

# Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar

Harlen Simanjuntak<sup>1)</sup> Bakti Toni Endaryono<sup>3)</sup> Balyan<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas HKBP Nommensen

<sup>2)</sup>Program Studi Ekonomi Syariah IAIN Laa Roiba Bogor

<sup>3)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Laa Roiba Bogor

\*Corresponding author E-mail: [harlen\\_simanjuntak1964@yahoo.com](mailto:harlen_simanjuntak1964@yahoo.com)

---

## Abstrak

**Kata Kunci :** Peran Teknologi Informasi, Proses belajar mengajar, Sekolah Dasar

Penelitian ini bertujuan untuk membahas dan mengetahui Peran Teknologi Informasi Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Disekolah Tingkat Dasar, Metode yang digunakan dalam menelitian ini adalah Penelitian kualitatif deskripsif dengan teori substantif berdasarkan konsep-konsep yang timbul dari data empiris data diperoleh dari data sekunder dan literatur yang sesuai dengan kajian serta sesuai kondisi lapangan. Hasil dari penelitian ini adalah peran dari teknologi informasi ini dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) diantaranya: mempermudah dalam menyampaikan pelajaran, peserta didik dapat mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan pembelajaran yang efektif bagi guru untuk mencapai proses belajar yang maksimal sesuai aturan kependidikan dan lain sebagainya.

Kata Kunci : Peran Teknologi Informasi, Proses belajar mengajar, Sekolah Dasar

---

## Abstract

**Keywords:** Information Technology, Teaching and learning process, Elementary School,

*This study aims to discuss and determine the Role of Information Technology in the Process of Teaching and Learning Activities in Vocational Secondary School, The method used in this research is descriptive qualitative research with substantive theory based on concepts arising from empirical data data obtained from secondary data and the corresponding literature with studies and according to field conditions. The results of this study are the role of information technology in teaching and learning activities including: making it easier to deliver lessons, students can easily understand the lessons delivered by the teacher, and effective learning for teachers to achieve maximum learning process according to the rules of education and so forth.*

**Keywords:** Information Technology, Teaching and learning process, Elementary School,

---

@Inventa:Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Copy Right

## Pendahuluan

Pendidikan Dasar merupakan pendidikan yang sangat penting dalam proses pencetakan Sumber Daya Manusia kedepan dan sebagai calon penerus bangsa, sehingga peran proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan peserta didiknya,

Diera Diskrupsi saat ini di era revolusi industry 4.0 lembaga pendidikan di tuntut untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas salah satunya adalah dengan pemanfaatan media teknologi. Sehingga Guru saat ini harus mampu beradaptasi dengan teknologi khususnya untuk media pembelajaran

sehingga proses pembelajaran dikelas menarik dan profesional sebagai pendukung mutu lulusan . Saat ini teknologi pembelajaran yang modern dan inspiratif dengan teknologi komunikasi dan informasi saai ini sehingga guru menjadi sumber inspiratim kepada siswa sebagai guru yang handal.

Penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi saat ini dapat mempengaruhi hasil prestasi siswa di jaman dahulu proses pembelajaran guru masih menggunakan system manual dimana guru masih menggunakan kapur tulis dan metode ceramah dengan suara keras sehingga tidak banyak peserta didik mudah memahami pelajaran. dengan Media pembelajaran yang kreatif sehingga dapat mendorong kegiatan belajar mengajar menjadi profesional. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang konkret yang dibuat oleh gurunya sendiri disetiap mata pelajaran seperti menggunakan alat peraga, media *e-learning*, power poin praktik lapangan di sekitar sekolahan dengan memanfaatkan media dan fasilitas yang ada di sekolah

saat ini untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran. hal ini harus dilakukan oleh guru dalam upaya dapat meningkatkan mutu lulusan di Sekolah Dasar. Permasalahan saat ini dilapangan masih ada lembaga pendidikan di tingkat Sekolah Dasar masih meggunakan media pembelajaran gaya lama sehingga mengurangi minat belajar siswa

dikarenakan tidak menarik, sehingga lulusan untuk melanjutkan ke jenjang sekolah menengah pertama harus menyesuaikan Hasil yang di capainya sehingga tidak banyak para siswa dan orang tua tidak bisa mendapatkan jenjang sekolah yang diharapkan. berdasarkan penelitian yang lalu dilapangan ada beberapa permasalahan yang terjadi peran teknologi informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar seperti :

Dengan permasalahan Belum terkelolanya sumber daya dengan baik dan sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung degan hasil Teknologi informasi merupakan salah satu senjata persaingan. Hal ini tidak perlu diragukan lagi karena saat ini teknologi informasi telah menjadi salah satu alat untuk meningkatkan efisiensi aktivitas operasional lembaga pendidikan termasuk di dalamnya lemabaga pendidikan tenaga kejuruan.

Permasalahan saat ini belum semua guru memahami apa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran dalam mengintegrasikan TIK ke dalam proses pembelajaran dengan hasil penelitian Fakta nyata menunjukkan bahwa ada upaya secara sporadis dari beberapa sekolah-sekolah, baik sekoalh negeri maupun swasta di beberapa kota besar di Indonesia yang telah berupaya mengintegrasikan TIK ke dalam proses pembelajaran. Walaupun mungkin belum sempurna, tapi telah menunjukkan adanya perbedaan baik bagi

hasil belajar maupun apresiasi siswa, orang tua maupun guru.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kualitatif deskriptif dengan teori substantif berdasarkan konsep-konsep yang timbul dari data empiris data diperoleh dari data sekunder dan literatur yang sesuai dengan kajian serta sesuai kondisi lapangan Penelitian kepustakaan ini dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan data-data kepustakaan seperti buku, majalah, kamus dan sumber-sumber yang dibutuhkan dalam penyusunan penelitian ini.

## Hasil & Pembahasan

### Teknologi Informasi dalam Kegiatan Belajar

Teknologi adalah penerapan konsep-konsep ilmiah yang tidak hanya bertujuan untuk menjelaskan gejala-gejala alam untuk mengerti dan memahami. Bahkan, juga untuk memanipulasi faktor-faktor terkait dengan gejala-gejala tersebut guna mengontrol dan mengarahkan proses yang terjadi. Jadi fungsi teknologi adalah untuk memberi kemudahan bagi kehidupan manusia..

Peran teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan proses yang dapat membantu untuk menyampaikan pelajaran atau pengetahuan terhadap peserta didik dalam kegiatan mengajar yang efektif. Teknologi ini pun berkaitan dengan metode pembelajaran yang efektif bagi guru untuk

mencapai proses belajar yang maksimal sesuai aturan kependidikan.

Hasil teknologi telah sejak lama dimanfaatkan dalam pendidikan. Penemuan kertas, mesin cetak, radio, film, TV, omputer, dan lain-lain segera dimanfaatkan bagi pendidikan. Pada hakikatnya alat-alat itu tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan seperti film, radion, TV, komputer, dan sebagainya. Akan tetapi alat-alat itu ternyata dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Mungkin hanya "*Teaching Machhine*" yang sengaja dibuat khusus untuk tujua pendidikan.

Alat-alat teknologi pndidikan dapat mengubah peranan guru. Di samping guru timbul sumber-sumber pelajaran lainnya. Namun peranan guru tidak akan dapat ditiadakan dan akan selalu diperlukan. Mengawinkan "teknologi" dengan "pendidikan" dapat mengejutkan profesi guru, sebab teknologi diasosiasikan dengan "mesin" yang dapat menimbulkan bahaya "dehumanisasi" pendidikan, yaitu pendidikan yang "mechanical", yang serba mesin yang menghilangkan unsur manusiawi yang selalu terdapat dalam interaksi sosial antara guru den murid, dan antara murid dengan murid dalam pelajaran biasa. Pengalaman dengan alat teknologi pendidikan membuktikan bahwa dalam proses belajar mengajar guru tetap memegang peranan yang penting. saat ini masih ada guru yang menggunakan proses pembelajaran menggunakan Buku dan media papan tulis namun saat ini guru dituntut untuk

menggunakan media yang baik dengan pemanfaatan teknologi saat ini seperti media power poin, media gambar tiga dimensi dan alat media pembelajaran yang lain sebagai pendukung proses pembelajaran yang modern.

Teknologi pendidikan mengajak guru untuk bersiap problematis terhadap proses belajar mengajar dan memandang tiap metode mengajar sebagai hipotesis yang harus diuji efektivitasnya. Dengan demikian teknologi pendidikan mendorong profesi keguruan untuk berkembang menjadi suatu “*science*”. Namun pekerjaan guru akan selalu mengandung aspek “*seni*”. Mengajar sebagai profesi dan menjadikan tugas guru secara langsung terhadap peserta didik menyangkut kepentingan dan kebutuhan untuk menyampaikan pengetahuan agar peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik dan dipahami. Kemudian tumbuh dan berkembang kedewasaan dan kemandirian melalui proses belajar. Mengajar adalah proses menciptakan sistem lingkungan yang *kondusif* dan *produktif*. Dalam kegiatan proses belajar mengajar terjadi komunikasi antara guru dan peserta didik. Komunikasi dua arah dalam proses belajar mengajar banyak memberikan manfaat, yaitu meningkatkan peluang bagi guru untuk memperoleh masukan dalam rangka menilai efektifitas belajar. Masukan tersebut tidak harus ditunggu sampai ujian akhir secara formal, tetapi dapat secara lebih cepat ketika proses belajar masih berlangsung.

Informasi yang disajikan melalui multimedia berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika di proyeksikan kelayar

lebar melalui *overhead projector* (OHP), dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (Video atau animasi), multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah di mengerti karenan sebanyak indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu kemampuan teknologi elektronika semakin besar. Bentuk informasi grafis, video, animasi, diagram, suara, dan lain-lain, dengan mudah dapat dihasilkan dengan mutu yang cukup baik. Misalnya, video kamera berfungsi untuk merekam video yang diinginkan untuk kemudian ditransfer dan digabungkan dengan animasi, grafik, dan teks yang dihasilkan oleh komputer.

### **Hakikat Teknologi Informasi**

Teknologi informasi dapat menjadi alat pendorong ke arah kemajuan bangsa. Salah satu dampak terbesar adalah perkembangan pembangunan di bidang pendidikan. Hal yang merupakan jembatan menuju bangsa yang maju di mana masyarakat dapat memiliki alat-alat yang membantu merekea mengembangkan usaha dan menikmati hasilnya secara mudah, murah, dan merata. Sesuatu yaang merupakan kerangka akses untuk semua orang dalam mengarungi abad 21.

Teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu memberi perubahan besar di banyak negara. Dalam era global sekarang ini tidak ada lagi sekat dalam hal akses informasi sehingga semua lapisan masyarakat mempunyai kesempatan yang sama untuk

mengembangkan diri dalam segala aspek kehidupan. Tentunya kita sebagai masyarakat Indonesia tidak dapat menolak terhadap “*booming*” teknologi informasi dan komunikasi ini.

Peranan dunia pendidikan menjadi pintu utama untuk menyaring, mentransfer dan memberikan *constraints* sehingga nilai-nilai tradisional yang positif tidak mudah terkikis bahkan kita berharap dapat bergabung secara sinergis. Tentunya tugas kita semua untuk sama-sama berfikir mencari format terbaik bagaimana memanfaatkan dan mengevaluasi peranan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan ditanah air tercinta ini.

Kesadaran masyarakat baik dari kalangan *content provider* maupun khalayak pengguna juga cukup mengembirakan. Paling tidak pada saat ini ada tujuh situs di Indonesia yang membentuk komunitas pendidikan *online* yaitu [supersiswa.com](http://supersiswa.com), [sekolah2000.orid](http://sekolah2000.orid), [pendidikan.net](http://pendidikan.net), [ksi.plasa.com](http://ksi.plasa.com), [esensi.com](http://esensi.com), [ayo.net.com](http://ayo.net.com), dan [ub.net.id](http://ub.net.id). ketujuh situs tersebut tumbuh karena adanya kebutuhan khalayak akan adanya suatu layanan pendidikan melauli internet, dan rupanya kebutuhan tersebut direspon secara positif oleh kalangan swasta, yang mendapat dukungan dari Departemen Pendidikan Nasional (DPN).

Situs-situs khusus dalam bidang pendidikan diantaranya ialah situs sekolah 2000 yang semula bernama SMU 2000, yang

merupakan suatu situs pendidikan yang terbesar yang tumbuh dari inisiatif Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) yang kemudian mendapat dukungan dari Depdiknas dan pihak swasta lain seperti produsen komputer dan lain-lain. Dengan dukungan Depdiknas tersebut kini Sekolah 2000 berhasil membentuk komunitas pendidikan yang memiliki anggota 404 sekolah SLTP, SMU dan SMK Negeri maupu Swasta yang terbesar di 20 provinsi ([sekolah2000.or.id](http://sekolah2000.or.id), Mei, 2001). Semakin bertambahnya sekolah yang tergabung. Semakin bertambahnya jumlah warnet-warnet, dan seiring dengan bertambahnya rumah tangga yang memiliki komputer atau laptop yang terhubung ke internet, maka kesempatan bagi peserta didik untk memanfaatkan internet juga semakin tinggi. Dengan demikian bisa diasumsikan pula bahwa peluang memanfaatkan internet untuk keperluan pendidikan atau secara lebih khusus lagi untuk keperluan pembelajaran di lingkungan sekolah di Indonesia menjadi hal yang sangat mungkin dan layak untuk dilaksanakan.

### **Konsep Pembelajaran Melalui Teknologi Informasi**

Perkembangan peradaban manusia diiringi dengan perkembangan cara penyampaian informasi (yang selanjutnya dikenal dengan istilah Teknologi informasi). Mulai dari gambar-gambar yang tak bermakna di dinding-dindinggua, peletakkan tonggak sejarah dalam bentuk prasasti sampai

diperkenalkannya dunia arus informasi yang kemudian dikenal dengan nama internet.

Pemanfaatan internet sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran di sekolah Dasar tidaklah sederhana dan semudah yang dibayangkan, karena banyak hal yang harus dipelajari dan dilakukan dengan sungguh-sungguh sebelum menerapkannya. Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar mengajar di sekolah, internet harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dengan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Kondisi yang harus mampu didukung oleh internet tersebut terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan, Implementasi strategi proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang digunakan berbagai macam meliputi, diskusi, pengajaran, tugas dan praktik di lingkungan sekitar khususnya pada mata pelajaran tertentu, untuk mengetahui hasil dari proses tersebut maka setiap guru wajib mengevaluasi proses ada tiga model dasar cara guru berdialog meliputi (a) Dialog / komunikasi antara guru dengan siswa, (b) Dialog / komunikasi antara siswa dengan sumber belajar, (c) Dialog / komunikasi di antara siswa.

Apabila ketiga aspek tersebut bisa diselenggarakan dengan komposisi yang serasi, maka diharapkan akan terjaji proses

pembelajaran yang optimal. Sebagaimana ditegaskan oleh Bottcher (1995), bahwa perancangan suatu pembelajaran dengan mengutamakan keseimbangan antara ketiga dialog komunikasi tersebut sangat penting pada lingkungan pembelajaran berbasis web.

### Kegiatan Belajar Mengajar

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan.

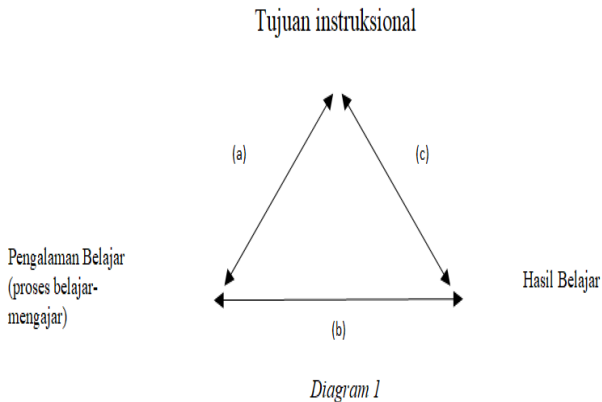
, Yunus (1942 ; 78) dalam buku *Attarbiyatul Watta'liimi* mengungkapkan sebagai berikut:

إِنَّهَا أَكْبَرُ تَأْيِيرًا فِي الْخَوَاسِ وَاضْمِنِ  
لِلْفَهْمِ....فَمَا رَأَى كَمَنْ سَمِعَ

Maksudnya: “Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman ....orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka

yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya.

Dalam Proses belajar dan mengajar memiliki tiga unsur yaitu pengajaran, Proses dan Hasil belajar seperti digambarkan dalam diagram ini :



**Gambar 1.** Grafik Proses Pembelajaran

Garis (a) menunjukkan hubungan antara tujuan instruksional dengan pengalaman belajar, garis (b) menunjukkan hubungan antara pengalaman belajar dengan hasil belajar, dan garis (c) menunjukkan hubungan tujuan instruksional dengan hasil belajar. Dalam rangka pelaksanaan fungsi dan tugas istitusional itu, guru menempatkan kedudukan sebagai fitur sentral. Di tangan para gurulah terletak kemungkinan berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan di sekolah, serta di tangan mereka pulalah bergantungnya masa depan karier para siswa yang menjadi tumpuan harapan orang tua. guru memiliki tugas pokok diantaranya merencanakan proses pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi proses pembelajaran, untuk itu

yang berkaitan dengan proses pembelajaran meliputi,

1. *Siswa*, dengan segala karakteristiknya, yang terus berusaha mengembangkan dirinya seoptimal mungkin melalui berbagai kegiatan (Belajar) guna mencapai *tujuannya* sesuai dengan tahapan perkembangan yang dijalaninya.
2. *Tujuan*, (ialah apa yang terakhirnya diharapkan tercapai setelah adanya kegiatan *belajar-mengajar*), yang merupakan seperangkat tugas atau tuntutan atau kebutuhan yang harus dipenuhi atau sistem nilai yang harus tampak dalam perilaku dan merupakan karakteristik kepribadian siswa.
3. *Guru*, (ialah orang dewasa yang karena jabatannya secara formal) selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat (mengajar) sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar (*Learning Experiences*) pada diri siswa, dengan mengerahkan segala sumber (*Learning Resources*) dan menggunakan strategi belajar mengajar (*Teaching – Learning Strategy*) yang tepat (*Appropriate*).

Ada empat masalah pokok yang sangat penting yang harus dijadikan pedoman buat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

1. Spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku yang bagaimana diinginkan

sebagai hasil belajar mengajar yang dilakukan itu. Di sini terlihat apa yang dijadikan sebagai sasaran dari kegiatan belajar mengajar. Sasaran yang di tuju harus jelas dan terarah. Oleh karena itu, tujuan pengajaran yang dirumuskan harus jelas dan konkrit, sehingga mudah dipahami oleh anak didik.

2. Memilih cara pendekatan belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif untuk mencapai sasaran. Bagaimana cara guru memandang suatu persoalan, konsep, pengertian dan teori apa yang guru gunakan dalam memecahkan suatu kasus, akan mempengaruhi hasilnya. Satu masalah yang dipelajari oleh dua orang dengan pendekatan yang berbeda, akan menghasilkan kesimpulan-kesimpulan yang tidak sama.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif. Metode atau teknik penyajiannya untuk memotivasi anak didik agar mampu menerapkan pengetahuan dan pengalamannya untuk memecahkan masalah, berbeda dengan cara atau metode supaya anak didik terdorong dan mampu berfikir bebas dan cukup keberanian untuk mengemukakan pendapatnya sendiri.
4. Menerapkan norma-norma atau kriteria keberhasilan sehingga guru mempunyai pegangan yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai sampai sejauh mana

keberhasilan tugas-tugas yang telah dilakukannya. Suatu program baru bisa diketahui keberhasilannya, setelah dilakukan evaluasi.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, ataupun orang lain dan prosedur media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

## **Kesimpulan**

Peran Teknologi Informasi merupakan salah satu media yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi penggunaannya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi di dunia ini khususnya di negara kita Indonesia jauh begitu besar perkembangannya. Jadi sangatlah penting peran teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar, karena teknologi informasi merupakan proses yang dapat membantu untuk menyampaikan pelajaran atau pengetahuan terhadap peserta didik di sekolah dasar dalam kegiatan mengajar yang efektif. Teknologi ini pun berkaitan dengan metode pembelajaran yang efektif bagi guru



untuk mencapai proses belajar yang maksimal sesuai aturan kependidikan. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan di mana guru memberikan pemahaman atau suatu ilmu pengetahuan kepada peserta didik, dalam proses mengajar butuh keterampilan dimana agar peserta didik bisa menerima ilmu dari seorang guru dengan penuh kesenangan.

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku ataupun perubahan pemikiran dari hal yang tidak diketahui menjadi tahu. Dengan belajar wawasan kita akan bertambah. Proses belajar tidak hanya di dalam ruangan kelas akan tetapi banyak tempat-tempat yang bisa kita jadikan untuk menambah wawasan kita. Manfaat dari peran teknologi ini dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) diantaranya: mempermudah dalam menyampaikan pelajaran, peserta didik dapat mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan lain sebagainya. Dalam kegiatan Belajar mengajar guru di Sekolah Dasar harus bisa menggunakan peran teknologi ini sebagai keterampilan dalam mengajarkan ilmu kepada peserta didik di sekolah, karena dengan keterampilan yang dimiliki akan membuat peserta didik nyaman, senang dalam menuntut ilmu dan hasil lulusan memiliki kompetensi tertentu untuk melanjutkan ke jenjang tingkat menengah yang di harapkan para orang tua siswa.

## Daftar Pustaka

- Al-Qur'an, Penterjemah Penyelenggara (1994) Yayasan, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Semarang : PT Kumudasmoro Grafindo,
- Ananda, E. D. (2003). Pemanfaatan teknologi informasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Dan Teknologi Lingkungan*, 5(20), 1-14.
- Davis, B Gordon, (2002) *Sistem Informasi Manajemen*, Jakarta Pusat : PT Pustaka Binaman Pressindo,
- Dimiyati, Mudjiono, (2013) *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : PT Rineka Cipta,
- Djamarah, Bahri Syaiful, (2011) *Psikologi Belajar*, Jakarta : PT Rineka Cipta,
- Falah, Saiful, Rindu (2012) *Pendidikan dan Kepemimpinan M. Natsir*, Jakarta : Republika Penerbit,
- Hidayat, Syarif, (2013) *Teori dan Prinsip Pendidikan*, Tangerang : PT Pustaka Mandiri,
- Iskandarwassid, & Dadang Sunenda,(2008) *Strategi Pembelajaran bahasa*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,
- Khodijah, Nyayu, (2014) *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada,
- Makmun, Syamsuddin Abin, (2009) *Psikologi Kependidikan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya,
- Nasution, S, (1999) *Teknologi Pendidikan*, Jakarta : PT Bumi Aksara,

- Purwanto, Ngalim (2013) Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, Bandung : PT Remaja Rosdakarya,
- Purwanto, Ngalim M, (2007) Psikologi Pendidikan, Bandung : PT Remaja Rosdakarya,
- Rahman, Azhar, (2011) Media Pembelajaran, Jaarta : PT Rajagrafindo Persada,
- Sa'ud, Syaefudin Udin, (2013) Inovasi Pendidikan, Bandung : Alfabeta,
- Sabri , M Alisuf , (1996) *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya,
- Sadiman, Arief S., dkk,(2010) Media Pendidikan, Jakarta : PT Rajagrafndo Persada,
- Sardiman, A.M, (2011) Interasi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada,
- Slameto, (2010) Belajar dan Faktor-fator yang mempengaruhinya, Jakarta : PT Rineka Cipta,
- Sudjana, N. (2005) Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung : PT Remaja Rosdakarya,
- Suprijono, Agus, (2009) Cooperative Learning, Yogyakarta : Pustaka Pelajar,
- Suyono, dan Hariyanto.(2013) Belajar dan Pembelajaran, Bandung : PT Remaja Rosdakarya,
- Thomas, P. (2012). Peran Sistem Informasi Manajemen “Management Information System” dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Kejuruan. Prosiding APTEKINDO, 6(1).
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2018). kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5(3), 187-192.
- Yuliatmojo, P. (2012). Mempersiapkan Guru Pada Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Prosiding APTEKINDO, 6(1).
- Zuriah, Nurul, , *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007