

SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFOMASI TEKNOLOGI DI MADRASAH TSANAWIYAH PONDOK PESANTREN AL-QUR'AN AL-MUHAJIRIN ANTANG

Ah. Subhan¹, Olis, Andri Suryani³, Muhammad Rasyid⁴

^{1,2,3,4}STAI Kuala Kapuas, Indonesia

Email : subhan@staikualakapuas.ac.id, baritoolis1@gmail.com, andrisuryani.mpd@gmail.com,

ws.mrasyid267@gmail.com

Article Info

Received	Accepted	Published
28/05/2025	31/08/2025	31/08/2025

Keywords:

*Learning Media
 MTs. Pondok Pesantren Al-
 Qur'an Al-Muhajirin Antang
 Information Technology*

ABSTRACT

The socialization of information technology (IT)-based learning media is expected to serve as a new strategy for madrasahs in developing educational innovations, particularly in the teaching and learning process. This activity was carried out through intensive guidance for madrasah teachers to enhance their skills in utilizing IT-based learning media. The method employed was *Focus Group Discussion* (FGD), which consisted of preparation, coordination, implementation, and documentation of key discussion outcomes. The FGD method allowed teachers to share experiences, discuss challenges, and collaboratively identify solutions, thereby making the learning process more effective and relevant to students' needs. The results of the activity indicated a significant improvement in teachers' knowledge and understanding of IT-based learning media, along with an increased interest in developing media such as websites, animated videos, and educational games. The direct impact observed was the enrichment of teaching methods, enabling teachers to create more creative, interactive, and efficient learning activities that better support the achievement of educational goals.

ABSTRAK

Sosialisasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI) diharapkan menjadi strategi baru bagi madrasah dalam mengembangkan inovasi pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan melalui bimbingan intensif kepada guru madrasah untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TI. Metode yang digunakan adalah *Focus Group Discussion* (FGD) dengan tahapan persiapan, koordinasi, pelaksanaan diskusi, hingga pencatatan hasil kajian. Metode FGD memungkinkan guru untuk berbagi pengalaman, mendiskusikan kendala, serta menemukan solusi secara kolaboratif, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pengetahuan dan pemahaman guru tentang media pembelajaran berbasis TI, serta meningkatnya minat mereka untuk mengembangkan media berbasis website, membuat video animasi, dan merancang game edukasi. Dampak langsung yang dirasakan guru adalah bertambahnya variasi metode pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan efisien dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Kata Kunci:

*Media Pembelajaran 1
 MTs. Pondok Pesantren Al-
 Qur'an Al-Muhajirin Antang 2
 Teknologi Informasi 3*

Copyright and License:

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) that allows others to share the work with an

acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.



PENDAHULUAN

Perkembangan yang pesat bidang teknologi informasi membawa perubahan di bidang pendidikan. Pendidikan dituntut berperan aktif dalam melakukan inovasi-inovasi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu bidang mutu pendidikan yang diberikan perhatian utama adalah kegiatan pembelajaran. Guru dalam pembelajaran merubah paradigma lama dalam interaksi belajar-mengajar di kelas. Interaksi belajar-mengajar yang dilakukan oleh guru era digital adalah membuat strategi baru dalam proses pengajaran yakni bagaimana seorang guru memainkan peran pengajaran terkait media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan manfaat bidang teknologi informasi.

Media pembelajaran meliputi “alat bantu dalam mengajar, alat peraga dalam mengajar dan sumber belajar.”¹ Secara sederhana, alat bantu dalam mengajar dapat berupa spidol, papan tulis dan sesuatu yang dapat menyampaikan informasi kepada objek sasaran. Adapun teknologi infomasi adalah “istilah umum untuk teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi.”² Dengan demikian, disederhanakan media pembelajaran berbasis IT adalah alat bantu dalam pembelajaran yang basisnya menggunakan teknologi apa saja dalam membuat pembelajaran menjadi lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Implementasi media berbasis IT di madrasah masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi, kurangnya fasilitas pendukung, serta rendahnya pemanfaatan aplikasi digital dalam proses pembelajaran. Tantangan-tantangan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memberikan pendampingan dan pelatihan yang terstruktur kepada para guru. Oleh karena itu, tema kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada impelementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (IT) di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Muhajirin Antang Kuala Kapuas, Kalimantan Tengah.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, tema yang ditentukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ‘*Sosialisasi Media Pembelajaran Berbasis Infomasi Teknologi (IT) di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Muhajirin Antang Kuala Kapuas Kalimantan Tengah*’

METODE

Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah seluruh dewan guru Madrasah Tsanawiyah Al Muhajirin Antang yang berjumlah 35 orang. Strategi Pencapaian pengabdian masyarakat dilakukan dengan agenda, pertama, Pembukaan bimbingan pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Kedua, *Focus Group Discussion* (FGD) adalah “suatu pengumpulan data dan informasi yang sistematis mengenai suatu permasalahan tertentu yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok”.³

Dalam pelaksanaan FGD, peserta dibagi ke dalam kelompok diskusi dengan peran yang berbeda. Guru berperan aktif dalam menyampaikan pengalaman, kendala, serta kebutuhan mereka dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT. Sementara itu, narasumber memberikan penjelasan teknis, mendemonstrasikan penggunaan aplikasi, dan memberikan solusi praktis atas hambatan yang dialami guru. Setiap sesi FGD menghasilkan catatan

¹ Muhammad Ramli, “Media Teknologi Pembelajaran,” *IAIN Antasari Press*, 2012, 1–3.

² wikipedia, “Teknologi Infomasi,” 2023, www.wikipedia.org.

³ binus.ac.id, “Focus Group Discussion,” n.d., www.binus.ac.id.

penting, antara lain meningkatnya pemahaman guru mengenai pembuatan media berbasis website, video animasi, dan game edukasi, serta munculnya komitmen untuk mengintegrasikan media tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil diskusi ini sekaligus menjadi dasar perumusan tindak lanjut pelatihan yang lebih mendalam sesuai kebutuhan guru

Waktu kegiatan dilaksanakan pada hari Selasa, 20 September 2022 di Madrasah Tsanawiyah Al Muhajirin Antang. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dosen STAI Kuala Kapuas digambarkan sebagai berikut,

Tabel 1. Matriks Kegiatan Pengabdian Masyarakat STAI Kuala Kapuas

No	Kegiatan	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sept
1	Persiapan							
2	Perisapan							
3	Pelaksanaan							
4	Pelaporan							

Tabel 2. Bimbingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT

NO.	Hari/Waktu	Agenda/Materi	Keterangan
01	09 :00- 09:30	PEMBUKAAN	Tim pengabdian, yayasan, kepala sekolah SMK dan seluruh guru
02		COFFE BREAK	All peoples
03	Selasa 20/09/2022 09:40-11:00	MATERI I Ah Subhan M.Pd Olis, M.Pd	Konsep media pembelajaran berbasis IT
04	Selasa 20/09/2022	MATERI II Muhammad Rasyid M.Pd.I	Metode pengajaran IQRA yang efektif menggunakan aplikasi whatsapp
05	Selasa 20/09/2022	MATERI III Abuya A. Suryani M.Pd.I	Metode pengajaran yang efektif alqur'an menggunakan apliaksi whatsapp
06		PENUTUPAN	All peoples

HASIL

Berdasarkan metode kegiatan FGD maka teknis pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian di Madrasah Tsanawiyah Al-Muhajirin Antang Kuala Kapuas antara lain :

1. Berkoordinasi kepada *steakholder* madrasah
2. Menentukan moderator yang menyampaikan topik bahasan
3. Menyiapkan waktu dan tempat peserta yakni dewan guru MTs al-Muhajirin Antang
4. Memaparkan tema dan sub topik bahasan dan pertanyaan terbuka dan terfokus
5. Mencatat, mendokumentasikan dan menyimpulkan hasil temuan

Koordinasi tim pengabdian kepada kamad Tsanawiyah Al-Muhajirin Antang dilaksanakan sesuai harapan. Dalam hal ini, kepala madrasah menyambut dengan antusias mengenai program pengabdian dosen di madrasah Tsanawiyah Al-Muhajirin Antang.



Gambar 1. Koordinasi Tim Pengabdian masyarakat kepada Ustazah Fitri sebagai Kamad Tsanawiyah al Muhajirin Antang

Teknis pelaksanaan selanjutnya yakni pembukaan kegiatan pengabdian sekaligus penyampaian materi “Bimbingan Media Pembelajaran Berbasis IT” oleh tim pengabdian dosen berjumlah tiga orang yaitu Andri Suryani M.Pd.I selaku ketua pelaksana dan Muhammad Rasyid M.Pd.I dan Olis M.Pd. Selaku anggota pelaksana tim pengabdian masyarakat.



Gambar 2. FGD Tim pengabdian dan guru MTs Al-Muhajirin Antang

Teknis ketiga terakait agenda yakni penyampaian materi tentang “Bimbingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT” dengan sub topik bahasan :⁴

a. Konsep Media Pembelajaran Berbasis IT

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pengalaman belajar kepada siswa. Dalam konteks Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Muhajirin, pemanfaatan media berbasis teknologi informasi (IT) menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk

⁴ Siswanto, Eko, M.Kom dkk, *Pelatihan Pengembangan Website Pembelajaran Keren Dengan Google Sites Dan Wordwall Mudah Dan Cepat*, Diklat PPMULTIINDO dan Ikatan Alumni Udinus 17 s.d. 19 September 2022

belajar⁵. Aplikasi a Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan motivasi siswa melalui sistem kompetitif, sementara Quizizz lebih unggul dalam fleksibilitas belajar mandiri dan penyediaan laporan hasil yang lebih rinci.⁶

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahwa dan Syafi'i yang menunjukkan bahwa pemilihan media yang tepat dapat berpengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa⁷. Dengan memanfaatkan media digital, siswa di Madrasah Tsanawiyah tidak hanya mendapatkan materi pelajaran, tetapi juga dapat berinteraksi dengan guru dan teman-teman mereka secara lebih efektif.

Namun, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media ini. Hasil survei di Madrasah Tsanawiyah menunjukkan bahwa hanya 40% guru yang merasa percaya diri dalam menggunakan teknologi informasi sebagai media pembelajaran⁸. Oleh karena itu, pelatihan dan sosialisasi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis IT perlu diadakan secara berkala untuk meningkatkan kompetensi guru.



Gambar 3. Anggota Tim pengabdian masyarakat

b. Metode Mengajar IQRO Menggunakan Media Whatsapp

Metode mengajar Iqro di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Muhajirin menggunakan pendekatan yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi. Iqro adalah metode pembelajaran membaca Al-Qur'an yang berfokus pada pengenalan huruf dan pengucapan yang benar. Dengan menggunakan aplikasi dan media digital, proses belajar mengajar Iqro menjadi lebih menarik dan interaktif.

Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam mengajar Iqro adalah dengan menggunakan aplikasi mobile yang menyediakan latihan membaca dan mendengarkan bacaan Al-Qur'an. Penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa hingga 50% dalam waktu yang relatif singkat⁹. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya efektif, tetapi juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam belajar.

Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, penting bagi guru untuk mengintegrasikan metode ini dengan pendekatan pembelajaran aktif. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa yang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar

⁵ E Widiyanto, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Journal of Education and Teaching*, 2021, <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE/article/view/11707>.

⁶ Aditya Ahmad Fauzi et al., "Analisis Dan Perbandingan Media Interaktif Kahoot Dan Quizizz Dalam Kemudahan Pembelajaran," no. 1 (2025).

⁷ F A Zahwa and I Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan* ..., 2022, <http://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/view/3963>.

⁸ M Syahroni, F E Dianastiti, and ..., "Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *International Journal of* ..., 2020, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL/article/view/28847>.

⁹ A I Susanti, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)* (books.google.com, 2021), <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=SEpUEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=media+pembelajaran+teknologi+informasi&ots=1wB-GfNc-Q&sig=uqi34AgcRRXlIiMYWWBrJph9elo>.

cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan strategi pengajaran yang melibatkan siswa secara langsung, seperti diskusi kelompok dan praktik membaca secara bergiliran.



Gambar 4. Tim Pengabdian Masyarakat

c. Metode Mengajar Al-Qur'an Menggunakan Media Whatsapp

Metode mengajar Al-Qur'an di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Muhajirin juga mengalami transformasi dengan adanya teknologi informasi. Dalam pembelajaran Al-Qur'an, penggunaan video tutorial dan materi interaktif menjadi salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman siswa. Video yang menampilkan cara membaca Al-Qur'an dengan benar dan penjelasan mengenai tajwid sangat membantu siswa dalam memahami materi.

Penggunaan video dalam pembelajaran Al-Qur'an dapat meningkatkan retensi informasi siswa hingga 60%¹⁰. Dengan adanya media visual, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, pembelajaran berbasis multimedia ini juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Namun, untuk mengoptimalkan metode ini, perlu dilakukan evaluasi secara berkala untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media interaktif memiliki nilai ujian yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang menggunakan metode tradisional¹¹. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah untuk terus mengembangkan dan memperbarui media yang digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an



Gambar 5. tim pengabdian masyarakat

¹⁰ N A J Harefa and E Hayati, "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi," *Angewandte Chemie International ...* (siakad.unzah.ac.id, 2021), <https://siakad.unzah.ac.id/siakaddata/berkas/berkasmk/D MEDIA PEMBELAJARAN 2020.pdf>.

¹¹ F Sari et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi," *ABDINE: Jurnal ...*, 2021, <https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/171>.

d. Materi

Melalui metode FGD, penyampaian materi dibahas secara terfokus. Kegiatan ini tidak hanya sekadar diskusi, tetapi juga menjadi wadah untuk menggali ide-ide inovatif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis IT. Dalam sesi ini, para peserta, yang terdiri dari pendidik, pengembang konten, dan ahli teknologi pendidikan, saling berbagi pengalaman dan pengetahuan mengenai berbagai bentuk media yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu catatan penting yang muncul dari diskusi tersebut adalah tentang media pembelajaran berbasis website, pembuatan video animasi, dan game pendidikan, yang saat ini sedang menjadi tren di kalangan pendidik dan siswa.

Media pembelajaran berbasis website merupakan salah satu metode yang paling banyak dibahas. Website sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas dan fleksibilitas. Dengan adanya website, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja, asalkan ada koneksi internet. Misalnya, platform pembelajaran seperti *Moodle* atau *Edmodo* menawarkan berbagai fitur yang mendukung interaksi antara pengajar dan siswa. Dalam konteks ini, peserta FGD membahas bagaimana website dapat dioptimalkan dengan menambahkan elemen interaktif seperti kuis online, forum diskusi, dan materi multimedia yang menarik. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.

Pembuatan video animasi juga menjadi topik yang hangat dalam diskusi. Video animasi memiliki daya tarik visual yang kuat dan dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan dengan teks biasa. Sebagai contoh, sebuah video animasi yang menjelaskan konsep-konsep sains yang kompleks dapat memudahkan siswa untuk memahami materi tersebut dengan lebih baik. Dalam FGD, peserta berbagi pengalaman tentang alat-alat yang dapat digunakan untuk membuat video animasi, seperti Powtoon atau Animaker, yang relatif mudah digunakan bahkan oleh mereka yang tidak memiliki latar belakang teknis. Selain itu, video animasi juga memungkinkan pengajar untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Game pendidikan juga menjadi sorotan dalam diskusi ini. Game sebagai media pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dalam FGD, beberapa peserta memberikan contoh game yang telah sukses diterapkan di kelas, seperti *Kahoot!* dan *Quizizz*, yang mengubah kuis tradisional menjadi kompetisi yang penuh semangat. Melalui game, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Peserta juga membahas tantangan dalam mengembangkan game pendidikan, seperti kebutuhan untuk memastikan bahwa konten permainan tetap relevan dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Analisis mendalam terhadap setiap aspek yang dibahas, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IT tidak hanya sekadar mengikuti tren, tetapi juga merupakan langkah strategis untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi, pengajar dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Selain itu, penting bagi pendidik untuk terus beradaptasi dan mengembangkan keterampilan teknologi mereka agar dapat memanfaatkan potensi penuh dari media pembelajaran ini. Dengan demikian, melalui metode FGD, para peserta berhasil mengidentifikasi dan mendiskusikan berbagai media pembelajaran berbasis IT yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dari media pembelajaran berbasis website, pembuatan video animasi, hingga game pendidikan, masing-masing memiliki keunggulan dan tantangan tersendiri. Oleh karena itu, penting

bagi pendidik untuk terus mengeksplorasi dan berinovasi dalam penggunaan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.



Gambar 3. Seluruh Dewan Guru Ikut Berpartisipasi Aktif Dalam Kegiatan

KESIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa pertama, Pengetahuan dan pemahaman guru tentang media pembelajaran berbasis IT meningkat. Kedua, ketertarikan guru tentang media pembelajaran berbasis IT khususnya mengenai media pembelajaran berbasis website, membuat video animasi dan game pendidikan, semakin bertambah.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Muhajirin memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. Konsep media yang tepat, metode mengajar Iqro yang inovatif, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran Al-Qur'an menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Muhajirin Kuala Kapuas.

Sebagai tindak lanjut, integrasi media pembelajaran berbasis IT perlu dipertimbangkan secara lebih sistematis ke dalam kurikulum madrasah agar pemanfaatannya berkelanjutan. Pelatihan lanjutan bagi guru untuk memperdalam keterampilan teknologi, penyediaan infrastruktur pendukung, dan kolaborasi dengan ahli IT akan memperkuat hasil yang dicapai. Ke depan, inisiatif ini juga berpotensi diperluas ke madrasah lain di wilayah Kabupaten Kapuas maupun daerah sekitarnya, sehingga manfaat inovasi pembelajaran berbasis IT dapat dirasakan lebih luas.

REFERENSI

- binus.ac.id. "Focus Group Discussion," n.d. www.binus.ac.id.
- Fauzi, Aditya Ahmad, Fithriawan Nugroho, Wahyu Putra, and Yossa Agung Pratama. "Analisis Dan Perbandingan Media Interaktif Kahoot Dan Quizizz Dalam Kemudahan Pembelajaran," no. 1 (2025).
- Harefa, N A J, and E Hayati. "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi." *Angewandte Chemie International* siakad.unzah.ac.id, 2021. [https://siakad.unzah.ac.id/siakaddata/berkas/berkasmk/D MEDIA PEMBELAJARAN 2020.pdf](https://siakad.unzah.ac.id/siakaddata/berkas/berkasmk/D%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%202020.pdf).
- Ramli, Muhammad. "Media Teknologi Pembelajaran." *IAIN Antasari Press*, 2012, 1–3.
- Sari, F, M Suhaidi, W Febrina, and ... "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi." *ABDINE: Jurnal* ..., 2021. <https://ejurnal.sttdumai.ac.id/index.php/abdine/article/view/171>.
- Susanti, A I. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)*. books.google.com, 2021. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=SEpUEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&>

- dq=media+pembelajaran+teknologi+informasi&ots=1wB-GfNc-Q&sig=uqi34AgcRRXliMYWWBrJph9elo.
- Syahroni, M, F E Dianastiti, and ... "Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *International Journal of ...*, 2020. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL/article/view/28847>.
- Widianto, E. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal of Education and Teaching*, 2021. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE/article/view/11707>.
- wikipedia. "Teknologi Informasi," 2023. www.wikipedia.org.
- Zahwa, F A, and I Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan ...*, 2022. <http://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/view/3963>.