



BIMBINGAN TEKNIS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS EDUTAIMEN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI COVID 19

Eliana Yunitha Seran, Gabriel Serani, Imanuel Sairo Awang*

STKIP Persada Khatulistiwa, Jl. Pertamina, Kapuas Kanan Hulu, Sintang, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat 78613, Indonesia
*iman.saiaw@gmail.com

ABSTRAK

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya ditentukan dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran sangat mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh seperti yang dilakukan pada masa pandemi COVID-19 sekarang ini. Kegiatan belajar dari rumah mensyaratkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menghibur dan dikemas dengan suasana yang menyenangkan. Media berbasis edutainment ini dapat dikembangkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dari rumah. Kegiatan ini melibatkan 60 peserta yang terdiri dari guru SD Negeri 1 Rawak Hulu dan mahasiswa peserta PLP/KKM STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Adapun proses dilaksanakan melalui enam (6) tahapan yakni persiapan, pelaksanaan, tugas mandiri, evaluasi, perbaikan, dan publikasi. Hasil kegiatan bimbingan bimtek menunjukkan kegiatan bimbingan teknis berjalan dengan menyenangkan serta menghasilkan video media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendidik siswa serta dapat diakses secara luas dari rumah masing-masing.

Kata kunci: COVID-19; edutainment; media pembelajaran

TECHNICAL GUIDANCE OF DESIGN OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON EDUTAIMEN ON THEMATIC LEARNING FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS DURING THE COVID 19 PANDEMIC

ABSTRACT

The success of the learning process is determined by the use of appropriate learning media. The use of learning media can help improve students' understanding and absorption of the subject matter being studied. In addition, the use of learning media greatly supports distance learning activities particularly during the current COVID-19 pandemic. Learning from home activities requires the use of learning media that can be entertaining and packaged in a pleasant atmosphere. This learning media based on edutainment can be developed to support learning activities from home. This program involved 60 participants consisting of teachers from SD Negeri 1 Rawak Hulu and students participating in PLP/KKM STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. The process is carried out through six stages, i.e: preparation, implementation, independent assignments, evaluation, improvement, and publication. The results of the technical guidance activities show that the technical guidance activities are fun and produce learning media videos that are fun while educating students and can be accessed widely from their homes.

Keywords: COVID-19, edutainment, learning media

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media pembelajaran yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan, potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan penggunaan media atau sarana pembelajaran yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam penentuan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Dengan keterbatasan yang dimiliki, manusia seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan yang mampu memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan sarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicernanya.

Menurut Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2014: 3). Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut (Usman, 2014: 24) : 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkret) 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan). 4) Semua indra siswa dapat diaktifkan. 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Melihat pada pentingnya penggunaan media serta tujuan dan fungsinya dalam proses pembelajaran, maka penulis mencoba mengaitkan dengan proses pembelajaran yang memerlukan media khusus pada masa pandemi Corona Virus Disease-2019 (covid-19) ini. Situasi pembelajaran yang tidak lagi sama dengan biasanya dimana tidak adanya kegiatan tatap muka maka memerlukan adanya penggunaan media yang tepat agar proses kegiatan belajar mengajar tetap bisa dilakukan sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam

Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dalam surat edaran ini, bahwa tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial pendidik, peserta didik, dan orang tua. Lebih lanjut dalam SE No 15 Tahun 2020 ini menegaskan kegiatan Belajar Dari Rumah dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik, tanpa terbebani dalam menuntaskan seluruh capaian kurikulum yang difokuskan pada kecakapan hidup sehari-hari. Materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter dan jenis kekhususan peserta didik.

Aktivitas dan penugasan Belajar dari rumah dapat bervariasi antar daerah, satuan pendidikan dan peserta didik sesuai minat dan kondisi masing-masing. Termasuk termasuk hasil belajar peserta didik selama Belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru tanpa diharuskan memberi nilai kuantitatif, dan mengedepankan pola interaksi dan komunikasi yang positif antara guru dengan orang tua. Berdasarkan pada beberapa artikel dan jurnal penelitian yang ditemukan dalam variasi pembelajaran yang dilakukan pada masa covid-19 belum ditemukan adanya media yang paling tepat untuk siswa dan guru. Tetapi diperlukan adanya variasi yang relevan dalam menyampaikan pembelajaran sehingga dapat memberikan motivasi kepada siswa khususnya siswa sekolah dasar. Penggunaan aplikasi *zoom meeting*, *google meet*, *WhatsApp group*, serta pengambilan tugas secara manual oleh orangtua ke sekolah dirasa cenderung belum mampu menumbuhkan semangat siswa dalam kegiatan belajar dari rumah. Maka dari itu penulis bersama team ingin melakukan adanya bimbingan teknis kepada calon guru (mahasiswa yang akan melakukan praktek mengajar) dalam program PLP II di sekolah mitra untuk mampu merancang media pembelajaran interaktif berbasis edutainment yang menyenangkan bagi siswa. Guru merupakan ujung tombak pembelajaran maka dari itu perlu pendampingan khusus dalam mensiasati pembelajaran masa Covid-19 ini agar mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menambahkan kembali semangat belajar siswa.

Media pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan disebut dengan edutainment (*education entertainment*). Menurut Tilaar, (2013: 15) *edutainment* adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang dipenuhi nuansa menghibur dan menyenangkan dan mudah dicerna oleh penontonnya. *Edutainment* dirancang khusus untuk tujuan pendidikan yang penyajiannya diramu dengan unsur-unsur hiburan sesuai dengan materinya. Media yang mampu berperan sebagai tutor maupun ensiklopedia, akan menyediakan informasi dan umpan balik kepada siswa secara cepat. Siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan secara pasif. Mereka harus berpikir, dan merespon. Akan tetapi media yang berbasis edutainment tidak menutup kemungkinan untuk didesain bagi siswa yang kurang aktif di kelas yaitu dengan memberikan simulasi yang bermakna serta interaktivitas media yang baik. Edutainment merupakan media berbasis komputer, TV dan video instruksional. Berdasar uraian tersebut, penulis bersama *team* melakukan kegiatan PkM yang berjudul “Bimbingan Teknis Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edutainment Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid 19”.

Adapun tujuan dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengembangkan ketrampilan merancang media pembelajaran interaktif berbasis edutaimen pada pembelajaran tematik untuk siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid 19.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah melalui tahapan bimbingan teknis yang terdiri dari beberapa tahapan. Adapun tahapan dalam pelaksanaannya program ini dilaksanakan melalui 6 (enam) langkah/tahapan kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
Tahapan mempersiapkan pelaksanaan diantaranya yaitu memberikan beberapa petunjuk kepada para mahasiswa mengenai waktu pelaksanaan, tempat pelaksanaan dan peralatan yang perlu disiapkan.
2. Tahap Pelaksanaan Bimtek
Adalah tahapan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan pemaparan materi oleh penyaji, penyerapan materi oleh audiens dan tanya jawab pada hal-hal terkait teknis dan pemahaman alur materi yang terdiri dari tutoring dan editing pembuatan video media interaktif. Pendampingan kepada audiens dilaksanakan sebaik-baiknya secara personal sehingga harapannya pada tahap selanjutnya audiens sudah memahami tugas mandiri tentang pembuat media interaktif yang dilakukan. Pendampingan secara personal oleh ketiga penyaji di sela waktu diluar kegiatan bimtek pun dapat dilakukan untuk memaksimalkan hasil akhir sesuai dengan tujuan pelaksanaan bimtek.
3. Tahap Pengerjaan tugas mandiri
Pada tahap ini dilaksanakan dengan mengandalkan kreativitas dan kepenuhan daya pikir peserta. Peserta membuat media interaktif berbasis edutaimen dari tema dan sub tema yang dipilih mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 Sekolah Dasar.
4. Tahap Evaluasi
Tahap evaluasi dilakukan dengan mengevaluasi konten pembelajaran dan video yang dikerjakan oleh peserta.
5. Tahap Perbaikan
Pengerjaan ulang oleh peserta terkait revisi yang diberikan oleh penyaji materi. Jika sudah baik dan sesuai maka akan dilanjutkan ke tahap publikasi.
6. Tahap Publikasi
Pada tahapan ini peserta akan mempublikasi hasil dari media interaktif berbasis edutaimen pada laman youtube dengan nama channel "sekolah dasar TV".

Kegiatan bimbingan teknis ini diikuti oleh guru SD Negeri 1 Rawak Hulu dan mahasiswa peserta Program Latihan Profesi (PLP)/ Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang. Terdapat lima belas (15) guru dari SD Negeri Rawak Hulu, Kecamatan Sekadau Hulu Kabupaten Sekadau, dan lima puluh lima (55) peserta dari PLP/KKM STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media berfungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Sedangkan dalam dunia pendidikan kata media disebut media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Seperti disampaikan oleh Daryanto (2013: 5) bahwa, proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari siswa pengenalan kepada penerima. Dalam proses pembelajaran ada pesan yang ingin kamu sampaikan disampaikan. Pesan tersebut dapat berupa informasi yang mudah diserap oleh pengguna penerima, tetapi juga dapat berupa informasi yang abstrak atau sulit untuk dipahami diterima. Saat pesan tersampaikan tidak dapat diterima oleh penerima, solusi yang dapat menyampaikan pesan. Media menjadi perantara atau penghubung. Media pembelajaran memberikan manfaat dalam pembelajaran di kelas, diantaranya meningkatkan perhatian siswa, motivasi siswa, meningkatkan efektifitas pembelajaran dan penyesuaian dengan tingkat perkembangan siswa.

Selain itu media pembelajaran yang baik harus memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan media yang sesuai dengan teori-teori belajar. Prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah: 1) memotivasi siswa dalam belajar; 2) memahami perbedaan individu; 3) sesuai dengan tujuan pelajaran; 4) isi yang terorganisasi; 5) ketersediaan siswa dalam belajar; 6) menumbuhkan emosi siswa; 7) menumbuhkan partisipasi siswa; 8) memberikan umpan balik; 9) penguatan; 10) latihan dan latihan, serta 11) penerapan. Melihat prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang sangat aplikatif dan adaptif tersebut, maka digunakanlah media edutainment sebagai salah satu media yang menarik dan menyenangkan. Edutainment terdiri dari dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*, dimana *education* berarti pendidikan dan *entertainment* berarti hiburan, jadi menurut tinjauan arti bahasa edutainment adalah pendidikan yang menyenangkan (Fadillah, 2014). Sedangkan secara terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*, maksudnya adalah edutainment merupakan proses pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung secara menyenangkan (Hamruni, 2009). Jika ditelaah lebih lanjut, seseorang yang senang terhadap suatu hal maka dengan berbagai hal akan dilakukan untuk mendapatkan hal yang disenanginya itu. Begitu juga dalam sebuah proses pembelajaran, jika para peserta didik senang terhadap proses pembelajaran tersebut maka dengan sendirinya peserta didik akan mencari, dan menguasai materi yang dipelajari sehingga tujuan dari pembelajaran dengan sendirinya akan tercapai.

Ada beberapa hal yang menjadi landasan munculnya konsep edutainment, yaitu: (1). Perasaan positif (senang/gembira). Jika siswa dalam keadaan senang dan gembira maka akan mempercepat proses pembelajaran, sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan proses belajar. (2) Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara efektif, maka akan menghasilkan prestasi belajar yang baik (3). Apabila setiap siswa dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang

menghargai setiap gaya belajar siswa, maka setiap siswa akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Perpaduan antara belajar dan hiburan yang menyenangkan ini didasarkan pada sifat alamiah anak yang dalam kesehariannya membutuhkan waktu bermain dan hiburan. Sehingga konsep pembelajaran edutainment ini bisa membantu anak untuk belajar lebih efektif karena diterapkan dalam kondisi yang menyenangkan dan bebas dari tekanan. Dengan adanya edutainment juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan bisa meningkatkan minat anak/peserta didik. Jadi, apa itu edutainment bisa diartikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antar muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Konsep edutainment bisa diterapkan seperti hal-hal berikut, 1) menggunakan demonstrasi; 2) menerapkan penggunaan multimedia; 3) mengkombinasikan belajar sambil bernyanyi; 4) menggabungkan pendidikan dengan permainan (game); 5) menyelipkan humor yang berhubungan dengan pendidikan; serta 6) menggunakan metode bermain peran (role-play) pada pendidikan. Pelaksanaan kegiatan bimbingan teknis perancangan media pembelajaran interaktif berbasis edutainment pada pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar pada masa pandemi covid-19 berjalan dengan baik. Kegiatan ini diikuti oleh 71 orang peserta yang terdiri dari mahasiswa dan guru. Kegiatan ini dilaksanakan secara virtual dengan menggunakan aplikasi *gogle meet* dan diikuti dengan baik oleh seluruh peserta. Kegiatan bimtek ini diberikan oleh tiga pemateri yakni Ibu Eliana Yunitha Seran, M.Pd. yang fokus menyampaikan materi mengenai pentingnya media sebagai saran penyampai materi pelajaran. Pemateri kedua yakni Bapak Imanuel sairo Awang, S.Si., M.Pd. yang menyampaikan materi mengenai karakteristik pembelajaran tematik di SD, serta pemateri ketiga diberikan oleh Bapak Gabriel Serani, S.S., M.Hum., yang menyampaikan materi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis edutainment menggunakan aplikasi sederhana.

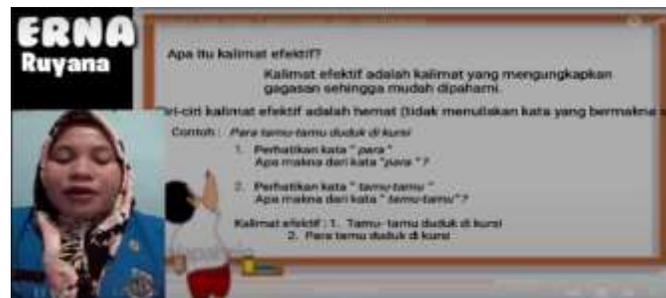
Kegiatan bimbingan teknis ini menjadi sangat menarik dan menyenangkan karena berbasis serapan informasi dan teknologi yang sesuai dengan masa pandemi dimana pembelajaran dilaksanakan secara daring. Adanya pemanfaatan pembelajaran yang mengadopsi banyak media interaktif seperti lagu dan gambar menjadi hal yang membuat bimbingan teknis ini menarik bagi para peserta. Kemunculan konsep warna dalam gambar dan lagu-lagu yang digunakan serta pemaparan materi yang diberikan dengan intonasi yang menarik menjadikam media edutainment ini menjadi menarik bagi siswa sekolah dasar karena disajikan dengan video yang dapat di tonton kapan saja. Adapun hasil kegiatan bimtek, peserta diminta untuk mengunggah hasil pekerjaannya di laman youtube sekolah dasar TV. Sebagai contoh berikut dicuplik gambar hasil video media pembelajaran yang dibuat oleh peserta.



Gambar 1. Media Edutainment Tema 2 Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan Di Kelas V SD



Gambar 2. Media Edutainment Tema 6: Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri_Subtema 2: Lingkungan Sekitar Rumahku



Gambar 3. Media Edutainment Tema 3 Tokoh dan Penemuan Sub Tema 2 Penemuan dan Manfaatnya

Kegiatan bimbingan teknis perancangan media pembelajaran interaktif berbasis edutainment pada pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar pada masa pandemi covid 19 ini relevan dengan hasil penelitian dari Kulsum & Husnul, (2021) yang menyatakan pemanfaatan media pembelajaran merupakan perangkat strategis dalam pendidikan yang dibutuhkan masyarakat. Pendidikan akan terus berlangsung secara kontinyu untuk bersaing dalam percaturan global dan untuk mewujudkan standar kehidupan yang lebih mumpuni dalam berbagai situasi.

Adanya wabah pandemi covid-19 tidak menjadi hambatan kegiatan pembelajaran untuk terus berjalan meskipun dengan melakukan inovasi agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu peran guru, disini para calon guru yang akan ditempatkan di

sekolah-sekolah mitra menjadi sangat penting sekali. Perlu terus diupayakan pengembangan kemampuan dan kecakapan mengingat penggunaan media pembelajaran yang berbasis pada penggunaan teknologi digital. Hal sejalan dengan hasil penelitian Arikarani, (2021) yang menyatakan dalam menyikapi persoalan dalam pembelajaran digital ini pendidik memiliki peran penting dalam mengajar, membimbing, melatih, memotivasi, dan peningkatan hasil belajar. Peran pendidik ini tidaklah semudah membalikkan telapak tangan, perlu latihan dan kreativitas guru dalam mengajar terkait kondisi belajar yang mengalami perubahan dari pembelajaran *face to face* menjadi pembelajaran *online*.

Pada akhir kegiatan bimtek, para peserta merespon dengan positif akan kegiatan ini. Umumnya mereka menyampaikan bahwa, kegiatan pelatihan ini sangat positif serta sangat berguna bagi mereka. Alangkah lebih baik bila pelatihan semacam ini dan dengan topik lain dapat diselenggarakan kembali. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, transfer pengetahuan dan pengalaman terlebih ada hal-hal baru dapat terus dilakukan. Sehingga, kemampuan guru dan calon guru dapat terus ditingkatkan.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang mengambil topik bimbingan teknis perancangan media pembelajaran interaktif berbasis edutaimen pada pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar pada masa pandemi covid 19 berjalan dengan baik dan lancar. Sebagai hasil dari kegiatan bimtek, para peserta dapat membuat media pembelajaran berbasis edutainmen dengan baik yang selanjutnya diunggah di laman youtube Sekolah Dasar TV. Sehingga, hasil kegiatan bimtek dapat dilihat secara langsung dan dapat diputar berkali-kali sebagai sarana peserta didik untuk belajar dari rumah. Berdasarkan uraian kesimpulan tersebut, dapat direkomendasikan beberapa hal berkaitan dengan pelaksanaan program ini yakni dapat dilaksanakan kembali kegiatan serupa ataupun dengan tema atau topik yang berbeda, sehingga guru semakin mendapatkan ketrampilan dalam menjang profesinya sebagai pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikarani, Y. & Amirudin, M.F. (2021). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 4 (1), 93-116.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kemdikbud. (2020). Surat Edaran Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).
- Kulsum, S., & Husnul, S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran , Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158.
- Tilaar, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Usman, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.