

ANALISIS KOMPETENSI GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI 76 PEKANBARU

Della Zulfianti¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

Surel : dellazulfianti160@gmail.com, zakahadi@edu.uir.ac.id

ABSTRACT

The research objective was to determine how the competence and creativity of teachers in utilizing learning media at SDN 76 Pekanbaru. Descriptive research method, with a qualitative approach, data sources are: the principal and 5 class teachers. The technique of collecting data is interview, observation, and documentation. The data analysis technique used the Miles and Huberman model (reduction, presentation, conclusion). Based on the results of the research, the competence of teachers in utilizing the media is quite good, the media used by the teacher is in the form of learning videos from YouTube, the creativity of teachers in utilizing the media is classified as not creative, because only a small proportion of teachers design learning media in the form of power points, because the teachers have less time. to design instructional media.

Keywords: *Competence, Creativity, Learning Media*

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana kompetensi dan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran di SDN 76 Pekanbaru. Metode penelitian deskriptif, dengan pendekatan kualitatif, sumber data yaitu: kepala sekolah dan 5 guru kelas. Teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman (reduksi, penyajian, kesimpulan). Berdasarkan hasil penelitian kompetensi guru dalam memanfaatkan media sudah cukup baik, media yang dimanfaatkan guru berupa video pembelajaran dari *youtube*, kreativitas guru dalam memanfaatkan media tergolong belum kreatif, karena hanya sebagian kecil guru yang merancang media pembelajaran berupa *power point*, dikarenakan guru kurang memiliki waktu lebih untuk merancang media pembelajaran.

Kata Kunci: Kompetensi, Kreativitas, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Masalah yang sering terjadi pada umumnya masih berkaitan dengan kefokusannya guru terhadap pembelajaran konvensional yang membuat pembelajaran cenderung monoton, akibatnya menjadikan proses pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal dan efektif, serta

siswa mudah merasa jenuh, tentunya hal ini kemungkinan dapat mengakibatkan siswa tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai tidak dapat tercapai dengan maksimal, sehingga sangat diperlukan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan dan

memanfaatkan media pembelajaran, sebagai alat perantara dalam menyampaikan materi pelajaran dan menarik minat belajar siswa.

Kurikulum saat ini menuntut guru dan siswa dalam mengembangkan kompetensi yang dimilikinya terutama untuk menjawab tantangan global, terkhusus guru yang harus mampu memiliki kompetensi dan kreativitas yang dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tidak hanya sebagai pendidik, guru juga harus mampu untuk menjalankan perannya sebagai fasilitator yang memfasilitasi atau melayani siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III A pada hari Rabu tanggal 04 November 2020, diperoleh data bahwa: media pembelajaran itu merupakan alat pendukung dalam belajar, tanpa media pembelajaran diibaratkan seperti makan tanpa garam. Beliau menyatakan bahwa saat pembelajaran daring jarang digunakannya media pembelajaran, yang dipakai itu *smartphone* dan internet. Beliau melakukan proses pembelajaran daring dengan menggunakan *whatsapp group*, dan juga menggunakan *classroom* hanya saja tidak optimal dikarenakan khawatir nanti yang mengerjakan tugas itu orang tua jika menggunakan *classroom*. Melalui *whatsapp group* guru membagikan gambar diinternet,

mengirim video yang mana guru membuka video di *youtube* dan membagikan linknya ke *whatsapp group*, dan terkadang guru juga mengunduhnya terlebih dahulu setelah itu dibagikan ke *whatsapp group*. Menurut beliau bahwa kendala yang dialami dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran daring itu kuota wali murid yang terbatas, dan tidak semua orang tua yang mendapatkan kuota belajar dari pemerintah, sehingga terkadang orang tua ada yang langsung ke sekolah untuk menanyakan tugas, dan telat mengirimkan tugas hingga malam karena menunggu sambungan jaringan internet dari ayahnya yang baru pulang kerja pada malam hari. Tetapi saat pembelajaran secara tatap muka lebih banyak menggunakan media pembelajaran, seperti: media gambar dan menampilkan video melalui infokus.

Sehingga dirasa perlunya penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kompetensi dan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 76 Pekanbaru.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh tenaga guru antara lain: kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional,

dan sosial yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Menurut Mulyasa (2016:30-32), keempat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja guru : (a) Kompetensi pedagogik: kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengatur pembelajaran. Kemampuan unik yang membedakan guru dari profesi lain yang mencakup pemahaman guru terhadap siswa, merancang dan melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar, dan melatih siswa untuk mewujudkan berbagai potensi yang dimilikinya; (b) kompetensi kepribadian: kompetensi kepribadian merupakan kepribadian yang mencerminkan karakter yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, yang menjadi panutan bagi siswa, dan berakhlak mulia; (c) kompetensi social: kompetensi sosial merupakan kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bersosialisasi secara efektif dengan siswa, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali siswa, dan masyarakat sekitar; (d) kompetensi profesional: kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam mengikuti perkembangan terkini dan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, serta harus terus dikembangkan melalui pembelajaran dan tindakan reflektif. Kompetensi profesional berkaitan dengan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, meliputi: konsep, struktur, metode keilmuan, teknologi, dan seni yang mencakup materi pembelajaran.

Menurut Supartini (2016:284). Kreativitas guru dalam pembelajaran sangat mempengaruhi pemahaman siswa, karena semakin kuat kreativitas guru dalam memberikan materi, maka siswa akan semakin mudah dalam memahami pelajaran dan membuat siswa lebih kreatif dalam belajar. Jika guru lebih kreatif dalam pembelajaran, siswa tidak akan merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. guru pun akan mudah menciptakan suasana kelas yang kondusif, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi akademik siswa.

Menurut Sudiman (dalam Nurdiansah, 2017:30), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan semua isi pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:120), menjelaskan bahwa Namun perlu diingat, jika penggunaan media tidak sesuai dengan isi dari tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, maka peranan media tersebut tidak akan terlihat. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan acuan dalam penggunaan media. Manakala diabaikan, maka media tidak lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat terwujudnya tujuan yang efektif dan efisien.

Menurut Sumantri (dalam Sunarti, dkk, 2016:60), mengemukakan bahwa: Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar yang efektif, bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan paparan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat berfungsi untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Djamarah dan zain, 2010:132-133), mengemukakan rumusya. Menurut mereka, dalam pemilihan media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) Kemudahan memperoleh media; 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; 5) Tersedia waktu menggunakannya; 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka tujuan penelitian ini, antara lain: 1) untuk mengetahui kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 76 Pekanbaru, 2) untuk mengetahui kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 76 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini deskriptif, dengan pendekatan kualitatif. Sumber data pada penelitian ini yaitu: kepala sekolah dan lima orang guru kelas. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, untuk memperoleh data-data mengenai kompetensi dan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman (reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan).

Lokasi penelitian ini bertepatan di Sekolah Dasar Negeri 76, Jalan Banda Aceh, Harapan Raya, Pekanbaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil Penelitian

a. Kompetensi Guru

Berdasarkan wawancara dengan guru menyatakan bahwa guru sering menggunakan media pembelajaran, selama pembelajaran daring guru lebih memanfaatkan media pembelajaran yaitu dari *youtube* yang berupa video pembelajaran, ketika tatap muka guru menggunakan media gambar, alat peraga, memanfaatkan lingkungan sekitar.

Setelah peneliti melakukan observasi rata-rata guru memanfaatkan media pembelajaran dari *youtube* yaitu berupa video pembelajaran, dan ada guru yang secara langsung merancang media pembelajaran tersebut berupa *power point*, tetapi tidak setiap

proses pembelajaran guru memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran, dan berdasarkan observasi yang dilakukan saat pembelajaran daring guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti video pembelajaran dari *youtube*, melaksanakan pembelajaran melalui *whatsapp group*, dan *zoom*, lalu guru juga menggunakan media pembelajaran sesuai dengan taraf berfikir siswa, tetapi guru kelas III menggunakan media sesuai dengan taraf berfikir siswa kelas III hanya saja tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, selanjutnya berdasarkan analisis silabus dan RPP peneliti menemukan bahwa guru memanfaatkan media pembelajaran dari *youtube*, ada juga yang merancang media pembelajaran sendiri dan sesuai dengan silabus dan RPP serta materi pelajaran, ada juga pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran, dan ada guru kelas III yang menggunakan media pembelajaran tetapi terlihat adanya ketidakesesuaian dengan RPP dan materi pelajaran, guru kelas III menggunakan media pembelajaran tema 3, subtema 2, pembelajaran 2, sedangkan pembelajaran yang dilaksanakan tema 5, subtema 2, pembelajaran 2. Lalu setelah dianalisis RPP guru kelas I, II, III, IV tidak mencantumkan media pembelajaran yang digunakan pada RPP, sedangkan guru kelas VI

mencantumkan media yang digunakan pada RPP yang dirancang.

b. Kreativitas Guru

Berdasarkan wawancara yang dilakukan guru menyatakan bahwa ada guru yang merancang dan ada guru yang memanfaatkan media yang sudah ada dengan menyesuaikan pada RPP dan materi pelajaran, tetapi guru lebih memanfaatkan media yang ada terutama saat pembelajaran daring.

Berdasarkan observasi yang dilakukan guru lebih memanfaatkan media pembelajaran yang ada terutama pada pembelajaran daring, hanya guru kelas VI yang merancang media pembelajaran selama peneliti melakukan penelitian, lalu ketika memanfaatkan media pembelajaran dari *youtube* berupa video pembelajaran, guru tidak memodifikasinya lagi, tetapi langsung menggunakan media pembelajaran yang ada pada *youtube* tersebut saat proses belajar mengajar, dan langsung mengirimkan ke *whatsapp group*, media yang digunakan guru hampir sama dengan media yang ada pada sebelumnya, seperti power point, memanfaatkan media disekitar, hanya saja pada pembelajaran daring guru sering menggunakan video pembelajaran. Lalu setelah dianalisis silabus dan RPP bahwa guru kelas VI yang merancang media pembelajaran berupa power

point tersebut sesuai dengan silabus dan RPP.

2) Pembahasan

a. Kompetensi Guru

Menurut Mulyasa (2016:32) dari empat kompetensi guru salah satunya kompetensi profesional yang mana salah satu aspek dari kompetensi profesional yaitu: menguasai substansi keilmuan yang berkaitan dengan bidang pembelajaran, artinya guru dituntut untuk memahami ruang lingkup materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum, memahami struktur, konsep dan metode keilmuan yang meliputi materi pembelajaran, memahami hubungan konsep antar mata pelajaran terkait, dan menerapkan konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan pengalaman mengajar guru tidak menutup kemungkinan guru memahami ruang lingkup pembelajaran dan tentunya juga menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran oleh guru saat proses belajar mengajar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Menurut Utari et al (dalam Hartini, dkk, 2017:313) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik juga dapat merangsang perhatian siswa

terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga materi tersebut lebih mudah dipahami siswa.

Menurut Abdullah (2016:36), yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran keberadaan media mempunyai arti cukup penting karena dapat membantu memperjelas materi yang masih samar dan kurang dipahami oleh siswa, disamping itu media juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baik, motivasi, dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Jadi media pembelajaran pada proses belajar mengajar memiliki peranan penting yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi atau pesan dari bahan pelajaran, dan juga mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Jika guru membuat media sendiri, maka diperlukan analisis terhadap berbagai aspek sehingga diperlukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Menurut Kustandi dan Bambang (dalam Fitriyah, 2018:55), sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran dikelas, langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah menyeleksi dan memilih media yang akan digunakan, lalu menurut Agung (dalam Fitriyah, 2018:55-56), setelah melakukan kegiatan seleksi dan memilih media yang tepat, guru melakukan hal-hal berikut yang salah satunya: guru mengkaji bentuk media

pembelajaran yang dipilih, guru mengkaji segenap hal terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran, mulai dari bahan ajar/materi pembelajaran, upaya membangkitkan motivasi siswa, memberikan balikan dan penguatan, sampai dengan perhatian perbedaan karakteristik siswa, guru merancang media pembelajaran sesuai dengan tujuan pemanfaatannya (ceramah, diskusi, simulasi, dan sebagainya).

Setelah peneliti melakukan observasi terlihat bahwa guru menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang diperoleh dari aplikasi *youtube*, *power point*, media yang ada disekitar guru seperti kamus, alat ukur yang diperlihatkan melalui *video call*. Menurut Ahmad (dalam Marhamah, Ramadan, dan Putra 2018:102) bahwa bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaah implementasi seperangkat pembelajaran. bahan ajar dapat dituangkan dalam bentuk hand out, modul, buku, video, kaset, dan lain-lain. Yang mana media yang berupa gambar termasuk jenis media visual diam, alat peraga dan pemanfaatan lingkungan sekitar termasuk kedalam jenis media visual diam, video pembelajaran termasuk jenis media audio visual gerak, *power point* termasuk kedalam jenis media audio visual gerak karna didalam *power point* terdapat foto dan video.

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengharuskan guru untuk mampu menyesuaikan diri dalam melaksanakan proses belajar mengajar, terutama dalam penggunaan media pembelajaran Menurut Yaumi (dalam Salsabila, dkk, 2020:2-3), menyatakan bahwa dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, sehingga berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang digunakan sekarang ini meskipun dengan penanaman yang berbeda-beda. Teknologi dan informasi tersebut menjadi solusi untuk pembelajaran yang dilakukan sekarang ini. Media pembelajaran telah maju dan berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran selain media yang sudah ada sebelumnya seperti guru, buku teks, dan papan tulis. Jadi media pembelajaran yang digunakan oleh guru sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, karena dengan terlaksananya pembelajaran daring mengharuskan guru untuk cepat tanggap terhadap kemajuan teknologi, agar pembelajaran daring terlaksana dengan optimal.

Setelah peneliti melakukan observasi dan analisis RPP bahwa guru-guru menggunakan media pembelajaran dengan menyesuaikan pada RPP serta materi pelajaran, tetapi guru kelas III saat peneliti melakukan observasi pertama pada tema 5,

subtema 2, pembelajaran 2 menggunakan media pembelajaran tetapi adanya ketidaksesuaian terhadap RPP dan materi pelajaran, lalu guru kelas VI menggunakan media pembelajaran dan mencantumkan media yang digunakan pada RPP dan guru tersebut juga menggunakan RPP satu lembar, dengan alasan bahwa mencantumkan media pada RPP agar penggunaan media tersebut terlihat pada RPP. Tetapi guru kelas I, II, III, dan IV menggunakan media pembelajaran hanya saja tidak mencantumkan media yang digunakan pada RPP dengan alasan karena guru saat pembelajaran daring menggunakan RPP 1 lembar jadi komponen yang ada pada RPP tersebut dipersingkat, hanya terdapat 3 komponen yaitu: tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian, sesuai dengan keputusan kemendikbud bahwa menurut surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan salah satu inisiatif Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim dalam mengeluarkan kebijakan pendidikan “Merdeka Belajar”. Menurut Mendikbud, inisiatif penyederhanaan RPP ini didedikasikan untuk para guru agar meringankan beban administrasi guru. RPP yang sebelumnya terdiri dari belasan komponen, kini

disederhanakan menjadi tiga komponen inti yang dapat dibuat hanya dalam satu halaman (Mayudana, Kadek Yogi dan Komang Sukondra, 2020:66).

b. Kreativitas Guru

Dilihat dari segi merancang media pembelajaran, pada pembelajaran daring saat ini guru jarang merancang sendiri karena lebih memanfaatkan media pembelajaran yang ada dengan menyesuaikan pada RPP dan materi pelajaran, setelah peneliti melakukan observasi juga terlihat saat pembelajaran daring hanya satu sumber data yaitu guru kelas VI yang merancang media pembelajaran sendiri yaitu berupa *power point* yang sesuai dengan RPP dan materi pelajaran, guru kelas II ada yang merancang media berupa media gambar tetapi guru merancang media tersebut pada saat pembelajaran tatap muka sebelum pembelajaran daring, jadi saat pembelajaran daring ini guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Menurut Oktiani (2017:218), menyatakan bahwa guru kreatif dapat memanfaatkan segala yang ada agar interaksi belajar mengajar dapat berlangsung dengan menyenangkan dan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Guru dapat mengoptimalkan kreativitasnya memotivasi siswa baik dari dalam maupun dari luar. Dari dalam misalnya guru harus pandai menjadi pribadi dekat

dengan siswa. Sedangkan dari luar misalnya guru harus pendai memilih metode yang tepat dan menggunakan media yang sesuai sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Dilihat dari segi memodifikasi, guru dikatakan kreatif tidak hanya merancang media pembelajaran sendiri saja, tetapi juga bagaimana kreatif dalam memodifikasi media pembelajaran yang dimanfaatkan, setelah melakukan observasi peneliti menemukan bahwa guru jika menggunakan media pembelajaran dari *youtube* berupa video pembelajaran tidak dimodifikasi lagi tetapi langsung menggunakan saat proses belajar mengajar.

Lalu jika dilihat dari segi keterampilan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan media sebelumnya, setelah peneliti melakukan observasi jika dilihat dari segi pembelajaran daring dengan tatap muka tentunya media yang digunakan ada yang hampir sama dan berbeda, tergantung lagi dengan kondisi dan materi pelajaran, tetapi jika dilihat dari kreativitas dan keterampilan dalam merancang dan menggunakan tentunya hampir sama dengan media yang ada pada sebelumnya, baik berupa *power point*, hanya saja perbedaannya di video pembelajaran dan aplikasi belajar lainnya yang mendukung dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu, dapat terlihat masih

belum maksimalnya keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang berbeda dengan media yang ada sebelumnya karena saat pembelajaran daring guru lebih memanfaatkan dibandingkan merancang sendiri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran sudah cukup baik, guru memanfaatkan media pembelajaran yang ada seperti video pembelajaran dari *youtube*. tetapi guru belum memanfaatkan serta menggunakan media pembelajaran pada setiap proses belajar mengajar, ada saatnya guru hanya pemberian tugas saja selama pembelajaran daring.
- b. Kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran masih belum kreatif, karena guru jarang merancang media pembelajaran selama pembelajaran daring, guru lebih memanfaatkan media pembelajaran yang ada saja seperti video pembelajaran, hanya sebagian kecil sekitar 5 % guru yang merancang media pembelajaran sebanyak dua kali selama pembelajaran daring ketika peneliti melakukan observasi, lalu jika dilihat dari segi modifikasi guru juga tidak memodifikasi media pembelajaran yang dimanfaatkannya, seperti

video pembelajaran dari *youtube*, guru langsung menggunakan video pembelajaran tersebut tanpa memodifikasinya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Ramli. (2016). *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran*. Lantanida Journal. 4 (1), (36-49).
- Djamarah, Saiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitriyah, Chasanatun. (2018). *Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri.
- Hartini, S, dkk. (2017). *Developing Learning Media Using Online Prezi Into Materials About Optical Equipment*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 6 (2), (313-317).
- Marhamah, Ramadan, ZH, Putra ED. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Nilai-nilai Budaya Melayu Di Sekolah Dasar*. Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia. 2 (3), (102-105).
- Mayudana, Kadek Yogi, dan Komang Sukondra. (2020). *Analisis Kebijakan Penyederhanaan RPP (Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 14 Tahun 2019)*. IJED (Indonesian Journal Of Educational Development). 1 (1), (62-70).
- Mulyasa. (2016). *Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosyada.
- Nurdiansah, Anjar. (2017). *Studi Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi TIK di SMK Nu Ungaran*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Oktiani, Ifni. (2017). *Kreativitas Guru Dalam Memotivasi Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan. 5 (2), (216-232).
- Salsabila, Unik Hanifa, dkk. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Dasar. 2 (2). (1-13).
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sunarti, dkk. (2016). *Pengembangan Game Pertualangan "Si Bolang" Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Cakrawala Pendidikan. 35 (1), (58-68).