

PENERAPAN PROGRAM KERJA *CREAT-TIK* GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN TEKNOLOGI SISWA SMP PGRI 5 TAMAN SIDOARJO

Binti Azizatunnafi'ah¹, Nur Choirunisa Aini Mufidah²

^{1,2}Administrasi Publik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

email: binti.azizatun.adneg@upnjatim.ac.id¹, nurmufida437@gmail.com²

ABSTRAK

Penulisan artikel ini bertujuan untuk menjelaskan tentang pelaksanaan kegiatan kebijakan Kampus Merdeka yakni pada program Kampus Mengajar. Kampus mengajar adalah program dimana mahasiswa dapat melatih *soft skill* dan *hard skill*, memberikan ide-ide kreatif tentang metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa-siswi yang telah menjadi sekolah sasaran terpilih oleh Dinas Pendidikan setempat. Program kerja unggulan selama penulis melaksanakan penugasan dalam kurung waktu 4 bulan adalah program kerja *Creat-TIK*. Program kerja ini berhubungan dengan mata pelajaran Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK). Latar belakang penulis dan kelompok merancang program kerja ini adalah tidak adanya mata pelajaran TIK di SMP PGRI 5 Taman Sidoarjo, padahal sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai untuk pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran TIK. Hambatan yang dirasakan selama pelaksanaan program kerja adalah adanya siswa-siswi yang masih asing dengan laptop atau komputer, sehingga penulis harus memberikan arahan dan metode pembelajaran yang mudah agar mereka dapat menguasai laptop dan komputer. Hasil akhir setelah penulis melaksanakan penugasan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMP PGRI 5 Taman dapat menguasai fitur-fitur dan aplikasi yang ada pada laptop dalam jangka waktu kurang lebih 4 bulan.

Kata Kunci: Penerapan TIK; Program Kampus Mengajar 5

ABSTACT

This article's purpose is to describe the Teaching Campus program, which is part of the Independent Campus policy. Campus teaching is a program that allows students to develop both soft and hard skills, as well as share innovative approaches to education that may help meet the needs of children in schools that have been singled out as priorities by the local Education Office. The superior work program as long as the author carries out the assignment within 4 months is the *Creat-TIK* work program. This work program relates to the subject of Technology, Information and Communication (ICT). The background of the authors and the group designing this work program is that there are no ICT subjects at SMP PGRI 5 Taman Sidoarjo, even though the school has adequate facilities for implementing ICT learning. The obstacle that was felt during the implementation of the work program was that there were students who were unfamiliar with laptops or computers, so we had to provide easy directions and learning methods so that they could master laptops and computers. The final results after we carried out the assignment showed that most SMP PGRI 5 Taman students could master the features and applications on laptops in about 4 months.

Keywords: *ICT application; Campus Teaching Program 5*

PENDAHULUAN

Pembukaan UUD 1945 mengakui nilai pendidikan dalam membentuk karakter suatu negara. Masyarakat yang lebih baik, negara yang lebih kuat, dan budaya yang lebih hidup adalah semua tujuan yang dapat dicapai melalui pendidikan. Sistem pendidikan diprioritaskan oleh pemerintah karena merupakan pondasi pembangunan nasional. Inovasi atau penemuan yang dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pendidikan, serta tugas pendidikan untuk mengatasi masalah, merupakan contoh inovasi pendidikan yang memiliki makna bagi individu, komunitas, dan masyarakat, sebagaimana dikemukakan oleh Ibrahim. Sesuatu yang dilihat, didengar, atau dibaca untuk pertama kali. dalam (Bunga Nabilah et al., 2023) mengutip (Suharsaputra, 2010). Siswa yang memperoleh pola pikir ilmiah dan kemampuan berpikir kritis melalui paparan teknologi akan diperlengkapi dengan baik untuk memasuki dunia kerja setelah lulus. Di sisi lain, siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dan interaktif saat menggunakan komputer untuk belajar di laboratorium virtual. Siswa dapat mempelajari sains dalam konteks sehari-hari yang lebih praktis berkat lingkungan belajar yang lebih baik yang dimungkinkan oleh ketersediaan kursus ilmu komputer, yang mempercepat pemahaman kognitif dan memperluas pengalaman.

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (MBKM) tentang program Kampus Bebas Belajar Bebas merupakan salah satu inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan standar pendidikan. Melalui inisiatif Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI menciptakan platform untuk memfasilitasi dan meningkatkan pendidikan di Indonesia, dengan fokus pada sektor 3T. Misi Kampus Merdeka Belajar Merdeka (MBKM) adalah membantu mahasiswa memperoleh dan mengasah keterampilan yang akan berguna bagi mereka di dunia profesional masa depan. Mahasiswa di Kampus Merdeka memiliki kebebasan untuk memilih jalur akademiknya sendiri. Siswa diperbolehkan mengambil hingga 20 kredit di luar jurusan mereka jika mereka menginginkannya.

Program Kampus Mengajar adalah salah satu dari delapan pilihan studi mandiri kementerian. Setiap mahasiswa kampus dari berbagai disiplin ilmu berpartisipasi dalam *Teaching Campus*, sebuah inisiatif Kampus Mandiri yang dirancang untuk meningkatkan pengajaran di kelas. Sekolah dasar dan menengah di Indonesia adalah sasaran utama inisiatif ini. Meningkatkan keterampilan membaca dan matematika siswa, menyederhanakan transisi ke pembelajaran digital, dan mendukung kepemimpinan sekolah adalah tujuan dari angkatan kelima Program Pengajaran Kampus. Penulis dan kelompok penulisnya ditugaskan untuk bersekolah di SMP PGRI 5 Taman - Sidoarjo, sekolah yang ditunjuk untuk Kabupaten Sidoarjo. Ini kali pertama Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo memilih sekolah ini untuk mengikuti program kampus mengajar.

Proses belajar mengajar, baik secara formal maupun informal, sangat diuntungkan dengan penggunaan media pembelajaran. Pendidik memodifikasi penggunaan berbagai media pembelajaran agar sesuai dengan tingkat keterampilan dan basis pengetahuan mereka sendiri (Rosdiana, 2016). Menurut Andrijati (2014), media pendidikan paling efektif bila melibatkan rasa ingin tahu siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Siswa akan memiliki waktu yang lebih mudah untuk memahami konsep ketika mereka disajikan dengan mereka di lingkungan yang kaya media. Hal ini karena pembelajaran berbasis media dapat dibuat menjadi menarik dan menyenangkan, menjaga siswa dari menjadi tidak tertarik pada materi.

Salah satu contoh pendekatan inovatif terhadap ilmu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis komputer adalah penciptaan hiburan pendidikan. Kebutuhan yang paling mendesak untuk pendidikan media adalah pelatihan penggunaan

media berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah dibuktikan dalam beberapa penelitian sebagai media pembelajaran yang efektif, yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan saat kita memasuki era globalisasi modern (Rusmana & Isnaningrum, 2009). Pendidikan dapat memperoleh manfaat dari ketersediaan luas teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di rumah, di sekolah, dan di kelas. Siswa dapat memperoleh manfaat dari penggunaan TIK di kelas dengan bekerja sama dalam proyek atau berinteraksi dengan pakar materi pelajaran melalui berbagai bentuk komunikasi yang dimediasi secara digital. Peningkatan terbaru dalam pendidikan adalah penggunaan TIK yang terintegrasi, yang mengintegrasikan berbagai kemampuan dan fungsi TIK ke dalam kelas (Setyorini, 2015).

Siswa di SMP PGRI 5 Taman didorong untuk menggunakan TIK dalam pelajaran mereka di seluruh kurikulum. Salah satu tujuan program kampus di SMP PGRI 5 Taman adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bagaimana beradaptasi dengan teknologi baru. Kajian tersebut (Lisyawati, 2022) juga menunjukkan bahwa keterbatasan media berbasis TIK, seperti komputer, laptop, LCD, dan tape recorder, menjadi penyebab utama terbatasnya kemampuan instruktur dalam memahami media tersebut. Dalam kebanyakan kasus, pendidik tidak peduli atau tidak senang dengan hasil usaha siswa mereka. Oleh karena itu, penulis mengembangkan perangkat lunak yang mereka beri nama "*Creat-TIK*" untuk digunakan saat bekerja. Yang kemudian dilakukan mingguan selama durasi tugas penulis yaitu sekitar 16 minggu. Modul ini disusun untuk menunjukkan bagaimana program kerja *Creat-TIK* dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan secara menyeluruh.

MATERI DAN METODE

Metode Kegiatan

Metode yang digunakan pada kegiatan adalah Pendidikan masyarakat dan pelatihan. Hal ini dikarenakan penulis artikel melaksanakan kegiatan di bidang Pendidikan, dan tujuan lain adalah membuat siswa-siswi SMP PGRI 5 Taman yang awalnya tidak tahu bagaimana cara mengoperasikan *chromebook* dengan lancar, akhirnya dapat mengoperasikan beberapa fitur-fitur yang ada di dalamnya. Dan pada aspek metode kegiatan pelatihan, penulis menjelaskan bahwa proker ini di rancang juga untuk melatih keterampilan siswa dalam berkreasi menggunakan media *chromebook*.

Lokasi Kegiatan

Kegiatan Program Kampus Mengajar dilaksanakan di SMP PGRI 5 Taman, yang terletak di SDN Kletek Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo

Peserta

Peserta dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah seluruh siswa – siswi SMP PGRI 5 Taman Sidoarjo dari kelas VII sampai dengan kelas IX

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kurikulum 2013 mata pelajaran informatika saat ini disebut dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang kemudian didalam kurikulum merdeka dirubah menjadi Informatika. Berdasarkan dokumen kurikulum, observasi dan

wawancara, Kurikulum 2013 tidak mewajibkan mata pelajaran TIK untuk diajarkan, namun karena semua aktivitas kehidupan kini masuk dalam pembelajaran berbasis TIK, maka perlu adanya pembelajaran terpadu di semua mata pelajaran dan dengan hal tersebut TIK digunakan sebagai alat untuk merealisasikannya (Dukungan et al., 2022). Studi matematika sangat penting untuk pendidikan yang menyeluruh. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, semua peserta didik, mulai dari sekolah dasar, wajib mengikuti mata pelajaran matematika untuk mengembangkan pemikiran logis (penalaran), sistematis, analitis, kritis, kreatif, dan kooperatif. Keterampilan. Yaitu: (Hasanah & Surya, 2017). Kementerian Pendidikan (Risqi dan Surya, 2017) setuju bahwa salah satu tujuan pengajaran matematika di sekolah adalah untuk membantu siswa mengembangkan kebiasaan berpikir yang diperlukan untuk membuat kesimpulan dan memecahkan masalah, serta keterampilan komunikasi yang diperlukan untuk berbagi pengetahuan secara efektif. secara lisan, tulisan, visual, atau melalui cara lain.

Kehadiran objek abstrak adalah salah satu fitur yang menentukan matematika. Akibatnya, banyak siswa yang tidak termotivasi untuk belajar matematika, yang menyebabkan masalah dalam mengontrol kualitas materi pembelajaran dan kegagalan untuk menarik minat siswa melalui metode pengajaran tradisional, yang semuanya berkontribusi pada anggapan umum bahwa matematika itu membingungkan dan mengintimidasi. Temuan penelitian Andrijati (2014) tentang fenomena pendidikan matematika menunjukkan bahwa guru masih jarang menggunakan media/alat peraga di dalam kelas, lebih memilih media/alat peraga yang seadanya atau sangat sederhana yang gagal menarik perhatian siswa karena kurangnya perhatian. komposisi warna, ukuran yang tidak proporsional, dan kemasan yang tidak tepat.

Pengaturan seperti itu tidak kondusif untuk perolehan ide matematika yang berhasil oleh siswa karena membuat belajar matematika menjadi tidak menyenangkan. Pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis TIK memiliki banyak manfaat, antara lain: (1) meningkatkan kualitas pembelajaran; (2) peningkatan akses pendidikan dan pembelajaran; (3) membantu dalam visualisasi ide-ide abstrak; (4) memudahkan pemahaman materi yang dipelajari; (5) menjadikan bahan ajar lebih menarik; dan (6) memungkinkan terjadinya interaksi antara pembelajar dengan materi yang dipelajari. Itu sebabnya mereka datang dengan banyak inisiatif Creat-ICT yang berhubungan dengan matematika, termasuk mempelajari statistik menggunakan Excel dan membuat diagram batang di Word.

Artinya petunjuk penggunaan Microsoft Word untuk membuat berbagai jenis tabel, grafik, bentuk, dan lain sebagainya. Penulis memberikan gambaran praktis dari beberapa simbol terkait matematika yang ditemukan di Microsoft Word. Penulis kemudian bertindak sebagai manajer, memberikan bimbingan dan memberikan tugas sesuai dengan informasi yang disajikan.



Sumber : dokumentasi pribadi, 2023

Gambar 1. Pelaksanaan proker Creat-TIK Mata Pelajaran Matematika

Materi lain yang penulis berikan adalah pengenalan rumus-rumus yang ada didalam Microsoft Excel. Contohnya seperti SUM, AVERAGE, dan ikon-ikon lain. Materi ini penulis ulangi selama hampir 2 minggu agar siswa-siswi paham mengenai rumus-rumus tersebut. Penulis menyimpulkan, berdasarkan minat dan minat siswa yang luas, bahwa penggunaan media digital untuk pendidikan matematika memiliki efek yang sangat menguntungkan. Itu menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Penulis menggunakan metode yang sama dengan yang digunakan dalam matematika untuk pembelajaran bahasa dan budaya Indonesia. Informasi yang diberikan adalah tentang penulisan aplikasi sesuai dengan pedoman yang diberikan pada Bab 7 untuk Kelas 7. Penulis menggabungkan presentasi multimedia, seperti video dan animasi, dengan materi mata kuliah matematika Creat-TIK yang digunakan di kelas.

Penulis ditugasi menggunakan presentasi Power Point untuk mengajar kelas XI Pendidikan Agama Islam (PAI) topik Qada dan Qadar Allah. Power Point ini memberikan sinopsis bacaan yang akan digunakan untuk persiapan peluncuran PTS minggu depan. Ditengah – tengah penulis menjelaskan dengan media tersebut penulis juga menyelipkan beberapa video yang penulis ambil dari Youtube agar mereka tidak bosan dengan apa yang penulis sampaikan.



Sumber : dokumentasi pribadi, 2023

Gambar 2.9 pelaksanaan proker Creat-TIK Mata Pelajaran PAI

Penulis juga menggunakan strategi pembelajaran berbasis media audio visual pada minggu depan. Bab tentang ritual pembunuhan hewan yang digunakan dalam upacara agama Islam sangat penting. Kegiatan selanjutnya adalah pembelajaran menggunakan audio visual dan hari ini adalah giliran penulis dan Aisyah untuk menjalankan proker ini. Penulis sudah menyiapkan video dengan durasi kurang dari 10 menit, video tersebut

berisikan mengenai cerita tentang malam lailatul qadar.



Sumber : dokumentasi pribadi, 2023

Gambar 2.11 pelaksanaan proker Creat-TIK Mata Pelajaran PKN

Pada jam pertama, penulis melaksanakan kegiatan *Creat-TIK* dimana penulis sebelumnya telah menjelaskan mengenai materi Bela Negara yang ada di dalam mata pelajaran PKN. Setelah itu penulis mengintruksikan siswa-siswi SMP PGRI 5 Taman untuk membuat Poster sekreatif mungkin melalui media online yakni canva. Penulis memberikan salah satu contoh poster mengenai bela negara dan penulis menuntun mereka secara bertahap bagaimana cara membuat poster secara online. Tujuan penulis memberikan kegiatan ini adalah untuk menambah wawasan dan pengalaman mereka tentang platfrom editing yang dapat digunakan sebagai bekal mereka ke jenjang pendidikan selajutnya.

Mengenai ikon-ikon yang ada di dalam *g.docs* (mengulas kembali proker *Creat-Tik* ditahap pertama pada minggu ke-2 kemarin, yang bertujuan untuk mengingatkan ingatan siswa-siswi dan meningkatkan kemampuan yang dimiliki pada minggu sebelumnya). Setelah itu penulis memberikan tugas siswa-siswi untuk membaca bukunya dan kemudian merangkum poin-poin penting bacaan yang telah mereka baca sebelumnya. Merangkum materi dengan menggunakan media *gdocs* yang ada di *chromebook* mereka. Penulis sebelumnya menjelaskan kembali mengenai ikon-ikon yang ada di dalam *g.docs* (mengulas kembali proker *Creat-TIK* ditahap pertama pada minggu ke 3 kemarin, yang bertujuan untuk mengingatkan ingatan siswa-siswi dan meningkatkan kemampuan yang dimiliki pada minggu sebelumnya). Setelah itu penulis memberikan tugas siswa-siswi untuk membaca bukunya dan kemudian merangkum poin-poin penting bacaan yang telah mereka baca sebelumnya. Merangkum materi dengan menggunakan media *gdocs* yang ada di *chromebook* mereka.



Sumber : dokumentasi pribadi, 2023

Gambar 2.13 pelaksanaan proker Creat-TIK Mata Pelajaran TIK

Materi pada proker *Creat-TIK* kali ini adalah mengenai pembuatan akun Google Mail (Gmail), cara membuat dan mengirimkan surat elektrik. Kemudian setelah penulis menjelaskan beberapa ikon, dan cara-cara untuk membuat serta mengirimkan surat elektrik penulis menunjuk beberapa siswa untuk menjelaskan kembali di depan. Ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan teman-temannya yang sedang menjelaskan di depan. Sehingga penulis dan teman-teman mahasiswa meminta untuk maju dan menjelaskan kembali apa yang telah di presentasikan teman-temannya tadi. Kemudian setelah singgas pembelajaran dimulai, hari ini penulis melaksanakan proker *Creat-Tik*. Di minggu ini proker *Creat-Tik* berfokus pada praktek membuat tabel melalui *Gdocs* dengan menggunakan *Chromebook*.

Creat-TIK berfokus pada pembuatan Power Point namun dikarenakan chromebook hanya bisa menggunakan Google Slides, jadi penulis mengarahkan mereka untuk membuat Power Point melalui Google Slides. Penulis memberikan mereka tugas untuk membuat PPT mengenai materi IPS mengenai masuknya islam ke Indonesia. Pada awalnya penulis menerangkan mengenai fitur-fitur yang ada pada google slides, setelah mereka cukup paham lalu penulis mengarahkan mereka untuk langsung membuat PPT.



Sumber : dokumentasi pribadi, 2023

Gambar 2.17 pelaksanaan proker *Creat-TIK* melalui media *Quizizz*

Penulis melaksanakan pembelajaran melalui *quizizz* untuk kelas XII. Sebelum pelaksanaan kuis online ini penulis sudah memberikan waktu untuk anak kelas VII membaca kembali bukunya, sebagai bekal untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam kuis tersebut. Mereka sangat antusias mengerjakan kuis tersebut dan penulis juga senang karena mereka bersemangat untuk belajar hal-hal baru.



Sumber : dokumentasi pribadi, 2023

Gambar 2.18 pelaksanaan proker *Creat-TIK* pada sosialisasi mengenai OSIS

Kegiatan dilanjutkan dengan sosialisasi program *eco green* yang membahas mengenai pengertian *green school*, implementasinya di sekolah seperti apa, tujuan dari *green school*, dan lain sebagainya.



Sumber : dokumentasi pribadi, 2023

Gambar 2.19 pelaksanaan proker Creat-TIK Pada Sosialisasi Mengenai Eco Green

Berdasarkan penjelasan pembahasan diatas, penulis mendapatkan baik dari seluruh aspek. Seperti dari siswa yang selalu antusias yang cukup besar pada setiap pembelajaran *Creat-TIK*, rasa kaingin tahun yang tinggi mendorong mereka untuk semangat dan tidak pantang menyerah. Lalu pada aspek lain yakni guru dan tenaga pendidik yang selalu terbuka dan menerima seluruh program kerja yang penulis rancang di setiap harinya, bahkan tidak jarang beliau-beliau ini juga ikut turun dan terlibat dalam program kerja penulis untuk membantu agar dapat berjalan dengan lancar.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Kebijakan kampus merdeka yang telah dibuat oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yakni khususnya dalam program kampus mengajar ini sangat berdampak positif terhadap sekolah-sekolah sasaran terpilih. Selain itu juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa seluruh Indonesia untuk turun langsung membantu mengembangkan sekolah – sekolah tertinggal, terdepan, dan terluar. Kesimpulan yang dapat di ambil oleh penulis berdasarkan penjelasan diatas adalah program kerja dalam aspek adaptasi teknologi yakni program kerja *Creat-TIK* dalam pelaksanaanya berjalan cukup lancar dan memberikan manfaat bagi siswa-siswa dan tenaga pendidik yang ada di SMP PGRI 5 Taman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada sekolah sasaran yakni SMP PGRI 5 Taman yang telah menyambut dan menerima penulis dan teman-teman sekelompok yang bertugas dengan tangan terbuka.

REFERENSI

- Andrijati Noening. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31, 123–132.
- Arifani, Rosdiana. 2016. Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Cybersex. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Bunga Nabilah, Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, & Ramadhanu Istahara Mubaraq. (2023). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 110–119. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Extension, E., & Program, C. S. (2022). *Membangun Desa Pendidikan Melalui Penyuluhan Pendidikan Di Desa Gintung Cilejet Bogor*. 1(1), 70–76.
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>
- Lisyawati, E., Natasya, S. R., Mutmainah, A., Amiqo, D., Sanjaya, M. H., & Fadilah, M. (2022). *Penguatan Kompetensi Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Media ICT di SDN Jayasakti Kabupaten Bekasi*. 1(2), 77–83.
- Nasution, I. A. (2021). Analisis Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD/MI. *Journal Of Islamic Primary Education*, 418. <http://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/jipedu/article/view/289>
- Rizqi, N. R., & Surya, E. 2017. An Analysis Of Students' Mathematical Reasoning Ability In VIII Grade Of Sabilina Tembung Junior High School. *International Journal Of Advance Research And Innovative Ideas In Education (IJARIIE)*. 3(2), 3527–3533.
- Rusmana, I., & Isna, I. (2012). Efektivitas Penggunaan Media ICT dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(3), 3.
- Setyorini, E., Karyanto, P., & Masykuri, M. (2015). Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Dengan Tema Tekanan Zat Alir Dan Penerapannya Dalam Kehidupan Sehari-hari Untuk : *Jurnal Pendidikan IPA*, 4(4). <https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/9556>