

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis IKA (Interaktif, Kreatif, dan Aktif) Materi Majas Kelas V SD

Ika Lailiyatul Muniroh¹ *, Nurul Istiq'faroh²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur, 60213, Indonesia.

E-mail: ikalailiyatul.23015@mhs.unesa.ac.id

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3645>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 14 November 2025

Revised: 20 November 2025

Accepted: 28 November 2025

Kata Kunci

Video Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Majas

Keywords

Learning Videos, Indonesian, Figures of Speech



ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas yang belum diajarkan secara maksimal sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menentukan kalimat yang mengandung majas. Selain itu, terbatasnya multimedia interaktif untuk materi majas di sekolah dasar menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis IKA (Interaktif, Kreatif, dan Aktif) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas di kelas V UPT SD Negeri 193 Gresik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Design and Development (D&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pengembangan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan naskah, pembuatan video, serta uji coba terbatas di kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video berbasis IKA sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap jenis-jenis majas. Dengan demikian, media video ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

This study was motivated by the lack of student activeness in learning Indonesian, particularly in the topic of figures of speech (majas), which has not been taught optimally. Students often face difficulties in identifying sentences containing figures of speech, and interactive multimedia for this topic at the elementary level remains limited, making the learning process less engaging. This research aims to develop a learning video based on IKA (Interactive, Creative, and Active) for Indonesian language instruction on figures of speech in Grade V at UPT SD Negeri 193 Gresik. The research employed the Design and Development (D&D) method with the ADDIE development model, consisting of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The development process included needs analysis, script design, video production, and limited trials in Grade V. The results indicate that the IKA-based learning video is feasible to use as a learning medium because it enhances students' activeness, engagement, and understanding of various types of figures of speech. Therefore, this video can serve as an innovative alternative to improve the quality of Indonesian language learning in elementary schools.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.

How to Cite: Ika Lailiyatul Muniroh, et al (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis IKA (Interaktif, Kreatif, dan Aktif) Materi Majas Kelas V SD 4(2) 11381- 11387 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3645>

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab I, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi mereka, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan individu yang berkualitas tinggi yang mampu menghadapi tantangan dunia, oleh karena itu proses pendidikan harus dikelola dengan baik untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Saat ini, dengan kemajuan teknologi yang mengglobal, berbagai aspek kehidupan manusia telah dipengaruhi olehnya, termasuk politik, ekonomi, kebudayaan, seni, dan bahkan pendidikan. Karena kemajuan teknologi seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi menjadi bagian dari kehidupan modern. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan Masyarakat (Abd et al., 2022).

Dalam bidang pendidikan, teknologi memiliki pengaruh besar pada ilmu pengetahuan. Dalam ilmu pengetahuan, siswa diajarkan tentang gejala dan fakta alam, dan dengan teknologi, manusia menerapkan ilmu pengetahuan tersebut (Rahadian, 2017). Peran teknologi pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya yaitu memfasilitasi belajar melalui proses merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan mengevaluasi sumber-sumber belajar (Achyanadia, 2016).

Pembelajaran adalah sebuah proses di mana guru dapat membuat siswa belajar dengan cara yang menyenangkan (Mulyawati & Purnomo, 2021). Tantangan tersendiri bagi guru untuk menyusun pembelajaran yang beraneka ragam pada setiap pertemuan karena pembelajaran menyenangkan. Untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus berpengalaman, profesional, dan kreatif (Hasma Nur Jaya, 2017).

Media pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa). Dalam lingkungan belajar yang dirancang secara sistematis, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal (Saleh et al., 2023).

Media video pembelajaran berbasis IKA (Interaktif, Kreatif, dan Aktif) dikembangkan sebagai solusi untuk menjawab kebutuhan tersebut. Media ini dirancang agar siswa tidak hanya menyimak, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui tampilan visual menarik, aktivitas interaktif, dan penyajian materi yang kreatif. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami berbagai jenis majas, mengenali contohnya dalam kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan kemampuan berbahasa mereka secara lebih menyenangkan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design and Development (D&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis IKA (Interaktif, Komunikatif, dan Atraktif) pada materi *majas* bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Model ADDIE dipilih karena dianggap sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil penggunaan produk di lapangan.

Penelitian D&D merupakan suatu proses penelitian yang sistematis dalam hal perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk pembelajaran untuk menghasilkan dasar empiris bagi pengembangan model instruksional yang efektif. Penelitian jenis ini menekankan pada penciptaan produk pendidikan yang memiliki nilai praktis dan teoritis dalam konteks pembelajaran. Model ADDIE membantu para praktisi pendidikan membuat alat dan infrastruktur untuk program pelatihan atau pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran (Junaedi, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di UPT SD Negeri 193 Gresik yang beralamat di Jalan Raya, Banyuurip, Kecamatan Kedamean, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61175. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah memiliki

fasilitas yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital serta guru dan peserta didiknya memiliki kesiapan untuk mengimplementasikan media pembelajaran inovatif.

Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V UPT SD Negeri 193 Gresik yang berjumlah 30 orang. Pemilihan peserta didik kelas V dilakukan karena materi *majas* merupakan salah satu materi Bahasa Indonesia yang menuntut kemampuan berpikir simbolik dan interpretatif, sehingga cocok untuk disajikan dalam bentuk video interaktif yang mampu menarik perhatian dan membantu pemahaman konsep.

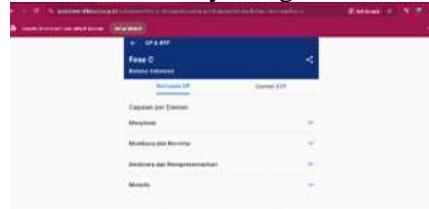
Prosedur penelitian ini menggunakan tahapan ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, yang disesuaikan dengan karakteristik penelitian pengembangan D&D. 1) Tahap Analisis (*Analyze*), pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum, khususnya pada Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas V yang memuat kompetensi terkait penggunaan dan pemahaman majas. Selain itu, peneliti juga menganalisis kebutuhan pembelajaran di lapangan melalui observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung serta mengidentifikasi kesulitan peserta didik dalam memahami konsep majas. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam perancangan media video yang akan dikembangkan. 2) Tahap Perancangan (*Design*), berdasarkan hasil analisis, peneliti mulai merancang konsep video pembelajaran berbasis IKA. Pada tahap ini ditentukan struktur isi video, urutan penyajian materi, serta bentuk interaksi yang akan digunakan. Media video dirancang dengan tiga bentuk kegiatan utama, yaitu *Ayo Memahami*, *Ayo Bermain*, dan *Ayo Mengerjakan*. Pada kegiatan *Ayo Memahami*, peserta didik diajak untuk berinteraksi dengan video sambil memahami penjelasan mengenai pengertian dan jenis-jenis majas. Selanjutnya, pada kegiatan *Ayo Bermain*, peserta didik diajak bermain *quiz frog jump* melalui situs Educaplay untuk memperkuat pemahaman mereka secara menyenangkan. Terakhir, pada kegiatan *Ayo Mengerjakan*, peserta didik diminta menyelesaikan lembar evaluasi guna mengetahui tingkat penguasaan materi setelah mengikuti pembelajaran. 3) Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini, peneliti merealisasikan rancangan yang telah dibuat menjadi sebuah produk video pembelajaran berbasis IKA. Proses pengembangan dilakukan selama dua minggu dengan kegiatan meliputi pembuatan storyboard, penyusunan naskah video, perekaman suara dan gambar, serta penyuntingan video hingga menjadi produk akhir. Setelah video selesai dibuat, dilakukan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan interaktivitas video. Saran dan masukan dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi produk agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. 4) Tahap Implementasi (*Implementation*), tahap ini dilakukan dengan cara menguji cobakan video pembelajaran kepada peserta didik kelas V UPT SD Negeri 193 Gresik dalam satu kali pertemuan. Pada tahap ini, peserta didik menggunakan media video dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi *majas* sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang sebelumnya. Setelah kegiatan pembelajaran, dilakukan tes hasil belajar untuk mengetahui efektivitas media terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Selain itu, guru kelas juga memberikan tanggapan terhadap kemudahan penggunaan serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), tahap terakhir dilakukan dengan mengevaluasi hasil uji coba media video pembelajaran. Evaluasi dilakukan terhadap hasil validasi ahli, tanggapan guru, serta nilai tes peserta didik setelah pembelajaran. Data yang diperoleh digunakan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Hasil evaluasi ini juga menjadi dasar untuk menentukan apakah media video pembelajaran berbasis IKA sudah siap digunakan dalam pembelajaran sesungguhnya atau perlu dilakukan revisi lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran berbasis IKA (Interaktif, Komunikatif, dan Atraktif) pada materi *majas* untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis dan saling berkesinambungan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

Tahapan pertama adalah analisis (*analyze*). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku, terutama pada Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas V yang menuntut peserta didik memahami teks sastra dan mengenali penggunaan majas dalam karya sastra

sederhana. Analisis ini juga mencakup kajian terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar yang umumnya membutuhkan media pembelajaran yang menarik, visual, dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa pembelajaran majas selama ini masih bersifat konvensional dan didominasi oleh penjelasan lisan serta latihan tertulis. Peserta didik sering kesulitan memahami makna majas karena materi bersifat abstrak dan kurang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang digunakan guru pun masih terbatas pada teks dan gambar, sehingga kurang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menyimpulkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam bentuk video berbasis IKA yang memadukan unsur interaktif, komunikatif, dan atraktif agar dapat membantu peserta didik memahami materi majas secara lebih mudah dan menyenangkan.



Gambar 1. Menganalisis Capaian Pembelajaran Dalam Kurikulum

Tahapan berikutnya adalah perancangan (design). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh, peneliti mulai merancang konsep dan struktur isi video pembelajaran. Tahap perancangan ini meliputi pembuatan naskah, *story board* serta penentuan alur penyajian materi. Dalam perancangan video pembelajaran ini dibuat semirak mungkin dengan bantuan aplikasi *Canva*, peneliti menetapkan tiga bentuk kegiatan utama yang menjadi ciri khas video pembelajaran berbasis IKA, yaitu *Ayo Memahami*, *Ayo Bermain*, dan *Ayo Mengerjakan*. Pada bagian *Ayo Memahami*, peserta didik diajak untuk berinteraksi dengan tayangan video sambil mendengarkan penjelasan mengenai pengertian, ciri-ciri, dan jenis-jenis majas disertai contoh kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, pada kegiatan *Ayo Bermain*, peserta didik diajak mengikuti permainan *frog jump quiz* melalui situs *EduCapplay* untuk menguji pemahaman mereka terhadap jenis-jenis majas secara menyenangkan. Kemudian, pada kegiatan *Ayo Mengerjakan*, peserta didik diberikan lembar evaluasi berisi soal-soal untuk mengukur pemahaman mereka setelah menyimak video pembelajaran. Selain menentukan alur kegiatan, tahap ini juga mencakup pemilihan tampilan visual, warna, font, dan gaya animasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar agar media tampak menarik dan mudah diikuti.



Gambar 2. Perancangan Konsep Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva

Setelah tahap perancangan selesai, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan (development). Pada tahap ini, rancangan yang telah disusun mulai direalisasikan menjadi sebuah produk nyata berupa video pembelajaran berbasis IKA. Proses pengembangan berlangsung selama dua minggu dan meliputi pembuatan *storyboard* final, perekaman narasi suara, pengambilan gambar, penyuntingan video serta publikasi video tersebut ke media sosial pada aplikasi *YouTube*. Setelah video selesai dibuat, produk kemudian divalidasi ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai kesesuaian isi video dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia serta tingkat kejelasan konsep majas yang disampaikan. Sementara itu, ahli media menilai aspek tampilan, kualitas audio-visual, dan interaktivitas video. Berdasarkan hasil validasi, video pembelajaran dinyatakan layak dan siap untuk diimplementasikan.



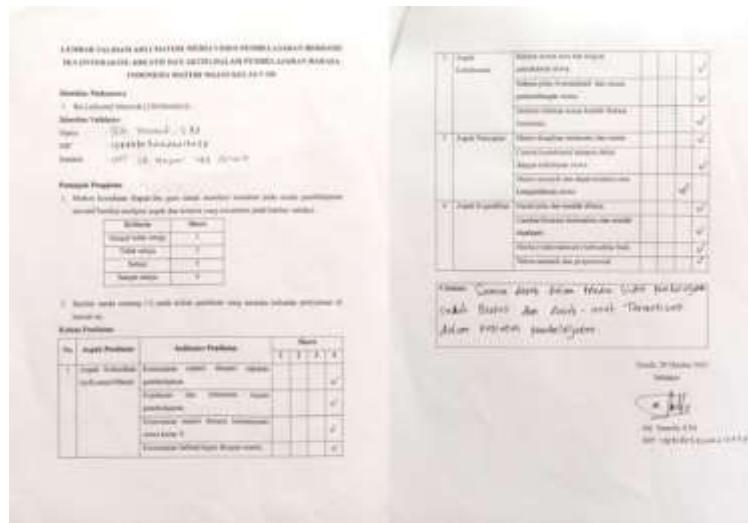
Gambar 3. Pengembangan Video Pembelajaran

Tahap selanjutnya adalah implementasi (implementation). Tahap ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 193 Gresik pada bulan Oktober 2025 dengan melibatkan peserta didik kelas V sebanyak 30 orang. Uji coba dilakukan dalam satu kali pertemuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi majas. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan *Ayo Memahami* di mana peserta didik menonton video dan memperhatikan penjelasan yang disajikan secara interaktif. Setelah itu, mereka melanjutkan ke kegiatan *Ayo Bermain* dengan mengikuti permainan *frog jump quiz* melalui situs Educaplay. Suasana belajar terlihat menyenangkan karena peserta didik antusias menjawab setiap pertanyaan yang muncul. Kegiatan diakhiri dengan *Ayo Mengerjakan* di mana peserta didik mengerjakan lembar evaluasi untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, peserta didik terlihat aktif, fokus, dan termotivasi mengikuti seluruh kegiatan. Guru kelas memberikan tanggapan positif terhadap media video ini karena dinilai mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu menjelaskan konsep majas secara konkret. Hasil tes belajar peserta didik juga menunjukkan adanya peningkatan nilai dibandingkan sebelum penggunaan media, yang mengindikasikan bahwa video pembelajaran berbasis IKA memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.



Gambar 4. Pengimplementasian Video Pembelajaran

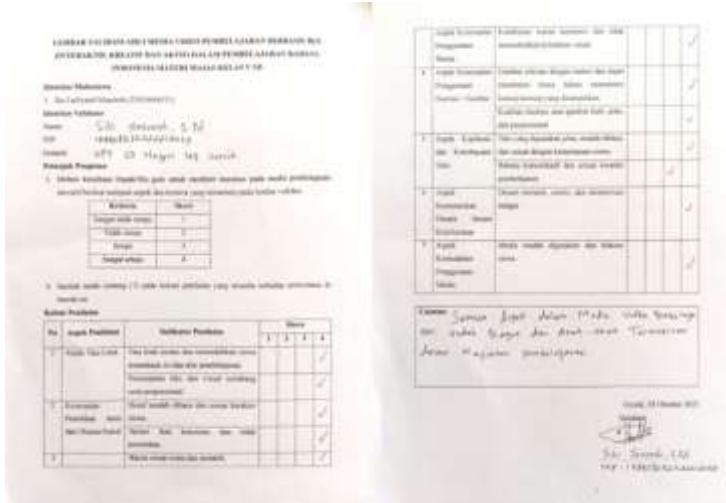
Tahapan terakhir adalah evaluasi (evaluation) yang dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media video pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi ini didasarkan pada hasil validasi ahli, serta hasil tes peserta didik setelah pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, video pembelajaran memperoleh kategori “sangat layak” baik dari segi materi maupun media. Respon guru menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, hasil tes belajar peserta didik memperlihatkan peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum penggunaan media, sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis IKA ini efektif dalam membantu peserta didik memahami materi majas. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa produk video pembelajaran berbasis IKA yang dikembangkan melalui model ADDIE telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan, serta dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.



Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa media video pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 98,2%. Persentase tersebut berada pada kategori sangat layak

berdasarkan rentang kelayakan 80–100. Nilai tersebut menggambarkan bahwa isi materi dalam video telah sesuai dengan capaian pembelajaran, indikator yang ditetapkan, serta karakteristik siswa kelas V. Selain itu, penyajian materi dinilai jelas, sistematis, dan tepat dalam memberikan contoh yang relevan sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, media video pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan isi/materi untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas.



Gambar 6. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 97,8%, yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan visual, tata letak, pemilihan warna, kualitas ilustrasi, keterbacaan teks, serta keseluruhan desain video dinilai sangat baik dan mendukung proses pembelajaran. Video dinyatakan mudah digunakan, menarik, dan mampu memotivasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis IKA telah memenuhi kelayakan dari segi media.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis IKA dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 98,2%, yang menandakan bahwa isi materi, kejelasan konsep, serta kesesuaiannya dengan capaian pembelajaran telah memenuhi standar yang sangat baik. Sementara itu, ahli media memberikan persentase sebesar 97,8%, yang menunjukkan bahwa aspek tampilan, tata letak, warna, ilustrasi, keterbacaan, dan desain keseluruhan video telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang menarik, proporsional, dan mudah digunakan. Secara keseluruhan, kedua hasil validasi tersebut membuktikan bahwa media video pembelajaran berbasis IKA memiliki kualitas yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas di kelas V.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran berbasis IKA pada materi majas untuk kelas V SD melalui model pengembangan ADDIE. Media yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa video ini sangat layak digunakan, dengan persentase 98,2% dari ahli materi dan 97,8% dari ahli media. Implementasi di kelas juga menunjukkan bahwa media ini membantu meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis IKA dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada Ibu Dr. Nurul Istiq'faroh, M.Pd selaku dosen pendamping lapangan saya dalam kegiatan asistensi mengajar. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada UPT SD Negeri 193 Gresik yang telah memberikan izin dan fasilitas selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada ahli materi dan ahli media yang telah memberikan penilaian serta masukan untuk penyempurnaan media video pembelajaran yang

dikembangkan. Selain itu, apresiasi diberikan kepada guru kelas dan peserta didik kelas V yang telah berpartisipasi dalam uji coba media sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- Abd, R. B., Asri, M. S., Andi, F., Yuyun, K., & Yumrina. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 2.
- Achyanadia, S. (2016). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Sdm. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v5i1.486>
- Hasma Nur Jaya. (2017). Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Didaktis: Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23–35.
- Junaedi, D. (2019). Desain Pembelajaran Model ADDIE. *STAI Syamsul Ulum*, 1–14.
- Mulyawati, Y., & Purnomo, H. (2021). PENTINGNYA KETERAMPILAN GURU UNTUK MENCiptakan PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN. *JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 3(2), 26. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Rahadian, D. (2017). Teknologi informasi dan komunikasi (tik) dan kompetensi teknologi pembelajaran untuk pengajaran yang berkualitas. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 234–254.
- Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>