

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF KELAS IV SDN DADIREJO 01

Rizka Aryanti¹⁾, Mei Fita Asri Untari²⁾, Ulin Nafiah³⁾

PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang

¹⁾rizkaaryanti25@gmail.com; ²⁾meifitaasri@upgris.ac.id; ³⁾ulinnafiahsupriyadi4@gmail.com

Abstract: This classroom action research was carried out because the use of media in learning was less varied so that the understanding of students was less than optimal, especially the ability to think creatively. The purpose of this study was to determine the increase in creative thinking skills by using ICT-based learning multimedia. The research subjects were the fourth grade of SDN Dadirejo 01 with 16 children. The research method used is classroom action research with the Arikunto model. The research was conducted in three cycles with two actions in each cycle through the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The indicators of creative thinking skills used are fluency, flexibility, originality, and detail. The research instruments used were observation sheets and documentation. The data analysis technique used quantitative and qualitative data. The results of the study were described through students' activities in describing information, making a list of questions, and conducting interviews. The use of ICT-based learning multimedia can increase students' creative thinking skills by 31.3%. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the use of ICT-based multimedia can improve the creative thinking skills of fourth grade at SDN Dadirejo 01.

Keywords: creative thinking ability, multimedia, ICT

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini dilakukan karena penggunaan media dalam pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pemahaman siswa kurang optimal khususnya kemampuan berpikir kreatif. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis TIK. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Dadirejo 01 sebanyak 16 anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan model Arikunto. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus dengan dua tindakan disetiap siklusnya melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan adalah kelancaran, kelenturan, keaslian, dan keterperincian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian dideskripsikan melalui kegiatan siswa dalam menguraikan informasi, membuat daftar pertanyaan, dan melakukan wawancara. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis TIK dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 31,3%. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia berbasis TIK dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Dadirejo 01.

Kata kunci: kemampuan berpikir kreatif, multimedia, TIK

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini sedang mengalami kondisi tidak baik yang disebabkan oleh virus Covid-19 yang berasal dari Wuhan, China. Data dari

Worldometer (2020) menyatakan bahwa sebanyak 2.176.744 pasien yang terpapar virus dan beberapa meninggal dunia. Virus Covid-19 menyerang infeksi saluran pernapasan yang

mengakibatkan batuk dan pilek namun sifatnya lebih mematikan.

Adanya wabah Covid-19 mengakibatkan pemerintah mengeluarkan kebijakan baru yaitu Physical Distancing atau menjaga jarak sejauh satu meter dari orang lain dan menghindari kerumunan. Pemerintah menerapkan kebijakan untuk bekerja dari rumah atau Work From Home (WFH) untuk mengurangi adanya perkumpulan dan pertemuan. Pada bidang pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2020) mengeluarkan Surat Edaran tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam mencegah penyebaran Covid-19. Salah satu isi surat tersebut adalah pembelajaran dilakukan melalui media online.

Semua guru dan tenaga pendidik diharuskan untuk melakukan pengajaran melalui media online. Fasilitas pembelajaran secara daring perlu diperhatikan agar dapat menunjang kelancaran pembelajaran. Seluruh siswa diwajibkan untuk menggunakan handphone dalam pembelajaran. Dampak positif dari pembelajaran

daring adalah siswa memiliki pengetahuan yang luas dengan belajar materi pembelajaran melalui internet. Jika siswa tidak bijak dalam menggunakan internet maka siswa akan malas belajar, mencari jawaban dari internet, dan lebih parahnya adalah menurunnya kreativitas siswa.

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat 1 ditegaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Pendidik sebagai ujung tombak pembangunan generasi muda perlu meningkatkan profesionalitas serta menjadi agen transformasi penguatan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia karena masa depan membutuhkan generasi yang memiliki kemampuan kreativitas dan keberbakatan dalam menghadapi tantangan dan perubahan yang terjadi dalam era globalisasi.

Guru menjadi faktor kunci untuk mengembangkan potensi peserta didik

agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Peran guru menjadi utama dalam pembangunan nilai keunggulan setiap anak bangsa (Uno, 2011:152).

Suyanto (2013) menyatakan bahwa pendidik harus memiliki peranan dalam faktor innovation and creativity sebesar 45%, networking 25%, knowledge and technology 20%, dan natural resources sebesar 10%. Faktor innovation and creativity menjadi tolak ukur pertama dari keberhasilan pembelajaran. Innovation and creativity menjadi pemicu kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu menumbuhkan motivasi instrinsik dan membantu anak menjadi seorang pelajar sepanjang hidup, memberikan kesempatan anak untuk mencari pengalaman-pengalaman baru, bereksperimen dengan ide-ide baru, membentuk anak yang berpikir kritis, dan memiliki keterampilan memecahkan masalah.

Faktor lain yang memicu keberhasilan pembelajaran daring

adalah teknologi. Teknologi digunakan sebagai akses yang memudahkan pembelajaran dan sumber belajar digital. Pembelajaran dapat menerapkan teknologi melalui kegiatan siswa, sumber belajar, dan media. Teknologi yang dimanfaatkan dalam media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa.

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Pasal 2A ayat 1 tentang integrasi TIK dalam pembelajaran di SD menyatakan bahwa TIK sebagai alat bantu dalam pembelajaran. TIK tidak menggantikan peran guru melainkan mempermudah guru melaksanakan tugas dan fungsinya, serta memudahkan peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dari kelas I sampai VI, proses pembelajaran daring menggunakan media yaitu *handphone* dan platform *WhatsApp*. Setiap pembelajaran dimulai dari menyapa melalui *WhatsApp Group*, dilanjutkan memberikan materi berupa foto atau

gambar sebagai penugasan. Sumber belajar yang digunakan guru adalah buku guru dan buku siswa. Guru hanya memberikan tugas belajar yaitu membaca materi dan mengerjakan soal di buku. Pembelajaran yang monoton seperti itu mengakibatkan menurunnya kreativitas siswa.

Berdasarkan data dokumen yang diperoleh dari guru kelas IV selama pembelajaran daring, hasil belajar siswa masih rendah pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Nilai rata-rata Bahasa Indonesia saat Penilaian Tengah Semester Genap adalah 73,12 dengan tingkat ketuntasan 43,7%.

Penelitian yang relevan dan mendukung penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh Rahmiatan Nur, pada tahun 2013 yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Audio Visual di Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cerita rakyat siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata siswa yaitu dengan hasil 27,6% pada tahap refleksi awal meningkat menjadi 32,4% pada siklus I,

kemudian meningkat lagi menjadi 54,3% pada siklus II dan kemudian meningkat kembali menjadi 74,3% pada siklus III.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Middy Boty dan Ari Handoyo tahun 2018 dengan judul “Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma’had Islamy Palembang”. Hasil penelitian menyatakan bahwa kreativitas belajar siswa secara umum berada pada kategori sedang dengan persentase 69,24% dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa secara umum juga berada pada kategori sedang dengan persentase 76,92%. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V di MI Ma’had Islamy Palembang tahun ajaran 2017-2018.

Penelitian terdahulu yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian terkait dengan permasalahan ini adalah Izqy Yuan Andari Ms, (2019) dalam jurnal penelitiannya “Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA

Se-Banten”, menjelaskan bahwa perkembangan media yang semakin pesat juga mendorong pendidik dan tenaga kependidikan untuk mengikuti perkembangan media, baik berupa buku, website, e-learning, dan lainnya. Cara komunikasi memengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%. Sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, permasalahan yang penting adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pemahaman siswa kurang optimal khususnya kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Dadirejo 01 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati

dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis TIK.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau penelitian reflektif oleh guru melalui tindakan yang diluar kebiasaan proses belajar mengajar sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran dapat meningkat. Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus dan 2 tindakan disetiap siklusnya. Arikunto (2015:41-43) menyatakan bahwa siklus atau pengulangan dilakukan dalam pelaksanaan dan pengamatan. Pengulangan dilakukan minimal 3 kali. Pengulangan pertama bertujuan untuk mencobakan metode baru. Pengulangan kedua bertujuan untuk melakukan pembenahan jika metode tadi belum baik. Pengulangan ketiga bertujuan untuk memantapkan metode yang dicobakan agar mendapatkan gambaran yang jelas. Setiap siklus dideskripsikan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setelah dilakukan tiga kali pengulangan, peneliti melakukan refleksi kepada subjek penelitian yaitu

siswa kelas IV SDN Dadirejo 01 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. Siswa kelas IV berjumlah 16 anak yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Pengumpulan data kemampuan berpikir kreatif diperoleh melalui lembar observasi dan dokumentasi. Indikator yang digunakan untuk pengamatan kemampuan siswa yang diamati adalah kelancaran, kelenturan, keaslian, dan keterperincian. Dokumen yang melengkapi penelitian adalah foto, video, data hasil penilaian tengah semester, data nama siswa, dan lainnya. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase ketuntasan individual dan klasikal. Menurut Sugiyono (dalam Maisarah, 2020:78), Kelas dinyatakan mengalami peningkatan, siklus tidak berlanjut, dan penelitian kelas dinyatakan berhasil apabila skor PKK minimal 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam 3 siklus yang terdiri dari 2 tindakan pada setiap siklusnya menghasilkan temuan terhadap

peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Siklus I dilakukan melalui platform *Zoom*, *WhatsApp*, dan video pembelajaran. Pada siklus I siswa mulai dikenalkan dengan materi wawancara.

Hasil analisis kemampuan berpikir kreatif yang didukung dengan multimedia berbasis TIK dilihat dari aktivitas siswa saat pembelajaran dan hasil belajar setelah pembelajaran. Pada siklus I tindakan 1 dan tindakan 2 menunjukkan bahwa indikator 1 kelancaran meningkat sebesar 2,2%, indikator 2 kelenturan meningkat sebesar 18,1%, indikator 3 keaslian meningkat sebesar 12,6%, dan indikator 4 keterperincian meningkat 1,7%.

Hasil belajar siswa diklasifikasikan dalam empat kategori yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Perlu Bimbingan (PB). Pada siklus I tindakan 1 menunjukkan bahwa sebanyak 3 siswa (18,7%) dalam kategori Sangat Baik, 6 siswa (37,5%) dalam kategori Baik, 0 siswa (0%) dalam kategori Cukup, dan 7 siswa (43,7%) dalam kategori Perlu Bimbingan. Tindakan 2 menunjukkan bahwa 4 siswa (25%) dalam kategori Sangat Baik, 5 siswa (31,2%), 0 siswa

(0%) dalam kategori Cukup, dan 7 siswa (43,7%) dalam kategori Perlu Bimbingan. Ada 1 siswa pada kategori Perlu Bimbingan merupakan siswa berkebutuhan khusus. Berikut tabel perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I.

Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tindakan 1 dan 2 pada Siklus I

Konversi Nilai	Klasifikasi	Jumlah Siswa pada Tindakan	
		1	2
81-100	SB	3	4
66-80	B	6	5
51-65	C	0	0
<50	PB	7	7

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh, ada 9 siswa mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Persentase keberhasilan klasikal yang diperoleh yaitu 56,2%. Peneliti menyimpulkan bahwa dalam siklus I tindakan 1 kemampuan berpikir kreatif masih belum terlihat. Pada tindakan 2, kemampuan berpikir kreatif mulai terlihat peningkatan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada siklus I terdapat hal-hal yang harus diperbaiki yaitu pemberian penghargaan berupa

pernyataan misalnya “Bagus” atau “Pintar”. Guru lebih detail dalam menjelaskan materi, pemberian contoh, dan petunjuk mengerjakan lembar kerja peserta didik.

Siklus II dilakukan melalui platform *Zoom*, *WhatsApp*, dan video pembelajaran. Aktivitas siswa dalam siklus II adalah mulai membuat daftar pertanyaan dan melakukan wawancara dengan teman kelompok. Pada siklus II tindakan 1 dan tindakan 2 menunjukkan bahwa indikator 1 kelancaran mengalami penurunan sebesar 7,1%, indikator 2 kelenturan meningkat sebesar 11,4%, indikator 3 keaslian menurun sebesar 7,1%, dan indikator 4 keterperincian meningkat 57,2%.

Pada siklus II tindakan 1 menunjukkan bahwa sebanyak 6 siswa (37,5%) dalam kategori Sangat Baik, 5 siswa (31,3%) dalam kategori Baik, 2 siswa (12,5%) dalam kategori Cukup, dan 3 siswa (18,7%) dalam kategori Perlu Bimbingan. Tindakan 2 menunjukkan bahwa 2 siswa (12,5%) dalam kategori Sangat Baik, 8 siswa (50%), 3 siswa (18,7%) dalam kategori Cukup, dan 3 siswa (18,7%) dalam kategori Perlu Bimbingan. Ada 1 siswa

pada kategori Perlu Bimbingan merupakan siswa berkebutuhan khusus. Berikut tabel perbandingan hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tindakan 1 dan 2 pada Siklus II

Konversi Nilai	Klasifikasi	Jumlah Siswa pada Tindakan	
		1	2
81-100	SB	6	2
66-80	B	5	8
51-65	C	2	3
<50	PB	3	3

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh, ada 10 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Persentase keberhasilan klasikal yang diperoleh yaitu 62,5%. Peneliti menyimpulkan bahwa dalam siklus II tindakan 1 kemampuan berpikir kreatif sudah mulai terlihat. Pada tindakan 2, kemampuan berpikir kreatif mulai terlihat peningkatan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal-hal yang harus diperbaiki dari siklus II adalah waktu pembuatan daftar pertanyaan yang terlalu lama. Peneliti berencana meningkatkan kegunaan *Zoom* yaitu forum *Chat* untuk meneliti daftar

pertanyaan wawancara yang dibuat oleh siswa.

Siklus III dilakukan melalui platform *Zoom*, *WhatsApp*, dan video pembelajaran. Aktivitas siswa dalam siklus III adalah mulai membuat daftar pertanyaan yang dituliskan melalui *Chat* di platform *Zoom* dan melakukan wawancara dengan teman atau membuat video wawancara bersama orang tua. Pada siklus III tindakan 1 dan tindakan 2 menunjukkan bahwa indikator 1 kelancaran meningkat sebesar 2,2%, indikator 2 kelenturan meningkat sebesar 19,2%, indikator 3 keaslian meningkat sebesar 7,1%, dan indikator 4 keterperincian meningkat 76,9%.

Pada siklus III tindakan 1 menunjukkan bahwa sebanyak 10 siswa (62,5%) dalam kategori Sangat Baik, 5 siswa (31,3%) dalam kategori Baik, dan 1 siswa (6,2%) dalam kategori Perlu Bimbingan. Tindakan 2 menunjukkan bahwa 11 siswa (68,8%) dalam kategori Sangat Baik, 4 siswa (25%), dan 1 siswa (6,2%) dalam kategori Perlu Bimbingan. Ada 1 siswa pada kategori Perlu Bimbingan merupakan siswa berkebutuhan khusus. Berikut tabel

perbandingan hasil belajar siswa pada siklus III.

Tabel 3 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tindakan 1 dan 2 pada Siklus III

Konversi Nilai	Klasifikasi	Jumlah Siswa pada Tindakan	
		1	2
81-100	SB	3	3
66-80	B	8	12
51-65	C	1	0
<50	PB	4	1

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh, ada 14 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Persentase keberhasilan klasikal yang diperoleh yaitu 87,5%. Peneliti menyimpulkan bahwa dalam siklus III tindakan 1 kemampuan berpikir kreatif sudah mulai membudaya. Pada tindakan 2, kemampuan berpikir kreatif terlihat peningkatan dalam berpikir kreatif siswa saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan analisis siklus I, II, dan III dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring melalui multimedia berbasis TIK berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SDN Dadirejo 01 sebesar 31,3%. Perkembangan teknologi menjadi keuntungan bagi guru untuk meningkatkan proses

pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Lestari (2020:6), penggunaan komputer digunakan untuk mengembangkan proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta didukung oleh tampilan gambar, suara, dan video yang meminimalkan rasa bosan pada siswa.

Selain itu, penelitian dari Nursamsu dan Teuku Kusnafizal yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) Sebagai Alat Bantu Komputer Multimedia untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Serta Prestasi Belajar Siswa” menyatakan bahwa fasilitas yang kurang dan lampu sering mati mengakibatkan guru melakukan pembelajaran secara konvensional daripada menggunakan ICT (*Information and Communication Technology*). Hasil dari perbedaan pembelajaran tersebut adalah nilai prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Manyak Panyed sebesar 76,18% dan SMP Negeri 2 Karang Baru 68,45% Kabupaten Aceh Tamiang. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Manyak Panyed nilainya lebih tinggi

dari pada nilai prestasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Karang Baru.

Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis TIK memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis TIK sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa kelas IV SDN Dadirejo 01 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil penilaian, peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran berbasis TIK digunakan dengan laptop, komputer, dan *handphone*. Guru dan siswa melakukan pembelajaran daring melalui aplikasi *WhatsApp* dan *Zoom*. Kegiatan pembelajaran meliputi menguraikan informasi dari teks wawancara, menguraikan informasi dari teks bacaan menggunakan pertanyaan, dan melakukan wawancara menggunakan multimedia

pembelajaran yaitu video pembelajaran dan *Microsoft Powerpoint*.

2. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis TIK dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Dadirejo 01 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. Multimedia pembelajaran berbasis TIK dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan simpulan diatas, saran yang perlu ditindaklanjuti adalah guru perlu mengembangkan keterampilan mengajar melalui pemilihan strategi, metode, model, pendekatan, dan media pembelajaran sesuai usia dan kebutuhan anak. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi, lebih mendalami aspek lain untuk diteliti misalnya keaktifan, kemampuan berpikir kritis, dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andari Ms, Izqy Yuan. 2019. *Pentingnya Media Pembelajaran*

- Berbasis Video untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA se-Banten. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1):263-275. Tersedia pada halaman <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5765/4138> (6 Oktober 2020)
- Boty, Middy., Ari Handoyo. 2018. Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1): 41-53.
- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Nur, Rahmiatan., Sabri, Tahmid., Hasjimy, Maridjo Abdul. 2013. Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Audio Visual Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 3(3):1-16.
- Nursamsu, Teuku Kusnafizal. 2017. Implementasi Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) Sebagai Alat Bantu Komputer Multimedia untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Serta Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(3): 353-354.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Integrasi TIK dalam Pembelajaran di SD. 2018. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Purwanto, A., Purba,J.T, Bernarto,I., Sijabat,R.(2021). The Role of Transformational Leadership, Organizational Citizenship Behaviour, Innovative Work Behaviour, Quality Work Life, Digital Transformation and Leader Member Exchange on Universities Performance. *Linguistica Antverpiensia*.2021(2).2908-2932
- Purwanto, A., Purba,J.T, Bernarto,I., Sijabat,R (2021). EFFECT OF TRANSFORMATIONAL LEADERSHIP, JOB SATISFACTION, AND ORGANIZATIONAL COMMITMENTS ON ORGANIZATIONAL CITIZENSHIP BEHAVIOR. *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis* 9 (2021) 61-69
- Suyanto & Jihad. 2013. *Menjadi guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global)*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. 2005. Jakarta: Deputi Sekretaris Negara Bidang Perundang-Undangan.
- Uno, Hamzah B., 2017. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara