

Penguatan Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif

Camellia, ^{a,1}, Deskoni ^{b,2}, Puspa Dianti ^{c,3} Putri Maretha Juana Imamah ^{d,4} Yasintha Ajnihatimmastna^{e,5}

Universitas Sriwijaya, Indonesia

¹camellia@fkip.unsri.ac.id ²deskoni@fkip.unsri.ac.id, ³puspadianti@fkip.unsri.ac.id, ⁴putrimaretha19@gmail.com, ⁵sintaahni@gmail.com

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Diterima:

26-09-2023

Disetujui:

30-11-2023

Kata kunci:

Media Pembelajaran
Kreatif
Inovatif

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif di Universitas Sriwijaya sebagai bagian dari penguatan pembelajaran. Buku ajar ini telah melewati tahap validasi dan uji coba dengan hasil positif, menggunakan metode *Research and Development* (R & D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ajar ini efektif sebagai sumber belajar, mampu membimbing mahasiswa dalam mencipta dan mengimplementasikan media pembelajaran secara kreatif dalam proses pembelajaran. Simpulan penelitian ini menekankan bahwa buku ajar ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep media pembelajaran dan memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Saran untuk pengembangan lebih lanjut mencakup perlunya dukungan institusional yang berkelanjutan, penerapan sistem pemantauan dan evaluasi berkala, serta pengenalan buku ajar ini pada skala yang lebih luas untuk memaksimalkan dampaknya. Disarankan juga untuk melakukan penelitian lanjutan guna mengevaluasi perkembangan pemahaman mahasiswa dan memastikan keberlanjutan relevansi buku ajar melalui pembaruan berkala. Penelitian ini, dengan fokus pada pengembangan buku ajar media pembelajaran, diharapkan dapat menjadi sumber daya penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat perguruan tinggi.

ABSTRACT

This research aims to develop a creative and innovative instructional media book at Universitas Sriwijaya as part of strengthening the learning process. The instructional book has undergone validation and testing phases with positive results, utilizing the Research and Development (R&D) method. Research findings indicate that this instructional book is effective as a learning resource, capable of guiding students in creating and implementing instructional media creatively in the learning process. The research conclusion emphasizes that this instructional book has the potential to enhance students' understanding of instructional media concepts and strengthen their engagement in learning. Recommendations for further development include the need for sustainable institutional support, the implementation of regular monitoring and evaluation systems, and the introduction of this instructional book on a larger scale to maximize its impact. It is also suggested to conduct further research to evaluate the development of students' understanding and ensure the ongoing relevance of the instructional book through periodic updates. This research, with a focus on developing instructional media books, is expected to be a crucial resource in enhancing the quality of learning at the university level.

Keywords:

Learning Media
Creative
Inovative

Copyright © 2023 (Camellia, Deskoni, Puspa Dianti, Putri Maretha Juana, Yasintha Ajnihatimmastna Imamah). All Right Reserved.

Pendahuluan

Pendidikan sebagai aspek kunci dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pembangunan sosial, mengalami perkembangan pesat yang memengaruhi sistem pendidikan dan psikologi belajar peserta didik (Silahuddin, 2015). Di dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memiliki peran krusial dalam menciptakan

suasana belajar, mengelola kelas, dan memengaruhi motivasi serta hasil belajar peserta didik, sehingga diperlukan implementasi penguatan verbal dan nonverbal sebagai unsur penting dalam proses pembelajaran (Aini et al., 2018).

Proses belajar-mengajar adalah komunikasi antara guru dan peserta didik dimana informasi

disampaikan atau ditukar, yang mana pada prosesnya sering kali terhambat oleh kesulitan peserta didik dalam mengolah informasi. Penggunaan media pembelajaran menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui stimulasi terhadap pikiran, perasaan, perhatian, dan minat (Jiwandono & Khairunisa, 2020). Interaksi antara guru, media pembelajaran, dan peserta didik menjadi inti pelaksanaan pembelajaran (Abdullah, 2017). Di dalam konteks pembelajaran, guru perlu memiliki inovasi untuk efektif mengelola proses pembelajaran dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran (Mariyani, 2018).

Kemajuan teknologi telah memfasilitasi berbagai aspek (Imran et al., 2021). Wiragunawan (2022) menekankan bahwa kemajuan teknologi di sektor pendidikan memudahkan lembaga pendidikan dalam mengorganisir proses pembelajaran yang terintegrasi, terstruktur, dan efisien. Salah satu upaya yang muncul sebagai alternatif penting adalah penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif. Ini karena di dalam menghadapi revolusi pendidikan 4.0, guru perlu mengintegrasikan empat keterampilan utama 4C, yaitu critical thinking, communicative, collaborative, creativity and innovative, dengan memanfaatkan media berbasis teknologi (Utami & Putra, 2022).

Masalah dalam sektor pendidikan hingga saat ini terus berpusat pada rendahnya antusiasme belajar para peserta didik (Matnuh, H & Adawiah, R. 2020). Di dalam proses pembelajaran, peran guru memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik. Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk memfasilitasi dan membimbing peserta didik sehingga mereka dapat memahami baik kelebihan maupun kekurangan yang dimiliki dalam hal kemampuan, keterampilan, potensi, dan wawasan, sehingga siswa termotivasi untuk belajar sebaik mungkin guna mencapai kesuksesan sesuai dengan potensi yang mereka miliki (Hidayat et al., 2021). Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah ranah kompetensi profesional, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengimplementasikan berbagai keterampilan dasar mengajar, termasuk di dalamnya kemampuan dalam memberikan variasi, seperti penggunaan media, metode, model, dan variasi lainnya. Dengan adanya variasi pengajaran tersebut, peserta didik cenderung lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Ruchliyadi et al., 2022). Oleh

sebab itu pula, diperlukan adanya peningkatan kualitas pembelajaran, kualitas pembelajaran yang baik dan inovatif tidak dapat terlepas dari penerapan media pembelajaran (Istiqbal, 2018). Media pembelajaran menjadi bagian integral dari proses pendidikan di sekolah dan memegang peranan penting dan strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Keberadaan media dalam proses pembelajaran memiliki arti yang cukup penting karena dapat membantu memperjelas materi yang kompleks, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, serta berpotensi memberikan dampak psikologis yang positif (Fahrudin, 2014). Sebagai alat pendukung pembelajaran, media memiliki tiga fungsi utama, yakni menginspirasi minat atau tindakan, menyampaikan informasi, dan memberikan petunjuk atau instruksi (Trisiana, 2020).

Fokus penggunaan media pembelajaran adalah menciptakan pengalaman pembelajaran menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan menciptakan lingkungan belajar yang terbuka, tidak kaku, dan menarik, mendorong partisipasi aktif peserta didik (Alifah et al., 2020). Lingkungan, baik fisik, sosial, maupun budaya, dapat menjadi media pembelajaran dan objek belajar, yang meningkatkan kualitas pembelajaran anak di kelas (Ulpa & Adha, 2022).

Penggunaan media pembelajaran juga berdampak pada peningkatan minat dan rasa ingin tahu peserta didik, membangkitkan motivasi belajar, dan berkontribusi pada perkembangan psikologi belajar peserta didik (Satria & Egok, 2020). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi elemen kunci dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inspiratif, dan berdampak positif pada pengembangan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat signifikan mempengaruhi motivasi peserta didik (Aini & Suryowati, 2023). Irsan et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan secara terencana dengan tujuan menciptakan proses belajar yang efisien dan efektif. Hal ini bertujuan untuk membentuk lingkungan belajar yang kondusif, mempercepat pemahaman peserta didik, dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Irsan et al., 2021).

Konsep media pembelajaran kreatif dan inovatif mencakup berbagai alat, teknik, dan

strategi yang meningkatkan efektivitas dan interaktifitas pembelajaran (Delita, 2017). Pemanfaatan teknologi ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, tidak hanya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran menarik, tetapi juga untuk merangsang motivasi belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan menggugah potensi kreatif serta inovatif dalam proses belajar. Hasil penelitian Aini & Setyowati (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memikat perhatian peserta didik, mendorong kreativitas dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran, khususnya yang bersifat interaktif, bukan hanya memperkaya proses pembelajaran tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan kreativitas dan inovasi dalam pendidikan (Aini & Setyowati, 2023).

Dari uraian-uraian di atas dapat dilihat pentingnya penguatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna mengatasi kejenuhan dan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, sebagaimana diungkapkan oleh Irsan et al., (2021).

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) yang mengacu pada *R & D Cycle Borg and Gall* (dalam Sukmadinata, 2007) dan diselaraskan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, subjek penelitian yang ditetapkan adalah mahasiswa semester lima yang telah mengambil mata kuliah media pembelajaran dan literasi digital pada genap T.A 2022-2023 yang ditetapkan dengan Random Sampling dan masa penelitian 1 (satu) tahun.

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan dokumentasi, angket, observasi dan tes. Teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data mengenai kompetensi dasar, indikator, dan materi dari beberapa buku media pembelajaran yang telah ada. Teknik ini dilakukan pada saat studi pendahuluan dengan cara menganalisis buku media pembelajaran yang telah tersedia. Angket digunakan untuk mendapatkan data dari validator dan responden mengenai validitas dan penerapan buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif. Angket digunakan pada tahap pengembangan dan uji

coba produk. Instrumen angket berupa daftar pertanyaan/ pernyataan dengan membubuhkan tanda ceklis pada alternatif jawaban yang dianggap benar. observasi yang akan digunakan adalah observasi partisipatif (terlibat), artinya peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan orang yang menjadi sasaran penelitian, tanpa mengakibatkan perubahan pada kegiatan atau aktivitas yang bersangkutan. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data aktivitas selama proses pembelajaran menggunakan buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif. Instrumen observasi berbentuk checklist, artinya peneliti hanya memberikan tanda ceklis pada indikator kegiatan yang muncul.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui studi pendahuluan berupa kompetensi dasar dan indikator pencapaian, serta materi yang akan digunakan untuk dikembangkan sebagai bahan ajar. Selain data hasil studi pendahuluan, data angket yang berkaitan dengan validitas produk juga dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil data angket kemudian dikonversi ke dalam persentase untuk menentukan tanggapan validator terhadap buku ajar berbasis masalah didasarkan pada kriteria penilaian data persentase menurut Arikunto (2006). Selanjutnya, data validasi diinterpretasikan dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif berdasarkan rata-rata data yang diperoleh dan kriteria data masing-masing. Analisis kuantitatif dilakukan untuk menganalisis hasil angket dan tes dengan menggunakan analisis nilai gain untuk melihat dampak potensial buku ajar. Sementara itu, tes dilakukan pada tahap uji coba buku ajar kepada responden untuk mengetahui penguasaan peserta didik (mahasiswa) setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasil dan pembahasan

Kegiatan penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan akan pengembangan buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif dengan pemberian angket kepada 40 siswa secara acak sebagai sampel sesuai dengan pertanyaan yang telah disiapkan. Kuesioner kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Berdasarkan angket diketahui sebagai berikut.

Table 1 Angket Kebutuhan Mahasiswa

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda memiliki buku ajar/buku pegangan mata kuliah media pembelajaran dan literasi digital?	75%	25%
2	Apakah Anda mencari bahan lain (seperti dari internet) untuk membantu Anda dalam memahami materi media pembelajaran dan literasi digital?	87,5%	12,5%
3	Apakah Anda memiliki kendala dalam mencari materi perkuliahan dari internet?	76%	24%
4	Apakah Anda dapat memberikan contoh kasus/permasalahan dalam pembelajaran yang tidak memanfaatkan media pembelajaran?	78%	22%
5	Apakah buku media pembelajaran perlu untuk mempermudah memahami konsep dalam materi perkuliahan?	87%	13%
6	Apakah materi media pembelajaran yang Anda peroleh melalui sumber internet selalu memberikan solusi dalam mendesain media pembelajaran sesuai dengan keinginan anda?	20%	80%
7	Materi media pembelajaran dan literasi digital akan lebih mudah dipahami secara konkrit dengan buku ajar yang disertai dengan contoh dan prosedur penggunaan media nya?	93 %	7 %
8	Apakah Anda setuju apabila dikembangkan buku ajar/buku pegangan, materi media pembelajaran kreatif dan inovatif?	100%	-

Dengan demikian dapat dipahami bahwa mahasiswa setuju dan membutuhkan adanya buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif untuk mempermudah mereka dalam belajar dan memahami materi pembelajaran.

Table 2 Materi Buku Ajar

Bab	Materi
1	Konsep Umum Media Pembelajaran
2	Karakteristik Media Pembelajaran
3	Penggolongan Media Pembelajaran
4	Media Pembelajaran Abad 21
5	Multimedia Pembelajaran Interaktif
6	Hasil Penelitian Mengenai Media Pembelajaran

Dengan dikembangkannya buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif menjadi salah satu dari gerakan penguatan pembelajaran.

Desain Produk

Pada proses desain produk selain mempertimbangkan hasil studi pendahuluan dan mengacu pada hasil analisis kebutuhan, tim peneliti juga berdiskusi untuk menganalisis materi yang terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPS) untuk dijadikan landasan pengembangan materi dalam sub bab buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif. Setelah itu, tim peneliti menyusun materi dalam bab-bab antara lain terdapat 6 bab seperti yang disampaikan di atas ditambah dengan daftar pustaka.

Pengembangan Produk

Setelah buku selesai dalam enam bab, tim peneliti menyusun instrumen untuk penelitian. Instrumen untuk validasi bahasa. Untuk validasi bahasa tim meminta Novritika, M.Pd. sebagai validator bahasa. Dengan rincian hasil sebagai berikut.

Table 3 Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif

No	Nama Validator	Jenis Validasi	Nilai Tahap 1	Nilai Tahap 2
1	Novritika, M.Pd.	Bahasa	78%	88%

Masukan dari validator bahasa antara lain yaitu beberapa penggunaan kata maupun kalimat dalam buku ajar memiliki makna ganda sehingga sulit untuk dimengerti dan disimpulkan. Selain itu perlu adanya perbaikan dalam penggunaan huruf capital, tanda baca, tanda hubung dan jenis huruf masih tidak

konsisten dan berbeda-beda sehingga kurang rapi ketika di lihat dan di baca.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari validator diketahui bahwa buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif valid untuk digunakan sebagai buku ajar pada matakuliah media pembelajaran dan literasi digital di program studi PPKn FKIP Universitas Sriwijaya.

Uji Coba Produk

Setelah produk dinyatakan valid atau layak diujicobakan maka peneliti melakukan uji coba produk dengan beberapa tahapan yaitu one to one diperoleh hasil tanggapan 89% dengan katagori sangat baik dan tingkat keaktifan mahasiswa 76%, dengan beberapa komentar dari mahasiswa yaitu terkait buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif yang sudah di susun perlunya perbaikan kata-kata yang masih belum dipisah oleh spasi, lebih difokuskan lagi untuk masalah lemahnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Menurut mahasiswa hal seperti ini sangat dibutuhkan bagi mahasiswa dan pembaca. Setelah direvisi peneliti melakukan tahap uji coba small group.

Selanjutnya tahap small group diperoleh hasil tanggapan 92% dengan katagori sangat baik serta tingkat keaktifan mahasiswa 80% dengan komentar bisa lebih dapat diberikan ilustrasi gambar sebagai penjelas contoh lanjutan, ditambahkan gambar/foto terkait materi-materinya, karena ini akan membuat pembaca menjadi makin tertarik. Setelah direvisi peneliti melakukan uji coba pada tahap field evaluation.

Terakhir pada tahap field evaluation diperoleh tanggapan 90% dengan katagori sangat baik dan tingkat keaktifan 77% dengan simpulan bahwa buku ini praktis untuk digunakan. Hasil pretest diperoleh nilai rata-rata 65 dan posttest diperoleh nilai rata-rata 78 dengan peningkatan sebesar 13 (0,13%) dengan N gain sebesar 0,4 dengan katagori sedang yang menunjukkan bahwa buku ajar ini memiliki efek potensial dijadikan sebagai sumber belajar berbasis nilai-nilai dalam perkuliahan media pembelajaran dan literasi digital.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif di Universitas Sriwijaya, yang valid dan praktis sehingga diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa. Dengan demikian, ilmu dan kemampuan yang diperoleh mahasiswa dapat dipergunakan dalam

kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R & D). Proses penelitian dilakukan dengan uji bahasa yang memperoleh hasil 85% dengan katagori valid, kemudian uji materi memperoleh hasil 87% dengan katagori valid . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku ajar ini valid untuk digunakan. Kemudian sebagai penyempurnaan peneliti melakukan uji coba dengan berbagai tahap yaitu one to one diperoleh hasil tanggapan 90% dengan katagori sangat baik dan tingkat keaktifan mahasiswa 75%, selanjutnya tahap small group diperoleh hasil tanggapan 92% dengan katagori sangat baik serta tingkat keaktifan mahasiswa 78% dan field evaluation diperoleh tanggapan 90% dengan katagori sangat baik dan tingkat keaktifan 77% dengan simpulan bahwa buku ajar ini praktis untuk digunakan. Hasil pretest diperoleh nilai rata-rata 65 dan posttest diperoleh nilai rata-rata 78 dengan peningkatan sebesar 13 (0,13%) dengan N gain sebesar 0,4 dengan katagori sedang yang menunjukkan bahwa buku ajar ini memiliki efek potensial dijadikan sebagai sumber belajar.

Simpulan

Dalam rangka mengatasi kebutuhan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran media pembelajaran dan literasi digital, penelitian ini berhasil mengembangkan buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif yang terbukti relevan dan efektif. Hasil analisis kebutuhan mahasiswa dengan menggunakan angket menunjukkan bahwa mahasiswa sepakat akan kebutuhan akan buku ajar ini, dan hasil uji coba pada berbagai tahap menunjukkan bahwa buku ajar ini diterima dengan baik oleh mahasiswa.

Buku ajar ini mencakup berbagai aspek penting dalam media pembelajaran, karakteristiknya, penggolongannya, serta penggunaan dalam era abad 21. Selain itu, buku ajar ini mengintegrasikan multimedia pembelajaran interaktif dan hasil penelitian terkait media pembelajaran.

Melalui penelitian ini, buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif telah menjadi salah satu bagian dari gerakan penguatan pembelajaran. Diharapkan buku ajar ini akan menjadi sumber belajar yang berharga bagi mahasiswa dan pembaca lainnya, membantu mereka dalam memahami konsep media pembelajaran, dan membekali mereka dengan nilai-nilai yang relevan dalam konteks

perkuliahan dan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan sumber belajar yang inovatif dan berorientasi pada nilai-nilai dalam konteks pendidikan tinggi, serta memperkuat upaya penguatan pembelajaran dalam matakuliah media pembelajaran dan literasi digital.

Untuk pengembangan lebih lanjut buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif di lingkungan Universitas Sriwijaya. Pertama, perlu dipertimbangkan pengembangan materi tambahan atau pembaruan berkala dapat diteruskan guna menjaga relevansi buku ajar dengan perkembangan terkini dalam media pembelajaran dan literasi digital. Pelibatan dosen dan praktisi media pembelajaran dalam pengembangan selanjutnya diharapkan dapat memperkaya konteks praktis dan pengalaman lapangan dalam buku ajar. Selain itu, disarankan untuk menyediakan pelatihan atau workshop bagi dosen yang akan menggunakan buku ajar ini, sehingga mereka dapat mengoptimalkan pemanfaatannya dalam pengajaran. Pengukuran efektivitas jangka panjang terhadap penggunaan buku ajar ini, termasuk dampaknya terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa dan perubahan perilaku mereka dalam penerapan media pembelajaran, perlu dilakukan secara berkala.

Untuk membagikan pengalaman dan praktik terbaik dari implementasi buku ajar ini, dapat dilakukan melalui publikasi ilmiah, seminar, atau konferensi pendidikan. Selain itu, kolaborasi dengan pihak eksternal, seperti industri atau lembaga pendidikan lainnya, perlu ditingkatkan untuk mendapatkan perspektif tambahan dan memastikan relevansi buku ajar dalam konteks dunia nyata. Pemantauan dan pengumpulan umpan balik secara berkala dari pengguna buku ajar ini juga perlu terus dilakukan untuk mendeteksi potensi perbaikan atau peningkatan yang dibutuhkan. Terakhir, pertimbangkan digitalisasi buku ajar agar dapat diakses dengan lebih mudah oleh mahasiswa, dan pertimbangkan juga opsi membuat versi daring yang dapat diakses secara gratis serta dapat dikenal lebih luas. Dengan mengimplementasikan rekomendasi ini, diharapkan buku ajar media pembelajaran kreatif dan inovatif dapat terus berkontribusi positif dalam konteks pembelajaran dan pengajaran di tingkat perguruan tinggi.

Referensi

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/Lj.V4i1.1866>
- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran KO-RUF-SI (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIIC SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015: *Jurnal pendidikan Kewarganegaraan*. 8(2), 980-993
- Aini, H., Suandi, N., & Nurjaya. G. (2018). Pemberian Penguatan (Reinforcement) Verbal Dan Non-Verbal Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dikelas VIIIIMTSN Seririt. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*. Volume 8(1), 23-32
- Aini, N., & Suryowati, E. (2023). Pelatihan Pembuatan Lembar Kerja Siswa Dengan Wizerme Di SDN Darurejo I Pelandaan Jombang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 7(2), 1041-1048
- Akbar, Sa'dun. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Alifah, M., Pargito & Adha, MM. (2020). Itu Pengembangan Instrumen Tes Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Menggunakan Edmodo. *Jurnal Penelitian & Metode IOSR dalam Pendidikan*, 10 (6), 42-46.
- Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta;
- Barnawi dan M. Arifin. (2013). Mengelola Sekolah Berbasis

- Entrepreneurship.Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Canva. *Jurnal Abdidas* Volume 2(6), 1412-1217
- Delita, F. (2017). Penerapan Authentic Assesment Pada Mata Kuliah IPS Terpadu Semester Gasal Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Geografi*. 9(2). 133-140. <https://doi.org/10.24114/jg.v9i2.6970>
- Eliyantika, et al. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. Universitas Mataram, Indonesia*. 7(3), 1315-1326.
- Fahrudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaismara*. 1(4), 104-117.
- Giyatmi. (2012). Membudayakan Menulis Buku Ajar. Jakarta: Workshop Budaya Menulis Di Kampus
- Hamidi. (2010). Metode Penelitian Kualitatif (Pendekatan Praktis Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian). Malang: UMM Press
- Hidayat, et al. (2021). Implementasi Model Bahimat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Muatan PKN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol 11(2), 31-38. Universitas Lambung Mangkurat.
- Idrus, M. (2009). Metode Penelitian Ilmu Sosial. Jakarta: Erlangga
- Imran, M. C., N, J., Sulviana, S., Indahyanti, R., Mursidin, M., & Nurjannah, S. (2022). Penguatan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Melalui Pelatihan Spss Dan Zotero. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 567–570. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4435>
- Irsan., G, A.L, N., Pertiwi, A., & R.F./ et al. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*. 3(2), 139-144
- Mariyani. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Citizen Pada Mata Pelajaran PKn Sebagai Penguatan Ecological Citizenship. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Volume 8(1)*, 99-108
- Matnuh, Adawiah, R. (2020). Persepsi Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tentang Pendekatan Sainifik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* . Vol 10(1), 86-100. Universitas Lambung Mangkurat.
- Muslich, Masnur. (2010). Textbook Writing. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nafiah, Y.N. (2014). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.4(1), 125-143.
- Nasution, S. (2007). Metode Research (Penelitian Ilmiah). Jakarta: Bumi Aksara.
- Nazir, Mohammad. (1988). Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Neteria, F., Mulyadiprana , A., Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia*. 7(4). 82-90.
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas

- Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Research*. 36(1), 35-44.
- Permendiknas No. 2 Tahun 2008 Tentang Buku
- Rifani, Y.D et all. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Tic-Tac-Toe Untuk Melatih Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik: *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. 13(1), 44-54.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. 1(1), 1-12.
- Ruchliyadi, D.A., et all (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Universitas Lambung Mangkurat*. Vol 12(2), 131-136.
- Satria Tio Gusti & Ekok Asep Sukenda. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning untuk meningkatkan Kognitif Skill Siswa SD di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4(1), 13-21.
- Silahunuddin, S. (2015). Penerapan E-Learning Dalam Inovasi Pendidikan. Circuit: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 48-59
- Silviana, Y.S. (2013). Penerapan Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VII A SMP Katolik Frateran Celaket 21 Malang. Thesis: Universitas Negeri Malang
- Sofhiyah, N., & Wulandari. (2018). Model PBL dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. 3(1), 33-38.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung; CV. Alfabeta;
- Sukmadinata, Nana S. (2007). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sutrisno, A. (2016). Berbagai Pendekatan dalam Pendidikan Nilai dan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 5(1), 29-37.
- Trisiana A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran: *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Universitas Slamet Riyadi*. 10(2), 31-41
- Ulpa, E.P., & Adha, M.E. (2022). Joyfull Learning Activities in Open Classroom Climate to Reduce Students Academic Stress. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Volume 12(2)*, 12-17.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No 20 Tahun 2003. Tim Redaksi Sinar Grafika
- Utami, N.W., & Putra, I.G.J.E. (2022). Optimalisasi Media Pembelajaran Inovatif Dalam Rangka Revolusi Pendidikan 4.0 Bagi Guru di SMAN 1 Gianyar. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat Universitas Jambi*. 6(2), 212-218
- Wiragunawan, I. G. N. (2022). Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring Pada Satuan Pendidikan. Edutech : *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 83-90. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.981>
- Zaman. A.Q., & Retnani, D.S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Terhadap

Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah
Dasar Negeri di Surabaya Selatan.
Jurnal Buana Pendidikan. 11(20), 79-
84.