



Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Berbasis Digital pada Fiqh Kurikulum Merdeka di MI

Adelya Widyana Rahmatika, Nadlir

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

02041022001@student.uinsby.ac.id

Abstrak: Proses pembelajaran yang baik membutuhkan aspek interaktif, menantang, positif, serta memberi kesempatan dalam mengembangkan kreativitas sesuai dengan bakat dan minat pada setiap peserta didik. Oleh sebab itu, kreativitas guru dituntut dalam membuat atau memanfaatkan media berbasis teknologi. Media digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk media pembelajaran sangat banyak. Apalagi dengan implementasi Kurikulum Merdeka guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yaitu dengan menerapkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Tujuan penulisan ini guna mendeskripsikan kreativitas guru dalam mengembangkan media berbasis digital. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Subjek pada penelitian yaitu guru mata pelajaran fiqh di MI Unggulan NU Lamongan. Metode pengumpulan data yang digunakan bersumber dokumen perangkat pembelajaran, wawancara, dan observasi. Analisis data menggunakan deskriptif dengan klasifikasi, reduksi data dan ditarik kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada kurikulum merdeka banyak menggunakan media digital sebagai media interaktif dan sebagai bentuk kreativitas guru dalam penerapan teknologi. Adapun media digital yang diterapkan oleh guru di kelas, antara lain: pemanfaatan *Google Classroom* sebagai ruang kelas *online*, pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai kuis atau latihan soal dan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai penilaian harian. Selain itu guru juga memanfaatkan teknologi yang lain seperti *Powerpoint* sebagai media pembelajaran di kelas untuk menjelaskan materi, menampilkan video dan animasi digital dan perpustakaan digital yang berkaitan dengan materi ajar.

Kata kunci: Kreativitas; Media Digital; Kurikulum Merdeka.

Teacher Creativity in Developing Digital-Based Media in the Independent Curriculum Fiqh at MI

Abstract: A good learning process requires aspects that are interactive, challenging, positive, and provide opportunities for students to develop creativity according to the talents and interests of each student. Therefore, teacher creativity is needed in the making or utilizing digital-based media. Lots of digital media that teachers can use for learning media. Especially with the implementation of the Independent Curriculum teachers are required to keep up with the times. Namely by applying digital technology as a learning medium. The purpose of this writing is to describe the creativity of teachers in developing digital-based media. This study uses qualitative research methods. In the use of research subjects, namely fiqh subject teachers who teach in all classes. The location of the research was carried out at MI Unggulan Ma'arif NU Lamongan. The instruments used to collect data came from the teacher concerned with teaching, namely in the form of interviews and documents of learning tools as support. In addition, it is supported by documentation as concrete evidence of research. The results of this study indicate that the independent curriculum uses digital media as interactive media and as a form of teacher creativity in applying technology. Digital media used by teachers in class include: using *Google Classroom* as an online classroom, using the *Kahoot* application as a quiz or practice questions, and using the *Quizizz* application as a test. In addition, the teacher also utilizes other technologies such as *PowerPoint* as a learning medium in class to explain material and display learning animation and videos, and digital library related to that teaching material.

Keywords: Creativity; Digital Media; Independent Curriculum.

1. Pendahuluan

Programme for International Students Assessment (PISA), yaitu asesmen yang diselenggarakan oleh Organisation for Economic

Co-operation and Development (OECD) guna mengetahui kemampuan peserta didik dalam membaca serta menulisnya (Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, 2022). Pada PISA

tahun 2018, Indonesia memperoleh skor yang relatif menurun pada semua bidang. Hal yang membuat terjadi penurunan terjadi pada komponen literasi membaca (OECD, 2018). Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merancang kurikulum terbaru supaya dapat mengejar nilai PISA di tahun 2024 mendatang. Kurikulum bertujuan untuk mempermudah akses berbagai materi pembelajaran bagi guru dan satuan pendidikan. Salah satu tujuan utama memperkenalkan kurikulum mandiri adalah untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik di bidang utama, termasuk berhitung dan membaca.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu produk dari orang-orang terpelajar, dan orang-orang ini pada gilirannya harus mempelajari dan dapat diambil manfaat darinya, dan tidak terjadi pengorbanan yang disebabkan dari perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuannya. Hasil pendidikan sangat tergantung pada perilaku guru dalam menggunakan teknologi dan perilaku peserta didik dalam menerima teknologi tersebut. Saat ini teknologi informasi dan komunikasi telah digunakan oleh beberapa sekolah dalam pembelajaran. Dengan mencari ilmu secara *online*, peserta didik mendapatkan kebebasan, fleksibilitas dan kemudahan.

Selama pembelajaran di sekolah tentunya terbatas oleh durasi waktu pembelajaran. Menghadapi hal tersebut, guru harus berpikir lebih keras supaya pembelajaran dapat dikerjakan di rumah dan guru dapat memantau perkembangan peserta didik walaupun di rumah masing-masing. Pembelajaran dapat dibantu dengan adanya perangkat teknologi melalui pemanfaatan aplikasi yang dirasa mampu menunjang pembelajaran peserta didik (Irawan, 2022).

Guru yang kreatif setidaknya memiliki empat ciri, yaitu fleksibilitas, originalitas, kelancaran serta elaborasi yang dapat mewujudkan penyajian media dalam penggunaan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan komponen penting pada sistem pembelajaran (Sitepu, 2021). Dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru, diharuskan memperhatikan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran (Ahmad Suryadi, 2021).

Dapat dikatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan untuk melakukan sebuah tindakan yang sudah perlu dilakukan seseorang untuk menciptakan kreasi baru yang terwujud dalam bentuk pikiran dan objek (Jumiarti &

Daulay, 2019). Jika dikaitkan dengan pembelajaran di dalam kelas untuk saat ini, maka kreativitas-kreativitas sangatlah dibutuhkan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Salah satunya dengan memanfaatkan media berbasis digital.

Penggunaan media berbasis digital dilakukan karena saat ini pembelajaran telah melibatkan bantuan teknologi sebagai pendukung proses belajar dan sebagian besar saat ini peserta didik menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari mereka (Yusron, Ika Puspita, & Puspitaningsih, 2020). Oleh karena itu, guru diharuskan mampu melibatkan penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media berbasis digital sebagai pembelajaran di antara lain yaitu: penggunaan *e-book* sebagai referensi buku digital yang dapat digunakan oleh setiap peserta didik di sekolah maupun di rumah, audio maupun video pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar peserta didik (Nugraha, 2022).

Mengingat hal tersebut, guru agama harus memiliki literasi media digital yang baik supaya dapat mengembangkan dan menggunakan berbagai bentuk media (Wahidin, 2018). Dengan kreativitas guru dalam penggunaan media berbasis digital dapat memotivasi peserta didik dalam belajar agama (Abdurrochim, Khairunnisa, Nurani, & Aeni, 2022).

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai motivasi guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media berbasis digital sebagai alat untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Inovasi media pembelajaran yang berbasis digital ini bisa diadopsi/diterapkan disemua mata pelajaran. Tidak hanya mata pelajaran Fiqih atau hanya mata pelajaran PAI. Selain itu, penelitian ini berharap bisa dijadikan sebagai acuan oleh peneliti selanjutnya, khususnya pada bidang ilmu Pendidikan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang memberikan gambar dan menginterpretasikan objek sesuai dengan kenyataan (Sugiyono, 2018). Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2023 di MI Unggulan Ma'arif NU Lamongan. Subjek penelitian adalah guru pengampu mata pelajaran fiqih sebanyak 3 orang guru yang mengajar di Fase A, Fase B dan Fase C.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik

yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dokumen pendukung (perangkat pembelajaran) dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi pelaksanaan pembelajaran dari guru dan kepala sekolah. Selain itu, wawancara juga untuk memadukan hasil observasi penggunaan media. Teknik observasi dilakukan pada pengamatan proses penggunaan media digital. Metode pengumpulan data dokumentasi untuk melihat persiapan mengajar guru dan dokumen berbasis digital lainnya di MI Unggulan Maarif NU Lamongan. Teknik analisis data kualitatif deskriptif, yaitu hasil berupa catatan, foto, gambar, hasil rekaman, video, dan lain-lain diklasifikasi, direduksi dan ditarik kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Menurut Munandar, makna kreativitas merupakan kemampuan untuk membentuk kombinasi baru berdasarkan kata-kata, informasi, atau elemen yang ada (Munandar, 1999). Gillford menyatakan bahwa ciri-ciri dari kreativitas antara lain: a) berpikir secara lancar (*Fluency of thinking*), b) memiliki cara berpikir yang luwes (*flexibility*), dan c) elaborasi (*Elaboration*) (Guilford, 2000).

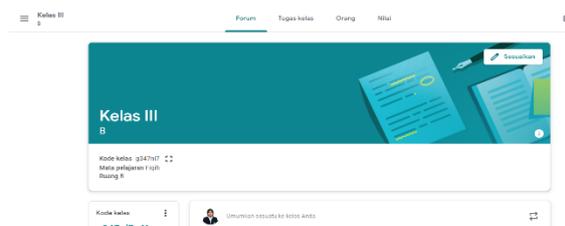
Seiring dengan perkembangan teknologi yang meningkat dengan pesat maka teknologi dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran sehingga guru dapat berinovasi memanfaatkan media berbasis digital sebagai sarana untuk pembelajaran.

Salah satu keunggulan media dalam pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik secara optimal untuk mendukung proses belajar mengajar (Nadlir, 2014). Karena setiap pembelajaran bergantung pada elemen-elemen yang ada di dalamnya maka media pembelajaran menjadi komponen utama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kreativitas guru MI Unggulan Maarif NU Lamongan dalam mengembangkan media berbasis digital, antara lain: memilih dan memanfaatkan media, mengembangkan media yang tersedia, dan digitalisasi manual media. Bentuk-bentuk kreativitas yang dilakukan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, antara lain: pertama, penggunaan *Google Classroom*. Media *Google Classroom* merupakan media pembelajaran digital yang menggunakan sistem WebCT (Nainggolan & Manalu, 2021). *Google Classroom* memiliki fungsi sebagai sistem belajar yang mudah diakses oleh pengguna

dimanapun dan kapanpun tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Dengan media kelas *online* berbantu *Google Classroom* ini, guru berharap pada proses pembelajaran menjadi menyenangkan, peserta didik tidak mudah bosan dan suasana interaksi di kelas yang baik sehingga akan berdampak positif terhadap proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas kinerja guru. Berikut gambar 1 adalah tampilan beranda kelas *online* di *Google Classroom*.



Gambar 1. Tampilan *Google Classroom*

Berikut langkah-langkah dalam penggunaan *Google Classroom*: Buka situs web *Google* lalu buka halaman *Google Classroom*, dalam hal ini harus memiliki akun *Google Apps for Education* terlebih dahulu. Buka *Classroom.google.com* dan masuk. Pilih sebagai guru atau peserta didik, lalu membuat atau bergabunglah dengan kelas. Jika sebagai administrator *Google Apps*, lihat mengakses Kelas untuk informasi selengkapnya tentang cara mengaktifkan dan menonaktifkan layanan. Guru dapat menambahkan peserta didik dengan cara membagikan kode kelas atau menambahkannya dengan cara menginput email peserta didik satu persatu. Guru menginformasikan kepada peserta didik tentang penggunaan *Google Classroom* ini sehingga setiap peserta didik harus memiliki alamat email masing-masing dan pada akunnya diisi dengan nama lengkap pemilik (tanpa nama panggilan/nama samaran). Guru memberikan tugas mandiri atau menyelenggarakan forum diskusi melalui halaman tugas atau diskusi, setelah itu semua materi pelajaran disimpan secara otomatis di folder *Google Drive*. Selain membagikan tugas, guru juga dapat membagikan informasi maupun pengumuman tentang materi yang dipelajari di kelas yang tepat di *website*. Selain itu, peserta didik juga bisa bertanya kepada guru atau temannya di kelas tentang informasi apa yang dibagikan oleh guru. Peserta didik juga dapat mencari tugas mana yang hampir habis batas waktunya di halaman tugas dan mulai mengerjakannya dengan satu klik. Guru dapat melihat/mengoreksi peserta didik yang belum menyelesaikan tugas dan dapat memberikan respon serta memberikan nilai langsung di kelas.

Selama penggunaan media kelas *online*, peserta didik minim mengalami kendala seperti tidak ada signal dan kuota internet habis. Sebaliknya peserta didik dapat mengikutinya dengan baik. Karena telah dibimbing dari awal oleh guru sebelum penggunaan media digital tersebut. Selain peserta didik yang dibimbing, wali peserta didik atau orang tua juga ikut serta dibimbing dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* supaya orang tua juga dapat memantau anaknya belajar di rumah.

Adapun kelebihan dari penggunaan *Google Classroom* yaitu: Penggunaan *Google Classroom* sangat mudah yakni *Google Classroom* didesain sangat sederhana untuk pengiriman tugas. Berbasis *cloud* yakni metode penyampaian berbagai layanan melalui internet. Platform *Google Classroom* menawarkan teknologi yang sangat profesional dan autentik untuk penggunaan proses pembelajaran karena aplikasi *Google* merupakan bagian terbesar dari alat komunikasi bisnis berbasis *cloud* yang digunakan oleh para profesional. Fleksibel: *Google Classroom* mudah digunakan dan dapat diakses oleh peserta didik dimana saja melalui *online* walaupun berbeda tempat tanpa harus bertemu. Bagian seluler: *Google Classroom* mudah digunakan di *smartphone*, maupun laptop atau komputer yang terkoneksi internet.

Kedua, penggunaan aplikasi *Kahoot* merupakan *platform* berbasis permainan yang digunakan sebagai alat evaluasi atau latihan soal yang menyenangkan serta tampilan yang disediakan beragam dan variatif. Media berbasis digital yang menyerupai *game*. Berikut tampilan soal pada aplikasi *Kahoot*



Gambar 2. Tampilan Kahoot

Berdasarkan gambar 2 tersebut dapat dilihat bahwa peserta didik tidak mudah bosan dengan tampilan yang disajikan dalam *Kahoot*. Media ini digunakan untuk latihan soal di setiap akhir pembelajaran. Penggunaan media ini cukup mudah karena guru telah mengirimkan link tersebut pada setiap akhir pembelajaran dan latihan ini dapat dikerjakan di rumah sehingga penggunaan waktu lebih efektif dan waktu

pembelajaran di sekolah tidak terbuang sia-sia jika ada kendala internet. Penggunaan media ini bisa dikatakan dengan istilah *live worksheet* (Wedyastuti, 2022).

Dengan penggunaan platform *Kahoot* ini, peserta didik lebih bersemangat untuk mengerjakan tugas karena tampilannya yang tidak monoton dan tampilannya yang semi *game*.

Platform Kahoot memiliki dua alamat website untuk guru <https://Kahoot.com/> dan alamat untuk peserta didik yaitu <https://Kahoot.it/>. *Platform Kahoot* ini dapat diakses dengan mudah dan secara gratis.

Walaupun *Kahoot* dapat diakses secara mudah dan gratis namun ternyata masih terdapat kendala dalam penggunaannya, salah satunya adalah kendala jaringan internet yang kurang stabil di lingkungan peserta didik. Jaringan internet yang kurang stabil akan membutuhkan waktu yang lama dalam mengerjakan soal, nilai tidak muncul dan peserta didik harus mengulang beberapa kali untuk menyelesaikannya.

Ketiga, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis digital yang menyerupai *game*. Aplikasi ini mampu membawa aktivitas peserta didik ke ruang kelas dan mampu membuatnya menjadi interaktif dan menyenangkan (Rahman, Kondoy, & Hasrin, 2020). *Quizizz* menyediakan berbagai macam soal yang dapat dikerjakan oleh siapapun, selain itu pengguna juga dapat membuat soal sendiri (Sitorus & Santoso, 2022). Dalam membuat soal di *Quizizz*, guru dapat menambahkan gambar dan video pada soal. Dalam *Quizizz* ini terdapat fitur yang memberikan lima jenis soal yaitu pilihan ganda, kotak centang, isi bagian yang kosong, pemilihan/survei dan terbuka berakhir/esai. Pada pembuatan soal juga terdapat fitur pengaturan waktu. Sehingga setiap soal ada batas waktu pengerjaan soal sesuai dengan tingkat kesulitan soal.



Gambar 3. Tampilan Quizizz

Gambar 3 menunjukkan tampilan layar *Quizizz* saat memulai *Quizizz* namun terdapat jaringan yang bermasalah. Berikut adalah manfaat media *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah: mampu memberikan motivasi dan memberikan kesempatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, melatih kemampuan peserta didik dalam literasi dan berhitung, dapat dijadikan sebagai media terapi kesulitan belajar peserta didik, dapat dipraktikkan di kehidupan nyata serta dapat membangun kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Winatha & Setiawan menyatakan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran sangat efektif dan efisien apabila diterapkan dengan baik dan benar (Winatha & Setiawan, 2020). Aplikasi *Quizizz* dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran jika karakteristik dan kebutuhan dipersiapkan dengan tepat dan baik. Walaupun dilakukan secara jarak jauh (*online*) dan guru tidak dapat memantau langsung dalam mengerjakan soal namun guru tetap bisa memastikan bahwa peserta didik mengerjakan soal sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Peserta didik menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, mereka lebih antusias dalam belajar. Mereka juga termotivasi untuk bersaing dengan temannya karena dengan melihat papan skor. Dengan demikian keinginan mereka untuk berprestasi didasari dari dalam diri mereka.

Berdasarkan penggunaan media berbasis digital yang diterapkan dalam pembelajaran, peserta didik memberikan respon positif terhadap pengaplikasian media berbasis digital. Karena tanpa disadari peserta didik merasa belajar sambil bermain, sehingga tidak mudah bosan dan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ketika mereka mendapat nilai yang kurang dari teman-temannya, peserta didik akan mengulanginya beberapa kali hingga mendapat nilai yang sempurna. Oleh sebab itu, tanpa disadari mereka belajar mengingat dan memahami materi yang sedang/telah dipelajari.

Selain itu, penggunaan media berbasis digital berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan terdapat waktu dalam pengerjaan kuis dan ruang kelas untuk diskusi membuat peserta didik mampu memiliki sifat yang teliti dalam membaca dan fokus dalam mengerjakan soal. Namun dengan adanya durasi pengerjaan kuis, peserta didik juga merasa terburu-buru karena adanya batas waktu. Dengan adanya waktu pengerjaan

soal, peserta didik juga belajar untuk mengatur strategi waktu dalam mengerjakan. Sehingga kompetensi pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Keempat, media berbasis digital lainnya yang dipergunakan guru: a) video dan animasi digital dikarenakan anak generasi milenial lebih tertarik video berbasis animasi daripada membaca buku teks; b) perpustakaan digital sebagai media pembelajaran berupa buku, ensiklopedi, jurnal, hasil kerja atau karya peserta didik, foto kegiatan pembelajaran, majalah semuanya dalam bentuk digital. data-data tersebut disimpan di flashdisk, CD dan *google drive computer* yang dibuka saat pembelajaran berlangsung di perpustakaan (Ummah & Nadlir, 2023).

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan media berbasis digital menggunakan aplikasi *Open Source* dapat digunakan sebagai media ruang kelas *online* supaya guru dapat menyampaikan tugas maupun materi melalui aplikasi. Penggunaan tersebut dapat diakses dimanapun dan kapanpun untuk memudahkan peserta didik dalam mengerjakan latihan soal maupun penilaian harian.

Website Kahoot digunakan sebagai penilaian pada setiap akhir pembelajaran karena Kahoot dapat diakses secara gratis, mudah dijangkau dan tampilan kuis lebih menarik sehingga peserta didik tidak monoton dalam mengerjakan soal latihan.

Aplikasi Quizizz digunakan sebagai penilaian harian karena *Quizizz* merupakan aplikasi yang menyajikan soal dalam bentuk *game*. *Quizizz* dapat diakses dengan secara gratis dan *online*.

Selain media diatas, guru MI Unggulan Lamongan juga kreatif dalam pemanfaatan video, animasi digital dan perpustakaan berbasis digital.

Penggunaan media berbasis digital perlu diperhatikan dampak, diantaranya adalah a)memberikan kepastian bahwa motivasi yang paling utama dalam belajar adalah dari dirinya masing-masing, guru hanya sebagai fasilitator, b)penggunaan media diharapkan dapat menyesuaikan dengan karakter peserta didik, dan c)setiap peserta didik memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda sehingga dalam pembelajaran mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Ahmad Suryadi, S. (2021). *Pemanfaatann Media Digital dalam Pembelajaran PAI*. Repository UIN Alauddin Makasar.
- Guilford, (2000). *The Nature of Human Intelligence*. London : Mc.Graw Hill.
- Irawan, A. (2022). *Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 5(2).
- Jumiarti, & Daulay, A. S. (2019). *Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar*. *Jurnal Darul 'Ilmi*, 07(01).
- Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Berpotensi Tingkatkan Skor PISA Indonesia*.
- Munandar, Utami. 1999, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nadlir. (2014). *Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal*. *Jurnal Pendidikan Agama*, 2(2), 300–330.
- Nainggolan, A. P., & Manalu, R. B. B. (2021). *Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektifitas Pembelajaran*. *Journal Coaching Education Sports*, 2(1). <https://doi.org/10.31599/jces.v2i1.515>
- Nugraha, D. (2022). *Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642>
- OECD. (2018). *PISA 2018 Results*. <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm> diakses pada tanggal 13 Mei 2023.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahapeserta didik*. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Sitepu, E. N. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. *Mahesa*, 1(1).
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2). <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Ummah, Durroh Nasihatul & Nadlir. (2023). *Kurikulum Merdeka Dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Jenjang SD/MI, Elementaria: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1).
- Wahidin, U. (2018). *Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02). <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>
- Wedyastuti, R. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Polinomial menggunakan Media Interaktif Live Worksheet*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.427>
- Winatha, R., & Setiawan, K. M. D. (2020). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3).
- Yusron, M., Ika Puspita, A. M., & Puspitaningsih, F. (2020). *Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas Rendah*. *MADROSATUNA: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v3i1.208>