



Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Peta Konsep Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Mts Ma'arif Al-Ishlah Bungkal Dalam Pembelajaran SKI

Rika Ajeng Mustikasari, Zamzam Mustofa

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

Amir Mukminin

Sekolah Tinggi Agama Islam Mulia Astuti Wonogiri, Indonesia

Abstract

This study focuses on the use of interactive Multimedia concept map-based to determine the results in improving the learning outcomes of Class VII students. The purpose of this study was to determine whether there is an increase in learning outcomes of students in grade VII before and after using the concept map media. The method used is qualitative research with a case study approach with data collection techniques, namely interviews, recordings, observations and data analysis. The results showed a significant difference in students between before and after using the concept map learning media.

Keywords

Interactive Multimedia, concept maps, student learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada penggunaan Multimedia Interaktif berbasis Peta Konsep untuk mengetahui hasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa kelas VII sebelum dan sesudah menggunakan media peta konsep. Metode yang digunakan yaitu dengan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, rekaman, observasi dan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran peta konsep.

Kata Kunci

Multimedia Interaktif, Peta Konsep, Hasil belajar siswa.

Pendahuluan

Dunia pendidikan sedang mengalami berbagai perubahan yang cepat di era global kontemporer, salah satunya adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam semua kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Cara individu menghabiskan waktu

Penulis Korespondensi:

Amir Mukminin, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Mulia Astuti Wonogiri, Wonogiri – 57615

Email: amirmukminin783@gmail.com

mereka dan bagaimana mereka mencapai sesuatu telah berubah sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi. Generasi baru yang dikenal dengan n-generation telah berkembang dalam masyarakat berbasis teknologi, komunikasi, dan informasi saat ini sebagai akibat dari pesatnya perkembangan (*net-generation*). Generasi ini memiliki budaya informasi yang berbeda dari generasi sebelumnya, yang dicirikan oleh sikap berpikiran maju, keinginan alami untuk mengetahui dan memperoleh informasi terkini, keinginan untuk solusi cepat, tepat, dan menyeluruh, dan ketergantungan yang semakin besar. tentang perangkat teknologi informasi dan komunikasi ([Diansyah, 2018](#)).

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengalami kemajuan pesat sehingga telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, baik dibidang ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu, agar tidak menunda pendidikan melalui kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, diperlukan perubahan. Selain itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendukung upaya transformasi pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Keberhasilan guru di kelas akan ditentukan oleh pilihan metode dan media pembelajarannya. Motivasi, komunikasi, dan keterlibatan belajar siswa semuanya dapat dipengaruhi dengan menggunakan media pembelajaran di dalam kelas, membuat mereka lebih responsif dan menarik.

Kemajuan teknologi informasi memberikan dampak yang signifikan terhadap aktivitas manusia. Karena berperan besar dalam perubahan mendasar dalam struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan, dan penelitian, teknologi informasi kini menjadi fasilitas utama untuk kegiatan di berbagai sektor kehidupan ([Anshori, 2017](#)).

Salah satu dari sekian banyak bidang yang berdampak besar terhadap kemajuan teknologi adalah Pendidikan. Pendidikan pada dasarnya adalah proses pendidikan komunikasi dan informasi dengan guru sebagai sumber informasi, media sebagai sarana menyampaikan pikiran, gagasan dan bahan ajar dan siswa. Perubahan kebutuhan tersebut berarti bahwa dunia pendidikan pada akhirnya membutuhkan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Konsep multimedia adalah menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dll secara terintegrasi dan kolaboratif melalui komputer pribadi atau perangkat elektronik lainnya untuk mencapai suatu tujuan. Dalam pengertian ini, ada dua kata kunci yang digabungkan dan sinergis. Dalam pengertian ini, ada dua kata kunci yang digabungkan dan sinergis. Interaktivitas merupakan ciri khas pembelajaran interaktif dalam program multimedia. Tingkat interaktivitas akan menentukan seberapa baik siswa berpartisipasi dalam melaksanakan kegiatan tersebut.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengajaran Multimedia Interaktif atau disingkat MPI, merupakan jenis pengajaran yang menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi, dan komputer secara terintegrasi dan kolaboratif untuk mencapai pembelajaran tertentu. Destinasi tempat pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan acara.

Peta konsep adalah alat atau metode yang dapat digunakan siswa untuk memahami konsep-konsep kunci dan melihat korelasi yang bermakna antara konsep-konsep tersebut. Peta konsep dapat digunakan sebagai ringkasan topik untuk siswa, menjadi pedoman bagi guru dalam interaksi kelas, atau menjadi panduan bagi siswa dengan konsep krusial serta konsep pembelajaran baru.

Berdasarkan hasil observasi metode pembelajaran mata pelajaran SKI di MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal cenderung masih fokus mempelajari metode membaca atau ceramah untuk menyajikan materi, karena metode ceramah merupakan cara termudah bagi setiap guru melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas. Oleh karena itu, banyak siswa yang menganggap bahwa proses pembelajaran adalah pelajaran yang membosankan, dan keluhan lainnya. Untuk menyikapi hal tersebut, proses pembelajaran SKI harus menggunakan media yang dapat mendukung pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan multimedia interaktif berbasis peta konsep.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTs Al-Ishlah, ditemui beberapa masalah seperti yang telah dipaparkan di atas, maka dengan ini peneliti mengambil judul

"Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Peta Konsep Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Ma'arif Al-Ishlah Bungkal dalam Pembelajaran SKI."

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif yang melibatkan pengumpulan data dengan purposive dan snowbal, teknik pengumpulannya adalah triangulasi (kombinasi), analisis data induktif atau kualitatif dan hasil penelitian kualitatif menekankan pentingnya generalisasi. Penelitian kualitatif tidak menggunakan statistik, tetapi mengumpulkan data dan kemudian menginterpretasikan analisisnya. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada pemahaman masalah kehidupan sosial dari keseluruhan, kompleks dan detail kondisi dunia nyata atau kondisi alam. Dalam penelitian ini, penulis mengambil pendekatan studi kasus, yaitu penerapan peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan cara pembelajaran peta konsep. Melalui penggunaan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, rekaman, observasi dan analisis data.

Pada penelitian ini target observasi yang akan diteliti adalah siswa kelas VII di MTs Ma'arif Al-Ishlah mengenai respon menggunakan media peta konsep yang diaplikasikan dalam pembelajaran. Dokumentasi penelitian ini berupa literatur yang bersangkutan dengan penelitian. Observasi penelitian ini peneliti secara langsung mengamati pada saat proses pembelajaran terutama pada pengaplikasian media peta konsep untuk keaktifan anak dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan. Penelitian ini dibagi menjadi tiga fase, yaitu kegiatan merangkum, menyajikan data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran tentunya membuat tugas seorang guru dalam menyajikan materi kepada siswa di kelas menjadi lebih imajinatif dan produktif. Media pembelajaran adalah perantara atau saluran melalui mana pesan disampaikan kepada khalayak yang dituju sehingga individu dapat terlibat dalam kegiatan belajar dan materi yang diberikan diterima dengan baik oleh anak-anak. Menurut [\(Karwati et al., 2014\)](#) media pembelajaran

adalah media yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan atau menyampaikan suatu pesan kepada pihak ketiga atau siswa .

[\(Triyanto, Anitah, and Suryani, 2013\)](#) menyatakan bahwa “Secara umum media pembelajaran meliputi alat bantu proses belajar mengajar, serta segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang gagasan, perasaan, perhatian, kemampuan, atau keterampilan siswa guna memperlancar proses belajar. Menurut pendapat [\(Rusman, 2011\)](#) “Media pembelajaran adalah salah satu alat untuk memperkuat proses interaksi” antara guru dan siswa, serta antara siswa dan lingkungan, dan sebagai alat, pengajaran dapat mempromosikan penggunaan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. dalam proses belajar” [\(Prianggita and Meliyawati, 2022\)](#).

Peran media dalam proses pembelajaran sangat penting karena membantu siswa dalam lebih memahami informasi yang diajarkan. Pemanfaatan teknologi dan ilmu informasi sebagai media yang mendukung proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan dan memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi yang diajarkan, selain memberikan pengalaman baru bagi siswa yang bosan dengan model pembelajaran tradisional seperti halnya metode ceramah.

A. Multimedia Interaktif

Multimedia dalam pendidikan mengambil beberapa bentuk, tergantung pada kemampuan masing-masing individu, terutama guru, fasilitas, metode, siswa, skenario, dan keadaan. Namun, tujuan dasar memperkenalkan pembelajaran multimedia tetap sama: membuat pembelajaran menyenangkan bagi siswa di luar kelas. Teknologi multimedia memiliki kemampuan untuk mempercepat dan memberikan pengetahuan tentang sesuatu dengan cara yang tepat, menarik, dan pada tingkat yang memadai untuk menjamin proses pembelajaran berjalan dengan lancar [\(Diansyah, 2018\)](#).

Pembelajaran selalu membutuhkan interaksi agar materi lebih mudah diakses dan dipahami, serta agar siswa tidak bosan. Interaksi terjadi ketika siswa tidak bertindak

sebagai penerima informasi yang pasif, melainkan terlibat dalam pembelajaran dengan memberikan tindakan yang akan merespon melalui materi yang tersedia.

Pengambilan kata multimedia berasal dari berbagai sumber media seperti teks, suara, gambar, dan video. Ini mengintegrasikan media yang diperoleh ke dalam komputer, dan menyimpan, memproses, dan menyajikannya pada saat yang bersamaan. Penggunaan medianya sendiri sangat beragam, yaitu untuk media pembelajaran, game, film, militer, bisnis, arsitektur, dll. Peran multimedia dapat memaksimalkan penerimaan informasi oleh pengguna, menjadikannya sebagai informasi bagi publik.

Penggunaan multimedia interaktif sangat bantu guru menjelaskan beberapa bahan teoretis. Berbagai media seperti teks, gambar, audio, Video, animasi, dan penawaran lainnya. Berikan penjelasan yang lebih akurat kepada siswa. Selain memberikan siswa pengalaman belajar, belajar mandiri dan selaras dngan belajar masing-masing. Sependapat dengan ([Warsita, 2008](#)) bahwa “Melalui multimedia interaktif dan non-linier siswa akan dapat belajar dengan bantuan minimal mungkin dari guru atau orang lain, dan belajar dengan kemampuan belajar masing-masing.

“Media” interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir, menurut Seels & Glasgow dalam ([Arsyad, 2011](#)). (1) media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi dan pembelajaran jarak jauh, dan (2) media berbasis teknologi mikroprosesor, seperti instruksi berbantuan komputer, permainan komputer, tutor system intelligence, interaktif, hypermedia, dan compact (video) disc.

Sebagai hasil dari perpaduan inovatif antara visual, animasi, dan bahkan suara, multimedia interaktif dapat menawarkan konsep dengan tampilan yang menarik. Kebosanan yang disebabkan oleh pembelajaran yang monoton akan berkurang sebagai akibat dari pendekatan ini, dan siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi yang ditawarkan. Hal ini sesuai dengan “teori kognitif pembelajaran multimedia” yang menyatakan bahwa “representasi multimedia memiliki kemampuan untuk menghasilkan pembelajaran dan pemahaman yang lebih dalam daripada presentasi dasar yang

disampaikan hanya dalam satu format". Satu format di sini mengacu pada penyampaian informasi hanya dalam kata-kata atau gambar ([Mustofa, 2016](#)).

Interaksi komputer, kadang-kadang dikenal sebagai komunikasi dua arah jika dikaitkan dengan komponen komunikasi, terdiri dari interaksi manusia-komputer. Interaksi adalah karakter penting dalam media interaktif karena memungkinkan pembelajaran aktif dengan memungkinkan pemirsa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga melakukan sesuatu. Menjawab pertanyaan yang disajikan oleh komputer atau berpartisipasi aktif dalam simulasi yang disediakan komputer adalah contoh multimedia.

B. Peta Konsep

Peta konsep merupakan media pendidikan yang dapat menunjukkan konsep ilmu yang sistematis, yaitu dimulai dari inti permasalahan sampai pada bagian pendukung yang mempunyai hubungan satu dengan lainnya, sehingga dapat membentuk pengetahuan dan mempermudah pemahaman suatu topik pelajaran ([Sujianto, 2007](#)).

Peta Konsep Media Pembelajaran adalah peta konsep visual yang menghubungkan, mengorganisasikan, dan mengkomunikasikan ide dan informasi. Data ini disajikan dalam format peta untuk memudahkan pemahaman. Siswa secara individu akan termotivasi untuk mengorganisasikan informasi tentang konsep-konsep tertentu secara terstruktur dan metodis jika peta konsep digunakan dalam proses pembelajaran ([Asmawati, 2013](#)).

Ada banyak keuntungan belajar dengan peta konsep. Menurut Ausubel, pembelajaran menjadi lebih relevan dengan jaringan konsep yang digambarkan dalam peta konsep karena pengetahuan atau informasi baru dihubungkan dengan pengetahuan terstruktur yang sudah dimiliki siswa, sehingga lebih mudah diserap oleh siswa ([Anshori, 2017](#)).

Peta konsep dalam pembelajaran dapat memberi manfaat yang beragam, terutama bagi siswa. Manfaat peta konsep tersebut adalah, (1) dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena peta konsep merupakan cara belajar yang mengembangkan proses belajar bermakna, (2) dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas berpikir siswa, dan (3) akan

memudahkan siswa dalam belajar. Sedangkan beberapa kelemahan atau hambatan yang mungkin dialami siswa dalam menyusun peta konsep, yaitu (1) dalam menyusun peta konsep membutuhkan waktu yang cukup lama, sedangkan waktu yang tersedia di dalam kelas sangat terbatas, (2) siswa sulit menentukan konsep-konsep yang terdapat dalam materi yang dipelajari, (3) siswa sulit menentukan kata penghubung untuk menghubungkan konsep yang satu dengan konsep yang lain ([Septiana, 2011](#)).

Pembagian Peta konsep ada empat yaitu pohon jaringan (*network tree*), rantai kejadian (*event chain*), peta konsep siklus (*cycle concept map*), dan peta konsep laba-laba (*spider concept map*):

1. Pohon Jaringan

Membuat bentuk persegi panjang atau bentuk lain untuk ide pokok pada peta konsep pohon jaringan, kemudian menambahkan kata pada garis penghubung. Hubungan antara ide-ide ini digambarkan dalam garis besar peta jaringan pohon konsep. Keterkaitan antar konsep ditunjukkan dengan menulis kalimat pada baris.

2. Rantai Kejadian

Urutan peristiwa, fase dalam suatu proses, atau tahapan dalam suatu peristiwa dapat digambarkan menggunakan peta ide rantai peristiwa. Saat melakukan eksperimen, misalnya. Rantai peristiwa penting untuk memvisualisasikan langkah-langkah proses, menentukan urutan peristiwa, dan mengidentifikasi tahapan proses.

3. Peta Konsep Siklus

Peta konsep siklus adalah representasi visual dari sebuah siklus. Sebuah rantai kejadian tidak menghasilkan hasil akhir dalam diagram mental melingkar. Acara terakhir dalam rantai menghubungkan kembali ke yang pertama. Acara akhir kemudian dihubungkan kembali ke acara awal, dan siklus berlanjut tanpa batas. Diagram ide siklus berguna untuk menunjukkan bagaimana rangkaian peristiwa berinteraksi untuk menghasilkan serangkaian hasil yang berulang.

4. Laba-laba

Untuk brainstorming, peta konsep laba-laba mungkin digunakan. Brainstorm ide-ide yang tidak terkait dengan tema dasar, menyediakan berbagai kemungkinan.

Banyak dari gagasan ini terkait dengan konsep dasar, tetapi mereka tidak selalu terhubung secara eksplisit ([Trianto, 2012](#)).

Pengetahuan belajar siswa dikonstruksi secara metodelis menggunakan peta konsep, yang bertujuan untuk memperkuat pengetahuan siswa tentang konsep pembelajaran dan pemecahan masalah. Peta konsep adalah media pendidikan yang mengkomunikasikan konsep-konsep ilmiah secara metodelis, dimulai dengan inti masalah dan berlanjut ke pembentukan pengetahuan dan promosi pemahaman materi pelajaran. Pembuatan model pembelajaran peta konsep merupakan inovasi yang mempertimbangkan inti materi yang akan diajarkan.

Beberapa alasan mengapa media peta konsep dapat memudahkan proses pembelajaran yaitu:

1. Peta konsep merupakan salah satu strategi belajar aktif yang memindahkan ingatan seseorang diluar proses berfikir terhadap pemikiran kritis.
2. Peta konsep mampu membantu dalam mempelajari bagaimana kita belajar.
3. Mampu meningkatkan konstruksi pengetahuan karena seseorang harus memilih, mengorganisasikan, menghubungkan serta menginterpretasikan sebuah data.
4. Melakukan pemetaan membutuhkan *Break Down* terhadap beberapa bagian dari sebuah komponen dalam melihat celah pengetahuan dan area dari penyederhanaan yang berlebih, salah penafsiran serta pertentangan.

Masih terdapat beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah pemilihan dan penggunaan metode pengajaran. Peneliti mencoba menggunakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis peta konsep dalam penelitian ini. Menurut pengamatan penulis di Mts Ma'arif Al-Ishlah Bungkal, masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru ketika sedang mengajar. Karena guru hanya menggunakan pendekatan ceramah untuk menyajikan materi dan tidak menerapkan taktik atau metodologi pembelajaran baru, hal ini terjadi. Peneliti juga tertarik menggunakan strategi pembelajaran novel ini untuk meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa, berdasarkan pengamatannya.

Gaya belajar siswa, selain penerapan metode pembelajaran yang sesuai, merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi hasil belajar. Berdasarkan observasi di kelas VII, gaya belajar di kelas VII cenderung menjadi gaya belajar visual, sehingga kurang tepat bagi pengajar untuk menggunakan pendekatan ceramah secara reguler. Dalam sebuah kelas, guru harus mewaspadai tipikal gaya belajar siswa. Hasil belajar siswa akan dipengaruhi oleh penerapan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajarnya di kelas. Berdasar hasil observasi peneliti di kelas VII MTs Al-Ishlah mampu meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan observasi di kelas VII MTs.

Kontras antara sebelum dan sesudah menggunakan metode peta konsep menunjukkan hal ini. Perbedaan ini terlihat pada hasil belajar siswa yang meningkat ketika guru menggunakan pendekatan peta ide daripada gaya ceramah saat mengajar. Karena Peta Konsep dapat digunakan sebagai ringkasan suatu mata pelajaran bagi siswa, sebagai pedoman dari guru selama interaksi kelas, dan sebagai panduan bagi siswa tentang konsep-konsep utama dan konsep-konsep baru yang harus dikuasai, menjadi semakin populer. Siswa tidak harus menghafal banyak materi untuk belajar ketika mereka menggunakan peta konsep.

Kesimpulan

Berdasarkan observasi di kelas VII MTs Al-Ishlah Bungkal, gaya belajar di kelas VII cenderung menjadi gaya belajar visual, sehingga kurang tepat bagi pengajar untuk menggunakan pendekatan ceramah secara reguler. Hasil belajar siswa akan dipengaruhi oleh penerapan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajarnya di kelas. Perbedaan ini terlihat pada hasil belajar siswa yang meningkat ketika guru menggunakan pendekatan peta ide daripada gaya ceramah saat mengajar. Hasil belajar siswa akan dipengaruhi oleh penerapan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajarnya di kelas. Perbedaan ini terlihat pada hasil belajar siswa yang meningkat ketika telah menggunakan metode peta konsep daripada saat guru hanya menggunakan metode ceramah ketika pembelajaran berlangsung.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini terlaksana melalui berbagai pihak diantaranya bapak IAIN Ponorogo dan bapak ibu dosen yang selalu membimbing kami, saya ucapkan banyak terimakasih. Selain itu juga saya ucapkan banyak terimakasih kepada MTS Ma'arif Al Islah Bungkal yang memberikan kami kesempatan untuk melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- Anshori, S. (2017) 'Pemanfaatan Tik Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah', *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn Dan Sosial Budaya*, 9924, Pp. 10–20.
- Arsyad, A. (2011) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmawati. (2013) 'Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Peta Konsep Pohon Jaringan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Dan Fungsi Organ Tumbuhan Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Tonra Kabupaten Bone', Skripsi, UIN Alauddin Makassar.
- Diansyah, A. N. (2018) 'Penerapan Multimedia Interaktif Model Tutorial Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi', *Jurnal Petik*, 1(1), P. 11. Available At: doi.org/10.31980/jpetik.V1i1.54.
- Karwati, E. *Et Al.* (2014) *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Mustofa, Z. (2016) 'Proses Pembelajaran Berbahasa Arab Pada Program Blc (Bilingual School) Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Madiun'.
- Prianggita, V. A., And Meliyawati, M. (2022) 'Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Diera Pandemi Covid-19', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), P. 147. Available At: doi.org/10.37905/Aksara.8.1.147-154.2022.
- Rusman. (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septiana, I. (2011) 'Keefektifan Penggunaan Media Peta Konsep Pohon Jaringan Pada Pembelajaran Menulis Cerpen Di Kelas X Sma Negeri 1 Mojotengah Kabupaten Wonosobo', *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujianto. (2007) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. (2012) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triyanto, E., Anitah, S., And Suryani, N. (2013) 'Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran', *Teknologi Pendidikan*, 2(2).
- Warsita, B. (2008) *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.