

# **Modul TIK Pembelajaran di SD**

Rosita PRH, S.Pd.,M.Pd.  
Erna Suhartini, S.Pd.,M.Pd.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Mulawarman  
2021

## KATA PENGANTAR

Dalam kondisi menghadapi Era New Normal pasca Pandemi Covid-19 saat ini, keberadaan Teknologi Informasi dan Komunikasi membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan dan pembelajaran. Peran guru yang inovatif sangat dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu siswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar.

Terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan Pendidikan, antara lain siswa, guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas. Dalam penerapan pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) saat ini, komponen-komponen tersebut harus dapat berkolaborasi dan di akses secara online agar tetap tercipta pembelajaran aktif, menyenangkan dan mencapai tujuan pembelajaran. Materi, media dan evaluasi pembelajaran adalah bagian pokok dalam menunjang pembelajaran. Penyajian materi yang relevan dan kontekstual didukung oleh media ajar menarik dan interaktif berbasis IT, serta instrument evaluasi yang autentik dan mudah digunakan guru mampu menghadirkan pembelajaran yang ideal di Era New Normal. Untuk itu penulis berupaya mengembangkan modul TIK dalam rangka menunjang mata kuliah TIK Pembelajaran di Sekolah Dasar

Modul TIK ini dirangkum penulis dari berbagai referensi dan sumber yang erat kaitannya dengan pembelajaran TIK di Sekolah Dasar. terdiri atas berbagai media dan platform digital yang akan memudahkan guru untuk membuat media ajar yang menarik berbasis animasi, membuat bahan bahan ajar yang menarik dengan ribuan templates gratis dan membuat instrument evaluasi yang autentik.

Dalam penulisan modul ini penulis sangat menyadari banyaknya kekurangan yang terdapat dalam modul ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati kami memohon kritik dan saran pembaca untuk melengkapi modul perkuliahan ini di waktu yang akan datang.

Samarinda, November 2021

Penulis

## Daftar Isi

<b>Sampul.....</b>	<b>i</b>
<b>Kata Pengantar.....</b>	<b>ii</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>iii</b>
<b><i>Canva For Education</i>.....</b>	<b>1</b>
<b>Kegiatan Belajar 1-5 <i>Canva For Education</i>.....</b>	<b>1</b>
A. Pengenalan Canva For Education.....	1
B. Akun Canva For Education.....	2
C. Canva For Presentation.....	3
D. Canva For Worksheet.....	15
E. Canva For Learning Video.....	19
<b>Tes Formatif I.....</b>	<b>24</b>
<b>Kegiatan Belajar 6-9 <i>Wondershare Quiz Creator</i>.....</b>	<b>30</b>
A. Pengenalan Wondershare Quiz Creator.....	30
B. Variasi Model Soal .....	37
C. Mempublish Soal Secara Online.....	46
<b>Tes Formatif II.....</b>	<b>55</b>
<b>Kegiatan Belajar 10-14 Media Ajar Berbasis Game dengan SWISHMAX.....</b>	<b>60</b>
A. Pengenalan Game Digital Sebagai Media Ajar Interaktif.....	60
B. Mengenal SIWSH MAX .....	63
C. Membuat Game Pembelajaran dengan <i>Click and Drag</i> .....	73
<b>Tes Formatif III.....</b>	<b>79</b>
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>83</b>