

Systematic Literatur Riview: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran Di Sd Selama Masa Pandemi

Septarianti¹, Vika Safitri², Ita Rustiati Ridwan³

ABSTRAK

Penyebaran teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pembelajaran akhir-akhir ini bertujuan untuk mengarahkan produk-produk teknis agar dapat dimanfaatkan dengan baik untuk kepentingan pengembangan pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di SD. Pengumpulan data dilakukan dengan meriview artikel dengan cara menyimpulkan beberapa artikel yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diunduh dari google schooler dan artikel yang pernah ditulis oleh penulis itu sendiri yang juga berkaitan atau berhubungan antara satu artikel dengan artikel lainnya. Dan berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dapat memberikan informasi yang jelas bagi siswa, serta dengan menggunakan media dapat membuat pembelajaran lebih menarik dapat membuat anak lebih fokus pada indera pengelihatan. Namun dalam hal ini diperlukan juga kreatifitas guru untuk membuat materi ajar melalui platfrom youtube semenarik mungkin selain itu dukungan fasilitas seperti pemerataan jaringan sehingga pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media ini dapat berjalan sesuai yang di harapkan.

Keywords: Teknologi, Media, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin , yang merupakan bentuk jamak dari kata "perantara". Secara harfiah perantara atau tanggal. Pengertian umum adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media menurut AECT adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan mereka. Gagne mendefinisikan media sebagai jenis komponen yang dapat merangsang belajar di lingkungan siswa (Andiani Mustikasari, 2009).

Pada awal sejarah pendidikan, media hanyalah alat yang digunakan guru untuk menjelaskan pelajaran mereka. Awalnya, visual, atau visual, atau tayangan visual digunakan sebagai sarana untuk memberikan kesan visual kepada siswa. Ini termasuk untuk memotivasi pembelajaran dan untuk memperjelas dan meningkatkan kesadaran atau penelitian dalam tinjauan pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai utama dalam studi sosial, khususnya artefak sejarah, dibahas dalam bagian diskusi.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Systematic Literature Riview (SLR) yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dan relevan dengan pertanyaan fenomena yang ingin diamati oleh peneliti. Melalui metode SLR (Systematic Literature Riview) peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan (Triandini. dkk, 2019).

Berdasarkan tahap-tahap yang telah disebutkan di atas, selanjutnya peneliti mengumpulkan dan meriview artikel yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi dalam *pembelajaran di SD*. Artikel yang dipilih adalah artikel yang memiliki pengertian yang sama dengan fenomena yang peneliti. Kemudia artikel tersebut dikelompokkan berdasarkan kategori yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut H. Malik (1994), Pengertian Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu diketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran dan fungsi yang kedua adalah sebagai media sumber belajar.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk siswa tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu ; manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan dan media pendidikan. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan siswa. Pendidikan adalah topik yang selalu menarik.

Pendidikan juga merupakan masalah yang kompleks dan tidak akan pernah bisa diselesaikan secara tuntas. Banyak aspek dan unsur yang kompleks dalam mengurai masalah pendidikan agar dapat memberikan jawaban yang memuaskan pada setiap bagiannya. (Mardiyah&Achmad, 2017).

Youtube saat ini merupakan platfrom yang paling populer untuk pendidikan, kelebihan youtube dalam pendidikan adalah sangat praktis dan mudah digunakan, dapat dilihat oleh siswa dan guru, memberikan informasi

tentang perkembangan ilmu dan pengetahuan dalam bidang pendidikan dan youtube juga bersifat interaktif dengan sebuah diskusi.

Sebuah layanan yang termasuk dalam YouTube di mana pengguna dapat mengunggah video dan membagikannya, dan dapat diakses oleh pengguna lain dari seluruh dunia. Video blog merupakan salah satu bentuk media informasi, dilengkapi secara sederhana, dan digunakan secara online melalui channel YouTube. Hal ini dapat dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran online karena youtube memiliki beberapa keunggulan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menarik.

Berdasarkan penulis artikel Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran Alternatif Siswa SDN Sudimara Timur 2 di Masa Pandemi menegaskan bahwa Selama proses implementasi, media YouTube digunakan untuk pembelajaran online. Terlihat bahwa guru mengirimkan tautan YouTube bagi siswa untuk menonton pembelajaran online. Kemudian berdasarkan temuan awal yang saya dapatkan, saya melakukan pengabdian lebih lanjut untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat tentang penggunaan Youtube untuk pembelajaran online. Kemudian penulis menerapkannya secara online. belajar melalui youtube. Dan membuat video pembelajaran unik saya sendiri, semoga siswa menyukai apa yang saya lakukan, guru SDN Sudimara Timur 2 dapat mengikuti dan meniru serta menggunakan youtube, seperti yang saya harap pada judul artikel ini.

Selanjutnya hasil dari artikel tersebut Pembelajaran online, yang menawarkan banyak video animasi dengan partisipasi orang tua di YouTube, memberikan berbagai hal positif untuk hubungan keluarga dan pembentukan kepribadian anak. Tidak hanya melindungi anak dari berbagai dampak buruk akibat penggunaan gadget dan akses konten berbahaya di Internet. Pendidikan jarak jauh dilaksanakan dengan tujuan agar dapat memberikan kemudahan dalam mentransfer

ilmu dan materi pembelajaran dalam berbagai situasi dan kondisi, khususnya dalam kasus Covid19. Secara keseluruhan, penentu keberhasilan pendidikan jarak jauh adalah guru, siswa, teknologi dan fasilitas internet. Media YouTube dapat digunakan sebagai teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh yang melibatkan siswa yang tidak dibutuhkan, terorganisir dalam satu ruang dan satu waktu. Siswa dapat mengakses materi pelajaran mereka kapan saja tanpa batasan ruang dan waktu, asalkan komputer atau perangkat siswa terhubung ke Internet. Youtube juga membantu mengefektifkan peran guru, mengingat video learning mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun tujuan tersebut tidak dapat tercapai tanpa kemampuan dan kreativitas yang tinggi dari guru untuk membuat konten video pembelajaran yang menyenangkan. Guru berperan penting dalam mengirimkan data pembelajaran. Hadirnya Covid19 tentunya telah mengubah banyak strategi pembelajaran dari segi guru dan siswa. Guru

akan terus berusaha untuk memberikan pendidikan yang berkualitas, meskipun tidak dilengkapi dengan baik. Siswa bersedia dan bertanggung jawab untuk berpartisipasi dalam pelajaran online yang dipimpin guru. Umpan balik positif dari siswa menjadi dasar penilaian dan evaluasi pembelajaran yang dipraktikkan.

Pada artikel selanjutnya berjudul Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi, penulis menyatakan bahwa Aplikasi Kinemaster merupakan sebuah media yang berfungsi untuk membuat video dengan berbagai fitur yang bisa langsung di unduh dan terdapat di perangkat iOS dan Android. Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru untuk membuat video berkualitas tinggi.

Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar siswa lebih fokus terhadap apa yang disampaikan terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Kemajuan IPTEK di era globalisasi telah membawa perubahan besar bagi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga disertai dengan perluasan Internet. Pengenalan World Wide Web, dan teknologi pembelajaran baru. Ketersediaan berbagai platform dan sumber daya mendukung proses pembelajaran selama Covid-19. Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dimulai dengan diskusi, presentasi dan tugas online. Oleh karena itu, pembelajaran jarak jauh memanfaatkan kemajuan teknologi dengan harapan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Mempertimbangkan kesamaan fungsi dan program pembelajaran, tanpa menekankan kesatuan ruang dan waktu. Video pembelajaran memang memungkinkan untuk media pembelajaran jarak jauh.

Aplikasi Kinemaster atau editing video merupakan salah satu rekomendasi aplikasi terbaik untuk mengedit video di smartphone. Cara pengoperasiannya juga tergolong cukup mudah untuk pemula sekalipun. Aplikasi Kinemaster ini memiliki banyak fitur untuk membuat semakin keren tampilan video. Pengguna bisa berkreasi sekreatif mungkin sesuai hati dengan menambahkan musik, background, sticker, pengubah suara, dan lain sebagainya. Menariknya, aplikasi ini dapat dinikmati secara gratis. Dengan menggunakan aplikasi ini guru menjadi lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran jarak jauh dan hasilnya akan lebih menarik. Dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh pun anak tidak akan merasa cepat bosan dan lebih senang memerhatikan materi yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat menambah semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Materi yang disampaikan guru akan tersampaikan dengan baik, dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Disini penulis membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster, aplikasi ini bisa di unduh secara gratis di smartphone. Banyak sekali kelebihan aplikasi Kinemaster ini contohnya:

1. Mudah digunakan, bisa dikatakan aplikasi Kinemaster ini bisa membuat hasil video menjadi lebih bagus dan mudah digunakan. Yang membuat aplikasi ini mudah digunakan adalah terdapat penggunaan layer di aplikasi Kinemaster. Di layer tersebut ada fitur tambah teks, efek, media, sticker, dan tulisan tangan. Perhatikan gambar dibawah ini.

2. Memiliki Update-an terbaru, jika kita ingin menggali dalam dunia pervideoan, bisa dicoba untuk menggunakan aplikasi ini karena selalu update fitur-fitur terbaru.

3. Aset dan Fitur Lengkap, Kinemaster memiliki aset dan fitur yang lengkap mulai dari efek, transisi, sticker, klip grafis, dan musik.

4. Mudah dioperasikan, jika belum ahli dalam editing video dengan menggunakan Kinemaster akan terasa lebih mudah karena mudah dipahami bagi pemula.

Dari uraian diatas banyak kelebihan menggunakan aplikasi Kinemaster yang bisa dibalang mudah digunakan, selalu update terbaru, banyak fitur lengkap yang bisa mengedit tampilan efek, teks, sampai voice over. Tetapi terdapat juga kekurangan dari aplikasi Kinemaster, berikut penjelasannya:

1. Layar kerja kecil, karena mengeditnya di smartphone menjadikan layar yang digunakan untuk mengedit terbatas karena terlihat kecil dibandingkan mengeditnya di laptop/PC. Sehingga sedikit susah untuk mengedit secara detail.

2. Terdapat iklan, dikarenakan aplikasi Kinemaster gratis pasti ada iklannya, sehingga butuh waktu lama dan juga kuota lebih untuk nonton iklan. Jika ingin bebas iklan maka disarankan untuk menggunakan versi premium.

3. Watermark, tidak jauh berbeda juga dengan aplikasi-aplikasi editing gratis lainnya. Jika menggunakan secara gratis sudah pasti terdapat watermark, jika tidak ingin ada watermark bisa menggunakan versi premium. Penulis sendiri menggunakan Kinemaster secara premium agar bebas dari iklan dan watermark.

Berdasarkan hasil yang saya temui dan interview langsung ke guru kelas 4 dan 5 pada umumnya mereka hanya menggunakan video pembelajaran dari kemendikbud yang sudah tersedia di youtube. Hal ini dikarenakan guru kelas terlalu sibuk, penulis mendapatkan 2 guru pembimbing yang merangkap pekerjaan tidak hanya menjadi wali kelas saja tetapi juga menjadi adminitrasi sekolah. Oleh sebab itu, saya sebagai penulis membuat video pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak, yang menarik, dan tentunya durasi video tidak terlalu lama karena siswa bisa bosan jika melihat video lebih dari 5 menit. Selama KKN penulis membuat media pembelajaran berupa video, video pembelajaran

kelas 4 dan kelas 5. Membuat video pembelajaran tidaklah mudah karena penulis mengedit video di handphone yang berlayar kecil.

Media komputer saat ini sudah sangat luas dimanfaatkan oleh dunia pendidikan. Menurut Hannafin dan Peek (1998), potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sangat tinggi. Hal ini dikarenakan terjadi interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran dapat berlangsung secara individual dan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa sehingga potensi siswa dapat lebih tergali. Media komputer juga mampu menampilkan unsur audio visual yang bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa, atau yang dikenal dengan program multi media. Media komputer pun dapat memberi umpan balik bagi respon siswa dengan segera setelah diberi materi.

Menurut Rudy Bretz (1971) dalam Ardiani Mustikasari (2008) menggolongkan media berdasarkan tiga unsur pokok, suara, visual dan gerak. 1) media audio 2) media cetak 3) media visual diam 4) media visual gerak 5) media audio semi gerak 6) media visual semi gerak 7) media audio visual diam 8) media audio visual gerak.

Media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.

Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya.

Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah: 1) gambar / photo: paling umum digunakan 2) sketsa: gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Dengan sketsa dapat menarik perhatian siswa, menghindarkan verbalisme, dan memperjelas pesan. 3) diagram/skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misalnya untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme. 4) bagan/chart : menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam bagan sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal. 5) grafik-gambar sederhana yang

menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari pertumbuhan.

Membuat media pembelajaran berupa video ini banyak sekali manfaatnya. Menurut (Alphaomegaproperty, 2020) media adalah pengantar pesan yang mampu merangsang pikiran siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Apabila media pembawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang dipergunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran kelas atau kegiatan belajar mengajar. Bisa dikatakan dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran siswa untuk lebih fokus ke pembelajaran yang diberikan oleh guru. Adanya interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa pada proses pembelajaran di dalam kelas.

Masih menurut pendapat (Alphaomegaproperty, 2020) video adalah gambar gerak yang terdapat serangkaian alur dan menampilkan pesan dari bagian sebuah gambar untuk untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan siswa mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Terdapat juga tujuan pemanfaatan media video dalam pembelajaran, menurut pendapat (UNNES, n.d) secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan:1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.

2.Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa.

3.Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.

4.Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa (Situmorang, 2009).

Dari penjelasan diatas media pembelajaran berupa video memang banyak manfaat dan mempunyai banyak tujuan dan yang terpenting adalah siswa menjadi lebih menarik dan memfokuskan indra penglihatan mereka pada satu fokus penjelasan yang ada pada media yang ditampilkan. Sehingga dengan menggunakan video pembelajaran ini siswa tidak akan bosan, merasa senang, menarik perhatian siswa dan mengembangkan wawasan mereka dalam hal

pengetahuan. Hasil pengamatan tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran bermakna bagi siswa dan mampu menyentuh segenap aspek yang dimilikinya, maka tidaklah mustahil jika ada siswa yang mampu mencapai hasil pembelajaran yang jauh lebih baik dari apa yang dibayangkan oleh pembuat pembelajaran.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui penggunaan media pendidikan dalam pembelajaran di SD dapat memberikan informasi yang jelas bagi para siswa.

Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan sumber belajar, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang aman, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Saat ini pembelajaran online sangat membutuhkan media pembelajaran berupa video. Banyak sekali tujuan dan manfaat dari pembuatan media ini salah satunya adalah siswa menjadi lebih paham dan memfokuskan indra penglihatan pada satu fokus penjelasan yang ada pada media yang ditampilkan. Dengan adanya media pembelajaran siswa tidak akan bosan, merasa senang, bahkan bisa menarik perhatian siswa dan mengembangkan wawasan mereka dalam hal pengetahuan. Disini penulis membuat media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi Kinemaster karena aplikasi ini sangat mudah digunakan, selalu update terbaru, aset dan fitur lengkap, dan mudah dioperasikan hanya satu kekurangannya terdapat watermark dan banyak iklan sehingga menjadi lebih boros mengeluarkan kuota. Penulis memberikan video pembelajaran ke kelas 4 dan 5, setiap minggu nya kelas 5 mendapati video pembelajaran tersebut dari guru kelas yang dikirim langsung melalui WhatsApp Group. Tidak hanya itu penulis juga sharing dengan guru kelas apakah sudah sesuai isi video pembelajaran dengan materi yang akan dibahas nanti, apakah siswa menyukai video pembelajaran. Dan penulis sudah memfokuskan 10 siswa yang terdiri dari 5 anak kelas 4 dan 5 anak kelas 5, penulis menanyakan setiap harinya apakah mereka menjadi lebih paham dengan isi videonya, dan jika belum ada yang paham bisa ditanyakan. Pada intinya dengan membuat video pembelajaran siswa agar lebih paham, tidak merasa bosan dan bisa rewatch video sesuka mereka. Pembelajaran online, yang menawarkan banyak video animasi dengan partisipasi orang tua di YouTube, memberikan berbagai hal positif untuk hubungan keluarga dan pembentukan kepribadian anak. Tidak hanya melindungi anak dari berbagai dampak buruk akibat penggunaan gadget dan akses konten berbahaya di Internet. Pendidikan jarak jauh dilaksanakan dengan tujuan agar dapat memberikan kemudahan dalam mentransfer

PERSEMBAHAN

Tentunya kami mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen-dosen yang telah membimbing dalam proses penulisan jurnal ini terutama kepada Ibu Dra. ItaRustiatiRidwan, M.Pdyang telah berkontribusi banyak dalam penulisan serta ibu Dra.Hj. Susilawati, M.Pdyang telah membimbing.

Selanjutnya kami juga mengucapkan banyak terima kasih kepada orang tua kami yang selalu mendukung dalam segala proses.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiani Mustikasari. 2009. Mengenal Media Pembelajaran: [http//edu-articles.com](http://edu-articles.com) Bank
- Arsyad, Azhar.. 2011, *Media Pembelajaran*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96-102.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- James A. dan Clegg Yr, Ambrose A. 1985. *Teaching Strategies for the Social Studies*. New York : Longman.
- Gunawan , (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran Ips SD. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Jones. Anthony, S. et.al. 1979. *Strategies for Teaching*. London : The Scarecrow Press.Inc.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran Hakekat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Septarianti. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi. UPI.