



PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA SEBAGAI SUMBER BELAJAR

Fauzi Fahmi^{1)*}, Nirwana Anas²⁾, Rahmi Wardah Ningsih²⁾, Rabiatul Khairiah²⁾, Winarli Hendi Permana³⁾

¹STAI Raudhatul Akmal Batang Kuis, Medan, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

³Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan Indonesia

Email: fauzifahmi58@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya sumber daya alam yang berkualitas yang mampu menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, pendidikan harus selalu diperhatikan dan diprioritaskan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas. Guru sebagai salah satu komponen penting keberhasilan pembelajaran, harus mampu menempatkan dirinya sebagai sosok yang mampu membangkitkan hasrat siswa untuk belajar. Tujuan penelitian ini untuk memudahkan media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran guna peserta didik mudah memahami proses pembelajaran. Jenis penelitian lapangan *case study* ini menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan: (1) bentuk media pembelajaran sederhana diperoleh dengan berbagai macam sumber yang dapat dijadikan sebagai media mengajar guru, (2) guru mendesain media pembelajaran sederhana semenarik mungkin menggunakan bahan bekas dari botol plastik, daun, ranting pohon yang ada di lingkungan sekitar sekolah, dan (3) implementasi media pembelajaran sederhana yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran diterapkan di kelas, halaman sekolah dan lingkungan masyarakat sekitar guna melaksanakan proses pembelajaran.

Kata kunci: media; pembelajaran; sederhana, sumber belajar.

USE OF SIMPLE LEARNING MEDIA AS A SOURCE OF LEARNING

Abstract

The development of science and technology requires the existence of quality natural resources that are able to face various challenges. Therefore, education must always be considered and prioritized to produce quality human beings. The teacher as one of the important components of learning success, must be able to position himself as a figure who is able to arouse students' desire to learn. The purpose of this research is to facilitate learning media used to convey learning messages for learners to easily understand the learning process. This type of case study field research uses a qualitative approach. The results of this study show: (1) the form of simple learning media is obtained with a variety of sources that can be used as a teaching media for teachers, (2) teachers design simple learning media as attractive as possible using used materials from plastic bottles, leaves, tree branches in the environment around the school, and (3) the implementation of simple learning media carried out by teachers in learning applied in the classroom, school yard and surrounding community environment to carry out the learning process.

Keywords: media; learning; simple, source of learning.

Submitted: 1 September 2021	Reviewed: 26 September 2021	Accepted: 28 September 2021	Published: 31 September 2021
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aset masa depan yang akan menentukan maju mundurnya suatu bangsa (Nurmelly, 2015). Pendidikan merupakan suatu wadah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan keahlian. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya sumber daya alam yang berkualitas yang mampu menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, pendidikan harus selalu diperhatikan dan diprioritaskan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas. Maka dengan adanya pendidikan, peserta didik akan memperoleh pengetahuan.

Pendidik merupakan peranan utama dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Demi mengembangkan potensi peserta didik guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan efektif, namun kenyataannya dalam belajar banyak siswa yang tidak aktif hal ini disebabkan guru jarang memberikan pembelajaran yang berbentuk timbal balik seperti memberikan pertanyaan kepada siswa atau meminta siswa untuk bertanya. Kurangnya keaktifan siswa juga bisa disebabkan variasi guru dalam menerapkan berbagai metode, strategi dan model.

Pada dasarnya pendidik perlu menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran ini dilakukan memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan yang beragam baik dalam mengembangkan sikap, keterampilan maupun pemahaman peserta didik dengan mengutamakan belajar sambil bekerja. Menurut (Saputra, 2019) belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam diri manusia yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku. Suasana belajar merupakan sesuatu yang terpenting dalam belajar begitu juga dengan proses pembelajaran. Faktor keberhasilan dalam proses belajar mengajar adalah cara guru dalam menyampaikan suatu pembelajaran, namun kenyataannya kebanyakan cara guru dan suasana dalam mengajar sangat tidak sesuai dengan tingkat umur anak.

Pendidik merupakan peranan yang amat penting dalam kegiatan proses belajar mengajar, dikarenakan pendidiklah komponen utama yang mengelola proses pembelajaran. Sesuai dengan UU No.14 Tahun 2005 dimana guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Alhamuddin, 2014).

Kenyataannya kebanyakan guru dalam menggunakan media pembelajaran membuat anak membosankan salah satu penyebabnya adalah paham atau tidaknya siswa terhadap materi guru tetap memberikan soal (Alwi, 2017). Penyebab lain pada saat mengajarkan siswa kebanyakan pembelajaran bersifat abstrak, sehingga materi yang disampaikan akan sulit untuk dimengerti oleh siswa, kemudian kesulitan yang dirasakan siswa menimbulkan rasa kebosanannya ketika proses pembelajaran berlangsung (Putri & Citra, 2019).

Usia siswa sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun). Menurut teori kognitif Piaget anak pada rentang usia tersebut berada pada tahap operasional konkrit (Wardah Ningsih, Slamet Suyanto, & Fahmi, 2020). Pada tahap ini anak-anak mampu berpikir logis untuk menggantikan cara berpikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif, namun membutuhkan contoh-contoh konkrit (Fahmi & Wardah Ningsih, 2021).

Sekolah sebagai institusi pendidikan dan miniatur masyarakat perlu mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan era global (Fahmi & Firmansyah, 2021). Karena proses pembelajaran yang baik akan dapat menciptakan prestasi yang berkualitas. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu komponen penting keberhasilan pembelajaran, harus mampu menempatkan dirinya sebagai sosok yang mampu membangkitkan hasrat siswa untuk belajar.

Proses pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri dari komponen guru, siswa, bahan ajar dan lingkungan belajar yang berinteraksi satu sama lain dalam usaha unuk

mencapai tujuan. Tujuan dari pembelajaran ini merupakan hasil belajar. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan pendukung dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar peserta didik mudah memahami proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian lapangan *case study* ini menggunakan pendekatan kualitatif (Creswell, 2015). Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan mulai Juli sampai September 2020. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 104237 Desa Dalu Sepuluh B Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Lokasi dipilih dengan tiga pertimbangan, pertama, Sekolah yang bersandang gelar adiwiyata. Kedua, Orientasi pengembangan keilmuannya efektif. Ketiga, Sekolah yang unggul berbagai prestasi.

Subjek penelitian ini terdiri dari *key informant* pangkal adalah Kepala Sekolah, sedangkan informan penelitian ini adalah guru kelas. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan *purposive* dan *snowball sample*. Artinya informan bertambah terus sampai informasi yang diperoleh memuaskan atau sudah tidak dapat bertambah lagi atau jenuh (*redundancy*).

Objek penelitian ini adalah SD Negeri 104237 Dalu Sepuluh B Kec. Tanjung Moarawa Kab. Deli Serdang. Prosedur penelitian dilakukan dengan empat Langkah menurut (Lexy, 2019): (1) pengumpulan data, (2) reduksi data melalui koleksi data, pengkodean data, dan refleksi data, (3) display data, dan (4) penarikan kesimpulan/verifikasi. Alat pengumpul data atau instrument penelitian adalah peneliti sendiri (*human instrument*).

Peneliti melakukan observasi sendiri ke lapangan untuk melakukan pengamatan langsung dan wawancara. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti, dan wawancara dilakukan secara bebas terkontrol. Dokumen yang terkait dengan penelitian ini berupa dokumentasi artifak, manuskrip yang berhubungan dengan pendidikan karakter di SD Negeri 104237 Dalu Sepuluh B. Model induktif digunakan dalam analisis data. Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menempuh empat komponen analisis interaktif, yakni pengumpulan data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Pada tiap komponen berinteraksi dan membentuk sebuah siklus. Data yang diperoleh selanjutnya dicek kebenarannya guna menjamin keabsahan data. Tingkat kepercayaan hasil-hasil penelitian ditempuh dengan cara terpenuhinya criteria kredibilitas atau validitas internal, transferabilitas atau validitas eksternal, dependabilitas atau reliabilitas dan konfirmabilitas atau objektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Umam & Sunaryo, 2019). Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Media pembelajaran merupakan komponen yang fundamental dari bagian system pembelajaran (Salim, et. al., 2020). Gagne dalam (Simatupang, 2019) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Briggs dalam (Hamid et. al., 2020) berpendapat bahwa media

adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) dalam (Hamed & El-Bassiouny, 2013) berpendapat bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Belajar adalah suatu perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang di dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca, dan meniru (Hayani, Fahmi, & Marpaung, 2020). Manusia adalah makhluk yang berbudaya, berfikiran modern, cekatan, pandai dan bijaksana melalui proses membaca, melihat, mendengar dan meniru (Widana, 2017). Selanjutnya, menurut (Simatupang, 2019) “Belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup: perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya”. Oleh karena itu, seseorang telah belajar jika terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut hendaknya terjadi sebagai akibat interaksinya dengan lingkungannya, tidak karena proses pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan. Perubahan tersebut harus bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja.

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu tersebut adalah visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*Instruction*) produksi dan evaluasinya. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio, sehingga kita kenal adanya alat audio visual. Media pembelajaran berbasis teknologi. Media tidak hanya dipandang sebagai alat bantu untuk guru mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dan pemberi pesan ke penerima pesan. Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh siswa.

Sebagaimana yang tertera di SD negeri 104237 bahwa bentuk media pembelajaran murah meriah meliputi berbagai macam sumber yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar. Misalnya pihak guru mendesain media semenarik mungkin dari bahan bekas, botol plastik, daun, ranting pohon, lingkungan sekitar yang terdapat di sekolah. Oleh karena itu, media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik. Peranan media sering menimbulkan kekhawatiran para guru. Pada mulanya, guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Namun, tuntutan perkembangan zaman mengharuskan direkamnya pesan-pesan pendidikan dan pembelajaran secara tertulis dalam bentuk buku. Pada saat itu guru merasa tersaingi oleh media cetak ini.

Menurut (Pebrianti, 2019) bahwa media pembelajaran sederhana sangat efektif dilaksanakan di sekolah. Melalui memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran memiliki banyak keuntungan. Beberapa keuntungan tersebut menurut (Noor, Prasetyo, & Fawaida, 2019) antara lain: (a) menghemat biaya, karena memanfaatkan benda-benda yang telah ada di lingkungan, (b) memberikan pengalaman yang riil kepada siswa, pelajaran menjadi lebih konkrit, tidak verbalistik. (c) karena benda-benda tersebut berasal dari lingkungan siswa, maka benda-benda tersebut akan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, (d) Pelajaran lebih aplikatif, materi belajar yang diperoleh siswa melalui media lingkungan kemungkinan besar akan dapat diaplikasikan langsung, karena siswa akan

menemui benda-benda atau peristiwa serupa dalam kehidupan sehari-hari, (e) Media lingkungan memberikan pengalaman langsung kepada siswa, (f) Lebih komunikatif, sebab benda dan peristiwa yang ada di lingkungan siswa biasanya lebih mudah dicerna oleh siswa dibandingkan dengan media yang dikemas (didesain). Dengan memahami keuntungan media lingkungan tersebut sudah seharusnya kita dapat memanfaatkan semaksimal mungkin lingkungan sekitar kita untuk dijadikan media pembelajaran.

Barang bekas dan barang sederhana merupakan solusi mengatasi kendala biaya dalam pengadaan media pembelajaran. Disini guru dituntut untuk kreatif untuk membuat dan mengembangkan sendiri media pembelajaran yang berasal dari barang bekas dan barang sederhana dengan berpedoman pada rambu-rambu yang dipaparkan oleh (Yaumi, 2017) berikut: (a) gunakan barang bekas atau barang sederhana yang murah dan mudah di dapat, (b) media yang dibuat hendaklah yang bisa meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa, (c) bahan yang dikembangkan hendaklah yang bisa menciptakan siswa berpikir kritis, mengundang siswa untuk bertanya, ingin tahu dan ingin mencari kebenaran, (d) bahan yang digunakan hendaklah yang bisa merujuk kepada upaya mendorong kemampuan siswa untuk memahami dan mengingat secara tegas dan jelas materi pembelajaran yang disajikan, (e) media yang dibuat harus mampu memberikan kebersamaan bagi siswa dengan kondisi yang menyenangkan dalam mengikuti pembelajaran, (f) siswa mencatat atau menulis segala hal yang ia dengar dan mengamati selama guru mempergunakan media ciptaannya guna meningkatkan daya ingat siswa.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi dalam penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain, ataupun penulis buku dan produsen media. Media dalam proses belajar mengajar mempunyai kegunaan-kegunaan berikut: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, (4) dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi yang ditentukan sama untuk siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan menggunakan media pendidikan.

Adapun manfaat media murah meriah dalam pembelajaran antara lain: (Noor et. al., 2019) (a) membangun komunitas berbasis pendidikan yang kreatif, (b) Mengembangkan berbagai alternative media sederhana yang kreatif dan berkesinambungan sedemikian rupa sehingga mampu membantu anak didik tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang kritis, kreatif, mandiri dan peduli terhadap lingkungan, (c) Membangun jaringan kerja dalam upaya mengembangkan berbagai media alternatif. Sementara itu, karakteristik media murah meriah dalam pembelajaran menurut (Yaumi, 2017) antara lain: (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, (3) bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Pada SD 104237 menerapkan media murah meriah kepada peserta didik di sekolah. Implementasi yang dilakukan seperti di kelas, halaman sekolah, lingkungan masyarakat sekitar untuk melaksanakan proses pembelajaran. Secara sederhana kehadiran media dalam suatu kegiatan pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis menurut (Jundu, Jehadus, Nendi, Kurniawan, & Men, 2019) yaitu: (a) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa, (b) media yang disajikan dapat melampaui batasan

ruang kelas, (c) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, (d) media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa, (e) secara potensial, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang kongkrit, benar, dan berpijak pada realitas, (f) media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, (g) media mampu membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar, (h) media mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang kongkrit ke yang abstrak, dari seserhana ke rumit.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Adapun bentuk media pembelajaran murah meriah meliputi berbagai macam sumber yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar. Pihak guru mendesain media semenarik mungkin dari bahan bekas, botol plastik, daun, ranting pohon, lingkungan sekitar yang terdapat di sekolah. Penerapan media murah meriah kepada peserta didik di sekolah. Implementasi yang dilakukan seperti di kelas, halaman sekolah, lingkungan masyarakat sekitar untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Saran yang ditujukan untuk peneliti selanjutnya guna memberikan sumbangsih dan menggali lebih dalam terkait pemilihan media murah meriah yang efektif kepada peserta didik serta ditujukan kepada pembaca guna memberikan kontribusi aktif dalam pengutipan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamuddin, A. Sejarah Kurikulum di Indonesia (Studi Analisis Kebijakan Pengembangan Kurikulum). *Nur El-Islam*, 1(2), 48-58.
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fahmi, F., & Firmansyah, F. (2021). Orientasi Perkembangan Pendidikan Islam Pasca Proklamasi Indonesia. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 83-95.
- Fahmi, F., & Wardah Ningsih, R. (2021). Eksistensi Model Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 1-16. <https://doi.org/10.46963/Mash.V4i01.230>
- Hamed, S., & El-Bassiouny, N. (2013). Communicating Social And Religious Values Through Visual Arts In The Aftermath Of A Revolution: Historical And Contemporary Analogies. *Journal Of Islamic Marketing*, 4(1), 51-63. <https://doi.org/10.1108/17590831311306345>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hayani, A., Fahmi, F., & Marpaung, R. C. P. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis HOTS. *Fikrotuna: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 11(2), 1468-1479.
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada*

Masyarakat, 10(2), 221-225. <https://doi.org/10.26877/E-Dimas.V10i2.3353>

- Lexy, J. M. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Remaja Rosda Karya.
- Prasetyo, D. R., Fawaida, U., & Noor, F. M. (2019). Pemanfaatan Alat Dan Bahan Dari Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Sederhana Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mts Muwahidun Gembong. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 111-117.
- Nurmelly, N. (2015). *Pendekatan, Model dan Strategi dalam Model Pembelajaran*. Palembang: Lingkar Widyaaiswara.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 93-98.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika guru dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di madrasah ibtidaiyah Darussalam kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 49-55.
- Salim, S., Ikman, I., Suhar, S., Kodirun, K., Pabunga, D. B., & Saputra, H. N. (2020). Pelatihan Pembuatan Blog Sebagai Media Dalam Pembelajaran SMK. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 2(2), 336-344. <https://doi.org/10.31316/jbm.v2i2.655>
- Saputra, H. N. (2019). Analisis Respon Guru dan Siswa Terhadap Penerapan Model Siklus Belajar Hipotesis Deduktif. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 278-299.
- Simatupang, H. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Abad-21*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.
- Umam, Q., & Sunaryo, S. (2019). Toplesfer: Media Sederhana Untuk Mendukung Pembelajaran Demonstrasi Pada Pelajaran Geografi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 5(2), 81-90.
- Wardah Ningsih, R., Slamet Suyanto, & Fahmi, F. (2020). A Development Of Number Circuit Game Based Learning Strategy To Introduce Numeral Symbols For Children Aged 4-5 Years. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 47-58. <https://doi.org/10.46963/Mash.V4i01.231>
- Widana, I. W. (2017). *Modul Penyusunan Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sma Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan 2017.
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multi Media. Seminar Nasional dan Workshop tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences, 21-44. Retrieved from <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11789/>

How to cite:

Fahmi, F., Anas, N., Ningsih, R. W., Khairiah, R., & Permana, W. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 57-63. DOI: <http://dx.doi.org/10.51454/decode.v1i2.17>