



Media Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Di Era Digital

Esri Puspita Dewi

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri

Email esipuspita4@gmail.com

Abstrak

Pendidikan sangat penting dalam perkembangan pengetahuan dan wawasan anak. Pendidikan merupakan usaha sadar dalam proses perubahan sikap seseorang, ilmu yang dimiliki setiap individu baik pengetahuannya, dan hal yang dilakukan pada hidupnya menjadi lebih baik dari pemikirannya maupun sikap melalui upaya pengajaran serta pelatihan. Terlebih lagi pendidikan anak usia sekolah dasar di era perkembangan digital ini. Era digital yang berkembang memang sudah dimanfaatkan pada pendidikan sebagai sarana dan prasarana partisipasi antara guru dan siswa. maka diperlukan ilmu pengetahuan sosial bagi siswa dalam kehidupan bermasyarakat dan bersosialisasi maupun beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Sikap moral perlu diajarkan sejak dini agar anak dapat menghadapi permasalahan yang akan mereka hadapi nantinya. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode study Pustaka. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD berkaitan dengan 4 aspek yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD memerlukan media pembelajaran yang mendukung jalannya belajar mengajar. Media pembelajaran yang berbasis digital dapat membantu guru dan mempermudah belajar siswa.

Kata kunci: Pendidikan, Pembelajaran Bahasa Indonesia SD, Dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Di Era Digital

Abstract

Education is very important in the development of children's knowledge and insight. Education is a conscious effort in the process of changing a person's attitude, the knowledge possessed by each individual, both his knowledge and the things he does in his life to be better than his thoughts and attitudes through teaching and training efforts. Moreover, the education of elementary school-age children in this era of digital development. The developing digital era has indeed utilized in education as a means and infrastructure for participation between teachers and students. Then social science is needed for students in social life and socializing as well as adapting to the surrounding environment. Moral attitudes need to be taught from an early age so that children can face the problems they will face later. The method in this study uses the library study method. Elementary Indonesian language subjects relate to 4 aspects, namely listening, speaking, writing and reading. Elementary school Indonesian language learning requires learning media that supports teaching and learning. Digital-based learning media can help teachers and facilitate student learning.

Keywords: Education, elementary school Indonesian language learning, and elementary school Indonesian language learning media in the digital era

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bentuk usaha sadar dalam perubahan tingkah laku seseorang, penambahan ilmu pengetahuan, dan pengalaman hidup menjadi lebih dewasa baik dari pemikiran maupun sikap melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1a berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Pendidikan sangat penting bagi pengetahuan anak apalagi di era digital ini, teknologi yang sudah berkembang tidak hanya bisa dinikmati usia dewasa saja namun anak usia sekolah dasar dapat menggunakannya atau mengaksesnya. Di era digital membuat semua hal menjadi mudah karena bila ingin mendapatkan informasi dapat mengakses melalui internet dan kapan pun dapat digunakan. Teknologi yang berkembang sudah digunakan dalam dunia pendidikan untuk sarana prasarana antara guru dan siswa. Sehingga dalam pemanfaatan kecanggihan teknologi tersebut perlu adanya pengawasan baik dari guru maupun para orang tua siswa. Sarana dan prasarana pada pendidikan salah satunya yaitu media pembelajaran. Perlu adanya kreativitas dan kemampuan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran yang dapat menarik siswa sehingga selama pembelajaran di kelas berlangsung siswa tidak akan mudah bosan maupun asik dengan dunianya sendiri.

Apalagi pada anak Sekolah Dasar (SD), memiliki karakter yang cenderung lebih senang bermain daripada belajar ini dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dan siswa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan guru. Hal ini hendaknya menjadi pertimbangan guru atau pendidik dan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Guru mampu menggunakan media belajar yang sesuai untuk siswa, lebih kreatif lagi supaya peserta didik tidak bosan atau fokus selama guru menyampaikan materi serta media yang sudah dibuat juga yang bersensasi belajar sambil bermain menyesuaikan dengan materi yang dibahas. Dari pengamatan dan wawancara di SD Negeri 1 Wonogiri masih ada beberapa guru diketahui masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat tekstual dan masih mengandalkan buku pelajaran yang tersedia di sekolah serta cara mengajarnya pun masih monoton. Hal ini membuat pembelajaran belum menyenangkan dan peserta didik masih pasif dalam proses belajar. Keaktifan dan partisipasi dari guru dan siswa sangatlah diperlukan. Guru belum mampu menerapkan media pembelajaran secara digital dikarenakan akan faktor dari pengalaman guru maupun keterbiasaan guru dalam memberikan materi kepada siswa yang masih mengandalkan buku serta ketidaksanggupan guru dalam membuat media pembelajaran digital yang berkembang di era sekarang. Faktor usia guru juga mempengaruhi hal tersebut, kebanyakan guru yang berusia lanjut usia menjadi kendala dalam penggunaan dan penerapan media pembelajaran berbasis digital. Anak sekolah dasar masih dalam fase dimana tingkat pengawasannya masih tinggi, anak sekolah dasar masih meniru apa yang dilihat sehingga perlu adanya bimbingan agar anak tidak meniru hal yang dapat merugikan diri sendiri. Terlebih lagi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD yang menuntut siswa untuk memahami 4 aspek yaitu mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan adanya pemahaman materi terkait aspek tersebut akan membantu mereka bersosialisasi dan mengenal hal yang baru dengan baik.

Anak usia SD mengalami perkembangan operasional konkret yang pola berpikirnya secara rasional yang artinya anak memiliki pemikiran secara logis sehingga dapat diimplementasikan pada permasalahan yang konkret misalnya saat menghadapi masalah atau pertentangan dalam pikiran dan persepsi, hal ini peserta didik akan mengambil keputusan yang logis bukan keputusan perseptual. Di era digital siswa Sekolah Dasar (SD) sudah mampu menggunakan produk IT yang berkembang

contohnya smartphone, laptop, game, lain sebagainya. Pada tahap operasional konkret ini anak membutuhkan benda yang konkret dalam memantu perkembangan intelektual anak sehingga dapat belajar berdasarkan apa yang mereka lihat.

Namun perkembangan teknologi saat ini dapat berdampak negatif bagi anak karena dapat mengacu pada kecanduan sehingga terkadang anak akan lebih memilih untuk tidak mengakses hal tentang Pendidikan di internet dan juga munculnya beberapa kasus seperti bullying, tawuran antar pelajar, kasus narkoba yang melibatkan pelajar, serta perbedaan akan paham etnis budaya dan agama yang dapat dilihat bahwa anak memiliki sifat kurang baik. Anak sejak dini sudah dibentuk karakternya dalam berperilaku. Sedangkan untuk dampak positifnya mempermudah komunikasi dan mendapatkan informasi tambahan yang secara akurat. Anak dapat mengetahui permasalahan sosial yang ada baik disekitar mereka maupun diluar sana. Kasus-kasus tersebut dapat dijadikan bahan agar anak tidak terjerumus ke hal negatif tersebut.

Pada siswa SD di era digital sekarang ini diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan jalannya perkembangan teknologi yang canggih agar suasana belajar anak lebih menyenangkan dan tidak monoton. Media yang cocok digunakan yaitu media audio visual maupun media visual. Dengan menggunakan media ini pada pelajaran Bahasa Indonesia akan membantu peserta didik untuk dapat mengetahui isi materi. Media yang digunakan menyesuaikan silabus dan kurikulum yang ada agar selama proses pembelajaran berlangsung dapat berjalan dengan lancar. Pada kurikulum Merdeka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. SD Negeri 1 Wonogiri sudah menerapkan kurikulum Merdeka untuk kelas 1, 2, 4, dan 5 sedangkan untuk kelas 3 dan 6 masih menggunakan kurikulum 2013. Pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan interaksi siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Ini juga berarti bahwa pendidikan harus berpusat pada siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia harus menyenangkan dan memenuhi prinsip pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai keterampilan diperlukan untuk menjadi guru yang sukses. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung pada membaca. Adanya manfaat media dalam proses belajar diharapkan siswa dapat paham lalu dapat meningkatkan belajarnya khususnya pelajaran Bahasa Indonesia berdampak pada nilai siswa. Masih beragam jenis media yang bisa dibuat dan digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah dasar (SD). Media pembelajaran sangat berperan penting dan membantu guru dalam menjelaskan materi maupun menyampaikannya. Guru akan terbantu bila ada media yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Peran aktif siswa juga diperlukan, karena bila selama media pembelajaran tersebut digunakan dan siswa merasa tidak tertarik maupun tidak ada partisipanya maka media yang digunakan belum memenuhi apa yang dibutuhkan siswa. Dalam pembuatan media pun tidak perlu terlalu berlibahan yang penting jelas dan rapi serta guru nyaman selama penyampaian materinya. Ide-ide dalam pembuatan media pembelajaran pun dapat juga terinspirasi dari siswa.

Selain guna untuk membuat materi pembelajaran, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan siswa. Dapat digunakan dalam pembuatan soal test misalnya bila menggunakan media audio visual dengan aplikasi Quizizz. Dengan aplikasi ini dapat membuat konsentrasi anak tidak terlalu tegang saat mengerjakan sebuah soal karena dengan menggunakan aplikasi tersebut anak akan bermain sambil belajar. Siswa SD pasti akan senang bila alat evaluasi yang digunakan ini menyenangkan dan tidak membebani mereka. Dalam mengimplementasikan media tersebut guru hanya perlu mengawasi dan meringankan beban guru sehingga guru dapat dengan fokus memberikan poin. Selain itu, terdapat media pembelajaran yang menggunakan gambar dimana guru akan menyiapkan beberapa gambar yang dirangkai menjadi satu sehingga siswa dapat menebak gambar tersebut sesuai dengan kata yang telah ditentukan oleh guru. Dalam media pembelajaran ini siswa dapat bermain sambil belajar dan melatih keterampilan mereka dalam hal membaca serta melatih

kefokusan mereka. Karena di SD Negeri 1 Wonogiri sudah menyediakan LCD dan Layar Proyektor di setiap ruang kelasnya maka mempermudah guru dalam menggunakan media ajar berbasis digital.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu study pustaka, yang dimaksud study pustaka adalah suatu kegiatan penelitian untuk mengumpulkan data berbentuk buku, jurnal, dan artikel yang menjadi sumber informasi. Metode yang digunakan ini sebagai bahan untuk memahami Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Dalam metode ini dapat disimpulkan bahwa setiap informasi dari buku, jurnal, artikel memuat hal yang sama serta sumber yang berasal juga valid dari para pakar ahli. Agar pembaca artikel ini dapat memahami isi dari artikel yang dibuat. Selain menggunakan metode study Pustaka, penulis melakukan wawancara dan pengamatan secara langsung di SD Negeri 1 Wonogiri sehingga informasi yang telah didapatkan bersumber dari guru maupun wali kelas.

PEMBAHASAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di seluruh wilayah Indonesia. Dalam pendidikan terdapat pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dipelajari oleh peserta didik terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu proses kegiatan penyajian informasi dengan sarana komunikasi yang membantu siswa agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis, serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia. Siswa dapat belajar sopan santun dalam berbicara maupun berperilaku melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Ruang lingkup mata Pelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek yaitu mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Cahyani, 2009:18).

A. Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Penggunaan media pembelajaran pada Pelajaran Bahasa Indonesia SD yang baik dengan menyesuaikan materi dan kurikulum. Guru atau pendidik dapat menciptakan media belajar yang asik dan kekinian agar murid tidak bosan. Teknik mengajar yang monoton sekarang sudah tidak efektif dan efisien menyebabkan suasana belajar menjadi tidak menyenangkan. Keaktifan siswa juga diperlukan dalam pembelajaran berlangsung sehingga tidak hanya guru saja yang aktif. Dengan adanya keaktifan dari siswa bisa membantu melatih anak agar yakin maupun percaya diri pada saat ingin mengutarakan pendapat. Siswa SD senang dengan media yang seperti bermain sambil belajar, hal ini dapat terciptanya ketertarikan anak. Media yang digunakan pun dibuat menyesuaikan dengan karakter siswa sehingga tidak sembarangan membuatnya. Era digital sudah sangat canggih dapat dijumpai aplikasi yang dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Indonesia SD kelas 4 yaitu media audio visual dimana didalamnya terdapat sebuah bacaan dan kata yang dapat dipahami oleh siswa secara virtual. Selain penggunaan audio visual, guru dapat memanfaatkan media visual dimana nantinya guru akan menyediakan sebuah gambar lalu nantinya siswa akan menebak gambar apakah tersebut. Tidak hanya itu guru dapat membuat sebuah game bernama tebak gambar dimana nantinya akan tersedia 3 gambar yang disambungkan sesuai dengan kata yang telah ditentukan misalkan dari kata "Satu Jalan" maka gambar yang akan dibuat yaitu gambar sate dan jalan raya dimana kata "Sate" nantinya huruf "E" akan diganti dengan huruf "U". Dengan game ini dapat melatih kefokuskan siswa dan melatih siswa dalam pelafalan katanya. Media visual tersebut dapat dipresentasikan secara visual menggunakan LCD dan layar

proyector yang telah tersedia di setiap kelas. Bermain sambil belajar akan mengubah suasana kelas dan suasana hati anak. Siswa lebih aktif serta mengembangkan daya pikir mereka. Adapun cara dalam memilih media pembelajaran Bahasa Indonesia SD yang benar yaitu :

1. Gunakan media pembelajaran yang jelas dan rapi

Dalam penggunaan media pembelajaran pastikan isi dari media tersebut jelas dan rapi. Menambahkan efek yang bagus, tampilan tata letak, suara yang dihasilkan juga jelas, teks dan ilustrasi yang digunakan juga rapi, serta faktor lain yang ada di media tersebut dapat dikembangkan dengan lebih menarik lagi. Bila jelas dan rapi maka siswa akan lebih mudah memahaminya dan tidak membosankan. Menggunakan media tidak boleh asal-asalan atau sembarangan karena media belajar yang digunakan harus sesuai pada materinya. Pembuatan media pembelajaran lebih berkreasi lagi dan menarik.

2. Memastikan penggunaan media belajar sesuai kebutuhan siswa

Penggunaan media tersebut disesuaikan pada tujuan belajar siswa. Dengan media ini yang sudah disesuaikan maka dapat disampaikan secara mudah. Maka guru perlu memahami kebutuhan dan mampu memilih media pembelajaran yang terbaik bagi siswanya. Bila media belajar yang dibuat maupun digunakan belum memenuhi keperluan siswa maka selama pembelajaran berlangsung pun siswa akan merasa cepat bosan dan melelahkan.

3. Relevan

Media yang digunakan harus relevan dengan materi dan tujuan pembelajaran agar selama proses pembelajaran berlangsung dapat disesuaikan dengan yang dibutuhkan oleh siswa.

4. Pilih media pembelajaran yang praktis dan fleksibel

Pemilihan media pembelajaran harus praktis dan fleksibel sehingga tidak bertele-tele dalam penyampaian materinya. Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan mudah oleh siapa pun baik guru maupun siswa juga dapat mengoperasikan media tersebut dengan baik dan benar.

5. Guru dapat menggunakan media tersebut

Guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sudah dibuat dan mampu membuat media tersebut. Namun bila ada kesulitan guru dapat menggunakan media yang lain sesuai kemampuan yang dimiliki oleh guru.

B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran SD

1. Media Visual

Pada media visual memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari sumber ke penerima dan isi pesan atau informasi yang akan disampaikan tersebut dituangkan dalam bentuk visual. Misalnya gambar atau foto, sketsa, poster, kartun, peta, globe, dan papan bulletin. Media visual ini dapat dijumpai dengan mudah dan dapat dibuat sendiri serta menghemat waktu. Untuk anak SD sangat sesuai bila menggunakan media visual. Anak SD masih berpikir secara konkret biasanya pada siswa SD kelas rendah yang masih senang melihat hal-hal yang menarik. Menggunakan media visual secara langsung dapat membantu anak dalam memahami materi dan menambah pengetahuan.

2. Media Audio

Media ini salah satu jenis media yang berhubungan dengan siswa mendengarkan suara. Contohnya yaitu radio, tape recorder. Media audio dapat digunakan untuk penilaian pendengaran siswa dan melatih siswa untuk fokus mendengarkan materi. Media audio paling sesuai digunakan untuk siswa SD kelas atas, hal ini dikarenakan siswa SD kelas atas sudah dapat berpikir secara mendalam lagi dan sudah keluar dari zona nyaman mereka. Siswa SD

kelas atas akan mulai fokus memikirkan hal-hal terkait masa depan mereka. Mereka bisa melanjutkan ke tingkat pendidikan tinggi sehingga tidak ada waktu untuk bermalas-malasan.

3. Media Proyeksi Diam

Misalnya seperti film berbingkai, film berangkai, dan mikrofis. Namun media ini belum banyak yang menggunakan.

4. Media Audio Visual

Media pembelajaran yang berisikan gambar bergerak dan terdapat suaranya. Seperti film gerak, video, program TV, dan lain sebagainya. Media ini banyak dimanfaatkan dalam pengajaran karena mempermudah guru dalam memberikan informasi maka siswa tidak merasakan hampa selama apa yang disampaikan oleh guru. Media belajar ini bisa dibuat dengan mudah dan tidak memakan biaya yang banyak. Dapat juga memanfaatkan siswa langsung sebagai model proyek yang dibuat. Materi yang awalnya dalam bentuk tulisan dapat dibuat dengan animasi gerak yang menarik. Animasi yang digunakan dapat dibuat melalui aplikasi-aplikasi yang tersedia di beberapa platform yang sudah tersedia. Guru dapat sekaligus belajar dalam membuat media audio visual yang memanfaatkan kecanggihan teknologi.

5. Multimedia

Media kolaborasi atau gabungan atau kombinasi berisikan dari seni, grafik, suara, animation, serta gambar gerak atau video yang dibuat dari laptop maupun computer.

6. Benda

Dapat memanfaatkan benda sekitar atau alam sekitar sebagai media pembelajaran. Benda yang digunakan bisa benda asli maupun benda tiruan namun menyesuaikan materi yang diajarkan.

C. Manfaat Media Pembelajaran

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan siswa dapat menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam operasional.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain sebagainya.

D. Masalah Dalam Penggunaan Media Pembelajaran SD

Kendala atau masalah yang sering terjadi dalam media belajar ini yakni faktor ketidakmampuan seorang pendidik dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Para guru atau pendidik masih menggunakan cara mengajar dan bahan ajar yang masih monoton serta masih menggunakan buku paket sebagai sumber informasi ilmu satu-satunya. Padahal selain dari buku paket dapat mengakses lewat internet yang lebih luas dan banyak referensinya. Dengan adanya teknologi guru juga dapat membuat media pembelajaran dengan mudah tanpa memakan waktu yang banyak. Dalam mengimplementasikan media pembelajaran ini guru dengan mudah menyampaikan materinya dan mengubah suasana belajarnya dengan hal yang baru. Pembelajaran Bahasa Indonesia terkait dalam hal bacaan, tulisan, kalimat, dan sebagainya ini dapat dibuat media pembelajaran yang menarik serta mudah dalam penyampaiannya. Solusi dalam hal ini guru belajar mandiri dalam penggunaan IT yang sudah canggih agar tidak ketinggalan jaman. Faktor lainnya yaitu fasilitas dan usia guru yang

mempengaruhi dalam penggunaan media pembelajaran di era digital ini. Pihak sekolah pastinya ada rencana anggaran terkait fasilitas sekolah. Maka sekolah setidaknya menyediakan satu LCD dan Proyektor agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Guru yang usianya sudah lanjut dibantu dan didampingi oleh guru yang ahli dalam mengelola IT. Sekolah yang sudah memiliki fasilitas memadai pastinya terdapat satu atau dua orang guru yang dibidang TIK. Salah satunya di SD Negeri 1 Wonogiri yang sudah ada guru khusus TIK.

KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD memerlukan sebuah media pembelajaran agar selama proses belajar mengajar tidak membuat siswa menjadi pasif maupun membosankan. Hal ini yang diperlukan oleh guru dalam memperbaiki metode pengajarnya serta membuat siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Di era digital yang sudah berkembang ini dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran dan tidak tertinggal oleh jaman. Guru dalam memberikan materi pun tidak monoton. Walaupun terdapat kendala dalam penggunaan media pembelajaran secara digital, akan tetapi semua kendala tersebut dapat diselesaikan dengan melatih guru untuk paham IT dan setiap sekolah seharusnya memberikan guru khusus TIK agar dapat mempermudah terkait hal berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Oka, Gede Putu Arya. 2017. *“Media dan Multimedia Pembelajaran”*. Yogyakarta: Deepublish.
- Aryadillah & Fifit Fitriansyah. 2017. *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Percetakan Herya Media.
- Istiqlal, Abdul. 2018. *“Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi”*.
- Aghni, R.I. 2018. *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1).
- Abdullah, R. 2017. *Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran*. Lantanida Journal, Volume 4, No.1.
- Fauzi, A. E. N. 2020. *Pelatihan Guru dalam Menghadapi Era Globalisasi*. Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Mahnun, N. 2016. *Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)*. Jurnal An Nida'. Volume 37, Nomor 1.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *“Sistem Pendidikan Nasional”* Pasal 1A.
- Piaget, J. (2019). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. (n.d.).
- Juwantara, R. A. (2019). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(1), 27–34.

Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2019). *Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2).