



## Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar

Nur Azima<sup>1</sup>, Gustina Kusuma Dewi<sup>2</sup>, Siska Amalia<sup>3</sup>, Inevsha Cornellya<sup>4</sup>,  
Wismanto Wismanto<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>Universitas Muhammadiyah Riau

Email: [zima6277@gmail.com](mailto:zima6277@gmail.com)<sup>1</sup>, [gustinadewi3483@gmail.com](mailto:gustinadewi3483@gmail.com)<sup>2</sup>, [siskaamaliaaaa22@gmail.com](mailto:siskaamaliaaaa22@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[inevshacornellya@gmail.com](mailto:inevshacornellya@gmail.com)<sup>4</sup>, [wismanto29@umri.ac.id](mailto:wismanto29@umri.ac.id)<sup>5</sup>

**Abstract.** *The development of science and technology requires high quality human resources capable of responding to various challenges. Therefore, education must always be considered and prioritized in order to produce quality human resources. As an important part of successful learning, teachers must be able to position themselves as people who can instill a love of learning in their students. The aim of this research is to encourage the use of learning media in conveying learning messages and helping students better understand the learning process. The type of field study in this case uses a qualitative approach. The method used in this research is a descriptive qualitative method with a library research approach. The main data used in this research comes from books, magazines and recent articles related to the theme of this research. The results of this research show that: (1) teachers have access to simple learning media in formats from various sources that can be used as teaching materials, (2) design simple learning media that is as attractive as possible by using used teaching materials such as plastic bottles, leaves, twigs in the environment. school, and (3) the classroom as a place where teachers play a role during learning and carrying out the learning process, the introduction of simple learning media applied in the school yard, and the surrounding community environment.*

**Keywords:** *Media, Learning, Simple, Learning resources.*

**Abstrak.** Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan mampu menjawab berbagai tantangan. Oleh karena itu, pendidikan harus senantiasa diperhatikan dan diprioritaskan guna menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagai bagian penting dalam keberhasilan pembelajaran, guru harus mampu memposisikan diri sebagai orang yang dapat menanamkan kecintaan belajar pada siswanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendorong penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan pesan pembelajaran dan membantu siswa lebih memahami proses pembelajaran. Jenis studi lapangan pada kasus ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan peneliti perpustakaan atau *Library Research*. Data utama yang dipergunakan dalam penelitian ini bersumber dari buku, majalah dan artikel terbaru yang berhubungan dengan tema penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) guru mempunyai akses terhadap media pembelajaran sederhana dalam format dari berbagai sumber yang dapat dijadikan bahan ajar, (2) rancanglah media pembelajaran sederhana yang semenarik mungkin dengan menggunakan bahan ajar bekas seperti botol plastik, dedaunan, ranting di lingkungan sekolah , dan (3) ruang kelas sebagai tempat guru berperan selama pembelajaran dan melaksanakan proses pembelajaran, pengenalan media pembelajaran sederhana yang diterapkan di halaman sekolah, dan lingkungan masyarakat sekitar.

**Kata kunci:** Media, Pembelajaran, Sederhana, Sumber belajar.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal penting yang akan mempengaruhi maju atau mundurnya masa depan negara (Taufik, 2023). Pendidikan juga merupakan sarana untuk kemajuan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan mampu menghadapi berbagai macam tantangan. Oleh karena itu, pendidikan harus senantiasa di perhatikan dan di

prioritaskan agar dapat menghasilkan individu yang berkualitas, yang artinya peserta didik akan memperoleh pengetahuan melalui pendidikan.

Pendidik memegang peranan penting dalam menciptakan suasana dan proses pembelajaran. Guru dapat membuat lingkungan belajar yang aktif dan efektif, untuk meningkatkan potensi peserta didik mereka (Asmarika, Amir Husin, Syukri, Wismanto, 2022; Asmarika, Syukri, Mohd. Fikri Azhari, Mardhiah, 2022; Fitri et al., 2023; Marsya Alfarin , Royhana Safitri, Wan Elnayla Azzahra Reza, Wismanto, 2024; Wismanto, n.d.). Namun, banyak peserta didik yang tidak aktif dalam proses pembelajaran karena guru jarang menggunakan pendekatan pembelajaran timbal balik, contohnya seperti mengajukan pertanyaan kepada peserta didik atau mendorong mereka untuk bertanya. Kurangnya keaktifan peserta didik juga bisa disebabkan oleh guru yang menggunakan metode, strategi, dan model yang berbeda. Pada dasarnya, seorang pendidik harus melakukan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan (Junaidi, Andisyah Putra, Asmarika, Wismanto, n.d.; Marzuenda, Asmarika, Deprizon, Wismanto, 2022; Ramadhani & Novita, Nina, 2024; Susanto & Lasmiadi, A. Muallif, Wismanto, 2023; Wismanto, Alhairi, Lasmiadi, A Mualif, 2023). Dengan mengutamakan belajar sambil bekerja, pembelajaran ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam berbagai macam bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan sikap, keterampilan, dan pola pikir mereka. Belajar menurut (Lince, 2022) adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia yang ditandai dengan peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku. Hal terpenting dalam proses belajar dan untuk mencapai sebuah keberhasilan pembelajaran adalah suasana belajar. Namun, sebagian besar metode pendidik dalam mengajar dan suasana pembelajaran dikelas tidak disesuaikan dengan tingkat umur anak.

Pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena merekalah unsur utama yang mengatur proses pembelajaran. Menurut UU No. 14 Tahun 2005, guru adalah tenaga pendidik profesional yang bertanggung jawab untuk mendidik, mengajar, membimbing, melatih, mengarahkan, menilai dan mengevaluasi peserta didik di jalur pendidikan formal anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Ramadina et al., 2023). Faktanya, sebagian besar guru menggunakan media pembelajaran yang membuat anak menjadi bosan, salah satu alasan mengapa ini terjadi adalah paham atau tidaknya peserta didik terhadap materi yang diberikan guru tetap memberikan soal. Kekhawatiran lain ketika mengajar peserta didik adalah sebagian besar pembelajaran bersifat abstrak, dan materi yang disampaikan akan sulit dipahami oleh peserta didik, lalu kesulitan yang dialami peserta didik menimbulkan rasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung (Choiriyah et al., 2023).

Usia peserta didik sekolah dasar pada umumnya ( 7-8 tahun hingga 12-13 tahun). Teori kognitif piaget menyatakan bahwa anak-anak di usia tersebut berada di tahap operasional konkrit (Kusumawati et al., 2023). Pada tahap ini anak-anak mampu berpikir secara logis dan menggantikan cara berpikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif, namun tetap membutuhkan contoh-contoh konkrit (Fauzi Fahmi et al., 2021). Sekolah sebagai lembaga pendidikan dan miniature masyarakat, harus mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan era global (Permana & Sudrajat, 2022).

Karena proses pembelajaran yang efektif dapat menghasilkan prestasi yang berkualitas. Oleh karena itu, sebagai salah satu bagian terpenting dari kunci keberhasilan pembelajaran, guru harus mampu memosisikan dirinya sebagai pribadi yang dapat mendorong rasa semangat peserta didik untuk belajar. Proses pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sistem dimana guru, peserta didik, bahan ajar, dan lingkungan belajar berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Hasil belajar adalah tujuan pembelajaran ini. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada peserta didik agar proses pembelajaran lebih mudah dipahami peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian kualitatif dengan menggunakan jenis dan sumber data yang didukung dengan teknik pengumpulan data diambil dari objek secara langsung di daerah penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lokasi penelitian ini di SD Negeri 22 Pekanbaru. Subyek penelitian ini adalah kepala sekolah yang menjadi informan utama, dan informan penelitian ini adalah guru kelas dan Penelitian kepustakaan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi melalui perpustakaan perpustakaan atau artikel jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian. Jenis penelitian kepustakaan ini merupakan salah satu jenisnya bagian yang tidak bisa dipisahkan dari penelitian kuantitatif, karena selain menjadikan buku, majalah dan artikel yang berkaitan dengan tema juga dilakukan penelitian ke lapangan untuk melihat apa yang terjadi di lapangan.

Penulis mengumpulkan informasi dengan menganalisis berbagai Referensi adalah buku referensi, e-book, artikel jurnal ilmiah dan artikel jurnal online serta literatur lainnya sebagai data pendukung Selanjutnya penulis menganalisis dengan menggunakan model interaktif membaca dan kemudian membuat catatan kecil dari berbagai literatur menggabungkan informasi untuk menarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara yang membawa pesan dari pengirim ke penerima (Imanuddin & Hudatullah Muhibuddin Abdul Aziz, 2020). Ada banyak batasan dari orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di amerika membatasi media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk mengirim pesan atau informasi. Media pembelajaran adalah komponen penting dalam suatu sistem pembelajaran (Kaniawati et al., 2023). Gagne dalam (Ruswan et al., 2024) menyatakan media adalah berbagai jenis elemen dalam lingkungan siswa yang membantu membangkitkan rasa semangat belajar pada peserta didik.

Sementara itu, media merupakan semua alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong peserta didik untuk belajar. Contohnya termasuk buku, film, kaset, dan film bingkai. Assosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) menyatakan bahwa media terdiri dari komunikasi tercetak dan audiovisual serta peralatannya. Media harus mampu dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar terjadi. Belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang akibat pengalaman yang dialami melalui pengamatan, membaca, pendengaran, dan meniru.

Melalui proses membaca, mendengar, melihat, dan meniru, menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk berbudaya, berpikir secara modern, pandai, dan bijaksana (Indrawati, 2020). Selain itu belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan pada diri seseorang, meliputi perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, keterampilan, ilmu pengetahuan dan lain-lain. Oleh karena itu, seseorang telah mengetahui apakah ada perubahan pada perilakunya. Perubahan-perubahan ini terjadi akibat interaksi dengan lingkungannya, bukan akibat dari proses pertumbuhan fisik atau kedewasaan, kelelahan, penyakit, atau efek obat-obatan. Perubahan tersebut tidak boleh terjadi sesaat, harus relative permanen, menetap, dan jangka panjang.

Media pada awalnya hanya dianggap sebagai alat bantu pengajaran bagi guru dan komunikasi tercipta melalui kegiatan dakwah, sebagai media komunikasi yang mempengaruhi perkembangan kepribadian setiap orang (Almaududi et al., 2024; Junaidi, Andisyah Putra, Asmarika, Wismanto, n.d.; Nur' Adilla Asfi & M. Iqbal Ramadhan, Rafki Parifia, 2024; Wismanto, Agus Salim, Afdal, Deprizon, n.d.). Alat bantu visual, seperti gambar, model, objek,

dan alat-alat lain yang yang dapat memberikan pengalaman, konkret, motivasi untuk belajar, dan meningkatkan daya serap dan retensi belajar peserta didik. Namun, karena focusnya hanya berpusat pada alat bantu visual yang digunakan, orang-orang masih banyak yang kurang memperhatikan aspek desain, produksi, pengembangan pembelajaran (instruction), dan evaluasinya. Dengan masuknya teknologi audio pada pertengahan abad ke-20, alat bantu visual dilengkapi dengan alat audio untuk mengkonkretkan ajaran ini, sehingga sekarang kita kenal dengan adanya alat audio visual. Media pembelajaran berbasis teknologi. Media tidak hanya dilihat sebagai alat bantu untuk guru dalam mengajar, namun bisa juga sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan memberi pesan kepada penerima pesan. Media sebagai pembawa pesan, tidak hanya dapat digunakan oleh guru tetapi yang paling penting lagi dapat digunakan oleh peserta didik (Baihaqi et al., 2020).

Menurut SD Negeri 22 Pekanbaru, berbagai macam sumber yang dapat digunakan sebagai bahan ajar termasuk dalam bentuk media pembelajaran sangat murah meriah. Misalnya guru membuat media yang menarik dengan menggunakan botol plastic, dedaunan, bahan bekas, ranting pohon, lingkungan sekitar yang ada di sekolah. Oleh karena itu, media dapat membantu guru menyampaikan informasi secara akurat, mudah dipahami, dan menarik. Para guru sering khawatir tentang peran media. Pada awalnya guru berfungsi sebagai satu-satunya sumber pembelajaran. Namun karena tuntutan perkembangan zaman sekarang mengharuskan pesan-pesan pendidikan dan pembelajaran dituangkan secara tertulis dalam berbentuk buku. Guru merasa tersaingi oleh media cetak ini pada saat itu. Menurut (Rofiqoh et al., 2020), media pembelajaran sederhana telah diterapkan dengan sangat efektif di sekolah. Memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran memiliki banyak keuntungan. Menurut (Chrislando, 2019) beberapa keuntungan tersebut adalah :

1. Menghemat uang karena penggunaan benda-benda yang sudah ada di lingkungan.
2. Memberikan pengalaman secara nyata kepada peserta didik, yang membuat pelajaran lebih konkrit dan tidak verbalistik.
3. Karena benda-benda tersebut berasal dari kalangan peserta didik, maka benda-benda tersebut sesuai dengan sifat dan kebutuhan peserta didik.
4. Pembelajaran lebih aplikatif, dan materi pembelajaran yang diterima dapat di terapkan secara langsung, karena peserta didik menjumpai benda-benda dan peristiwa serupa dalam kehidupan sehari-hari.
5. Media lingkungan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.
6. Lebih komunikatif karena benda dan peristiwa yang ada di lingkungan peserta didik lebih mudah dipahami dibandingkan dengan media yang dikemas (dirancang). Setelah

memahami manfaat media lingkungan, kita seharusnya dapat menggunakan lingkungan sekitar kita sebagai media pembelajaran.

Bahan bekas dan barang-barang sederhana dapat digunakan untuk mengatasi hambatan biaya dalam pengadaan media pembelajaran. Dalam situasi ini, guru diminta untuk berpikir kreatif dan mengembangkan sendiri media pembelajaran dari bahan bekas dan barang sederhana dengan mengikuti aturan yang telah dipaparkan oleh (Jannah & Pratiwi, 2021) sebagai berikut :

- a. Menggunakan barang bekas dan sederhana yang mudah ditemui dan biayanya murah.
- b. Membuat media yang dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik.
- c. Materi yang dibuat hendaknya mendorong pemikiran secara kritis pada peserta didik, mendorong peserta didik bertanya, rasa ingin mencari tahu, dan mempunyai keinginan untuk mencari kebenaran.
- d. Materi yang digunakan harus relevan dengan upaya mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghafal dan memahami materi yang disampaikan secara jelas dan tegas.
- e. Media yang dikembangkan harus membuat peserta didik merasa senang saat proses pembelajaran.
- f. Peserta didik harus mencatat atau menulis apa yang mereka lihat dan dengar selama guru menggunakan media buatannya untuk meningkatkan daya ingat siswa

Pada dasarnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi dalam penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pelajaran atau didikan yang ada didalam kurikulum adalah pesan yang akan disampaikan. Sumber pesannya dapat berasal dari pendidik, peserta didik, orang lain, atau bahkan penulis buku dan produsen media. Media dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. Jelas dalam menyampaikan pesan dan hindari terlalu verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- c. Penggunaan media pendidikan yang tepat dan beragam dapat mengatasi sikap negatif / pasif peserta didik.
- d. Karakteristik unik setiap peserta didik dan lingkungan serta pengalaman yang berbeda dapat digabungkan dalam menentukan kurikulum dan materi yang ditentukan sama

untuk peserta didik, 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 :

- 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 antara lain :

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Pada SD Negeri 22 Pekanbaru 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 (Mustofa Ibrahim et al., 2023) yaitu: Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para peserta didik, media yang disajikan dapat melampaui batasan ruang kelas, media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan peserta didik, secara potensial media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang kongkrit, benar dan berpijak pada realitas, media dapat membangkitkan keinginan yang dan minat baru, media mampu membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar, media mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang kongkrit ke yang abstrak dan dari sederhana ke rumit. Serta memerankan manajemen pada garis besar yang mempunyai empat pokok, yaitu : perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, evaluasi (pengawasan), agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Azima et al., 2023).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media adalah segala sesuatu yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dengan menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga memajukan proses pembelajaran. Platform pembelajaran sederhana dan menyenangkan ini mencakup berbagai sumber yang dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Para guru menggunakan bahan daur ulang, botol plastik, dedaunan, ranting dan lingkungan sekolah untuk mendesain poster sebanyak mungkin. Penerapan media pembayaran dan kesenangan kepada siswa di pusat-pusat pendidikan. Untuk memfasilitasi pembelajaran, penerapannya dilakukan di ruang kelas, halaman sekolah, dan lingkungan masyarakat sekitar. Kami menawarkan saran bagi peneliti selanjutnya untuk mempelajari dan mendapatkan lebih banyak akses ke pilihan platform gratis dan menyenangkan yang berguna bagi peserta didik. Kami juga meminta pembaca untuk berpartisipasi aktif dalam kutipan artikel ini.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Almaududi, S., Sembiring, B., Saputra, Z., Layanan, K., & Anggota, P. (2024). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 7 Nomor 1, 2024 | 1861. 7, 1861–1864.
- Asmarika, Amir Husin, Syukri, Wismanto, R. (2022). Mengasah Kemampuan softskills dan hardskills calon guru SD/MI pada metode microteaching melalui pengembangan media visual mahasiswa PGMI UMRI. *Jurnal Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11, 282–300.
- Asmarika, Syukri, Mohd. Fikri Azhari, Mardhiah, W. (2022). PERAN GANDA GURU KELAS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDIT AL-HASAN KEC. TAPUNG KAB KAMPAR. 11, 301–308.
- Azima, N., Dewi, G. K., Asfi, N. A., Salsabila, F., & R, A. (2023). Peran Manajemen Dakwah Dalam Meningkatkan Nilai-Nilai Keislaman Pada Majelis Taklim Ibu-Ibu Masjid Paripurna Al-Hidayah Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 254–262.
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Imani, A. I. T. (2020). Youtube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 07(01), 74–88.
- Choiriyah, U., Mu'arifah, M. P., Nurfaizah, D. A., Pawestri, S. A., Nurohmah, L., Sukardi, R. R., & Yuniarti, Y. (2023). Peran Orang Tua dalam Mengatasi Gangguan Kecemasan Siswa SD terkait Pembelajaran Matematika. *Teaching, Learning and Development*, 1(2), 103–112. <https://doi.org/10.62672/telad.v1i2.13>
- Chrislando, A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran. *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 15(1), 1. <https://doi.org/10.35329/fkip.v15i1.303>



- Fauzi Fahmi, Nirwana Anas, Rahmi Wardah Ningsih, Rabiatul Khairiah, & Winarli Hendi Permana. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i2.17>
- Fitri, A., Nursikin, M., & Amin, Khairul, W. (2023). Peran Ganda Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membimbing Siswa Bermasalah di SD Islam Al-Rasyid Pekanbaru. *Journal on Education*, 5(3), 9710–9717. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1786>
- Imanuddin, H., & Hudatullah Muhibuddin Abdul Aziz, H. (2020). Efektifitas Media Visual Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Anak Didik Dalam Melaksanakan Shalat Sunnah Rawatib. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 5(2), 1–14. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v5i2.294>
- Indrawati, I. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring melalui Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Administrasi Wilayah Indonesia Pada Siswa Kelas Vi Mi Miftahul Ulum 04 Mundurejo. *Pesat*, 6(5), 35–60.
- Jannah, N. R., & Pratiwi, W. (2021). Pendampingan Kegiatan Belajar Siswa dengan Memanfaatkan Barang Bekas untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Belajar Siswa pada Era Covid-19. *Bulletin of Community Engagement*, 1(2), 61. <https://doi.org/10.51278/bce.v1i2.232>
- Junaidi, Andisyah Putra, Asmarika, Wismanto, R. syafitri. (n.d.). Pola Komunikasi Guru dengan Peserta Didik dalam. 4(3), 1162–1168.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Kusumawati, A., Pitaningtyas, F. A., & ... (2023). Penerapan Teori Perkembangan Mental Anak Usia 8-9 Tahun oleh Piaget Pada Hukum Kekekalan Luas. *PRISMA, Prosiding ...*, d(Query date: 2023-10-01 17:38:32), 185–189.
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i1.829>
- Marsya Alfarin , Royhana Safitri, Wan Elnayla Azzahra Reza, Wismanto, L. S. (2024). Analisis Bentuk Akhlak Siswa Yang Mulia Kepada Guru Dalam Prespektif Hadits. 2(3).
- Marzuenda, Asmarika, Deprizon, Wismanto, R. S. (2022). STRATEGI GURU PAI DALAM MENGATASI PERILAKU BULLYING DI MI AL – BAROKAH PEKANBARU. 11, 204–226.
- Mustofa Ibrahim, Syahril Fathulloh, Taj Sab'a Samawat, & Meity Suryandari. (2023). Manajemen Dakwah, Penyiaran Islam, Dan Tantangannya Di Era Globalisasi. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 1(1), 77–86. <https://doi.org/10.59246/aladalah.v1i1.150>

- Nur' Adilla Asfi, F. R., & M. Iqbal Ramadhan, Rafki Parifia, W. (2024). MASJID ASY SYAKIRIN SEBAGAI SUMBER INFORMASI DAN PUSAT KOMUNIKASI PENDIDIKAN ISLAM PADA MASYARAKAT. 7, 230–239.
- Permana, I. A., & Sudrajat, J. (2022). Pengelolaan Manajemen dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Mutu Pendidikan. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1479–1487. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i5.590>
- Ramadhani, W. A., & Novita, Nina, W. (2024). Analisis Tentang Perspektif Guru Sebagai Pendidik Dalam Tinjauan Al Qur ' an. 2(2), 1–16.
- Ramadina, R., Siregar, N. S., Tantri, A., Daulay, N. A., Ubaydillah, M., & Maulana, M. R. (2023). Peran Supervisi Pendidikan terhadap Peningkatan Mutu Belajar dan Mengajar. *Sublim: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.33487/sublim.v1i1.5602>
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54. <https://doi.org/10.36706/jls.v2i1.11445>
- Ruswan, A., Sholihah Rosmana, P., Husna, M., Nurhikmah, I., Irsalina, S., Azahra, R., & Faqih, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 97–105.
- Susanto, B. W., & Lasmiadi, A. Muallif, Wismanto, A. Z. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama islam dalam membentuk akhlak berkomunikasi peserta didik. 12, 327–337.
- Taufik, A. . C. P. . I. H. . & H. H. (2023). Pengelolaan Pendidikan melalui Sosok Kepala Sekolah. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 5, 131–146.
- Wismanto, Agus Salim, Afdal, Deprizon, A. F. (n.d.). Peran Manejemen Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan di Era Disrupsi. 4(3), 1290–1297.
- Wismanto, Alhairi, Lasmiadi, A Mualif, A. (2023). Aktualisasi Peran Guru Aqidah Akhlak dalam Mengembangkan Karakter Toleransi Peserta didik Pada Sekolah Dasar Islam Ar-Rasyid Pekanbaru. 4(4), 1625–1633.
- Wismanto. (n.d.). Urgensi Guru PAI Dalam Pembentukan Akhlak Siswa Di Era Disrupsi-Parafrese.