Pendidikan dan Implementasinya dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam. *Attarbiyah, Journal of Islamic Culture and Education*, 1(2), 303–334. <https://doi.org/10.18326/attarbiyah.v1i2.303-334>
- Rusydi, M. R. (2008). Optimalisasi Peran Guru dalam Proses Transformasi Pengetahuan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran. *LENTERA PENDIDIKAN*, 11(1), 55–68. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/3762/3436
- Safitri, M., Hartono, Y., & Somakim, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 62–72. <https://doi.org/10.33830/jp.v14i2.358.2013>
- Sumarni, S. (2017). Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Pelaksana Mandiri. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(1), 45–57. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i1.15998>
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115–123. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Wardani, H. & N. F. (2018). SOSIALISASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL (CTL) DALAM MENINGKATKAN. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 104–110.

Yusrizal, Intan Safiah, & Nurhaidah Nurhaidah. (n.d.). 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(2), 126–134.