



Optimalisasi pembelajaran menggunakan media berbasis TIK

Mohamad Miftah

Bappeda Jateng
hasanmiftah77@gmail.com

Info Artikel :

Diterima :
20 Maret 2022
Disetujui :
23 Maret 2022
Dipublikasikan :
28 Maret 2022

ABSTRAK

Media bagi guru merupakan alat penting dalam menyampaikan bahan ajar. Kemampuan merancang dan mengembangkan media terintegral dalam pembelajaran menjadi modal keberhasilan belajar. Tujuan penelitian adalah agar memberikan sharing pemikiran bahwa kegiatan pembelajaran guru dituntut mengurangi penggunaan metode ceramah dan dapat diperkaya penggunaan media pembelajaran, peranan media pembelajaran menjadi semakin penting. Metode penelitian adalah kajian kepustakaan. Hasil penelitian bahwa TIK merupakan suatu program, untuk alat bantu, manipulasi dan menyampaikan informasi. Kehadiran media dalam proses pembelajaran sangat membantu memudahkan pebelajar lebih memahami mata pelajaran. Selain itu, guru atau pembelajar perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Media, TIK*

ABSTRACT

Media for teachers is an important tool in delivering teaching materials. The ability to design and develop integrated media in learning is the capital of successful learning. The purpose of the research is to share ideas that teacher learning activities are required to reduce the use of the lecture method and can be enriched by the use of learning media, the role of learning media is becoming increasingly important. The research method is literature review. The results of the research that ICT is a program, for tools, manipulation and conveying information. The presence of media in the learning process really helps make it easier for students to better understand the subject. In addition, teachers or learners need to do careful planning when designing learning in the classroom.

Keywords: *Learning, Media, ICT*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebagai sebuah sistem, maka unsur-unsur yang terlibat dalam sistem itu tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Artinya ketiadaan suatu unsur akan berpengaruh terhadap jalannya sistem secara keseluruhan. Pendek kata, dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dalam pembelajaran. Pandangan ini selanjutnya akan mengarahkan pada cara pandang kita tentang media tersebut. Media harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran yang kita lakukan di kelas. Guru harus memiliki komitmen terhadap keberadaan media pembelajaran, di mana pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa dan didasarkan pada apa yang ingin

dilakukan oleh peserta didik. Mohamad Miftah (2014) menjelaskan media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam pembelajaran dan media harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran yang kita lakukan di kelas. Menurut Center for Media Literacy (2017) terkait pembuatan media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan; media dirancang untuk mengkonstruksi isi pesan pembelajaran, menggunakan bahasa kreatif, menarik, mudah dipahami, mengandung nilai/estetika, dan memudahkan pemahaman siswa. Rivai, dkk (2017) mengatakan bahwa, pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dan praktik mengajar dalam pembelajaran formal sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengenalkannya tanpa membahayakan kekayaan lingkungan kelas, yaitu perhatian yang dibutuhkan siswa untuk dapat mengikutinya. Taimalu & Luik (2019) melakukan penelitian tentang integrasi TIK dalam pembelajaran yang melibatkan sampel terdiri dari 54 guru. Hasil penelitian bahwa, integrasi TIK memiliki pengaruh yang signifikan terhadap guru dan program pengembangan profesional.

Terlepas dari pentingnya media sebagaimana diindikasikan dalam penelitian di atas, masih banyak dijumpai guru yang mengajar tanpa pemanfaatan TIK. Mereka cenderung menjadi center of class yang mengandalkan dengan metode ceramah dan tidak interaktif dengan siswa. Hal ini, disebabkan sebagian guru masih sulit mengubah kebiasaan lama dan kurang mampu beradaptasi dengan perkembangan TIK. Kusnandar (2018) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa, upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar dari para peserta didik, adalah peran aktif guru dalam strategi penguasaan TIK dalam pembelajaran.

Namun, masih terdapat kesenjangan jarak, budaya masyarakat, dan kesulitan komunikasi seringkali mengakibatkan program bantuan media pembelajaran TIK tidak dapat dimonitor keberlangsungannya. Sofiya, dkk (2018) mengatakan bahwa, kunci keberhasilan pembelajaran adalah kredibilitas seorang guru di kelas menerapkan kurikulum secara inovatif. Falachi, dkk (2017) menegaskan bahwa, guru memiliki tanggung jawab dan tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi. Lawrence & Tar (2018) berpendapat bahwa, pemanfaatan TIK memberikan pembelajaran lebih maksimal, meningkatkan kualitas pengajaran, interaktivitas dan aksesibilitas pembelajaran. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran akan lebih meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran yang diungkapkan oleh para tokoh. Akan tetapi menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang artinya perantara. Yaumi (2018) mengemukakan bahwa, media merupakan kata jamak dari *medium* yang berarti perantara/pengantar. Selanjutnya pengertian media dipergunakan dalam berbagai aktivitas. Hal ini dipahami bahwa media dapat menjadi pengantar informasi atau pesan kepada penerima pesan. Jadi media memiliki nilai peran dan fungsinya sebagai pengantar pesan. Kurniawati & Nita (2018) menerangkan konsep atau definisi media pendidikan atau media pembelajaran sebagai seluruh alat dan bahan yang

dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Media pembelajaran menjadi alat kesuksesan belajar. Media menjadi alat bantu pendidikan yang lebih berkualitas. Christensson (2019) media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Pribadi (2017) pengertian media pembelajaran, yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam proses belajar dan pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi antara pengirim dan penerima dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Jadi media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Bisa dipahami bahwa, media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar.

Yaumi (2018) menjelaskan tentang pengertian media dalam arti sempit merupakan bagian dari dimensi alat dan bahan dalam sistem pendidikan. Secara arti luas bahwa, pengertian media yaitu mempergunakan media secara lebih untuk semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Handayani, dkk (2019) menjelaskan bahwa, media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan hendaknya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam proses belajar dan pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi dari nara sumber kepada khalayak. Khalayak dalam hal ini adalah siswa yang melakukan proses belajar. Dengan menggunakan media dan teknologi dalam pembelajaran, proses penyampaian pesan-informasi dan pengetahuan -antara pengirim dan penerima dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Vitiansih (2016) menjelaskan bahwa, media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu bisa berupa; alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Konsep yang mendasari batasan media pembelajaran mencakup; komunikasi, sistem, dan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan dukungan supplementer secara langsung kepada guru. Menurut Rijal (2020) media pembelajaran adalah media yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam pembelajaran dan media harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran yang kita lakukan di kelas.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan). Adapun media belajar memiliki fungsi memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang. Dalam pembelajaran terjadi komunikasi antara pembelajar dengan pembelajar, sehingga proses pembelajaran sebagai bagian proses komunikasi antar

manusia. Meskipun dapat saja terjadi komunikasi langsung antara pebelajar dengan bahan pembelajaran, di sana ada peranan media pembelajaran.

Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Peran media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. Fitriana (2018) menjelaskan bahwa TIK dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh sangat besar dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis TIK memudahkan dalam menyelesaikan aktivitas atau pekerjaan melalui mengakses informasi dan materi pelajaran kapanpun dan dimanapun. Warsita (2017) menegaskan bahwa, peran dan kedudukan media dalam konteks pembelajaran sebagai bagian integral pembelajaran. Komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru dan pengelola pendidikan. Hal ini, karena peran dan fungsi media dalam memfasilitasi peserta didik sangatlah penting dan bermakna, penyajian media bersifat fleksibel dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Amir, dkk (2016) menjelaskan peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Kustandi, dkk (2020) mengatakan bahwa pemanfaatan media memiliki fungsi bagi pembelajaran siswa, yaitu; mengubah yang tadinya abstrak menjadi kongkret, teoretis menjadi fungsional praktis, membangkitkan motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar, memberikan kejelasan dan kemudahan pemahaman materi, dan memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Hal ini sejalan pendapat Joko Sutrisno (2008) mengemukakan fungsi media; membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon siswa, memberikan umpan balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi.

Mengingat pentingnya fungsi multimedia di dalam kegiatan pembelajaran yang pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat visual (alat peraga) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, guna meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi retensi (daya serap) siswa. Dengan media pembelajaran, maka pembelajaran lebih berkualitas dan memudahkan baik siswa maupun guru. Dimana pesan/cakupan materi memungkinkan lebih sederhana dan mudah dipahami bagi siswa. Demikian juga bagi guru, penyampaian materi lebih terasa efektif dan maksimal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian literature atau studi kepustakaan. Maka metode yang penulis gunakan adalah metode penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini adalah kepustakaan (*library reseach*), karena data yang diteliti berupa literasi terkait pemahaman media pembelajaran berbasis TIK, peran dan fungsi media pembelajaran TIK, dan landasan filosofi pemanfaatan media pembelajaran.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data penulisan artikel ini adalah *library reseach*, yaitu suatu riset kepustakaan atau penelitian murni. Penelitian kepustakaan di sini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang terdapat diruang perpustakaan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data penulisan artikel ini adalah *library reseach*, yaitu suatu riset kepustakaan atau penelitian murni.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif analitik. Deskriptif analitik yaitu menggambarkan tentang landasan konseptual pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK terintegrasi, dan disertai pendapat para ahli yang relevan juga digunakan.

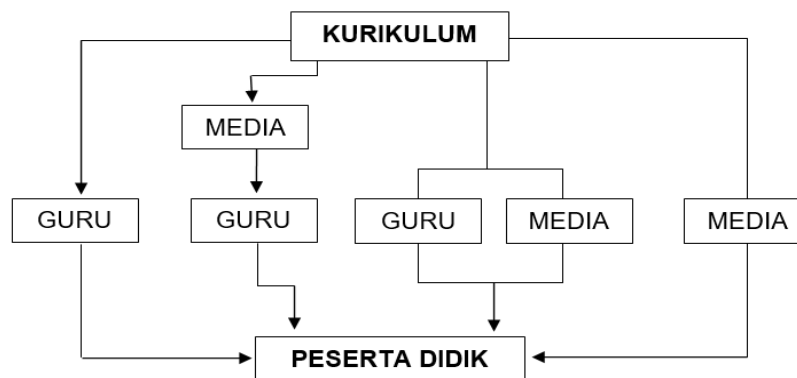
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan Media Berbasis TIK

Dalam rangka mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mengaktifkan siswa, penggunaan multimedia pembelajaran akan sangat membantu kegiatan pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dan menjadi pertimbangan guru dalam kegiatan mengajar merupakan awal kebangkitan Pendidikan. Program pembelajaran yang termasuk di dalamnya (*involve*) media pembelajaran dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai kompetensi yang harus dikuasai.

Dengan konsepsi yang semakin mantap itu, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak lagi sekedar peraga bagi guru melainkan pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Dengan demikian pola interaksi edukatif akan lebih bervariasi hingga meliputi 5 pola berikut: 1). Sumber berupa orang saja (seperti yang kebanyakan terjadi di sekolah kita sekarang), 2). Sumber berupa orang yang dibantu oleh/dengan sumber lain. 3). Sumber berupa orang bersama dengan sumber lain berdasarkan suatu pembagian tanggung jawab. 4). Sumber lain saja tanpa sumber berupa orang. 5). Kombinasi dari keempat pola tersebut dalam bentuk suatu sistem.

Konsep media untuk pembelajaran secara lebih jelas dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. konsep media untuk pembelajaran

Konsep media untuk pembelajaran, biasanya media sering dikemas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal situasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti di atas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik (pebelajar) atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran yang diberikan oleh guru harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran memiliki tujuan terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan daya kreativitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Fazriyah, dkk (2020) bahwa, media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dan siswa karena dengan media pembelajaran siswa dan guru dapat

dengan mudah menjalankan proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk itu, penguasaan pemanfaatan media dalam pembelajaran bagi guru merupakan faktor penting untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Pada saat mengajar, para guru sering dihadapkan pada persoalan-persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara mempermudah belajar peserta didik. Guru atau pendidik perlu memberi kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya, peserta didik yang memperoleh kemudahan dalam menerima informasi akan belajar lebih bergairah dan termotivasi, maka dibutuhkan dukungan unsur terkait keberhasilan pembelajaran. Unsur-unsur keberhasilan pembelajaran menurut Nikmatussaidah (2020) antara lain; tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik (pebelajar), isi bahan yang dipelajari, cara atau metode atau strategi yang digunakan, alat ukur atau evaluasi, serta balikan. Walaupun, semua unsur telah diseleksi pada dasarnya kita kembali pada apa tujuan yang ingin dicapai. Banyak unsur yang berpengaruh untuk mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan atau informasi. Rochanah & Luluk (2016) mengatakan bahwa, dengan pemanfaatan media pembelajaran yang kaya dan bervariasi, tidak saja membuat motivasi belajar meningkat, tetapi juga menjadikan hasil belajar lebih bermakna. Pentingnya kehadiran media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap sistem pembelajaran.

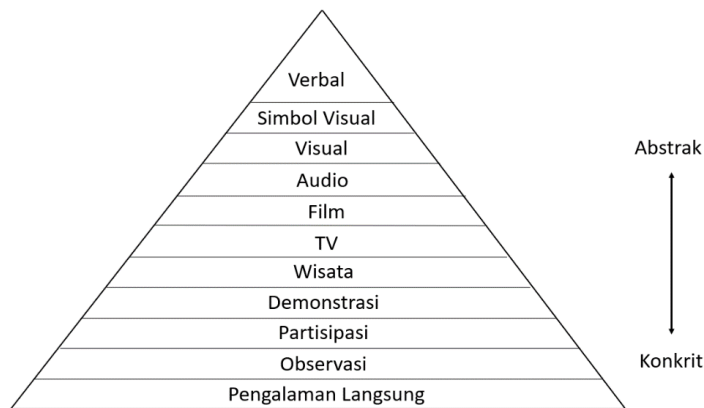
Ismail (2017) berpendapat bahwa, penerapan TIK dalam pembelajaran memungkinkan kegiatan pembelajaran lebih interaktif, simulatif, lebih menarik, menyediakan akses terbuka terhadap materi dan informasi interaktif melalui jaringan, menghilangkan kendala waktu dan ruang dalam lingkungan belajar, mendukung organisasi/lembaga dan manajemen pembelajaran, dan membuka peluang kolaborasi antar-guru dan antar-siswa. Pendidik dituntut untuk mampu menguasai dan mengaplikasikan TIK dalam pembelajaran, mengajak peserta didik untuk mampu memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menciptakan informasi dengan membangun *connecting and sharing*.

Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan dengan tepat oleh seorang guru tentu akan berdampak pada proses dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran berbasis TIK sangat penting dalam pengembangan pendidikan. Wiyakas, dkk (2018) mengatakan bahwa, reaksi dan persepsi pengguna internet akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan penggunaan internet, model TAM yang dikembangkan dari teori psikologis menjelaskan perilaku pengguna komputer, yaitu berlandaskan pada kepercayaan (*believe*), sikap (*attitude*), intensitas (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*).

Bazelais, dkk (2018) mengatakan bahwa, model TAM secara lebih terperinci menjelaskan penerimaan internet dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi dengan mudah diterimanya internet oleh si pengguna (*user*). Model ini menempatkan faktor kepercayaan dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*). Secara empiris model ini telah terbukti memberikan gambaran pada aspek perilaku pengguna PC, dimana banyak pengguna PC dapat dengan mudah mengoperasikan internet, karena sesuai dengan apa yang diinginkannya.

Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi berwujud perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik. Dalam kondisi ini, guru sebagai fasilitator pembelajaran. Syamsidar, dkk (2018) menjelaskan bahwa, penelitian dan pengembangan

melandaskan pada model *Cone of Experience* yang dimaksudkan sebagai cara untuk menggambarkan berbagai pengalaman belajar. Kerucut pengalaman ini berfungsi sebagai suatu visual yang sama dengan tingkat konkrit dan abstraksi metode mengajar dan media pembelajaran. Tujuan kerucut pengalaman ini adalah ingin merepresentasikan tingkat pengalaman, yaitu dari pengalaman yang langsung atau kongkrit menuju pengalaman yang paling abstrak (simbolis). Hubungan konkrit dan abstrak ini bersifat kontinu. Kerucut ini pertama kali berusaha membangun alasan dasar (*rasional*) yang mencakup baik teori belajar maupun komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale dapat diperiksa pada gambar 2.



Gambar 2: Kerucut Pengalaman menurut Edgar Dale 1970

Masuknya pengaruh dari teknologi audio, lahirlah peraga audio visual yang menekankan penggunaan pengalaman konkret untuk menghindari verbalisme. Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar ini Edgar Dale dalam bukunya "*Audio visual methods in teaching*" membuat klasifikasi pengalaman berlapis menurut jenjang/tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian menjadi sangat populer/terkenal dengan nama kerucut pengalaman (*the cone of experience*) dari Edgar Dale tahun 1970, yang terdiri dari 11 jenjang, meliputi: pengalaman langsung, observasi, partisipasi, demonstrasi, wisata, TV, film, radio, visual, simbol visual dan lambang verbal (kata-kata). Pada waktu itu guru-guru amat terpicat pada kerucut pengalaman ini, karena dapat dipakai sebagai pedoman dalam memilih alat bantu apa yang sesuai untuk dipergunakan oleh guru (*Cone of Experience*. 2012).

Andrian & Rusman (2019) menyatakan bahwa, implementasi kurikulum pembelajaran, guru membutuhkan pemahaman dan penguasaan dalam menyajikan materi melalui media pembelajaran dalam upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar. Pertimbangan guru dalam memilih dan menentukan jenis media dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa merupakan pengetahuan dan kemampuan guru yang wajib dikuasai. Jadi guru yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK akan memiliki kelebihan dalam aktivitas belajarnya antara lain; dapat memberikan visualisasi materi abstrak, membantu siswa belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu, materi presentasi lebih interaktif, dalam pemahaman materi yang lebih dalam, dan mampu meningkatkan performance materi presentasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis bahwa, kegiatan belajar mengajar menggunakan media berbasis TIK dapat mengoptimalisasikan pembelajaran. Hal ini, didasarkan pada hasil kajian baik pustaka maupun teori yaitu media memiliki media pembelajaran berbasis TIK peran dan fungsi, antara lain; (1) mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoretis menjadi fungsional praktis. (2) membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar. (3) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. (4) memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus penuh melalui penyediaan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, K. M., & Verawati. (2017). Model Dick and Carey Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Kelas 5 Di Sdit Iqro. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 6 No 02 (2017).
- Arnita, A. (2017). Inovasi Metode dan Media dalam Pembelajaran Seni Di Sekolah. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.29210/114800>.
- Dhika, H., Destiawati, F., Surajiyo, S., & Jaya, M. (2020). Implementasi Learning Management System Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle. *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)*.
- Forkosh-Baruch, A., & Avidov-Ungar, O. (2019). ICT implementation in colleges of education: A framework for teacher educators. *Journal of Information Technology Education: Research*. <https://doi.org/10.28945/4312>.
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*. E-ISSN: 2548-7892 & P-ISSN: 2527-4449. Volume 3, Issue 2, December 2018.
- Koesnandar, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sesuai Kurikulum 2013. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan Kemdikbud*. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p33-61>.
- Kusnandar. (2018). Inovasi Pembelajaran Berbasis TIK di Sekolah 3T Provinsi Papua dan Papua Barat Melalui Pendampingan Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol: 06/02 Desember 2018. Online ISSN: 2622-4283, Print ISSN: 2338-9184.
- Miftah, M., Raharjo, T. J., Utomo, K. B., & Achmad Rifai, R. (2020). *Utilization of ICT Based on Learning Media to Improve Creativity and Early Children's Age*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200620.014>.
- Mumpuni, A., & Dan Laelia Nurpratiwiningsih. (2018). The development of a web-based learning to improve of a creative writing ability of pgsd students. *Cakrawala Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i2.20009>.
- Nguyen, T. L. H., & Nagase, K. (2019). The influence of total quality management on customer satisfaction. *International Journal of Healthcare Management*. <https://doi.org/10.1080/20479700.2019.1647378>.
- Rogelberg, S. G. (2017). *Academy of Management*. In *The Sage Encyclopedia of Industrial and Organizational Psychology*, 2nd edition. <https://doi.org/10.4135/9781483386874.n4>.

- Saifullah, I. (2018). ICT dan Perluasan Kesempatan Belajar. *Tarbawi*.
<https://doi.org/10.36781/tarbawi.v6i1.2968>.
- Swari, N. P. L. R. I., & Wirasedana, I. W. P. (2017). Pengaruh Sistem Penghargaan, Total Quality Management (TQM), Sistem Pengukuran Kinerja, Dan Manajerial. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*. 1. Vol. 21, No.1, Oktober 2017.
- Tiara, D., & Syukron, A. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Anak Berbasis Website Pada Rumah Pintar Indonesia (RPI)* Yogyakarta. Bianglala Informatika. Vol 7, No 2 (2019). Diakses pada tanggal 17 Juni 2021 pada laman :
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/Bianglala/article/view/6691>.
- Warsita, B. (2017). Peran Dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Kwangsan*.
<https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v5n2.p14>.
- Wijaya, H. (2018). *Analisis Data Kualitatif Model Spradley (Etnografi)*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. Diakses tanggal 18 Juni 2021 pada laman:
<https://www.researchgate.net/publication/323557072>.
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Millennial. *Seminar Nasional Tentang Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial*.
<https://doi.org/10.1103/PhysRevB.74.214408>.
- Zaineldeen, S., Hongbo, L., Koffi, A. L., & Hassan, B. M. A. (2020). Technology acceptance model' concepts, contribution, limitation, and adoption in education. *Universal Journal of Educational Research*.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081106>.