

**PERSEPSI ORANG TUA, SISWA DAN GURU TERHADAP  
PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI  
DIGITAL DI MI BAIPAS MALANG**

**TESIS**

**OLEH**  
**ITSNA AMALIYA RATNASARI**  
**NIM. 210103220010**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**  
**MALANG**  
**2025**

**PERSEPSI ORANG TUA, SISWA DAN GURU TERHADAP  
PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI  
DIGITAL DI MI BAIPAS MALANG**

**TESIS**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Magister**

**OLEH**

**ITSNA AMALIYA RATNASARI  
NIM. 210103220010**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang;” oleh Itsna Amaliya Ratnasari ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 22 Desember 2025

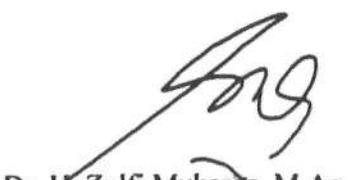
Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I.

NIP. 195612311983031032

Pembimbing II,



Dr. H. Zulfi Mubarq, M.Ag.

NIP. 1973101720000310001

Ketua Program Studi,



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

NIP. 197606192005012005

### LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul "Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang;" oleh Itsna Amaliya Ratnasari ini telah dipertahankan di depan sidang pengaji dan dinyatakan lulus pada tanggal 22 Desember 2025

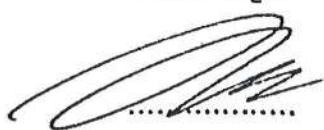
Dewan Pengaji.

Tanda Tangan

Pengaji I

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

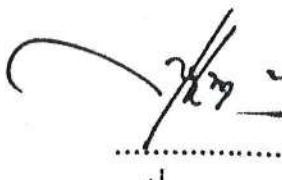
NIP. 197606192005012005



Pengaji II

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

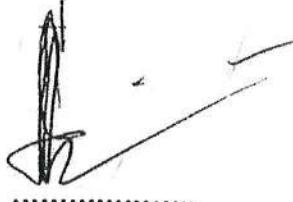
NIP. 197402282008011003



Pembimbing I/ Pengaji

Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I.

NIP. 195612311983031032



Pembimbing II/ Sekretaris

Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag.

NIP. NIP. 1973101720000310001



Mengesahkan,  
Direktur Pascasarjana  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.

NIP. 196508171998031003

## MOTTO

وَاللَّهُ يُحِبُّ الصَّابِرِينَ

Allah mencintai orang-orang yang sabar

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Itsna Amaliya Ratnasari

NIM : 210103220010

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media  
Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang

menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata tesis ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk di proses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22 Desember 2025  
Hormat Saya,



Itsna Amaliya Ratnasari  
NIM. 210103220010

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirobbil’alamin, syukur tak terhingga Kepada Allah Yang Maha Kuasa, yang telah melimpahkan berkah, petunjuk, kesehatan, kelancaran, serta kemudahan sehingga peneliti berhasil menyelesaikan tesis ini dengan baik. Tesis ini dipersembahkan dengan penuh cinta dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, Bapak Drs. Sutarno dan Dra. Umi Hani'in yang dengan do'a dan ridhonya, telah menjadi wasilah kelancaran perjalanan akademik peneliti.
2. Kedua kakak peneliti, Faris Apriliansah, S.Si dan Farida Khoirun nisa' S. Pd.I, kedua adik peneliti Afi Maulida Zain, S.Pd.I dan Hasna Rahmania Firdausy, kepada suami peneliti Muhammad Muntaha Rifa'i, S. Pd.I yang tidak pernah henti memberikan do'a dan dukungan dalam setiap langkah perjalanan akademik peneliti.
3. Dosen pembimbing tebaik, Prof. Dr. H . Baharuddin, M.Pd.I dan Dr. H. Zulfi Mubarok, M.Ag yang telah memberikan bimbingan serta dukungan dalam setiap langkah perjalanan akademik peneliti.

Peneliti permohonan maaf apabila dalam penulisan masih terdapat kekurangan yang belum teratasi. Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini tidak hanya menjadi kontribusi akademis, tetapi juga memberikan manfaat yang signifikan bagi kita semua dalam memperkaya wawasan dan pemahaman

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti diberi kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan tesis dengan judul “Persepsi Orang Tua, Siswa dan guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang”. Peneliti menyadari bahwa tesis ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd, selaku Kepala Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Bapak Drs. Sutarno dan Ibu Dra. Umi Hani'in, selaku kedua orang tua peneliti dan pendorong do'a, dukungan, semangat tanpa henti selama studi S1 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sehingga peneliti mampu melanjutkan studi hingga S2
5. Faris April liansah, S.Si dan Farida Khairunnisa' selaku kakak peneliti, Afî Maulida Zain, S.Pd.I dan Hasna Rahmania Firdausi selalu adik peneliti, dan tidak lupa Muhammad Muntaha Rifa'I, S.Pd.I selaku suami peneliti yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan studi
6. Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd dan Dr. H. Zulfi Mubarok, M.Ag, selaku dosen pembimbing terbaik sekaligus figure orang tua kedua yang memberikan arahan dan motivasi dalam penyelesaian tesis ini
7. Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd, selaku dosen wali yang mendampingi peneliti selama perkuliahan ini

8. Dr. Arga Triyandana, M.Pd, selaku kepala sekolah MI BAIPAS Malang dan Bapak Mintono, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN Sumbersono atas waktu dan kesempatan untuk subjek penelitian tesis ini
9. Seluruh orang baik disekitar peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang membuat peneliti percaya bahwa dunia ini masih banyak kebaikan yang perlu ditebar

Semoga tesis yang peneliti buat dapat bermanfaat dan diberikan kontribusi untuk mengembangkan pengetahuan serta pemikiran di masa yang akan datang baik bagi peneliti maupun dari pihak lain.

Malang, 22 Desember 2025  
Peneliti



Itsna Amaliya Ratnasari  
NIM. 210103220010

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987, dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا = A	ج = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = H	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	، = ,
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

### C. Vokal Diftong

أو	= aw
أي	= ay
أو	= ô
اي	= i

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS.....	iii
MOTTO .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Originalitas Penelitian.....	6
F. Definisi Istilah.....	11
BAB II.....	117
TINJAUAN PUSTAKA .....	117
A. Kajian Teori .....	117
1. Persepsi .....	117
2. Media Pembelajaran.....	139
3. Tegnologi Digital .....	206
B. Kerangka Berfikir.....	233
BAB III .....	117

METODE PENELITIAN.....	117
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	117
B. Kehadiran Peneliti.....	119
C. Latar Penelitian .....	120
D. Data dan Sumber Data .....	121
1. Data .....	121
2. Sumber Data.....	122
E. Instrumen Penelitian.....	124
F. Teknik Pengumpulan Data.....	125
G. Analisis Data .....	128
H. Uji Keabsahan Data.....	131
I. Prosedur Penilaian.....	132
BAB IV .....	117
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....	117
A. Paparan Data .....	117
B. Hasil Temuan Penelitian .....	141
C. Analisis Lintas Situs.....	143
BAB V.....	145
PEMBAHASAN .....	145
A. Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Bebasis Digital di MI BAIPAS Malang .....	145
B. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Bebasis Digital di MI BAIPAS Malang.....	161
BAB VI .....	168
PENUTUP.....	168
A. Kesimpulan .....	168
B. Saran.....	169

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	10
Table 2.1 Pedoman Observasi .....	124
Table 2.2 Pedoman Wawancara .....	125

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 41.1 Teknik Analisis Data .....131

## ABSTRAK

**Ratnasari, Itsna Amaliya, 2025. *Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang*, Tesis, Program Studi Pascasarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis: (I) Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I, (II) Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag.**

---

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang. Teknologi semakin memainkan peran penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara dan observasi terhadap sejumlah orang tua, siswa dan guru di sekolah MI BAIPAS Malang. Untuk mengecek keabsahan data menggunakan Teknik triangulasi sumber data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi orang tua memiliki banyak keuntungan. Terlihat banyaknya hal positif yang dipaparkan melalui wawancara terhadap penggunaan teknologi digital karena dapat meningkatkan keterlibatan orang tua, siswa dan guru, meningkatkan literasi digital orang tua, menumbuhkan minat dan bakat, sebagai peluang kreativitas, keterampilan menggunakan media interaktif, menumbuhkan rasa ingin tau yang tinggi, mendapatkan pengalaman dan wawasan yang luas, inovatif dan kreatif.

**Kata kunci:** persepsi, media pembelajaran, teknologi digital

## ABSTRACT

**Ratnasari, Itsna Amaliya,** 2025. *Perception Of Parent, Student and Teacher Regarding The Use Of Digital Technology Based Learning Media at MI BAIPAS Malang*, Tesis, Study Program Of Islamic Elementary School Education Postgraduate of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Adviser Tesis: (I) Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I, (II) Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag.

---

This study aims to examine the perceptions of parents, students, and teachers regarding the use of digital technology-based learning media at MI BAIPAS Malang. Technology is increasingly playing a crucial role in education, particularly in supporting more interactive and efficient learning processes.

The research method used was a qualitative approach with interview and observation techniques with a number of parents, students, and teachers at MI BAIPAS Malang. To check the validity of the data, a data source triangulation technique was used.

The results of this study indicate that parents' perceptions have many advantages. Interviews revealed numerous positive aspects regarding the use of digital technology, including its potential to increase parental, student, and teacher involvement, improve parents' digital literacy, foster interests and talents, provide opportunities for creativity, foster skills in using interactive media, foster curiosity, provide broad experience and insight, and foster innovation and creativity.

**Keyword:** perception, learning media, digital technology

## الملخص

رتناساري، إثني أماليا، 2025. تصوّرات أولياء الأمور والتلاميذ والمعلمين تجاه استخدام وسائل التعلم القائمة على التكنولوجيا الرقمية في مدرسة بابياس الابتدائية الإسلامية بمدينة مالانج. رسالة ماجستير، برنامج الدراسات العليا لتعليم معلمي المدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرفان على الرسالة: (الأول) الأستاذ الدكتور الحاج بهار الدين، الماجستير في التربية الإسلامية، (الثاني) الدكتور الحاج ذو الفقار مبارك، الماجستير في الدراسات الإسلامية.

تهدف هذه الدراسة إلى بحث تصوّرات أولياء الأمور والتلاميذ والمعلمين حول استخدام وسائل التعلم المعتمدة على التكنولوجيا الرقمية في مدرسة بابياس الابتدائية الإسلامية بمدينة مالانج. وقد أصبحت التكنولوجيا تؤدي دوراً متزايد الأهمية في ميدان التعليم، ولا سيما في دعم عملية التعلم لتكون أكثر تفاعلية وكفاءة.

وقد اعتمدت هذه الدراسة المنهج الكيفي، باستخدام أسلوب المقابلة واللاحظة، وذلك من خلال دراسة عينة من أولياء الأمور والتلاميذ والمعلمين في مدرسة بابياس الابتدائية الإسلامية بمالانج. وللحثّ من مصداقية البيانات، استُخدمت تقنية تثليث مصادر البيانات.

وتنظر نتائج هذه الدراسة أنّ تصوّرات أولياء الأمور تنطوي على فوائد عديدة، حيث برزت جوانب إيجابية كثيرة من خلال المقابلات بشأن استخدام التكنولوجيا الرقمية، لما لها من أثر في تعزيز مشاركة أولياء الأمور والتلاميذ والمعلمين، وتنمية الثقافة الرقمية لدى أولياء الأمور، وإثارة الميول والمواهب، وفتح آفاق الإبداع، وتنمية المهارات في استخدام الوسائل التفاعلية، وتعزيز حب الاستطلاع، واكتساب الخبرات والمعرفات الواسعة، فضلاً عن تشجيع الابتكار والإبداع.

**الكلمات المفتاحية:** التصور، وسائل التعلم، التكنولوجيا الرقمية

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Teknologi digital kini menjadi fondasi penting dalam dunia pendidikan, yang penggunaanya telah meningkatkan proses pembelajaran secara signifikan. Efisiensi, kemajuan, dan kualitas pembelajaran semua dapat ditingkatkan dengan teknologi. Hal ini juga memungkinkan kita untuk memanfaatkan kesempatan belajar yang lebih kreatif, inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dunia pendidikan telah berubah drastis karena teknologi, yang mengharuskan pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang berkelanjutan bagi siswa. Pemanfaatan sumber belajar digital pada semua jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar, merupakan salah satu cara untuk menunjukkan fleksibilitas tersebut.<sup>1</sup>

Untuk memperlancar proses pembelajaran maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu cara untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi adalah untuk merangsang perasaan, pikiran, minat serta perhatian sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan secara optimal dan menyeluruh.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Nia Hartati, Rini Aulida, and Sartono Sartono, “Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di SDIT Ridhotullah,” *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 3, no. 2 (2025): 144–52, <https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i2.2432>.

<sup>2</sup> Ekalias Noka Sitepu, “PROSIDING PENDIDIKAN DASAR:Media Pembelajaran Berbasis Digital,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 1 (2021): 242–48, <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.

Di era yang serba digital ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar menjadi semakin penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Mulai dari penggunaan perangkat elektronik, aplikasi pembelajaran, hingga platform daring, teknologi telah membuka berbagai peluang bagi orangtua, siswa dan guru untuk mengeksplorasi metode belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan menarik. Namun, meskipun digitalisasi menawarkan berbagai manfaat, persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penerapan teknologi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar masih beragam.<sup>3</sup> Sebagian guru melihat teknologi sebagai alat yang dapat meningkatkan efektivitas dan kreativitas dalam mengajar, sementara sebagian lainnya mungkin merasa terhambat oleh keterbatasan sumber daya atau kurangnya keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum yang ada.

Pada tahap awal, teknologi dalam pendidikan terutama dimanfaatkan dalam kegiatan administrasi sekolah seperti mencatat nilai atau kehadiran siswa. Saat ini, teknologi semakin merambah ke ruang kelas. Guru kini dapat mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih inovatif dan menghibur melalui pemanfaatan teknologi. Contohnya adalah penggunaan aplikasi seperti Google Classroom atau Edmodo, yang memungkinkan guru berbagi sumber daya, memberikan pekerjaan rumah, dan berkomunikasi

---

<sup>3</sup> Septiani Chairul Nisa, Ajat Sudrajat, and Ardian Fahri, “Transformation of History Learning in the Digital Era: Application of Riau Local History as an Interactive Educational Media,” *Jurnal Iqra’: Kajian Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 438–59, <https://doi.org/10.25217/ji.v9i2.5061>.

dengan peserta didik secara lebih efisien. Demikian pula, platform video seperti Zoom atau Microsoft Teams mendukung pembelajaran.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian yang dilakukan. penelitian yang dilakukan oleh Muslik dengan judul “Google Classroom sebagai Alternatif Digitalisasi Pembelajaran Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0”. Penelitian tersebut bertujuan untuk membuktikan apakah *google classroom* mudah digunakan dan sudah sesuai dengan era digital untuk pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun siswa yang senang pembelajaran matematika dengan *google classroom* hanya 57% tetapi peranan *google classroom* sebagai model pembelajaran matematika di era digital cukup diapresiasi sebesar 83%.<sup>4</sup>

Berdasarkan observasi awal di MI BAIPAS Malang pada tanggal 07 Februari 2024 sekolah telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi digital. Pemanfaatan teknologi digital dibuktikan dengan adanya berbagai macam media yang gunakan selama proses belajar mengajar berlangsung. Seperti pada mata Pelajaran TIK dengan mengkombinasikan video animasi yang menarik untuk menyampaikan materi dan *google form* sebagai evaluasi yang efisien. Sehingga dalam hal ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang modern dan efektif.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Akhmad Muslik, “Google Classroom Sebagai Alternatif Digitalisasi Pembelajaran Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0,” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 7, no. 2 (2019): 246–55, <https://doi.org/10.36052/andragogi.v7i2.98>.

<sup>5</sup> Observasi di Sekolah MI BAIPAS Malang pada tanggal 07 Februari 2024 pukul 08.00-08.30 WIB

Pada pelaksanaan observasi kedua 14 Maret 2024 bertepatan bulan Ramadhan di MI BAIPAS Malang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring (*hybrid learning*), yang mana menuntut kolaborasi erat antara orang tua, siswa dan guru dalam memanfaatkan teknologi, membutuhkan komunikasi intensif, peran aktif orang tua dalam memantau serta mendukung proses belajar mandiri anak dirumah agar efektif.<sup>6</sup>

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah MI BAIPAS Malang Bapak Arga Triyandana pada tanggal 22 April 2024 salah satu bentuk digitalisasi sekolah diantaranya menghadirkan *paperless* dalam ruang kelas seperti saat pelaksanaan assessment. Penggunaan *paperless* dalam assesment dengan media *google form* berarti mengubah asesmen tradisional berbasis kertas menjadi digital, dengan *google form* sebagai platform utama untuk membuat, mendistribusikan, mengerjakan, dan menilai soal secara daring, menghemat kertas, memudahkan pengolahan nilai otomatis, serta memberikan umpan balik instan bagi siswa, mendukung efisiensi dan modernisasi evaluasi pendidikan. Selain itu guru juga mengembangkan media digital interaktif berupa *flipbook* yang dapat memudahkan siswa dalam mengakses materi dimana saja dan kapan saja saat belajar, baik ketika disekolah maupun secara mandiri.<sup>7</sup>

Akibat adanya pembelajaran digital memunculkan berbagai macam persepsi dari orang tua, siswa dan guru di MI BAIPAS Malang yang dapat menciptakan tantangan sekaligus peluang dalam dunia pendidikan modern.

---

<sup>6</sup> Ibid.,

<sup>7</sup> Wawancara dengan bapak Arga Triyandana, Kepala Sekolah MI BAIPAS Malang

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti mengambil judul “**Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang**”.

## **B. Fokus Penelitian**

Adapun konteks penelitian ini dijabarkan dalam fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang?
2. Apa Saja Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus dalam penelitian ini maka peneliti dapat menuliskan tujuan dari penelitian diatas sebagai berikut:

1. Untuk Mendeskripsikan Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang
2. Untuk Mengidentifikasi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya sebagai berikut:

## 1. Secara Teoritis

- a. Melatih kemampuan untuk melakukan penulisan secara ilmiah dan menuangkan rumusan hasil tulisan kedalam bentuk penelitian
- b. Untuk memperkaya 6 ingkat 6 keilmuan pengetahuan dibidang pendidikan era digital selama penggunaan media pembelajaran berbasis digital

## 2. Secara Praktis

- a. Sekolah

Sebagai bahan perbandingan proses pembelajaran dengan mengaktifkan sistem pembelajaran berbasis digital dengan pembelajaran konvensional

- b. Masyarakat

Menjadi bahan relevensi pengetahuan 6 ingkat 6 on terhadap sistem pembelajaran berbasis digital disekolah dan dilingkungan 6ingkat6on

## E. Originalitas Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan *pra research* dengan melakukan survey tesis dan jurnal yang relevan. Dari beberapa penelitian sebelumnya, belum terdapat penelitian yang sama tentang persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis digital di MI BAIPAS Malang. Adapun penelitian yang relevan tersebut antara lain adalah sebagai berikut;

1. Klemens Mere (2024), dalam jurnal yang berjudul Dampak Penggunaan Digital Learning Pada Pendidikan Dasar. Tujuan Penelitian ini Adalah untuk menganalisis dampak penggunaan digital learning pada pendidikan dasar dengan membandingkan teori sebelumnya dalam literatur penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan digital learning pada pendidikan dasar memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek, baik dari segi pembelajaran maupun pengelolaan pendidikan. Digital learning memungkinkan akses lebih mudah terhadap berbagai materi pembelajaran. Guru yang professional di era revolusi 4.0. Digital learning memungkinkan penggunaan multimedia, simulasi, dan permainan edukatif untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era modern. Kata kunci: Digital, Learning, Pendidikan Dasar.<sup>8</sup>

2. Nur Syabillahtul Jannah & Hari Antoni Musri (2024), dalam jurnal yang berjudul Analisis Peran Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash dalam Media Pembelajaran TIK di Kelas 11 SMA 1 Sungai Pua. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis literatur terkait pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran, mengeksplorasi keuntungan dan tantangan penggunaannya, serta menyampaikan kontribusi penelitian ini dalam pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, di mana data diperoleh melalui analisis terhadap sumber-sumber teoretis dan penelitian terkait. Hasil analisis studi literatur menunjukkan bahwa animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan, kreativitas, dan pembelajaran yang personal. Namun, penting bagi pendidik dan peneliti

---

<sup>8</sup> Klemens Mere, “Dampak Penggunaan Digital Learning Pada Pendidikan Dasar,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2024): 264,<https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2915>.

untuk memperhatikan desain animasi yang baik serta peran pendidik dalam memfasilitasi penggunaan animasi secara efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif dan memperkaya pemahaman tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>9</sup>

3. Tiara Fadhillah & Junias Zulfahmi (2025), dalam jurnal yang berjudul *Persepsi Orang Tua Siswa Terhadap Pelaksanaan Kelas Digital di MtsS Harapan Bangsa*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan kelas digital dimulai dengan pembelian akses aplikasi Jelajah Ilmu oleh siswa. Guru memanfaatkan aplikasi tersebut dalam proses belajar mengajar dengan menampilkan infokus, sementara materi dapat diakses langsung oleh siswa tanpa perlu mencatat atau membeli buku paket. Sistem ini membantu siswa belajar lebih praktis dan mendorong penguasaan teknologi. Persepsi orang tua menunjukkan adanya manfaat seperti kemudahan akses materi, peningkatan motivasi belajar, perluasan wawasan, dan peningkatan kemampuan teknologi. Namun, mereka juga menilai bahwa kelas digital menambah beban biaya pendidikan.<sup>10</sup>
4. Aldi & Andi (2021), jurnal yang berjudul *Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMP Negeri 1 Bantaeng*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa persepsi penggunaan media pembelajaran proyeksi tergolong dalam persepsi yang cukup baik. Persepsi penggunaan

---

<sup>9</sup> Nur Syabillahtul Jannah, Hari Antoni Musri, and Edgusnaldi Edgusnaldi, “Analisis Peran Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Dalam Media Pembelajaran TIK Di Kelas 11 SMA 1 Sungai Pua,” *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi* 4, no. 1 (2024): 119–26, <https://doi.org/10.55606/juitik.v4i1.749>.

<sup>10</sup> Di Mtss et al., “Persepsi Orang Tua Siswa Terhadap Pelaksanaan Kelas Digital” 2, no. 2 (2025): 279–303.

media pembelajaran fotografi berada dalam kategori yang baik. Persepsi penggunaan media rekaman /audio berkategori yang baik dan persepsi penggunaan media audio visual juga dalam kategori yang baik. Berdasarkan hasil temuan, secara keseluruhan persepsi penggunaan media pembelajaran siswa di SMP Negeri 1 Bantaeng dalam kategori yang baik.<sup>11</sup>

5. Hayani & Feli (2024), jurnal yang berjudul Analisis Persepsi Orang Tua dengan Pengenalan Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. Tujuan dari penelitian ini adalah agar bisa mengetahui pandangan orang tua terhadap pengenalan teknologi digital kepada anak yang berusia dini serta dampak yang didapatkan dengan mengenalkan teknologi digital terhadap anak yang berusia dini. hasil menunjukkan bahwa persepsi orang tua bahwa anak lebih banyak menggunakan gadget/tablet sebagai alat hiburan yang ditemukan hasil bahwa 12,5% orang tua sangat setuju, 25% orang tua setuju, 6,3% orang tua memilih netral, 34,4% orang tua tidak setuju dan 21,9% orang tua sangat tidak setuju. Berdasarkan hal tersebut bisa didapatkan kesimpulan bahwa sebagian besar orang tua sangat tidak setuju apabila anak lebih banyak menggunakan *gadget/tablet* sebagai alat untuk hiburan.<sup>12</sup>

Untuk mengetahui lebih jelas mengenai originalitas penelitian ini, maka peneliti akan memberikan rincian terkait penelitian terdahulu mengenai persamaan dan perbedaan pada 9ingk berikut;

---

<sup>11</sup> Aldi A, Andi Mappincara, and Sumarlin Mus, "Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital Di SMP Negeri 1 Bantaeng," *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2023): 48, <https://doi.org/10.26858/edustudent.v3i1.55375>.

<sup>12</sup> Feli Anissa Hayani Wulandari, "Analisis Persepsi Orang Tua Dengan Pengenalan Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini Hayani Wulandari 1 , Feli Anissa 2 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 12 (2024): 296–303.

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Klemens Mere, 2024. <i>Dampak Penggunaan Digital Learning Pada Pendidikan Dasar</i>	Penelitian ini mengkaji tentang Penggunaan Media Digital Learning	Penelitian terdahulu berbeda pada partisipan 10ingka merujuk pada sekolah dasar	Penelitian ini berfokus pada persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang
2	Nur Syabillahtul Jannah & Hari Antoni Musri, 2024. <i>Analisis Peran Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash dalam Media Pembelajaran TIK di Kelas 11 SMA 1 Sungai Pua</i>	Penelitian ini mengkaji tentang Aplikasi Media Pembelajaran Digital	Penelitian terdahulu berbeda pada partisipan 10ingka merujuk pada SMA 1 Sungai Pau	Penelitian ini berfokus pada persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang
3	Tiara Fadhillah & Junias Zulfahmi, 2025. <i>Persepsi Orang Tua Siswa Terhadap Pelaksanaan Kelas Digital di MtsS Harapan Bangsa.</i>	Penelitian ini mengkaji tentang persepsi orang tua dan siswa media digital	Penelitian terdahulu berbeda pada partisipan 10ingka merujuk pada MtsS Harapan Bangsa	Penelitian ini berfokus pada persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang
4	Aldi & Andi, 2021. <i>Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran</i>	Penelitian ini mengkaji tentang persepsi siswa dalam	Penelitian terdahulu berbeda pada partisipan 10ingka merujuk pada	Penelitian ini berfokus pada persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan

	<i>Digital di SMP Negeri 1 Bantaeng.</i>	penggunaan digital	SMP Negeri Bantaeng	media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang
5	Hayani & Feli, 2024. <i>Analisis Persepsi Orang Tua dengan Pengenalan Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini</i>	Penelitian ini mengkaji tentang persepsi orang tua dalam penggunaan digital	Penelitian terdahulu berbeda pada partisipan 11 yang merujuk pada PAUD	Penelitian ini berfokus pada persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang

Berdasarkan paparan beberapa penelitian terdahulu, dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian ini memiliki originalitas seperti pada jenis penelitian, objek yang diteliti, responden yang diteliti, serta tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan jenis studi kasus. Objek yang diteliti yaitu sekolah MI BAIPAS Malang. Adapun subjek yang diteliti Adalah orang tua, siswa dan guru. Tujuan dari penelitian ini Adalah untuk mendeskripsikan persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang.

## F. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap istilah yang terdapat pada judul penelitian, maka peneliti memaparkan definisi istilah tentang persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang. Adapun istilah-istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut;

## 1. Persepsi

Kata persepsi berasal dari bahasa Inggris, perception yang artinya: persepsi, penglihatan, tanggapan. Adapun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi diinterpretasikan sebagai tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Persepsi merupakan hal yang memengaruhi sikap, dan sikap akan menentukan perilaku. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa persepsi memengaruhi perilaku seseorang atau perilaku merupakan cermin persepsi yang dimilikinya. Persepsi adalah tanggapan atau gambaran langsung dari suatu serapan seseorang dalam mengetahui beberapa hal melalui panca indra. Dalam pengertian ini jelas, bahwa persepsi adalah kesan gambaran atau tanggapan yang dimiliki seseorang setelah orang tersebut menyerap untuk mengetahui beberapa hal (objek), melalui panca indra.<sup>13</sup>

Melihat penjelasan dari persepsi diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan suatu proses identifikasi sesuatu dengan menggunakan panca indra hingga membentuk suatu tanggapan. Setiap orang bisa saja memiliki persepsi yang berbeda-beda walaupun objek yang diamati sama. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan sistem penilaian.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan

---

<sup>13</sup> Ananda Hulwatun Nisa, Hidayatul Hasna, and Linda Yarni, "Persepsi Diri," *Persepsi Diri* 2, no. 4 (2023): 213–26, <https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/view/568/541>.

tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.<sup>14</sup> Sedangkan menurut(Adam, 2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.<sup>15</sup>

Dari beberapa pernyataan diatas maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu (bahan, alat, atau teknik) yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi dari guru kepada siswa agar proses belajar lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami, merangsang pikiran, minat, serta mencapai tujuan pendidikan.

### 3. Teknologi Digital

Teknologi Digital merupakan peralihan dari pengoperasionalannya tidak lagi banyak menggunakan tenaga manusia akan tetapi lebih cenderung pada sistem pengoprasiannya yang serba otomatis serta canggih dengan menggunakan sistem komputer.<sup>16</sup> Digital adalah modernisasi atau pembaharuan penggunaan teknologi, sering dikaitkan dengan kehadiran internet dan teknologi informasi. Di mana segala sesuatu menjadi mungkin dengan perangkat canggih untuk mempermudah orang. Pesatnya perkembangan teknologi digital yang ditandai dengan kehadiran berbagai

---

<sup>14</sup> Septy Nurfadhillah et al., “Fungsi Media Belajar Untuk Menambah Minat Pembelajaran Murid SDN Kohod III,” *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

<sup>15</sup> Nurfadhillah et al.

<sup>16</sup> Timoty Agustian Berutu et al., “Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Modern,” *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* 2, no. 3 (2024): 358–70, <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i3.258>.

alat komunikasi mutakhir, dimana setiap orang dapat mengolah, memproduksi, serta mengirimkan maupun menerima segala bentuk pesan komunikasi, di mana saja dan kapan saja, seolah-olah tanpa mengenal batasan ruang dan waktu, dengan sendirinya telah memacu terjadinya perkembangan di sektor media massa, yang merupakan bagian dari komponen komunikasi.

Jadi Teknologi digital adalah sistem yang memproses informasi dalam bentuk kode numerik (angka 0 dan 1) menggunakan sistem komputerisasi dan elektronik untuk menciptakan, menyimpan, mengolah, dan mengomunikasikan data secara otomatis, menggantikan proses analog tradisional untuk mempermudah aktivitas manusia.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Persepsi

###### a. Pengertian Persepsi

Persepsi adalah tanggapan langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui penginderaan.<sup>17</sup> Kata persepsi berasal dari bahasa Inggris, perception yang artinya: persepsi, penglihatan, tanggapan. Adapun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi diinterpretasikan sebagai tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Persepsi merupakan hal yang memengaruhi sikap, dan sikap akan menentukan perilaku. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa persepsi memengaruhi perilaku seseorang atau perilaku merupakan cermin persepsi yang dimilikinya. Persepsi adalah tanggapan atau gambaran langsung dari suatu serapan seseorang dalam mengetahui beberapa hal melalui panca indra. Dalam pengertian ini jelas, bahwa persepsi adalah kesan gambaran atau tanggapan yang dimiliki seseorang setelah orang tersebut menyerap untuk mengetahui beberapa hal (objek), melalui panca indra.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020), cet.1, hlm. 50.

<sup>18</sup> Sabarini, Sri Santoso, *Persepsi Dan Pengalaman Akademik Dosen*, ( Keolahragaan Yogyakarta: Deepublish, 2021), 215

Persepsi adalah *perception*, yaitu cara pandang terhadap sesuatu atau mengutarakan pemahaman hasil olahan daya pikir, artinya persepsi berkaitan dengan faktor-faktor eksternal yang direspon melalui pancaindra, daya ingat, dan daya jiwa. Persepsi adalah sumber pengetahuan baru yang diperoleh seseorang mengenai dunia dan lingkungan yang mengelilinginya. Pengetahuan adalah kekuasaan, tanpa pengetahuan manusia tidak dapat bertindak secara efektif. Persepsi adalah sumber utama untuk pengetahuan itu. Persepsi dapat didefinisikan sebagai proses menerima, menyeleksi, mengorganisasikan, mengartikan, menguji dan memberikan reaksi kepada rangsangan panca indra atau data.<sup>19</sup> Sedangkan menurut beberapa ahli pengertian persepsi dalam (Sabarini 2021) sebagai berikut;<sup>20</sup>

- 1) Stephen P.Robbins

Persepsi sebagai suatu proses yang ditempuh individu untuk mengorganisasikan dan menafsirkan atau menginterpretasikan kesan-kesan indra mereka agar memberikan makna bagi lingkungan mereka.

- 2) Kinichi dan Kreitne

---

<sup>19</sup> Wurarah, Masje, *Implikasi Prior Knowledge, Persepsi Siswa Pada Kemampuan Guru Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi*, (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2022) Hlm 215

<sup>20</sup> Sabarini, Sri Santoso, *Persepsi Dan Pengalaman Akademik Dosen Keolahragaan Mengimplementasikan E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020) hlm. 215

Persepsi adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan dan penciuman. Kunci untuk memahami persepsi terletak pada pengenalan, bahwa persepsi merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi, dan bukannya suatu pencatatan yang benar terhadap situasi. Seperti pendapat David Krech dalam Thoha sebagai berikut: Krech menekankan bahwa persepsi berkaitan dengan peta kognitif individu bukanlah penilaian fotografik dari suatu kenyataan fisik, melainkan agak bersifat konstruksi pribadi yang kurang sempurna mengenai objek tertentu, diseleksi sesuai dengan kepentingan utamanya dan dipahami menurut kebiasaan-kebiasaannya. Intinya persepsi adalah suatu proses kognitif yang kompleks dan yang menghasilkan suatu gambar unik tentang kenyataan yang barangkali sangat berbeda dari kenyataannya.

### 3) Mc Shane dan Von Glino

Persepsi adalah proses penerimaan informasi dan pemahaman tentang lingkungan, termasuk penetapan informasi unruk membentuk pengategorian dan penafsirannya. Intinya persepsi berkaitan dengan bagaimana seseorang menerima informasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya. Ini berarti adalah interpretasi dalam memahami informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan yang menerimanya atau adanya seleksi terhadap berbagai rangsangan yang ditangkap oleh panca

indra. Hal ini nantinya akan memengaruhi perilaku masing-masing individu yang menerima informasi tersebut.

4) Schermerhorn, Hunt. Osborn

Persepsi adalah proses di mana orang-orang memilih, mengorganisir, menginterpretasikan, mendapat kembali dan merespons terhadap informasi dari dunia di sekitarnya. Dengan kata lain persepsi berkaitan dengan bagaimana seseorang dapat menginterpretasikan dan merespons informasi yang berasal dari luar.

5) Sudihartono, dkk

Mengemukakan bahwa persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indra manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam pengindraan. Ada yang memersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan memengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata.

6) Bimo Walgito

Persepsi merupakan suatu proses pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh organisme atau individu sehingga menjadi sesuatu yang berarti, dan merupakan aktivitas yang integrated dalam diri individu. Respons sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu

dengan berbagai macam 10 bentuk. Stimulus mana yang akan mendapatkan respons dari individu tergantung pada perhatian individu yang bersangkutan. Berdasarkan hal tersebut, perasaan, kemampuan berpikir, pengalaman-pengalaman yang dimiliki individu tidak sama maka dalam memersepsi sesuatu stimulus, hasil persepsi mungkin akan berbeda antarindividu satu dengan individu lain. Setiap orang mempunyai kecenderungan dalam melihat benda yang sama dengan cara yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut bisa dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya adalah pengetahuan, pengalaman dan sudut pandangnya. Persepsi juga bertautan dengan cara pandang seseorang terhadap suatu objek tertentu dengan cara yang berbeda-beda dengan menggunakan alat indra yang dimiliki, kemudian berusaha untuk menafsirkannya. Persepsi baik positif maupun negatif ibarat file yang sudah tersimpan rapi di dalam alam pikiran bawah sadar kita. File itu akan segera muncul ketika ada stimulus yang memicunya, ada kejadian yang membukanya. Persepsi merupakan hasil kerja otak dalam memahami atau menilai suatu hal yang terjadi di sekitarnya.

#### 7) Jalaluddin Rakhmat

Persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.

8) Suharman

Persepsi merupakan suatu proses menginterpretasikan atau menafsir informasi yang diperoleh melalui sistem alat indra manusia. Menurutnya ada tiga aspek di dalam persepsi yang dianggap relevan dengan kognisi manusia, yaitu pencatatan indra, pengenalan pola, dan perhatian.

Kesimpulan dari definisi yang telah dipaparkan diatas mengenai pengertian persepsi adalah proses pengamatan yang sifatnya kompleks dalam menerima dan menginterpretasikan informasi yang berada dilimkungan dengan panca indra yang biasa disebut respon.

**b. Proses Persepsi**

Persepsi tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan ada proses penting yang membentuk persepsi. Wood menyebutkan bahwa persepsi dikatakan sebagai proses yang aktif yang dimulai dari pengenalan sampai interpretasi. Hal tersebut identik dengan proses persepsi. Proses persepsi dapat dibedakan menjadi tiga proses, yaitu selection, organization, dan interpretation. Seperti yang telah disebutkan oleh Wood, persepsi dikatakan sebagai sebuah proses aktif memilih, mengatur dan menafsirkan orang, objek, peristiwa, situasi, dan aktivitas. Dengan demikian, hal pertama yang harus diperhatikan dalam definisi ini adalah persepsi itu merupakan proses aktif. Hal tersebut memberikan makna bahwa sesuatu tersebut sangat tergantung

pada aspek mana yang akan diperhatikan dan bagaimana mengatur serta menafsirkan hal yang 5 diperhatikan tersebut. Sebenarnya, persepsi dan komunikasi adalah dua hal yang saling berhubungan. Melalui persepsi yang dimiliki oleh seseorang, hal tersebut akan memengaruhi pilihan untuk berkomunikasi, baik dari segi bahasa, respons, dan lainlain. Misalnya, ada seseorang yang kita perhatikan tidak ramah atau tidak sopan. Hal tersebut akan membentuk persepsi kita. Selanjutnya, hal tersebut akan memengaruhi cara kita untuk berkomunikasi.<sup>21</sup>

Proses persepsi merupakan suatu proses kognitif yang dipengaruhi oleh pengalaman, cakrawala, dan pengetahuan individu. Pengalaman dan proses belajar akan memberikan bentuk dan struktur bagi objek yang ditangkap panca indera, sedangkan pengetahuan dan cakrawala akan memberikan arti terhadap objek yang ditangkap individu, dan akhirnya komponen individu akan berperan dalam menentukan tersedianya jawaban yang berupa sikap dan tingkah laku individu terhadap objek yang ada.<sup>22</sup>

Walgito menyatakan bahwa terjadinya persepsi merupakan suatu yang terjadi dalam tahap-tahap berikut:<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Swarjana, I Ketut, *Konsep Pengetahuan, Sikap, Perilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan Sosial Dengan Konsep Teori, Cara Mengukur Variabel Dan Contoh Kuesioner*, (Yogyakarta: Andi Publisher, 2022). hlm 23

<sup>22</sup> Lesmana, Gusman, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Umsu Press, 2022). hlm 43

<sup>23</sup> Ibid.,

- 1) Merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses kealaman atau proses fisik, merupakan proses ditangkapnya suatu stimulus oleh alat indera manusia
- 2) Merupakan tahap yang dikenal dengan proses fisiologis, merupakan proses diteruskannya stimulus yang diterima oleh reseptor (alat indra) melalui saraf-saraf sensoris
- 3) Merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses psikologik, merupakan proses timbulnya kesadaran individu tentang stimulus yang diterima reseptor
- 4) Merupakan hasil yang diperoleh dari proses persepsi yaitu berupa tanggapan dan perilaku

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, bahwa proses persepsi melalui tiga tahap, yaitu:<sup>24</sup>

- 1) Tahap penerimaan stimulus, baik stimulus fisik maupun stimulus sosial melalui alat indera manusia, yang dalam proses ini mencakup pula pengenalan dan pengumpulan informasi tentang stimulus yang ada
- 2) Tahap pengolahan stimulus sosial melalui proses seleksi serta pengorganisasian informasi
- 3) Tahap perubahan stimulus yang diterima individu dalam menanggapi lingkungan melalui proses kognisi yang dipengaruhi oleh pengalaman, cakrawala, serta pengetahuan individu

---

<sup>24</sup> Ibid.,

Demikian juga sebaliknya, komunikasi juga memengaruhi persepsi kita tentang orang dan situasi. Bahasa dan perilaku nonverbal yang digunakan orang lain memengaruhi persepsi kecerdasan mereka, kejujuran, daya tarik, dan sebagainya. Aspek penting kedua dari definisi tersebut adalah bahwa persepsi terdiri dari tiga, yaitu proses yang saling terkait berupa seleksi, organisasi, dan interpretasi. Proses ini berbaur satu sama lain. Manusia mengatur persepsi bahkan ketika mereka memilih apa yang akan dirasakan dan menafsirkan secara berkelanjutan. Setiap proses memengaruhi dua hal lainnya. Apa yang kita perhatikan tentang orang dan situasi memengaruhi cara kita menafsirkannya.<sup>25</sup>

Adapun aspek-aspek persepsi antara lain yaitu;<sup>26</sup>

### 1) Selection (seleksi)

Pada tahap ini seseorang lebih cenderung memilih atau mengenal hal-hal yang lebih menarik atau hal yang diinginkan, dan lain-lain, untuk ditafsirkan atau diinterpretasi. Dalam suatu waktu kita sering jumpai banyak hal dalam waktu yang bersamaan. Misalnya kita mendengar ada musik, bahkan beberapa musik kita dengarkan dari beberapa tempat berbeda. Selanjutnya, kita berpikir mungkin ada konser musik di beberapa tempat atau ada orang yang mendengarkan atau menikmati musik di beberapa tempat berbeda,

---

<sup>25</sup> Swarjana, I Ketut, *Konsep Pengetahuan, Sikap, Perilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan Sosial Dengan Konsep Teori, Cara Mengukur Variabel Dan Contoh Kuesioner*. (Yogyakarta: Andi Publisher, 2022). hlm 33

<sup>26</sup> Ibid.,

atau kadang kita berada di ruangan yang dingin, atau panas atau bahkan lembap. Selanjutnya, kita berpikir bahwa ruangan tersebut mungkin nyaman atau tidak nyaman, dan lain-lain, atau bisa jadi kita melihat di sekitar kita ada sampah, lantai kotor, dan lain-lain. Selanjutnya, kita berpikir akan ada petugas kebersihan yang akan membersihkannya, atau akan ada kerja bakti oleh masyarakat untuk membersihkannya. Mengingat begitu banyaknya hal-hal yang terjadi di sekitar kita, umumnya seseorang akan memilih hal tertentu untuk diperhatikan, yang biasanya sangat tergantung pada kebutuhan, ketertarikan, dan moti

### 2) Organization (organisasi)

Pada tahap ini seseorang mengatur persepsi dengan baik menggunakan struktur kognitif. Dalam teori konstruktivisme, seseorang mengatur dan menafsirkan pengalamannya menggunakan struktur kognitif

### 3) Interpretation (penafsiran)

Interpretasi adalah proses yang subjektif dalam membuat penjelasan-penjelasan tentang apa yang kita amati dan alami. Pada tahap interpretasi ini, seseorang akan menafsirkan atau menginterpretasi stimulus atau rangsangan yang dia terima atau menafsirkan objek, kejadian, dan lain-lain. Interpretasi ini muncul setelah adanya pertanyaan terhadap objek, kejadian atau peristiwa tertentu. Misalnya, sering kali anak kecil bertanya mengapa langit berwarna biru, mengapa sapi lebih besar daripada kambing, dan

lain-lain. Untuk menginterpretasi pengalaman maka bertanya mengapa sesuatu terjadi, atau mengapa orang lain melakukan, atau tidak melakukan sesuatu

Menurut Miftah Toha, proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, antara lain yaitu;<sup>27</sup>

- 1) Stimulus (rangsangan)

Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan stimulus/rangsangan lingkungannya

- 2) Registrasi

Dalam proses registrasi suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa pengindraan dan syarat seseorang berpengaruh melalui alat indra yang dimilikinya. Seseorang dapat mendengarkan atau melihat informasi yang terkirim kepadanya, kemudian mendaftar semua informasi yang terkirim kepadanya tersebut

- 3) Interpretasi

Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi tersebut bergantung pada cara pendalamannya, motivasi, dan kepribadian seseorang

---

<sup>27</sup> Alfaqih, Mohamad Roni, *Persepsi Dan Sigma Masyarakat Tentang Covid-19*. (Guepedia, 2022). hlm 220

### c. Objek Persepsi

Pada tahun 1950-an, dikalangan psikolog sosial lahirlah istilah persepsi sosial yang didefinisikan sebagai “the role of socially generated influences on the basic processes of perception”. Akhir tahun 1950-an dan awal tahun 1960-an fokus penelitian tidak lagi pada faktor-faktor sosial yang mempengaruhi persepsi, tetapi objek-objek dan peristiwa sosial. Persepsi sosial kini telah memperoleh konotasi baru sebagai proses mempersepsi objek-objek dan peristiwa-peristiwa sosial. Untuk tidak mengaburkan istilah dan untuk menggarisbawahi manusia (bukan benda) sebagai objek persepsi, disini digunakan istilah persepsi interpersonal. Persepsi pada objek selain manusia kita sebut saja persepsi objek.<sup>28</sup>

#### 1) Persepsi terhadap objek

Persepsi terhadap objek atau lingkungan fisik merupakan sebuah proses persepsi yang menggunakan benda sebagai objek bukan manusia. Stimulus yang ditangkap bukan dari komunikasi nonverbal, melainkan dari ge- lombang cahaya, suara, suhu, dan sebagainya. Adapun persepsi terhadap orang menanggapi sifat-sifat luar dan dalam, seperti perasaan, motif, dan harapan. Secara otomatis, orang akan memersepsikan anda pada saat Anda memersepsikan mereka. Dengan kata lain, persepsi terhadap manusia bersifat interaktif. Adapun objek yang dipersepsi manusia

---

<sup>28</sup> Rahmawati, Intan, *Pengantar Psikologi Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2022) hlm 22

hanya akan memengaruhi manusia, namun objeknya tidak berubah.

Di sinilah peran situasi sangat berpengaruh terhadap persepsi sosial dialami manusia

2) Persepsi terhadap manusia

Persepsi terhadap manusia merupakan proses persepsi di mana manusia merupakan objek yang memberikan stimulus pada manusia lainnya. Stimulus disampaikan melalui lambang dan simbol-simbol, seperti komunikasi verbal dan nonverbal. Reaksi yang dihasilkan dari persepsi tersebut yang selanjutnya dapat menghasilkan penilaian orang untuk berperilaku di lingkungan sosialnya. Pun dapat memunculkan bias sosial jika tidak objektif

Menurut Mulla Sandra ada empat tingkatan persepsi yang harus dibedakan berdasarkan derajat keterlepasan yang dicapai oleh objek-persepsi, yaitu antara lain sebagai berikut:<sup>29</sup>

- 1) Tingkatan pertama, yakni persepsi indra, dapat dipahami di dalam tiga kondisi yang ditentukan oleh sifat-sifatnya: pertama, materi harus hadir pada instrumen persepsi, yakni bahwa jiwa memahami sesuatu secara eksternal di dalam wujud materialnya. Kedua, bentuk sesuatu tertutupi oleh kualitas-kualitas dan sifatsifatnya yang bisa dipahami. Ketiga, sesuatu yang dipersepsi secara indrawi adalah sesuatu yang partikular, bukan universal
- 2) Tingkatan kedua, yakni imajinasi, objek-objek persepsi terlepas dari syarat pertama dari tiga syarat pada persepsi indra, yakni objek

---

<sup>29</sup> Sadra, Mulla, *Menuju Kesempurnaan*. (Sulawesi Barat: Rumah Ilmu, 2003) hlm 12

tersebut terlepas dari wujud material karena kehadiran eksternal sesuatu dalam persepsi imajinasi tidak dipersyaratkan

- 3) Tingkatan ketiga, objek-objek intuisi indra terlepas dari wujud material maupun kualitas-kualitas dan sifat-sifat khususnya
  - 4) Tingkatan keempat, objek-objek pahaman akal terlepas dari ketiga syarat di atas, karena akal hanya memahami objek-objek universal
- Kategorisasi objek dapat berasal dari fiksasi mata manusia dan bahwa gambar berwarna dan gambar garis menginduksi aktivitas saraf serupa. Gambar garis mengandung lebih sedikit informasi dibandingkan gambar berwarna; Oleh karena itu, gambar garis diharapkan dapat mempermudah penyelidikan persepsi objek. Medan Potensi Psikologis yang merupakan ciri psikologis merupakan ciri gambar gambar garis. Kemungkinan persepsi umum manusia terhadap kategorisasi objek dapat dinilai dari kemiripan dengan peta fiksasi yang dihasilkan dari fiksasi mata manusia telah dilaporkan. Namun, hal ini mungkin terjadi secara kebetulan karena fitur gambar belum dibandingkan. Dengan membandingkan kinerjanya dengan fitur gambar lainnya dalam hal kemiripan. Hasilnya menunjukkan bahwa kinerja yang ideal untuk menilai persepsi kategorisasi objek. Secara efektif membedakan antara target hewan dan non-hewan namun, penilaian secara real-time sulit dilakukan.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Awano, Naoyuki, *Object Categorization Capability Of Psychological Potential Field In Perceptual Assessment Using Line-Drawing Images.* Imaging 8: 90.

#### d. Faktor Persepsi

Faktor yang berperan dalam persepsi secara terintegrasi sehingga membentuk suatu kesan terhadap objek persepsi. Jadi, menurut Brehm & Kassin, pembentukan kesan dapat timbul melalui dua cara, yaitu:<sup>31</sup>

- 1) Stimulus yang diterima melalui observasi memperoleh penilaian atau atribusi, pengelolaan atau disposisi, dan interpretasi secara terintegrasi dengan keseluruhan aspek yang memengaruhi persepsi serta pribadi person yang terlibat dalam proses interaksi
- 2) Stimulus yang diterima menimbulkan kesan secara langsung melalui penilaian sesaat tanpa proses atribusi, disposisi, dan integrasi

Adapun faktor yang berperan dalam persepsi dapat dikemukakan adanya faktor antara lain adalah sebagai berikut;<sup>32</sup>

- 1) Objek yang dipersepsi Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indra atau reseptör. Stimulus dapat datang dari luar individu, tetapi juga dapat datang dari dalam individu yang bersangkutan. Namun, mayoritas stimulus datang dari luar individu
- 2) Alat indra, saraf dan pusat susunan saraf Alat indra atau reseptör merupakan alat untuk menerima stimulus. Di samping itu juga harus ada saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptör ke pusat susunan saraf, yaitu otak sebagai

---

<sup>31</sup> Thalib, Syamsul Bachri, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*, (Jakarta: Kencana, 2017) hlm 67

<sup>32</sup> Elen, Trismayarni, *Profesi Akuntan Publik, Kini Dan Nanti (Persepsi Kebutuhan Akan Jasa Audit)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2023). Hlm 33

pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respons diperlukan saraf motoris

- 3) Perhatian untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian meru- pakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditunjukkan kepada suatu atau sekumpulan 9 objek
- 4) Proses terjadinya persepsi objek menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indra atau reseptor. Perlu dikemukakan bahwa antara objek dan stimulus itu berbeda, tetapi ada kalanya menjadi satu, misalnya dalam hal tertekan. Misalnya benda sebagai objek langsung akan mengenal kulit, sehingga akan terasa tekanan tersebut
- 5) Organisasi persepsi Hal ini berkaitan bagaimana seseorang mengorganisasikan yang dipersepsi. Kalau individu dalam mempersepsikan sesuatu bagiannya lebih dulu dipersepsi baru kemudian keseluruhannya, ini menandakan ada beberapa bagian yang merupakan hal primer dan keseluruhannya merupakan hal sekunder, begitu pula sebaliknya
- 6) Objek persepsi objek yang dapat dipersepsi sangatlah banyak, yaitu segala sesuatu yang ada di sekitar manusia. Manusia itu sendiri dapat menjadi objek persepsi. Orang yang menjadikan dirinya sendiri sebagai objek persepsi, yang ini disebut sebagai persepsi

diri atau self-perception. Karena sangat banyak objek yang dapat dipersepsi, maka pada umumnya objek persepsi diklarifikasikan. Objek persepsi dapat berupa objek yang manusia dan nonmanusia.

Faktor-faktor persepsi bergantung pada yang mempersepsikan dan pengalaman subjektif hanya sebagian dan bertahap diubah menjadi deskripsi objektif tentang lingkungan, Persepsi pada dasarnya adalah suatu proses yang diprakarsai oleh penerima itu sendiri untuk mencapai tujuannya, dan penerimaan secara pasif hanya memainkan peran tambahan, Persepsi pada dasarnya menyatu dengan kognisi.<sup>33</sup>

Faktor-faktor tersebut menjadikan persepsi individu berbeda satu sama lain dan akan berpengaruh pada individu dalam mempersepsi suatu objek, stimulus, meskipun objek tersebut benar-benar sama. Persepsi seseorang atau kelompok dapat jauh berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain sekalipun situasinya sama. Perbedaan persepsi dapat ditelusuri pada adanya perbedaan-perbedaan individu, perbedaan-perbedaan dalam kepribadian, perbedaan dalam sikap atau perbedaan dalam motivasi. Pada dasarnya proses terbentuknya persepsi ini terjadi dalam diri seseorang, namun persepsi juga dipengaruhi oleh pengalaman, proses belajar, dan pengetahuannya

---

<sup>33</sup> Hammer, Patrick, “*A Model Of Unified Perception And Cognition.*” (Intelligent, 2022) 5: 20

Faktor-faktor yang berperan dalam persepsi sosial menurut Krech & Richard dalam Jalaludin, faktor-faktor yang berperan dalam persepsi sosial adalah sebagai berikut:<sup>34</sup>

- 1) Faktor Fungsional yaitu faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal yang termasuk apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal. Faktor personal yang menentukan persepsi adalah objek-objek yang memenuhi 10 tujuan individu yang melakukan persepsi
- 2) Faktor Struktural yaitu faktor yang berasal semata-mata dari si- fat. Stimulus fisik efek efek saraf yang diytimbulkan pada sistem saraf individu
- 3) Faktor Situational yakni faktor yang banyak berkaitan dengan bahasa nonverbal. Petunjuk promesik, petunjuk kinesik, petunjuk wajah, petunjuk paralinguistik adalah beberapa dari faktor situasional yang memengaruhi persepsi
- 4) Faktor Personal yaitu faktor yang terdiri atas pengalaman, motivasi, dan kepribadian.(Jamaluddin 2023) Sebelumnya telah dijelaskan bahwa faktor situasional merupakan faktor yang berkaitan dengan bahasa nonverbal. Faktor ini yang menyangkut pula dengan suprasegmental dan dapat berpengaruh besar terhadap persepsi sosial

---

<sup>34</sup> Jamaluddin, *Perilaku Organisasi Konsep, Teori, Dan Implementasi*. (Prenada Media, 2023). Hlm 12

Beberapa faktor situasional berupa faktor nonverbal yang memengaruhi persepsi sosial sebagaimana dikemukakan Jalaludin sebagai berikut:<sup>35</sup>

- 1) Cara menyebut sifat orang. Jika seseorang diperkenalkan sebagai orang yang berilmu, maka persepsi yang dihasilkan adalah ia seseorang yang pandai namun bisa jadi sombong atau kurang memiliki jiwa sosial
- 2) Jarak, jarak dapat berarti jarak fisik, jarak keakraban, jarak social maupun jarak pemikiran, dan sebagainya
- 3) Gerakan tubuh, ingkat tubuh ini berkacak punggung dan membungkuk dadanya sering dipersepsi sebagai orang sombong, menundukkan badan sering dipersepsi sebagai sopan atau rendah hati, dan sebagainya
- 4) Petunjuk wajah. Konon wajah adalah cerminan jiwa, berseri-seri dipersepsi sebagai gembira, kusut muka sebagai stress, dan sebagainya. Wajah memang bisa jadi mencerminkan keadaan mental seseorang, namun sangat mudah juga untuk dipalsukan
- 5) Cara mengucapkan lambang verba. Perkataan manis yang diucapkan oleh orang marah justru berkesan tajam dibandingkan dengan kata-kata kasar yang diucapkan dengan wajah ceria.
6. Penampilan. Penampilan fisik, pakaian, kendaraan, rumah, bisa menggambarkan citra seseorang

---

<sup>35</sup> Ibid.,

### e. Syarat Persepsi

Menurut Walgito syarat terbentuknya persepsi ada tiga, antara lain sebagai berikut;<sup>36</sup>

- 1) Adanya Objek yang dipersepsi

Obyek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptör stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai saraf penerima yang bekerja sebagai reseptör

- 2) Adanya Reseptör

Alat indera atau reseptör merupakan alat untuk menerima stimulus. Di samping itu juga harus ada saraf sensori sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptör ke pusat susunan saraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran

- 3) Adanya Perhatian

Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Reaksi dari persepsi yang dilakukan oleh individu terjadi dalam berbagai macam, dapat berupa persepsi yang bersifat positif atau negatif.

---

<sup>36</sup> Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Jogjakarta: Andi Offset, 2003) hlm. 54-56

Agar individu dapat melakukan persepsi, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi. Berikut syarat-syarat terjadinya persepsi menurut Sunaryo,<sup>37</sup>

- 1) Adanya objek yang dipersepsi
- 2) Adanya perhatian yang merupakan 137 ingkat pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi
- 3) Adanya alat Indera untuk menerima stimulus
- 4) Syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon

#### **f. Jenis Persepsi**

Menurut Irwanto jenis persepsi terbagi menjadi dua, yaitu antara lain sebagai berikut;<sup>38</sup>

- 1) Persepsi Positif

Persepsi yang mendeskripsikan segala tanggapan serta pengetahuan yang diteruskan dengan upaya pemanfaatan

- 2) Persepsi Negatif

Persepsi yang mendeskripsikan segala tanggapan serta pengetahuan yang tidak selaras dengan objek yang dipersepsikan

Hal ini dapat dikatakan bahwa persepsi positif dan persepsi 137 ingkat 137 akan selalu mempengaruhi diri seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Munculnya persepsi negatif maupun positif

---

<sup>37</sup> Suyanto, Kurniawan dan Muhammad. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh*. (Palembang: Bima Darma. 2021), hlm. 34

<sup>38</sup> Irwanto, *Psikologi Umum (Buku PANDUAN mahasiswa)*, (Jakarta : PT. Prehallindo, 2002), hlm. 71

tergantung bagaimana cara individu menggambarkan segala pengalaman dan pengetahuannya tentang suatu objek (peristiwa) yang dipersepsi.<sup>39</sup>

Adapun jenis persepsi menurut Parek dibedakan menjadi lima, yaitu antara lain sebagai berikut;<sup>40</sup>

- 1) Persepsi Visual

Persepsi ini berasal dari indera penglihatan yaitu mata. Persepsi visual adalah hasil dari yang dilihat individu, baik sebelum melihat atau masih membayangkan, serta sesudah melihat pada objek yang dituju

- 2) Persepsi Pendengaran

Persepsi ini berasal dari indera pendengaran yaitu telinga. Individu dapat mempersiapkan sesuatu dari apa yang didengarnya

- 3) Persepsi Perabaan

Persepsi ini berasal dari indera perabaan yaitu kulit. Dimana individu dapat mempersiapkan sesuatu dari sentuhan

- 4) Persepsi Penciuman

Persepsi ini berasal dari indera penciuman yaitu hidung. Individu dapat mempersiapkan sesuatu dari penciuman hidung

- 5) Persepsi Pengecapan

Persepsi ini berasal dari indera pengecapan yaitu lidah

<sup>39</sup> Ibid.,

<sup>40</sup> Parek, *Metode Belajar dan Kesulitan- kesulitan Belajar*, Edisi 3, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 15-16

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata medium yang artinya pengantar atau perantara. Jadi media adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>41</sup> Adapun Gerlach dan Ely memaparkan media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>42</sup> Jadi media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Kata pembelajaran berasal dari kata dasar belajar yang mendapat awalan “pe” dan akhiran “an”. Belajar mempunyai arti tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.<sup>43</sup> Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh pemelajar dan guru. Proses belajar menjadi satu sistem dalam

---

<sup>41</sup> Arif S. Sadirman, et.al, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2008). Hlm 6.

<sup>42</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010). Hlm 3

<sup>43</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), h. 92.

pembelaajaran. Sistem pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi hingga diperoleh interaksi yang efektif.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajarmengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuanatau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru padal diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan balik.<sup>44</sup> Adapun Hamka (2018) berpendapat bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif daln efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.<sup>45</sup>

Dari definisi-definisi yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran,

---

<sup>44</sup> Ani Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta et al., “Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, Usep Setiawan,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–94.

<sup>45</sup> Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta et al.

dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar

### **b. Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Heinich, Molenda, Russel (2010) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain : media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, , hipermedia, komputer multimedia dan media jarak jauh. Setiap jenis media, mempunyai karakteristik (kekhasan) tertentu, yang berbeda-beda satu sama lain. Masing-masing media tentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Tidak semua jenis media yang disebutkan di atas akan dibahas di sini. Namun karena pertimbangan praktis, maka jenis media yang akan dibahas di sini hanya dipilih beberapa media yang biasa digunakan dalam pembelajaran.<sup>46</sup>

Adapun jenis-jenis media pembelajaran akan dipaparkan sebagai berikut ini.<sup>47</sup>

#### 1) Media Grafis

Media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk

---

<sup>46</sup> Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E, *Instructional media and technology for learning*, 7th editio, ( New Jersey: Prentice Hall, Inc, 2010). Hlm 33

<sup>47</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016). Hlm 31

menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata-kata verbal. Ingat ungkapan “Satu gambar berbicara seribu kata”.

Keberhasilan penggunaan media grafis ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual tersebut. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan yang timbul kemudian merencanakannya dengan seksama, lalu menggunakan teknik dasar visualisasi obyek, konsep, informasi maupun situasi. Tataan elemen visual tersebut harus dapat menampilkan visualisasi yang dapat dimengerti dan dapat menarik perhatian, sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan dalam penggunaannya.

Dalam proses penataan itu, harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu. Antara lain: (1). Prinsip Kesederhanaan; Secara umum, 32 kesederhanaan itu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang sedikit lebih memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Pesan yang panjang dan rumit harus dibagi-bagi kedalam beberapa bagian sehingga mudah dibaca dan dipahami. Demikian pula teks yang ada harus dibatasi (tidak terlalu panjang) serta memakai huruf yang sederhana dan mudah dibaca. Kalimatnya pun

harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti. (2). Keterpaduan; Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen, yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan yang dapat dikenal sehingga membantu pemahaman terhadap pesan yang terkandung didalamnya. (3). Penekanan; Meskipun penyajian dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan, prespektif, warna atau ruang. (4). Keseimbangan; Bentuk atau pola yang dipilih, sebaiknya menempati ruang yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. (5). Bentuk; Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan perlu diperhatikan. (6). Garis; Garis digunakan untuk menghubungkan unsurunsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari sebuah urutan-urutan khusus. (7). Tekstur; Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan terhadap sebuah unsur. (8). Warna; Warna merupakan unsur yang penting, tetapi harus digunakan secara hati-hati untuk memperoleh hasil yang baik. Warna dapat mempertinggi tingkat realisme obyek atau situasi yang digambarkan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan warna, yaitu: (a).

Pemilihan warna khusus, (b). Nilai warna (ketebalan dan ketipisan), (c). Intensitas atau kekuatan warna.

Semua media grafis, baik itu berupa gambar, sketsa bagan, grafik atau media visual yang lain harus dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip umum. Sebagai salah satu media visual, grafis harus diusahakan memenuhi ketentuan-ketentuan agar menghasilkan visual yang komunikatif. Untuk lebih mudah diingat, ketentuan tersebut dinyatakan dalam akronim “VISUALS” (singkatan dari Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Ligitimate, dan Structured). Secara singkat prinsip umum pembuatan visual itu dapat dijelaskan sebagai berikut.

Visible berarti mudah dilihat oleh seluruh sasaran didik yang akan memanfaatkan media yang kita buat. Interesting artinya menarik, tidak monoton dan tidak membosankan. Simple artinya sederhana, singkat, dan tidak berlebihan. Useful maksudnya adalah visual yang ditampilkan harus dipilih yang benar-benar bermanfaat bagi sasaran didik. Jangan menayangkan tulisan terlalu banyak yang sebenarnya kurang penting. Accurate artinya isinya harus benar dan tepat sasaran. Jika pesan yang dikemas dalam media visual salah, maka dampak buruknya akan sulit terhapus dari ingatan siswa. Legitimate adalah bahwa visual yang ditampilkan harus sesuatu yang sah dan masuk akal. Visual yang tidak logis atau tidak lazim akan dianggap janggal oleh anak. Structured maksudnya visual harus

terstruktur atau tersusun dengan baik, sistematis, dan runtut sehingga mudah dipahami pesannya.

Media grafis banyak jenisnya, misalnya: gambar/foto, sketsa, bagan, diagram/skema, grafik, poster, kartun dan sebagainya. Berikut ini dijelaskan beberapa diantara jenis grafis tersebut:

#### (1) Gambar atau Foto

Menurut Kristanto (2013) media gambar/foto adalah media yang tidak diproyeksikan dan dapat dinikmati oleh semua orang sebagai pindahan dari keadaan yang sebenarnya mengenai orang, suasana, tempat, barang, pemandangan, curahan pemikiran, ide-ide, dan benda-benda yang lain yang divisualisasikan ke dalam bentuk dimensi. Gambar/foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa Pada era sekarang ini gambar/foto mudah untuk didapatkan, misalnya melalui internet, majalah, surat kabar, brosur, buku. Fungsi penggunaan media foto pada dasarnya untuk membantu mendorong siswa dan membangkitkan minatnya pada pelajaran melalui penggambaran hal yang abstrak menjadi hal yang konkret, seperti pepatah a picture worth a thousand words (satu gambar senilai dengan seribu kata), 34 misalnya, menunjukkan seekor gambar ikan paus akan lebih membuat siswa tahu bentuk ikan paus daripada jika hanya menceritakannya saja. Gambar foto harus dipilih dan dipergunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan gambar foto bisa untuk perorangan

dalam latihan membaca, kelompok kecil untuk bahan diskusi tentang materi tertentu.

Ada beberapa macam jenis gambar, antara lain: a). Flash Card (kartu kecil yang berisi gambar/ teks yang mengingatkan siswa kepada suatu materi pelajaran. Biasanya berukuran 8 X 12 cm. Semisal, (1) kartu abjad dapat digunakan untuk melatih siswa agar dapat mengeja secara lancar, (2) kartu gambar, dapat digunakan untuk memperkaya kosa kata siswa. B). Strip Story. Yaitu, merupakan potongan-potongan teks yang sering digunakan dalam pengajaran bahasa asing. Teknik strip story mempermahir siswa menyusun kata atau kalimat menjadi suatu untaian yang utuh. Kartu-kartu itu disusun secara acak, kemudian siswa ditugaskan untuk mengurutkan dan membaca kata pada kartu tersebut secara tepat. Ada pula dibalik setiap kartu dituliskan arti kata, sehingga siswa dapat memahami arti dari kata tersebut.

Foto menghadirkan ilustrasi yang hampir menyamai kenyataan dari suatu obyek. Ada beberapa kriteria pemilihan foto dalam tujuan pengajaran, yaitu: mendukung pencapaian tujuan pengajaran, kualitas artistik, kejelasan dan ukuran yang memadai, validitas dan menarik. Foto juga harus disesuaikan dengan tingkat usia siswa, sederhana atau tidaknya, sehingga siswa tidak salah dalam menafsirkannya. Foto sebagai media pengajaran haruslah artistik, dalam artian foto tersebut haruslah mempertimbangkan faktor seperti; komposisi, pewarnaan yang efektif dan teknik

pengambilan gambar yang baik. Foto juga haruslah jelas, karena hanya dengan ketajaman dan kontras yang baik akan dapat memberikan ketepatan yang memadai untuk menggambarkan kenyataan yang ditampilkan. Kebenaran foto (validitas) menggambarkan keadaan yang sesungguhnya, bukan foto suatu obyek yang dibuat-buat. Agar gambar dapat dikenal dengan jelas, dan membawa perasaan yang tertentu. Prinsip-prinsip yang harus dikembangkan antara lain: (a). Kebanyakan materi visual secara normal memiliki format horizontal. Usahakan agar tidak mencampurkan format horizontal dan format vertikal dalam satu seri gambar. (b). Usahakan agar gambar hanya memfokuskan pada satu obyek utama atau pusat perhatian. (c). Jaga supaya latar belakang tetap sederhana. Agar tidak membingungkan, hilangkan semua obyek yang mengganggu. (d). Masukkan beberapa latar depan untuk menciptakan kedalaman sebuah foto. I. Jadikan foto tersebut dinamis dengan menyeragamkan posisi atau sudut pandang pengambilan gambar. (f). Jika mengambil sebuah aksi, usahakan agar ada ruang kosong yang memadai di depan aksi. (g). Rasakan dan gunakan penalaran dalam menentukan komposisi foto. Pikirkan apa yang akan dicapai dalam pemotretan tersebut.

Adapun beberapa kelebihan media gambar/foto antara lain sebagai berikut:

(a) Sifatnya konkret, gambar realistik menunjukkan pokok-pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata

(b) Dapat mengatasi Batasan ruang dan waktu, karena tidak semua benda, objek atau peristiwa dibawa ke dalam kelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tertentu

I Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, karena dapat menghadirkan hal-hal yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera

(d) Harganya 148 ingkat 148 murah serta mudah dibuat dan digunakan  
dalam pembelajaran dikelas

I Praktis dan mudah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, karena tidak memerlukan perlengkapan apa-apa

(f) Dapat dipergunakan dalam berbagai hal, berbagai kelompok, berbagai jenjang dari TK sampai perguruan tinggi

(g) Dapat menerjamahkan konsep yang abstrak menjadi lebih relistik

(h) *Repeatable*, dapat dilihat berkali-kali dengan menyimpannya atau mengklipignya.

Selain kelebihan, gambar/foto juga memiliki kelemahan, antara lain yaitu sebagai berikut:

- (a) Hanya menekankan pada persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa
  - (b) Jika gambar terlalu kompleks, akan kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu
- I Berdimensi dua, sukar untuk menggambarkan wujud sebenarnya yang berdimensi tiga
- (d) Terkadang cukup sulit untuk dipergunakan pembelajaran kelompok besar, kecuali dengan menggunakan peralatan *opaque projector*.

Agar lebih bermanfaat dalam pembelajaran, maka gambar/foto hendaknya memenuhi persyaratan berikut:

- (a) Otentikartinya asli dan dapat menggambarkan obyek/peristiwa seperti jika siswa melihat langsung
- (b) Sederhana artinya harus menunjukkan dengan jelas bagian-bagian pokok dari gambar tersebut. Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Jangan sampai siswa menjadi bingung dan tidak tertarik pada gambar

I Ukurannya proporsional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/obyek yang digambar. Caranya antara lain dengan mensejajarkan gambar/foto tersebut dengan benda lain yang sudah dikenal siswa. Dalam penggunaannya ukuran gambar harus disesuaikan dengan kelompok belajar

(d) Perbuatan, yaitu gambar hendaknya hal sedang melakukan perbuatan. Siswa akan lebih tertarik dan akan lebih memahami gambargambar yang sedang bergerak melakukan sesuatu

I Artistik, segi artistik pada umumnya dapat mempengaruhi nilai gambar. Penggunaan gambar tentu saja harus memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Persyaratan-persyaratan dalam memilih gambar seperti yang telah dikemukakan di atas juga berfungsi untuk menilai apakah suatu gambar efektif atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran. Gambar yang tidak memenuhi persyaratan tidak dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

## (2) Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Selain dapat menarik perhatian siswa, sketsa dapat menghindarkan verbalisme dan memperjelas pesan. Sketsa dapat dibuat langsung oleh guru,

karena itu harganya pasti murah (bahkan bisa tanpa biaya). Satu-satunya hambatan yang sering dikemukakan adalah guru tidak bisa menggambar. Padahal setiap orang pasti memiliki kemampuan dasar menggambar, dan itu sudah cukup sebagai modal membuat sketsa untuk memperjelas sajian kita.

### (3) Diagram atau Skema

Diagram/skema merupakan suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol untuk memperlihatkan hubungan timbal balik. Diagram menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antara komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di sana. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk untuk memahami komponen dan mekanisme kerja peralatan tertentu. Misalnya kalau kita membeli peralatan elektronik, biasanya disertai sebuah diagram mengenai komponen alat tersebut, fungsi, dan cara pengoperasian. Jika digunakan dalam pembelajaran, diagram bisa menyederhanakan sesuatu yang kompleks sehingga dapat membantu memperjelas penyajian guru. Kelebihannya diagram dapat menyajikan materi yang luas dan kompleks menjadi lebih padat dan sederhana serta dapat memperjelas arti. Namun untuk bisa memahami diagram, siswa harus memiliki latar belakang tentang materi yang didiagramkan. Diagram/skema yang baik haruslah:

#### (a) Benar datanya

(b) Rapi

I Diberi judul dan penjelasan seperlunya

(d) Ukurannya cukup dan dapat dilihat oleh siswa dalam jumlah yang diinginkan

I Penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum (dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah)

#### (4) Bagan

Bagan adalah pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubunganhubungan butir-butir penting. Fungsi bagan/chart yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa dan berfungsi juga untuk menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi. Dalam bagan/chart sering dijumpai bentuk grafis yang lain seperti gambar, diagram, kartun atau lambang verbal. Agar menjadi media yang baik, bagan hendaknya dibuat:

(a) Secara sederhana

(b) Lugas

I Tidak berbelit-belit

(d) *Up to date*

Ada beberapa macam bentuk bagan, yaitu: bagan pohon (tree chart), bagan arus (flow chart), stream chart, dan bagan garis waktu (time line chart).

Bagan pohon (tree chart), biasanya digunakan untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas (strata). Contoh bagan pohon yang paling mudah ditemukan di sekolah adalah bagan tentang struktur organisasi Sekolah.

Bagan arus (flow chart), biasanya untuk menggambarkan arus suatu proses atau menelusuri hubungan kerja antar berbagai bagian. Tanda panah biasanya untuk menggambarkan arah arus tersebut. Contoh bagan arus seperti flowchart pengembangan media.

Stream chart adalah kebalikan dari bagan pohon, yaitu menyimpulkan atau menuju ke satu hal yang sama dari beberapa hal. Contohnya proses mengidentifikasi sub tema menjadi sub tema yang lebih spesifik.

Bagan garis waktu (time line chart), untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dengan waktu secara kronologis. Contoh untuk menjelaskan kapan sesuatu peristiwa sejarah dimulai dan berakhir, peristiwa-peristiwa apa saja yang terjadi

## (5) Grafik

Grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang

menggambarkan data kuantitatif. Grafik digunakan untuk menjelaskan perkembangan atau perbandingan suatu obyek yang saling berhubungan. Grafik biasanya disusun berdasarkan prinsip matematika dan menggunakan data komparatif. Ada beberapa bentuk grafik, antara lain: grafik garis (line graphs), grafik batang ((bar graphs), grafik lingkaran (circle/pie graphs), dan grafik gambar (pictorial graphs).

Grafik garis (line graphs), termasuk dalam kelompok grafik dua skala atau dua proses yang dinyatakan dalam garis vertikal dan garis horizontal yang saling bertemu. Pada garis horizontal dan vertikal diberi angka-angka untuk menyampaikan informasi tertentu. Grafik garis juga dapat menunjukkan perkembangan dengan jelas dengan cara menggunakan garis lurus, garis patah, dimulai dari naik turun atau kiri ke kanan.

Grafik batang ((bar graphs), grafik ini juga menggunakan proses vertikal dan horizontal yang bermanfaat untuk membandingkan sesuatu objek atau peristiwa yang sama dalam waktu yang berbeda, dan menggambarkan berbagai objek yang berbeda tentang sesuatu yang sama.

Grafik lingkaran (circle/pie graphs), untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan serta perbandingan bagian-bagian itu dengan cara penggambaran dengan pecahan atau persentase.

Grafik gambar (pictorial graphs), berbeda dengan grafik sebelum-sebelumnya, grafik ini menggunakan simbol-simbol gambar sederhana. Jumlah simbol gambar menggambarkan data kuantitatif dan dapat menunjukkan perbandingan dalam bentuk yang jelas dan singkat.

Adapun beberapa kelebihan grafik dalam pembelajaran antara lain:

(a) Memungkinkan kita mengadakan analisis, penafsiran dan perbandingan antar data-data yang disajikan, baik dalam ukuran, jumlah, pertumbuhan, maupun arah tertentu

(b) Bermanfaat  
untuk mempelajari hubungan kuantitatif antar beberapa data penyajian pesannya cepat, jelas, menarik, ringkas, dan logis

I Memungkinkan untuk mempelajari dan mengingat data-data kuantitatif dan hubungan-hubungannya

Semakin rumit data yang akan disajikan akan semakin efektif bila disajikan melalui grafik. Grafik yang baik haruslah:

(a) Jelas untuk dilihat

(b) Hanya menyajikan satu ide per grafik

I Menggunakan warna-warna kontras dan harmonis

(d) Dibuat secara ringkas dan diberikan judul ringkas

I Sederhana, menarik, teliti dan mampu “berbicara sendiri”

(begitu siswa membaca, langsung mengerti maksudnya), menggambarkan kenyataan

(6) Poster

Poster adalah gagasan yang dicetuskan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan yang dibuat dalam berbagai ukuran, bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Poster sangat penting untuk digunakan untuk menyampaikan informasi/kesan tertentu dan berfungsi untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku seseorang yang melihatnya. Komposisi, warna, dan teknik adalah unsur pokok di dalam penyajian poster yang efektif. Imajinasi yang kreatif dan pemasukan perhatian yang baik akan membantu penyampaian gagasan yang efektif. Ciri-ciri poster yang baik adalah:

(a) Sederhana, tidak memerlukan pemikiran bagi pengamat

secara rinci

(b) Sedikit kata-kata dan tulisan jelas dan terbaca

I Berwarna

(d) Slogannya ringkas

I Menyajikan satu ide pokok

(f) Motif dan desain bervariasi

(g) Dimas, menonjolkan kualitas

(h) Dapat menarik perhatian cukup kuat

(7) Kartun

Kartun adalah gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat, ringkas, dan sesuatu sikap terhadap orang, situasi, kejadian-kejadian tertentu. Kartun digunakan sebagai alat bantu yang mempunyai manfaat penting dalam pembelajaran dalam hal menjelaskan rangkaian materi dalam urutan logis atau mengandung makna. Ciri-ciri kartun yang baik adalah memakai karikatur, sindiran yang dilebih-lebihkan, humor pilihan, dan hanya mengandung hanya satu gagasan saja. Kelebihannya untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku, informasi yang disampaikan mudah dimengerti dengan cepat dan kesannya akan bertahan lama diingatan.

(8) Komik

Komik adalah suatu bentuk media grafis yang mengungkapkan berbagai karakter dan menyajikan suatu cerita bersambung dalam urutan yang dihubungkan dengan gambar berfungsi untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik lebih memusatkan perhatian pada masyarakat. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru dalam hal meningkatkan minat dan motivasi, mengembangkan pertbaharaan kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca siswa. Kelebihannya adalah ceritanya ringkas, menarik perhatian,

dilengkapi dengan aksi,dibuat lebih hidup dengan pemakaian berbagai warna

## 2) Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan dengan ciri-ciri bertekstur serta memiliki tinggi, lebar dan bervolume. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Ada tiga macam media tiga dimensi, yaitu media relia, model, dan boneka. Berikut akan dijelaskan masing-masing media tiga dimensi di bawah ini:<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Ibid., 47

### (a) Media Realia

Media realia adalah benda nyata/ asli yang ada disekitar kita dan dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mempermudah pemahaman materi yang sedang dipelajari disertai dengan penjelasan lisan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media realia pada hakekatnya digunakan untuk mengkongkritkan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya. Dengan penggunaan media realia, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Juga siswa dapat mengamati dan memperhatikan apa yang diperlihatkan selama pelajaran berlangsung. Melalui media realia anak dibimbing untuk menggunakan mata dan telinganya secara terpadu, sehingga hasil pengamatan kedua indra itu dapat menambah 48 penguasaan materi pelajaran yang diberikan. Pengamatan kedua indra itu akan saling melengkapi pemahaman anak tentang segala hal yang ditunjukkan, dikerjakan, dan dijelaskan dalam kegiatan kegiatan belajar mengajar menggunakan media realia tersebut. Karena anak dilatih untuk menangkap unsur-unsur penting dalam proses pengamatannya

maka kemungkinan melakukan kesalahan sangat kecil bila memperhatikan apa yang telah diperagakan oleh guru dibandingkan jika ia hanya menerima penjelasan secara lisan oleh guru. Contohnya adalah buah-buahan asli yang digunakan guru PAUD untuk mengajar tentang warna, bentuk dan ukuran.

(b) Modal

Model adalah tiruan tiga dimensi dari berbagai obyek nyata yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu jarang, terlalu mahal, dan terlalu kompleks untuk dibawa ke dalam kelas untuk dipelajari siswa dalam wujud aslinya. Model dapat dikelompokkan dalam 6 (enam) bentuk, yaitu model padat (solid model), model penampang (cutaway model), model susun (build up model), model kerja (working model), mock-up, dan diorama. Berikut akan dijelaskan jenis model, antara lain modal padat, modal tampang, model susun, model kerja, *mock-up*, dan diorama.

I Boneka

Boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang yang dipergunakan untuk menyampaikan materi melalui format cerita. Keuntungan menggunakan boneka adalah: efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; tidak memerlukan keterampilan yang rumit; dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira. Agar penggunaannya menjadi efektif, maka harus memperhatikan hal-hal: merumuskan tujuan 53 pengajaran secara jelas, didahului dengan pembuatan

naskahnya, lebih banyak mementingkan gerak ketimbang verbal, dimainkan sekitar 10-15 menit, diselingi dengan nyanyian, ceritera disesuaikan dengan umur anak, diikuti dengan tanya jawab, siswa diberi peluang memainkannya. Media boneka dikelompokkan menjadi 4 (empat) jenis, yaitu boneka tali, boneka tangan, boneka jari, dan boneka tongkat. Berikut akan dijelaskan masing-masing jenis boneka, antara lain: boneka tali, boneka tangan, boneka jari, boneka tongkat.

### 3) Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media visual yang memerlukan bantuan alat elektronik seperti proyektor untuk menampilkan materi pembelajaran atau pesan secara besar dan jelas ke layar atau dinding, memberikan rangsangan visual melalui indra penglihatan. Terdapat dua media proyeksi yaitu antara lain Adalah sebagai berikut;<sup>49</sup>

#### (a) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan visual dengan diproyeksikan menggunakan suatu alat proyeksi OHP (overhead projector). Ada kalanya media jenis ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya disajikan secara visual saja. Media ini sudah jarang digunakan pada zaman sekarang ini, dikarenakan adanya perkembangan peralatan seperti LCD projector.

#### (b) Media Proyeksi Gerak

---

<sup>49</sup> Ibdi., 56

Media proyeksi gerak adalah media visual yang menampilkan gambar bergerak (seperti film atau video) dan memerlukan alat proyektor untuk ditampilkan, berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran atau pesan secara audio-visual yang lebih dinamis dan menarik, mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, seperti fenomena alam atau sejarah

#### (1) Film

Film adalah media yang disajikan dengan menggunakan film 8 mm, 16 mm, dan 35 mm dengan bantuan alat proyektor. Bentuk yang lama adalah film bisu dan bentuk yang lain ada suaranya. Biasanya suara disiapkan tersendiri dalam rekaman terpisah. Sebuah film terdiri dari ribuan gambar.

Adapun kelebihan media film adalah;

- I*, Sangat bagus untuk menerangkan proses
- ii*, Menampilkan 162ingkat masa lampau
- iii*, Dapat diperlambat, dipercepat, dan diputar berulang-ulang
- iv*, Dapat mengatasi keterbatasan 162ingka manusia
- v*, Merangsang dan memotivasi kegiatan siswa
- vi*, Dapat mengatasi keterampilan membaca dan penguasaan bahasa yang kurang

Adapun kekurangan dari media ini adalah sebagai berikut;

- I*, Penggunaan perlu ruang gelap
- ii*, Tidak dapat mencapai semua tujuan pembelajaran
- iii*, Biaya produksi sangat mahal

## (2) Slide Power Point

Slide powerpoint adalah media yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan multimedia, meliputi teks, audio, visual, video, animasi, dan lain sebagainya

Kelebihan media ini antara lain;

*i*, Ruang tidak perlu digelapkan

*ii*, Dapat menyajikan informasi atau materi secara multimedia

*iii*, Guru dalam mengajar berhadapan langsung dengan siswa

*iv*, Mempunyai variasi 163ingka penyajian yang menarik

*v*, Praktis

*vi*, Dapat digunakan langsung oleh siswa dan guru, yang tidak

perlu bantuan operator

*vii*, Menghemat tenaga, waktu dan dapat dipakai berulang kali

## 4) Media Audio atau Radio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar.<sup>50</sup>

Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2010) hlm 23

<sup>51</sup> Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta:Gaung Persada (GP) Press, 2008) hlm 33

Sadiman (2012) berpendapat bahwa “media audio adalah media yang hanya mengandalkan bunyi dan suara untuk menyampaikan informasi dan pesan.<sup>52</sup>

Kesimpulan dari pendapat ahli bahwa media audio adalah suatu media yang menyajikan pesan dalam bentuk lambang-lambang baik verbal maupun non verbal yang dapat merangsang pikiran, perhatian, motivasi sehingga proses belajar mengajar berlangsung pada diri siswa.

Menurut Anitah (2009) kegiatan mendengarkan (menyimak) dalam pembelajaran meliputi beberapa langkah. Pertama, dalam proses mendengarkan, seseorang mendengar secara aktual karena adanya stimulus auditif. Kedua, otak meneruskan stimulus tersebut ke dalam syaraf otak untuk diproses. Ketiga, menghubungkan aspek kognitif yang sesuai dengan informasi baru tersebut ke peristiwa ingatan riil atau ke materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kesemua proses tersebut merupakan kegiatan yang kompleks dan intuitif. Kegiatan mendengarkan merupakan keterampilan yang sangat penting untuk kegiatan belajar tipe auditif yang efektif.<sup>53</sup>

Dalam pembahasan media audio/radio ini akan dibedakan antara media audio/radio tradisional dan media audio/radio digital, adapun sebagai berikut;

(a) Media Audio Tradisional

---

<sup>52</sup> Sadiman, Arif, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 2012). Hlm 43

<sup>53</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Solo: UNS Press, 2009). Hlm 33

### (1) Audio Kaset

Media audio tradisional adalah media yang bersifat auditif yang pada umumnya dipergunakan di dalam pembelajaran berupa audio kaset pita dengan memakai alat pemutar audiotape. Penggunaan audiotape ini sangat rentan dengan kerusakan karena menggunakan media pita jika diputar berulang-ulang bisa mengakibatkan suara distorsi. Kaset audio ini sudah sangat jarang digunakan di era 59 sekarang ini. Masyarakat sekarang sudah dimudahkan dengan audio teknologi digital dengan menggunakan dengan berbagai macam format dan penyimpanan data.

### (2) Audio Siaran

Di samping media audio tradisional yang tersedia, terdapat juga siaran audio yang diterima melalui radio juga bernilai untuk meningkatkan pemahaman materi. Popularitas acara percakapan radio (talk show) menunjukkan kelebihan akan potensi siaran radio.

## (b) Media Radio Digital

### (1) Media Optik

Berbeda dengan audio tradisional yang media penyimpanannya di audio tape, media penyimpanan media audio di era digital biasa disebut compact disk, digital video disk, flaskdisk, memory card, dan sebagainya, dengan mempunyai kelebihan seperti kapasitas ruang penyimpanan

yang jauh lebih besar dan lebih fleksibel. Kualitas suara digital lebih jernih dibandingkan dengan audiotape dengan format penyimpanan berekstensi mp3, mp4, dan sebagainya. Lebih dari itu media optic ini dapat bertahan lama, suara yang direkam didalamnya tidak rusak meskipun diputar secara berulangulang.

## (2) Audio/ Radio Internet/ *Steaming*

Di samping disajikan melalui media optik, media audio ini bisa diupload dan didownload melalui internet. Internet memberikan kesempatan upload dan download klip audio khusus untuk digunakan didalam kelas. Dalam penggunaannya audio internet yang biasanya berekstensi mp3 perlu disediakan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk memutar kembali. Perangkat keras yang biasanya digunakan dengan menggunakan laptop, pemutar mp3, handphone, dan sebagainya, sedangkan perangkat lunak menggunakan winamp, media player, dan sebagainya.

Radio internet/streaming adalah siaran radio dengan penggunaan format audio digital dikombinasikan dengan teknologi jaringan internet secara streaming. Radio streaming menggunakan jaringan internet untuk menawarkan siaran radio secara online yang 60 dapat di akses dan didengarkan oleh semua orang di seluruh penjuru dunia.

## I Karakteristik Media Audio/ Radio

Beberapa karakteristik dari media audio menurut Sudjana dan Rivai (2010) diantaranya adalah:<sup>54</sup>

- (1) Pemusatan perhatian
- (2) Mengikuti pengarahan
- (3) Digunakan untuk melatih daya analisis siswa yang didengar
- (4) Perolehan arti dari suatu konteks
- (5) Mengingat dan mengemukakan Kembali ide yang didengar

### (d) Unsur Media Audio/ Radio

Adapun pada unsur media audio terdapat tiga unsur antara lain sebagai berikut;

#### (1) Suaran Manusia

Adalah suara yang bertujuan untuk mendukung penyampaian pesan dan mengungkapkan perasaan. Unsur Suara sebaiknya menggunakan bahasa audio, maksudnya adalah bukan bahasa tulis namun bahasa yang komunikatif, enak didengar, mudah dipahami, kalimat pendek tetapi jelas.

#### (2) Musik

Merupakan unsur yang sangat penting dalam program audio untuk menciptakan suasana dan membantu memperjelas pesan yang akan disampaikan.

#### (3) Sound Effect

---

<sup>54</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2010) hlm 23

Adalah bunyi tiruan atau bunyi sebenarnya dari binatang atau benda-benda lainnya yang berfungsi untuk lebih menciptakan situasi dalam program media audio yang kita siarkan. Seperti menciptakan suasana yang cerah disuatu desa kita bisa mendengarkan suara kicau burung, dan lain-lain

### I Bentuk-bentuk Program Audio/Radio

Menurut Sudjana dan Rivai (2010) bentuk atau format yang dipakai dalam menulis naskah audio adalah sebagai berikut:<sup>55</sup>

- (1) Uraian atau ceramah, biasanya digunakan untuk mengantarkan saran, nasehat dan informasi. Uraian akan sangat mengena dengan tujuan ini, asalkan tujuan penyampaiannya dilakukan secara ramah dan tidak bersifat menggurui.
- (2) Berita adalah bentuk yang terbaik untuk penyampaian laporan mengenai peristiwa-peristiwa yang sedang melanda atau terjadi di lingkungan sasaran
- (3) Laporan adalah bentuk penyajian yang paling baik apabila materinya sesuai dengan kebutuhan sasaran
- (4) Reportase dimaksudkan untuk memberikan laporan langsung dari tempat kejadian mengenai peristiwa yang penting dibutuhkan oleh sasaran pendengar untuk diketahui.
- (5) Dialog atau Monolog adalah bentuk yang dilakukan oleh

---

<sup>55</sup> Ibid., 33

beberapa pelaku dalam dialog, sedangkan bentuk monolog merupakan bentuk dialog yang pelakunya hanya satu orang.

(6) Wawancara bentuk ini memberikan pemberitahuan kepada sasaran tentang persoalan yang dihadapi sasaran lainnya serta bagaimana para ahli memikirkan masalah mereka.

(7) Feature bentuk ini kita pilih bila kita ingin memperbincangkan satu masalah agar lebih mendalam. Keistimewaan dari bentuk ini acaranya bervariasi, tetapi dirangkaikan dalam satu kesatuan penuturan cerita nyata yg kompak mengenai suatu masalah tertentu.

(8) Majalah udara tepat untuk menyampaikan informasi praktis yang diselingi dengan musik atau hiburan. Bentuk acara ini memberi peluang untuk menyalurkan keterangan mengenai beberapa pokok 62 masalah dalam bentuk penyajian yang berbeda, namun masih dalam satu rangkuman program sajian.

(9) Sandiwara atau drama, biasanya untuk menyampaikan pesan-pesan penerangan, propaganda dan pendidikan, karena pesan yang terkandung didalamnya bisa disusun sedemikian rupa sehingga selain memberikan penerangan juga bersifat menghibur pendengar.

(f) Kelebihan dan Kekurangan Audio/Radio

Media audio/radio adalah media untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan melalui indera pendengaran. Agar pesan media audio ini mudah dipahami oleh pendengar

harus menggunakan bahasa audio secara sederhana yang memadukan antara suara, musik, dan sound effect.

Adapun kelebihan antara lain;

- (1) Imajinatif dan dramatif
- (2) Menarik perhatian
- (3) Relatif lebih murah
- (4) Mobile
- (5) Sangat tepat untuk materi 170ingk dana bahasa
- (6) Mengatasi batas waktu dan ruang
- (7) Media audio dapat membentuk pengalaman belajar anak kecil
- (8) Radio dapat menjangkau lebih luas
- (9) CD dapat diputar ulang
- (10) Media audio dapat dipelajari oleh tuna 170ingk
- (11) Radio lebih interaktif

Adapun kelemahan antara lain;

- (1) Komunikasi satu arah untuk audio, kecuali radio dapat interaktif
- (2) Abstrak, terutama berkaitan dengan angka, ukuran, dll
- (3) Tanpa ada penyajian bertatap muka secara langsung dengan siswa, beberapa diantara siswa kurang memperhatikan penyajian itu
- (4) Auditif, sehingga siswa membutuhkan konsentrasi dalam mendengarkan
- (5) Penentuan cara penyampaian informasi dapat menimbulkan

kesulitan apabila pendengar memiliki latar belakang serta kemampuan mendengar yang berbeda

(6) Radio: tidak bisa diulang, kontrol ada pada stasiun radio, rentan cuaca, kalau tidak menarik pendengar beralih stasiun lain

(7) Kaset: bisa terhapus, bisa kusut, tidak bisa disimpan lama

(8) Pengembangan media audio yang baik akan banyak menyita waktu

(9) Mendengarkan urutan penyajian yang tetap, bahkan jika diputar kembali, akan terdengar hal yang sama. Hal ini akan menyebabkan pendengar bosan

##### 5) Media Video atau Televisi

Menurut Smaldino, Russel, Heinich, Molenda (2008) video adalah “the storage of audio visuals and their display on televisiontype screen” (penyimpanan/perekaman gambar dan suara yang penayangannya pada layar televisi).<sup>56</sup> Ada definisi lain menurut Punaji Setyosari & Sihkabuden (2005), Video adalah sebagai media penyampai pesan, termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar.<sup>57</sup> Pendapat Hujair AH. Sanaky (2009) mengatakan bahwa media video adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak.<sup>58</sup> Paduan antara gambar dan

<sup>56</sup> Smaldino, Sharon E, James D. Russel, Robert Heinich, Michael Molenda, *Instructional Technology and Media for Learning*, (Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall, 2008). Hlm 374

<sup>57</sup> Punaji Setyosari & Sihkabuden, *Media Pembelajaran*, (Malang: Penerbit Elang Mas, 2005). Hlm 27

<sup>58</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009). Hlm 56

suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Kehadiran media video dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran, yang merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, sehingga media ini disebut media video pembelajaran.

Kesimpulannya adalah video adalah media audio visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Pesan yang disajikan bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting) maupun fiktif (cerita), bisa bersifat informatif, edukatif dan instruksional.

(a) Karakteristik Media Video

- (1) Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat
- (2) Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung
- (3) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
- (4) Dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan
- (5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- (6) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- (7) Mengembangkan imajinasi siswa
- (8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik
- (9) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang
- (10) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan,

mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa

(11) Semua siswa dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai

(12) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

(13) Dengan video penampilan siswa dapat dilihat kembali untuk dievaluas

(b) Kelebihan Media Video

Dalam Adi kristanto kelebihan media audio menurut beberapa ahli sebagai berikut;<sup>59</sup>

*Pertama*, Hackbarth memaparkan kaset video dapat digunakan kembali berkali-kali tanpa kehilangan kualitas gambar atau kualitas suara dan videodiscs lambat memburuk, tidak terpengaruh oleh kelembaban dan magnetisme, dan sangat tahan terhadap kerusakan.

*Kedua*, Menurut Kemp & Dayton memaparkan proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

*Ketiga*, Wilkinson mengatakan kelebihan media video dapat menyajikan pesan audio-visual mendekati obyek aslinya, sehingga perolehan informasi pada pebelajar relatif lebih kongkrit.

---

<sup>59</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016). Hlm 64

*Keempat*, Martin kelebihan media video yaitu dapat menarik perhatian bagi siswa untuk belajar.

*Kelima*, Anderson memaparkan kelebihan media video adalah dengan menggunakan teknik percepatan (time lapse) program video 65 dapat mempersingkat suatu peristiwa atau proses yang lama menjadi singkat, dan sebaliknya suatu peristiwa yang sangat cepat dapat diamati dengan menggunakan efek gerakan lambat. Selain itu dapat pula dilakukan penayangan ulang (playback) dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.

## I Kelemahan Media Video

- (1) Gambar bergerak terus, sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi
- (2) Video yang tersedia terkadang tidak sesuai kebutuhan
- (3) Ketika akan digunakan maka peralatan harus sudah siap
- (4) Menyusun scenario bukanlah waktu yang singkat
- (5) Biaya produksi video yang sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya
- (6) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak
- (7) Bila anda menggunakan grafis yang berwama pada tv hitam putih haruslah berhati-hati sekali. Contoh: warna merah dan hijau dengan kepekatan tertentu akan terlihat sama pada layar

tv hitam putih. Sedapat mungkin usahakan membuat grafis dengan wama hitam putih atau kelompok abu-abu.

Menurut Anitah (2009) Istilah televisi terdiri dari kata tele berarti jauh dan visi yang berarti penglihatan. Jadi program televisi adalah suatu program yang memperlihatkan sesuatu dari jarak jauh. Suatu peristiwa yang berada jauh dari tempat pemirsa dapat dihadirkan di rumah melalui televisi.

Adapun program televisi dibagi menjadi dua, yaitu antara lain sebagai berikut;

(a) CCTV

Closed circuit television (cctv) merupakan program televisi yang dioperasikan di kampus-kampus, sekolah-sekolah atau di tempat lainnya. Hubungan antara pemancar dengan pesawat penerima disalurkan melalui kabel. Pesan bersifat khusus, contoh bahan-bahan kuliah dan komunikannya bersifat heterogen.

(b) Program TV Siaran

Program televisi siaran (television broadcast) merupakan media komunikasi massa dengan ciri-ciri yang dimiliki oleh komunikasi massa sebagai berikut:

(1) Berlangsung Satu Arah

Dalam arti tidak dapat langsung mendapatkan umpan balik dari komunikan (tidak mengetahui tanggapan pemirsa yang menjadi sasaran)

(2) Komunikator Melembaga

Stasiun televisi sebagai media komunikasi massa merupakan suatu institusi atau organisasi

(3) Pesan Bersifat Umum

Pesan yang disebarluaskan melalui media televisi bersifat umum, tidak ditujukan kepada perorangan atau kelompok

(4) Menimbulkan Keserempakan

Salah satu ciri komunikasi massa adalah kemampuan dalam penerimaan pesan yang disiarkan pada khalayak secara serempak

(5) Bersifat Heterogen

Khalayak yang menerima siaran televisi bersifat heterogen. Antara satu dengan yang lainnya hidup di lingkungan yang berbeda dalam berbagai hal, baik usia, pekerjaan, jenis kelamin, agama, pendidikan, pengalaman, kebudayaan, pandangan, cita-cita, dan lainnya. Keragaman khalayak inilah yang menjadi penghambat komunikasi dalam menyebarluaskan informasinya

#### I Kelebihan Media TV

(1) Dapat menampilkan berbagai jenis bahan audio-visual

termasuk gambar diam, film, objek, spesimen, dan drama.

(2) Dapat menyajikan model dan contoh-contoh yang baik bagi siswa.

(3) Dapat membawa dunia nyata ke kelas seperti peristiwa-

peristiwa melalui penyiaran langsung atau rekaman.

(4) Dapat menyajikan program-program yang disesuaikan dengan usia.

(5) Siswa dan guru dapat membagi waktu

(d) Kelemahan Media TV

*Pertama*, hanya dapat menyajikan komunikasi satu arah

*Kedua*, layer tidak mampu menjangkau kelas besar

*Ketiga*, dikhawatirkan tidak munculinteraksi antara guru, siswa

*Keempat*, sebelum disiarkan guru tidak ada waktu merevisi

#### 6) Komputer Multimedia

Komputer multimedia/cai mempunyai karakteristik yang sangat luas. Komputer multimedia merupakan satu kesatuan sistem dari suatu perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software) dan perlengkapan penunjang lainnya. Media ini mempunyai karakteristik dan batasan yang sangat luas karena mampu berfungsi sebagai media audio maupun media visual. Seluruh fungsi media-media yang telah disebutkan sebelumnya dapat ditemui pada media komputer multimedia ini.

Komputer multimedia sangat relevan, guru dapat memanfaatkannya dalam dua model. Model yang pertama sebagai alat untuk keperluan-keperluan asistensi pengajaran yang di kenal dengan istilah computer asisted instructional (cai). Pada model ini siswa langsung berinteraksi dengan komputer, siswa dapat berekplorasi ke seluruh program yang disediakan dan

memanfaatkaannya sebagai media pemelajaran tanpa perantara guru. Model yang kedua adalah sebagai alat untuk keperluan manajemen pengajaran yang dikenal dengan istilah computer management instructional (cmi). Dalam hal ini, guru dapat memanfaatkan komputer untuk mengelola informasi mengenai kemajuan siswa dan pilihan sumber belajar agar tetap berada pada jalur yang telah ditentukan dan mengendalikan pelajaran per individu meskipun dalam jumlah yang besar.

(a) Karakteristik Komputer Multimedia

Menurut rusman (2012), karakteristik pembelajaran dengan menggunakan komputer multimedia adalah sebagai berikut:<sup>60</sup>

(1) Berorientasi pada tujuan pembelajaran

Dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan komputer multimedia harus berorientasi pada tujuan pembelajaran, baik kepada standar kompetensi (sk), kompetensi dasar (kd), dan indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran

(2) Berorientasi pada pembelajaran individual

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan komputer multimedia dilakukan secara individual oleh masing-masing siswa di laboratorium komputer. Hal ini sangat memberikan

---

<sup>60</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011). Hlm 38

keleluasaan 69 pada siswa untuk menggunakan waktu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya

(3) Berorientasi pada pembelajaran mandiri

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan komputer multimedia dilakukan secara mandiri, dimana guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator, semua pengalaman belajar dikemas dalam program komputer multimedia dan siswa mengerjakannya secara mandiri di laboratorium komputer, atau bahkan di rumah sekalipun bila belum tuntas di sekolah

(4) Berorientasi pada pembelajaran tuntas

Keunggulan pembelajaran dengan menggunakan komputer multimedia adalah penerapan prinsip belajar tuntas atau mastery learning. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan komputer multimedia, semua siswa harus dapat menyelesaikan semua pengalaman belajar yang dikemas dalam sebuah program, baik itu berupa pemahaman materi dan tugas mengerjakan tes atau evaluasi yang harus diselesaikan dengan benar. Bila siswa salah dalam mengerjakan soal maka komputer akan memberikan feedback bahwa jawaban salah, sehingga siswa harus kembali pada uraian materi yang belum dipahami, setelah itu siswa harus kembali ke soal tadi untuk dikerjakan dengan benar. Pada akhir program selalu ditampilkan skor atau nilai akhir, bila belum mencapai

kkm/batas lulus (passing grade), maka siswa tidak dapat keluar program melainkan harus mengulang dari awal dengan menekan tombol kembali atau tombol back. Oleh karena itu, semua siswa akan menguasai materi pelajaran secara utuh/tuntas, hanya waktu yang berbeda-beda untuk menyelesaiannya

Pada kajian lainnya, rusman (2012) juga mengungkapkan beberapa ciri atau karakteristik pembelajaran dengan komputer multimedia, yaitu:<sup>61</sup>

*Pertama*, Representasi isi (content representation), pembelajaran berbantuan komputer tidak sekedar memindahkan teks dalam buku, atau modul menjadi komputer multimedia, tetapi materi diseleksi yang betulbetul representatif untuk dibuat komputer multimedia.

*Kedua*, Visualisasi dengan video dua dimensi, tiga dimensi, dan animasi (multimedia 3d), materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi

*Ketiga*, Menggunakan warna yang penuh/menarik dan grafik dengan resolusi tinggi (full colour), tampilan berupa template dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap speech sistem komputer

---

<sup>61</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011). Hlm 40

*Keempat*, Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, yakni empat tipe pembelajaran: (1) tipe pembelajaran tutorial, (2) tipe pembelajaran simulasi, (3) tipe pembelajaran permainan/games, dan (4) tipe pembelajaran latihan/ drill. Penggunaan tipe ini dapat dirancang secara terpisah atau kolaboratif pembuatan diantara ketiganya, disesuaikan dengan tuntutan materi dan permintaan.

*Kelima*, Respon pembelajaran dan penguatan, pembelajaran berbantuan komputer memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan oleh siswa pada saat mengoperasikan program.

*Enam*, Mengembangkan prinsip self evaluation, pembelajaran berbantuan komputer juga menyediakan fasilitas dimana siswa dapat melatih kemampuan dalam penguasaan materi dengan menjawab soal-soal yang telah disediakan

*Tujuh*, Dapat digunakan secara klasikal atau individual, pembelajaran berbantuan komputer dapat digunakan oleh siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Materi dapat diulang-ulang sesuai kehendak siswa. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang di ruang komputer, atau kelas biasa, dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia pada program.

Secara umum, karakteristik media komputer multimedia antara lain:

- (1) Media pembelajaran berbasis pembelajaran individu

- (2) Media dapat diakses di sekolah dan di rumah
- (3) Pengoperasian dibantu oleh 182ingkat182
- (4) Media pembelajaran terprogram dilengkapi audio, visual, animasi grafis dan video
- (5) Bersifat interaktif, maksudnya siswa tidak hanya mempelajari materi tertentu tetapi juga dapat mengevaluasi hasil belajarnya sendiri (self evaluation)

(b) Model Komputer Multimedia

Menurut susilana (2008), terdapat empat model komputer multimedia. Berikut dipaparkan masing-masing dari model tersebut:<sup>62</sup>

*Pertama*, Drill yaitu model drill pada komputer multimedia merupakan satu teknik pembelajaran berbantuan komputer yang bertujuan untuk memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada diri siswa melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang disediakan oleh program.

*Kedua*, Tutorial yaitu model tutorial adalah pembelajaran melalui komputer di mana siswa dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. Model tutorial sangat menuntut siswa menguasai materi secara tuntas, sehingga sebelum setiap segmen materi

---

<sup>62</sup> Onno Purbo W. dan Antonius AH, *Teknologi e-Learning Berbasis PHP dan MySQL: Merencanakan dan Mengimplementasikan Sistem eLearning*. (Jakarta: Gramedia, 2002). Hlm 44

terkuasai, belum bisa berlanjut ke materi berikutnya. Tutorial berisi: tujuan, materi, dan evaluasi. Tujuan model tutorial adalah memberikan “kepuasan” atau pemahaman secara tuntas (mastery learning) kepada siswa mengenai materi pelajaran yang dipelajari *Ketiga*, Simulasi yaitu model simulasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui tiruan-tiruan yang mendekati bentuk sebenarnya model simulasi ini menekankan pada penyajian sebuah proses terjadinya sesuatu peristiwa, atau prosedur pengerjaan sesuatu kepada siswa. Model ini dapat merefleksikan perilaku belajar siswa khususnya dalam melakukan tahapan information processing, mulai dari menerima, mengolah, mentransformasikan dan memproduksi 72 pesan-pesan baru yang dikeluarkan dalam bentuk perilaku atau verbal. Kekuatan visual model simulasi ini cukup menonjol jika dibandingkan dengan aspek lain pada model komputer multimedia lainnya.

*Keempat*, Games yaitu model games adalah model pembelajaran dengan menggunakan format permainan, yang bertujuan untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa menurut darmawan (2011), program komputer multimedia model games atau permainan merupakan program pembelajaran yang lebih menekankan pada penyajian bentuk-bentuk permainan dengan

muatan bahan pelajaran di dalamnya. Model games membuat siswa terlibat dalam situasi menang atau kalah yang meminta mempraktikkan kemampuan untuk mengetahui atau dalam proses perkembangan. Praktik disebutkan untuk memfasilitasi didapatkannya pengetahuan (briggs & moore dalam darmawan, 2011). Efek komputer multimedia model games ini mampu memberikan kondisi yang lebih rileks yang dirasakan siswa ketika belajar. Dengan kondisi ini, siswa tidak mengalami kelelahan belajar karena materi yang disajikan dalam model games ini adalah betul-betul bentuk permainan.

## I Unsur-unsur Pendukung Komputer Multimedia

Unsur-unsur pendukung yang terdapat dalam komputer multimedia antara lain:

### (1) Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan salah satu cara sederhana melakukan komunikasi atau memperoleh informasi dari sebuah atau sekumpulan simbol-simbol yang memiliki makna bagi yang dapat memahami.

Teks mempunyai peran penting untuk mendukung suatu komputer multimedia, dalam hal ini teks merupakan kata yang akan muncul sebagai judul, menu, bantuan, navigasi dan dapat juga teks 73 yang mengiringi suatu narasi dalam komputer multimedia. Kebutuhan teks tergantung

pada kegunaan aplikasi komputer multimedia. Secara umum ada empat macam teks yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronis dan hyperteks

## (2) Gambar

Gambar yang dimaksud untuk memenuhi kebutuhan komputer multimedia yaitu gambar diam. Gambar diam merupakan representasi fotografis dari orang, tempat, dan benda-benda. Gambar diam ini sering ditemukan dalam buku-buku (atau media cetak lainnya hingga jenis poster), dalam web, dan dalam aplikasi komputer multimedia.

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau komputer multimedia adalah karena gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyajikan seribu kata.

Gambar dapat difungsikan sebagai objek dari suatu simbol atau memperjelas pengertian yang rumit secara konkret. Selain itu, beberapa jenis gambar memiliki sifat yang karakter grafisnya dapat dimanfaatkan menjadi latar belakang daripada suatu teks untuk menghadirkan kesan menarik. Secara umum ada lima macam gambar atau grafik yaitu gambar vektor (*vector image*), gambar bitmap (*bitmap image*), *clip-art*, *digitized picture* dan *hyperpicture*.

### (3) Audio

Bunyi atau sound dalam komputer multimedia, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat. Komputer multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Bunyi atau sound dapat kita tambahkan dalam produksi komputer multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Seperti halnya pada grafik, kita dapat membeli koleksi sound di samping juga menciptakan sendiri. Beberapa jenis objek bunyi yang biasa digunakan dalam produksi komputer multimedia yakni format *waveform audio, compact disk audio, midi sound track* dan *mp3*.

### (4) Video

Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarkan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital dibentuk dari sederetan sinyal digital yang berbentuk yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau maksimum. Terdapat tiga komponen utama yang membentuk video digital yaitu frame rate, frame size dan data type. Frame rate menggambarkan berapa kali bingkai gambar muncul setiap detiknya, sementara frame size merupakan ukuran fisik sebenarnya

dari setiap bingkai gambar dan data type menentukan seberapa banyak perbedaan warna yang dapat muncul pada saat bersamaan.

(5) Animasi

Dalam komputer multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.

Ada sembilan macam animasi yaitu animasi sel, animasi frame, animasi sprite, animasi lintasan, animasi spline, animasi vector, animasi karakter, animasi computational dan morphing.

(d) Kelebihan Komputer Multimedia

(1) Interaktif

(2) Mandiri/ individual

(3) Fleksibel

(4) *Cost Effectiveness*

(5) Motivasi

(6) Umpang balik

(7) *Record Keeping*

I Kelemahan Komputer Multimedia

(1) yang berfungsi hanya yang diprogramkan

(2) memerlukan alat tingkat multimedia

(3) persyaratan minimal prosesor,memori dan monitor

(4) kemampuan pengoperasian

(5) tim profesional untuk pengembangan

(f) Prinsip-prinsip Perancangan Komputer Multimedia

Keberhasilan penggunaan komputer multimedia dalam pengajaran tergantung kepada berbagai faktor seperti proses kognitif dan motivasi dalam belajar. Oleh karena itu para ahli telah mencoba untuk mengajukan prinsip-prinsip perancangan komputer multimedia yang diharapkan bisa melahirkan program komputer multimedia yang efektif. Prinsip-prinsip perancangan komputer multimedia tersebut, antara lain:

- (1) Belajar harus menyenangkan
- (2) Interaktivitas
- (3) Kesempatan berlatih harus penuh motivasi

7) E- Learning atau V- Learning atau M-Learning

(a) Pengertian

Salah satu model pembelajaran yang ditawarkan adalah model inovasi e-learning. E-learning atau electronic learning kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda-beda dengan e-learning, namun pada prinsipnya e-learning adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantunya.

Banyak para ahli yang mendefinisikan e-learning sesuai sudut pandangnya. Karena e-learning kepanjangan dari elektronik learning ada yang menafsirkan e-learning sebagai bentuk

pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik (radio, televisi, film, komputer, internet, dll). Jaya kumar c. Koran mendefinisikan e-learning sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (lan, wan, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Ada pula yang menafsirkan e-learning sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet.<sup>63</sup> Sedangkan dong (dalam kamarga, 2002) mendefinisikan e-learning sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.<sup>64</sup>

E-learning/v-learning memang merupakan suatu teknologi pembelajaran yang relatif baru di indonesia. Untuk menyederhanakan istilah, maka electronic learning disingkat menjadi e-learning. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu ‘e’ yang merupakan singkatan dari ‘electronica’ dan ‘learning’ yang berarti ‘pembelajaran’. Elearning/v-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya e-learning menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. Dalam berbagai literatur, e-learning didefinisikan sebagai berikut: e-learning is a generic term for all technologically supported

<sup>63</sup> Jaya Kumar Koran C, *Aplikasi E-Learning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malasyia*, 2002

<sup>64</sup> Hanny Kamargan, *Belajar Sejarah melalui e-learning; Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan*. (Jakarta: Inti Media, 2002). Hlm 33

learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses.

M-learning adalah adalah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan hand phone/ telepon genggam berbasis android yang terhubung dengan jaringan internet yang didesain untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat interaktif, dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran untuk setiap orang, yang tidak terbatas oleh tempat, waktu, dan jarak, serta bisa untuk pembelajaran secara individu maupun secara klasikal (grup).

Secara lebih rinci rosenberg (2001) mengkategorikan tiga kriteria dasar yang ada dalam e-learning, yaitu:<sup>65</sup>

- (1) Dilaksanakan melalui cara langsung. Artinya adalah pada saat instruktur memberikan pelajaran, murid dapat langsung mendengarkan (*synchronous*).
- (2) Dilaksanakan melalui cara tidak langsung. Artinya adalah pesan dari instruktur direkam dahulu sebelum digunakan (a-*synchronous*).

Uraian di atas menunjukan bahwa sebagai dasar dari elearning adalah pemanfaatan teknologi internet. E-learning

---

<sup>65</sup> Rosenberg, Marc J. *e-Learning; Strategies for Delivering Knowledge in the Digital*. (New York: McGraw Hill, 2001). Hlm 44

merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet.

Oleh karena itu e-learning dapat digunakan dalam sistem pendidikan jarak jauh dan juga sistem pendidikan konvensional. Dalam pendidikan konvensional fungsi e-learning bukan untuk mengganti, melainkan memperkuat model pembelajaran konvensional.

(b) Persyaratan E-Learning

- (1) Memanfaatkan jaringan
- (2) Dukungan layanan belajar
- (3) Tersedia layanan tutor
- (4) Terdapat Lembaga penyelenggara
- (5) Sikap positif guru dan siswa terhadap teknologi
- (6) Rancangan pembelajaran diketahui oleh siswa
- (7) Sistem evaluasi
- (8) Mekanisme umpan balik

I Model Pembelajaran Berbasis E-Learning

Pengembangan pembelajaran berbasis e-learning perlu dirancang secara cermat sesuai tujuan yang diinginkan. Jika kita setuju bahwa e-learning di dalamnya juga termasuk pembelajaran berbasis internet, maka pendapat haughey (1998) perlu dipertimbangkan dalam pengembangan e-learning. Menurutnya ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu web 79 course, web centric course, dan

“web enhanced course”. Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana siswa dan guru sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan sistem jarak jauh.

*Web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar tanpa tatap muka (jarak jauh) dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka yang fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini guru bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs yang relevan. Dalam tatap muka, siswa dan guru lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

Hasil penelitian yang menguji penggunaan teknologi pembelajaran bagi siswa (dengan mengakses website yang merujuk pada tampilan powerpoint untuk catatan dan persiapan ujian) dan metode belajar yang relatif lebih tradisional (membaca buku teks dan mencatat di kelas dari buku), serta pengaruh strategi belajar terhadap nilai ujian mereka dan kehadiran di kelas, menunjukkan siswa yang digolongkan tinggi pada penggunaan

teknologi dan metode belajar tradisional menunjukkan prestasi dan kehadiran yang lebih tinggi daripada siswa yang digolongkan rendah dalam penggunaan kedua metode belajar yang menggunakan teknologi dan metode belajar tradisional.

Model web enhanced course adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara siswa dengan guru, sesama siswa, anggota kelompok, atau siswa dengan nara sumber lain. Oleh karena itu peran guru dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.

Pengembangan e-learning tidak semata-mata hanya menyajikan materi pelajaran secara on-line saja, namun harus komunikatif dan menarik. Materi pelajaran didesain seolah siswa belajar dihadapan guru melalui layar komputer yang dihubungkan melalui jaringan internet. Untuk dapat menghasilkan e-learning yang menarik dan diminati, onno w. Purbo (2002) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang e-learning, yaitu “sederhana, personal, dan cepat”. Sistem yang sederhana akan memudahkan siswa dalam memanfaatkan teknologi dan menu

yang ada , dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem e-learning itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem e-learning-nya.<sup>66</sup>

Komunikasi atau interaksi antara guru dan murid memang sebaiknya melalui sistem dua arah. Dalam e-learning, sistem dua arah ini juga bisa diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

- (1) Dilaksanakan melalui cara langsung (synchronous). Artinya pada saat instruktur memberikan pelajaran, murid dapat langsung mendengarka
- (2) Dilaksanakan melalaui cara tidak langsung (a-synchronous). Misalnya pesan dari instruktur direkam dahulu sebelum digunakan

Syarat personal berarti guru mampu berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, siswa diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat siswa betah berlama-lama di depan layar komputernya. Layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan siswa lainnya. Dengan demikian perbaikan

pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh guru atau pengelola.

Secara ringkas, e-learning perlu diciptakan seolah-olah siswa belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Oleh karena itu e-learning perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam sistem pembelajaran konvensional. Misalnya dimulai dari perumusan tujuan yang operasional dan dapat diukur, ada apersepsi atau pre test, membangkitkan motivasi, menggunakan bahasa yang komunikatif, uraian materi yang jelas, contoh-contoh kongkrit, problem solving, tanya jawab, diskusi, post test, sampai penugasan dan kegiatan tindak lanjutnya. Oleh karena itu merancang e-learning perlu melibatkan pihak terkait, antara lain: guru, ahli materi, ahli komunikasi, programmer, seniman, dan sebagainya.

(d) Tipe-tipe E-Learning

Adapun beberapa tipe-tipe dari E-Learning antara lain sebagai berikut ini;

(1) *E-learning with physical presence and without e-communication*

(2) *E-learning without presence and without e-communication (selflearning)*

(3) *E-learning without presence and with e-communication (asynchronous)*

(4) *E-learning with virtual presence and with e-communication (synchronous)*

(5) *E-learning with occasional presence and with e-communication (blended/hybrid-asynchronous)*

(6) *E-learning with presence and with e-communication (blended/hybrid-synchronous)*

## I Kekurangan E-Learning

Adapun beberapa kekurangan dari E-Learning antara lain sebagai berikut ini;

- (1) Sangat tergantung teknologi
- (2) Terkadang tidak sesuai dengan sistem yang ada
- (3) Sering terjadi gangguan interaksi
- (4) Biaya mahal
- (5) Tergantung pada dukungan SDM

## (f) Kelebihan E-Learning

Adapun beberapa kelebihan dari E-Learning antara lain sebagai berikut ini;

- (1) Sesaat dan untuk individual
- (2) Efisien
- (3) Aktual
- (4) Cepat
- (5) Berkelanjutan
- (6) Konsisten
- (7) Interaktif juga kolaboratif

(8) Mudah dioperasikan

### c. Prinsip Memilih Media Pembelajaran

Adapun prinsip-prinsip yang dapat diamati berupa tingkah laku.

Jadi dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan prinsip-prinsip atau *active learning* adalah tingkah laku yang mendasar yang selalu nampak dan menggambarkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar baik keterlibatan mental, intelektual maupun emosional yang dalam banyak hal dapat diisyaratkan keterlibatan langsung dalam berbagai bentuk keaktifan fisik. Untuk mengoptimalkan kepekaan sensori siswa, gunakan media dan metode aktif-partisipatif seperti media dan metode yang sesuai dengan karakter siswa dan hasil temuan tentang sebagian besar guru tidak tertarik dan tidak mau menggunakan penilaian autentik atau penilaian berbasis kinerja.<sup>67</sup>

Adapun berikut ini beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya sebagai berikut:<sup>68</sup>

#### 1) Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektivitas pembelajaran mengacu pada tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan atau instruksional yang telah ditetapkan sebelumnya. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajaran disebut efektif, sedangkan efisiensi adalah tujuan pencapaian tujuan pembelajaran

<sup>67</sup> Risma Dina et al., “Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran,” *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2025): 1–10, <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1.344>.

<sup>68</sup> Dina et al.

dengan menggunakan media, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin. Media yang telah memenuhi aspek efektivitas dan efisiensi ini tentunya akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mendukung pencapaian dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan melalui media ini juga akan lebih mudah diserap anak didik.

## 2) Prinsip Taraf Berfikir Siswa

Media hanya berfungsi sebagai alat bantu penting dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstark menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami. Media pembelajaran juga harus dipilih berdasarkan prinsip taraf berfikir siswa.

Demikian pula media pembelajaran yang kompleks secara struktur atau tampilan cenderung lebih sulit dipahami siswa dibanding media pembelajaran yang sederhana karena mengalihkan fokus dari materi utama, sementara media sederhana membantu pemahaman dengan menyajikan informasi inti secara jelas dan langsung, sesuai prinsip efektivitas media yang harus sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Contoh media pembelajaran di SD untuk struktur organorgan dalam tubuh manusia haruslah tidak serumit media pembelajaran untuk siswa SMP dan SMA.

Jika tingkat kerumitan media pembelajaran tidak disesuaikan dengan taraf berfikir siswa maka bisa berakibat siswa bukannya semakin mudah memahami, akan menjadi semakin bingung dan tidak fokus pada tujuan dan materi pembelajaran hingga tidak dapat memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan.

### 3) Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Semakin interaktif media pembelajaran, semakin bagus media pembelajaran itu karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

Misalnya, saat mengajar materi tentang operasi hitung bilangan bulat mata pelajaran matematika, contoh media dalam pelajaran SD yang dapat digunakan adalah video tentang bagaimana cara melakukan operasi hitung bilangan bulat atau guru dapat juga menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pembelajaran mandiri tentang operasi hitung bilangan bulat. Bila siswa diberikan tontonan video, tentunya interaksi yang terjadi antara siswa dengan media pembelajaran hanya satu arah saja dari media ke siswa. Sedangkan bila menggunakan media pembelajaran berbentuk multi media interaktif yang dapat dioperasikan pada sebuah computer, maka interaksi siswa dengan media lebih tinggi. Dalam hal ini, maka media yang paling cocok untuk dipilih adalah media pembelajaran dalam bentuk interaktif.

### 4) Prinsip Ketersediaan Media Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu memilih media yang sesuai tujuan, mendukung materi, mudah diakses (tersedia), dan sesuai tingkat berpikir siswa, bahkan jika interaktif tinggi, ketersediaan dan kesiapan guru untuk membuatnya sangat krusial agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak sia-sia, dengan mempertimbangkan media klasik (buku) hingga digital (aplikasi interaktif).

Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah di rencanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai. Atau guru harus meminjam atau membuat sendiri media itu sendiri. Dengan menghitung berapa media yang akan digunakan oleh siswa. Bila pembelajaran dilakukan secara berkelompok maka media yang tersedia harus mencukupi.

##### 5) Prinsip Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen kunci dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dengan membuat materi lebih jelas, menarik minat, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi pemahaman serta interaksi, mengubah proses verbal menjadi pengalaman lebih nyata untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemauan peserta didik sehingga mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru , baik dari pengayaan maupun penggunaan atau pengoperasian media. Akan lebih efektif

lagi jika guru memiliki sendiri media yang akan digunakan seperti laptop, jika materi yang akan disampaikan berkaitan dengan pelajaran computer atau pelajaran yang lainnya jika membutuhkan media tersebut.

Media pembelajaran juga dapat membantu agar tidak adanya kesimpangsiuran antara pesan yang ingin disampaikan oleh guru dengan pesan yang diterima oleh siswa.

#### 6) Prinsip Alokasi Waktu

Isu ketersediaan waktu dalam pembelajaran memang sangat krusial. Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran, yang notabene efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting. Akan tetapi ketersediaan waktu seringkali bisa disiasati dengan berbagai cara berdasarkan pengalaman yang dimiliki oleh guru.

#### 7) Prinsip Fleksibelitas (Kelenturan) Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang fleksibel adalah yang dapat diadaptasi ke berbagai situasi, membantu guru tetap mencapai tujuan meski ada perubahan tak terduga saat mengajar, seperti media cetak yang klasik atau multimedia interaktif, asalkan relevan, praktis, cocok untuk siswa, dan dapat dikuasai guru, sehingga menjamin pembelajaran terus berlangsung efektif.

8) Prinsip Keamanan Penggunaan Media Pembelajaran

Sebagai guru wajib selektif memilih media pembelajaran. Karena faktor keamanan dan keselamatan siswa adalah prioritas utama, terutama menghindari media yang mudah terbakar (seperti spiritus), tajam (gunting, pisau), panas (pemanas), atau bahan kimia korosif (asam, basa), serta mempertimbangkan aspek praktis, kesesuaian tujuan, materi, dan kemampuan siswa agar pembelajaran efektif tanpa risiko cedera atau kecelakaan.

**d. Manfaat Media Pembelajaran**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menuntut guru mengadopsi media pembelajaran yang inovatif (visual, audio, animasi, video) agar materi lebih menarik, memotivasi siswa, dan meningkatkan pemahaman, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien karena siswa lebih terlibat, konsentrasi meningkat, dan materi tersampaikan secara sistematis dan menyenangkan. Dengan menggunakan model yang efektif akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di dalam kelas. Perlu bagi Guru menerapkan model-model pembelajaran terbaru yang lebih efektif dan inovatif dalam pembelajaran.<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup> Data DBD Klinik Mahardika, “Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Fahrin” 15, no. February (2024): 4–6.

Menurut Suwarna,dkk dikutip dari penelitian(Fadilah et al., 2023) mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:<sup>70</sup>

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.

2) Proses pembelajaran lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

3) Proses pembelajaran lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung menyampaikan materi secara “satul arah” kepada siswa.

4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Sering dijumpai para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang tersedia sangat terbatas. Namun, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran

---

<sup>70</sup> Aisyah Fadilah et al., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 01–17, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efisien.

5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan luttuh.

6) Proses pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun

Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Ini berarti bahwa media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan siswa dalam belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau tanpa bergantung kepada guru.

7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

Fungsi media pendidikan adalah untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak, mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dengan pemanfaatan media, guru dapat memberikan perhatian lebih banyak pada aspek pemberian motivasi minat dan 204ingkat204, penyajian informasi, bimbingan dan pemberian intruksi.

Sedangkan menurut Nasution, dalam (Husna & Supriyadi, 2023) keunggulan atau manfaat media pembelajaran sebagai perangkat dalam pengalaman yang berkembang adalah sebagai berikut;<sup>71</sup>

- 1) Mendidik lebih banyak menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan inspirasi belajar
- 2) Materi pengajaran akan lebih jelas, itu artinya siswa dapat memperolehnya dengan lebih baik serta memberdayakan siswa untuk menguasai tujuan pendidikan dengan baik.

- 3) Pergeseran strategi pembelajaran, tidak hanya komunikasi verbal melalui kata-kata verbal guru, siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga
- 4) Siswa lebih banyak melakukan latihan-latihan belajar, karena tidak seperti mendengarkan penjelasan guru akan tetapi juga Latihan-latihan lain yang dilakukan seperti mengilustrasikan, mengerjakan, dan mengamati.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

---

<sup>71</sup> Khamila Husna and Supriyadi Supriyadi, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–90, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.

- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajara siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

### **3. Tegnologi Digital**

#### **a. Pengertian Teknologi Digital**

Teknologi digital adalah teknologi yang pengoperasiannya tidak lagi membutuhkan banyak tenaga manusia dan bertujuan untuk menggunakan sistem otomatis dengan sistem komputer. Teknologi analog, suara (voice) dan gambar (image) diubah menjadi gelombang frekuensi radio, sedangkan pada teknologi digital gambar dan suara diubah menjadi data digital yang terdiri dari bilangan biner 1 (true) dan 0 (false). Teknologi digital menggunakan sistem binary digit (bit) yang dirancang untuk menyimpan informasi dan memproses informasi. Sistem digital hanya menggunakan dua status atau nilai. Saklar biner ini bisa hidup atau mati, 1(true) atau 0 (false).<sup>72</sup>

Kata “digital” berasal dari bahasa Latin *digitus*, jari, dan mengacu pada salah satu alat komputer tertua. Ketika informasi disimpan, ditransmisikan dalam bentuk digital lalu diubah menjadi angka pada tingkat mesin yang paling sederhana.<sup>73</sup>

---

<sup>72</sup> Sastya Hendy Wibowo, *Teknologi Digital di Era Modern*, (Padang Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023). Hlm 1

<sup>73</sup> Ibid.,

Digitalisasi atau digitalisasi adalah suatu jenis perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog menjadi teknologi digital. Bentuk digitalisasi diluncurkan pada tahun 1980-an dan berlanjut hingga saat ini. Sejarah teknologi digital modern dapat ditelusuri kembali ke penemuan semikonduktor, bahan pilihan Michael Faraday untuk chip komputer pada akhir abad ke-19. Namun, IBM tidak memberikan izin untuk revolusi komputasi personal hingga tahun 1971 dengan komputer komersial PC 5150. Pada tahun 2000, industri semikonduktor global bernilai 200 miliar dolar AS.<sup>74</sup>

Digital adalah modernisasi atau pembaharuan penggunaan teknologi, sering dikaitkan dengan kehadiran internet dan teknologi informasi. Di mana segala sesuatu menjadi mungkin dengan perangkat canggih untuk mempermudah orang.

Teknologi digital dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu antara lain sebagai berikut;

- 1) Transisi Digital, yaitu pertumbuhan industry produk digital yang sangat pesat berdampak pada pertumbuhan produk analog yang mengalami penurunan.
- 2) Konvergensi Jaringan, yaitu memenuhi kebutuhan orang sekitar
- 3) Infrastruktur Digital, yaitu mempelajari sesuatu sebagai bagian dari sesuatu produk

Adapun menurut Galih dalam jurnal Hilmiyatul menjelaskan pengertian teknologi digital adalah rangkaian alat dan metode yang

---

<sup>74</sup> Ibid.,

digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan istilah “teknologi” telah mengalami perubahan signifikan dalam 200 tahun terakhir. Sebelum abad ke-20, istilah ini jarang digunakan dalam bahasa Inggris dan lebih sering merujuk pada gambaran atau seni praktis. Biasanya terkait dengan pendidikan teknis, seperti yang terlihat dari pendirian Massachusetts Institute of Technology pada tahun 1861.<sup>75</sup>

Teknologi digital merupakan sebuah alat yang mana pengoperasiannya tidak lagi membutuhkan tenaga manusia dan cenderung pada sistem yang otomatis dapat menghubungkan dengan semua komputer. Literasi teknologi digital juga membawa berbagai kondisi tentang kesadaran penggunaan digital, salah satunya tentang perubahan sosial, karena teknologi digital dapat menghadirkan publik virtual, serta transmisi informasi yang cepat. Hampir setiap hari manusia selalu berhubungan dengan berbagai macam teknologi digital mulai dari internet hingga smartphone. Berkembangnya teknologi digital membuat masyarakat mudah mendapatkan berbagai informasi terkait tentang pembayaran secara online.<sup>76</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa teknologi digital adalah sistem yang memproses informasi dalam bentuk data digital menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, internet, dan *smartphone*, menggantikan proses manual atau analog untuk mempermudah

<sup>75</sup> Hilmiyatul Aliyah and Siti Masyithoh, “Tinjauan Literatur: Peran Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah,” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)* 01, no. 04 (2024): 681–87.

<sup>76</sup> Diah Ajeng Purwani, *Pemberdayaan Era Digital* (Yogyakarta: Bursa Ilmu, 2021), 16.

aktivitas, menyimpan data, berkomunikasi, dan menjalankan operasi secara otomatis dan efisien.

**b. Jenis-jenis Aplikasi Teknologi Digital**

1) Edmodo

Edmodo ialah sebuah platform pembelajaran social untuk guru, dosen, siswa atau mahasiswa maupun untuk orangtua/ wali siswa, Nic Borg dan Jeff O'Hara adalah dua orang yang mengembangkan aplikasi ini sejak tahun 2007-2008. Aplikasi Edmodo berbasis social media dan menyajikan kiat yang aman serta memudahkan siswa agar bisa terkoneksi dan bekerjasama, saling membagikan konten dan hasil belajar, hasil evaluasi dan informasi dari pihak sekolah. Edmodo bisa membantu guru dan dosen merancang sebuah kelas virtual yang didasarkan pada pembagian kelas sebenarnya disekolah, yang mana dalam kelas online itu memuat pemberian tugas, kuis dan penilaian ketika pembelajaran berakhir. Edmodo termasuk kedalam Learning Management System (LMS) yang dipergunakan untuk proses belajar. Menurut Hijriyatun dan timnya, Edmodo hampir sama dengan facebook akan tetapi Edmodo cenderung lebih bernilai edukasi serta sangat sering dipergunakan dalam aktifitas pembelajaran. Edmodo bisa dimanfaatkan menjadi media belajar pada seluruh mata pelajaran, seperti halnya mata pelajaran Bahasa Arab. Fitur fitur yang terdapat dalam aplikasi edmodo diantaranya:

Group, Note, Alert, Assignment, Quiz, Polling, Library, Progress, Edmodo Planner.<sup>77</sup>

Berikut ini kelebihan dan kekurangan aplikasi Edmodo anatara lain sebagai berikut;<sup>78</sup>

Dianatara kelebihan yang dimiliki Edmodo yaitu:

- (a) Proses belajar mengajar tidak tergantung pada waktu & tempat
- (b) Meringankan tugas guru dengan evaluasi pembelajaran
- I Orang tua dapat memantau kegiatan belajar & prestasi anak
- (d) Menciptakan lingkungan virtual kolaboratif (pembelajaran berbasis proses)

I Menjadikan kelas lebih hidup karena adanya interaksi siswa, guru dan orang tua perihal pelajaran dan tugas

Adapun kekurangan dari aplikasi Edmodo yaitu antara lain sebagai berikut;

- (a) Sintaks online secara langsung dari Edmodo belum tersedia
- (b) Bahasa program yang digunakan masih menggunakan bahasa Inggris, sehingga terkadang mempersulit siswa, guru dan orang tua dalam pemakaianya

## 2) Game Quizziz

Quizziz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan interaktif yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain berupa website, quizziz juga bisa didownload

<sup>77</sup> Muhammad Azhar and Marlina Rahmawati, “Software Dan Aplikasi Digital Penunjang Evaluasi Pembelajaran,” *Magister Pendidikan Bahasa Arab*, no. Choiroh (2021): 1–62, <https://www.edmodo.com>.

<sup>78</sup> Azhar and Rahmawati.

pada smartphone melalui playstore dalam bentuk aplikasi. Quizizz termasuk aplikasi yang mudah untuk difahami dan dioperasikan oleh para guru maupun dosen, disamping itu aplikasi ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran berbasis online. Quizizz memiliki fitur yang cukup lengkap dalam pembuatan soal secara interaktif, yaitu adanya soal pilihan berganda, essay, melengkapi kalimat yang kosong, pertanyaan yang butuh jawaban suara, pertanyaan yang butuh video call, menggambar atau melukis, persentase, dan juga table.<sup>79</sup>

Berikut ini kelebihan aplikasi Quiziz sebagai evaluasi antara lain sebagai berikut;<sup>80</sup>

- (a) Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran
- (b) Dapat digunakan pada luar jam pelajaran (PR)
- I Dapat diatur waktu dan penggerjaanya
- (d) Pertanyaan pada aplikasi ini dapat diacak agar tidak mencontek
- I Aplikasi ini akan menginformasikan hasil analisis soal; mengetahui pertanyaan yang dijawab benar oleh siswa dan pertanyaan yang dijawab salah oleh siswa
- (f) Informasi lain adalah guru akan mendapatkan informasi siswa dengan skor tertinggi
- (g) Platform otomatis tertutup jika waktu sudah habis

---

<sup>79</sup> Azhar and Rahmawati.

<sup>80</sup> Azhar and Rahmawati.

(h) Tampilan quiz lebih interaktif dengan tampilan gambar, suara, video, dll

(i) Adanya sistem rangkin sehingga dapat memotivasi siswa

(j) Guru bisa menentukan batas waktu dalam menjawab soal untuk setiap item soal dan juga batas maksimum penggunaan kata

Adapun kekurangan aplikasi Quiziz sebagai evaluasi antara lain sebagai berikut;

(a) Tidak seluruhnya aplikasi ini gratis

(b) Terdapat beberapa fitur berbayar (perekaman suara, video, dll)

3) Google Form

Google Form adalah aplikasi administrasi survei yang termasuk suite kantor Google Drive bersama dengan Google Dokumen, Google Sheets, dan Goole Slides. PT. Mulia Karya Inovasi mendefenisikan Google Form dalam MaxiResearch sebagai aplikasi untuk membuat formulir berbasis web dan mengumpulkan jawaban secara online dan realtime. Google Form juga bisa digunakan untuk berbagai tujuan pengumpulan data. Google Form sangat terkenal digunakan sebagai kuesiner online untuk melakukan survey. Google Form dimanfaatkan oleh peserta didik untuk tugas sekolah. Memiliki fitur quiz yang dapat memberikan skor pada jawaban pertanyaan di kuesioner. Fitur ini merubah kuesioner menjadi alat pendukung proses belajar. Pendidik dapat memanfaatkan Google Form sebagai media atau alat evaluasi pembelajaran terhadap peserta didik melalui device yang mereka

punya atau gunakan (smartphone, tablet atau laptop). Keistimewaan dari aplikasi ini adalah sangat mudah digunakan meskipun bagi pengguna pemula. Google Form gratis, tidak ada biaya untuk menggunakan produk tersebut.<sup>81</sup>

#### 4) Kahoot

Kahoot adalah salah satu media pembelajaran berupa aplikasi berbasis web untuk membuat kuis dan game sederhana. Cikal bakal dari aplikasi ini adalah ide dari Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia pada Maret 2013. Kahoot resmi dibuka kepada publik pada September 2013. Kahoot merupakan platform permainan pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi dan Informasi. Dengan menggunakan Kahoot pembelajaran dapat dilaksanakan secara menyenangkan melalui permainan. Kahoot dapat digunakan dimana saja dan kapan saja asalkan memiliki jaringan internet dan gawai seperti laptop atau smartphone. Permainan pembelajaran Kahoot berupa Quiz pilihan ganda yang dibuat oleh guru dan dapat dijawab secara interaktif oleh siswa melalui web atau aplikasi Kahoot.

#### 5) Flipbook

*Flipbook* adalah media yang buat secara terstruktur yang terdapat tulisan, gambar suara yang tampilan dalam format digital dengan unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih aktif.

---

<sup>81</sup> Azhar and Rahmawati.

*Flipbook* adalah sebuah buku digital yang dapat menyajikan teks, gambar, suara, video yang dirancang secara semenarik mungkin untuk meningkatkan antusiasme serta pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar.<sup>82</sup>

Manfaat dari media *Flipbook* dapat mempermudah siswa memahami teks cerita fiksi, menemukan unsur teks cerita fiksi oleh sebab itu penting banget diterapkan media *Flipbook* dalam meningkatkan minat membaca siswa dalam materi teks cerita fiksi agar pembelajaran lebih bermakna komunikatif, interaktif dan efektif. Sehingga siswa dapat meningkat kemampuan membaca teks cerita fiksi dengan baik karena desain media *Flipbook* yang sesuai dengan karakter anak terdapat gambar, warna-warna, suara sehingga media *Flipbook* dapat menyesuaikan gaya belajar terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru. Terdapat beberapa kelebihan dari media pembelajaran *Flipbook* yaitu 1)dapat menyampaikan materi belajar dengan singkat dan jelas 2)dapat digunakan dimana saja 3)praktis 4)dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Flipbook* dapat penyampaian materi lebih ringkas dan jelas, dapat diakses dimana saja, dan mudah dibawa kemana-mana.<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup> Retno Juliani and Nini Ibrahim, "Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 19–26, <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.14065>.

<sup>83</sup> Juliani and Ibrahim.

Adapun beberapa kelebihan aplikasi flipbook ini antara lain adalah sebagai berikut;<sup>84</sup>

(a) Penampilan media ini dianggap menarik karena adanya efek *flip* dan seperti layaknya sebuah buku sungguhan namun bisa dibuka secara mandiri oleh peserta didik melalui *smartphone*.

(b) Dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, serta dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian khususnya untuk peserta didik.

I Pada *flipbook* terdapat link yang terhubung ke video tentang penjelasan materi yang akan disampaikan supaya peserta didik lebih memahami materi.

(d) *Flipbook* dapat dibuat mengikuti langkah-langkah yang telah ada sehingga tampilan *flipbook* dapat dimasukkan soal-soal berbasis pemecahan masalah.

I Pembuatan Flipbook mudah dan murah harganya

(g) *Flipbook* dapat disebarluaskan dengan mudah tanpa harus menginstal program terlebih dahulu

Sementara beberapa kekurangan aplikasi flipbook ini antara lain adalah sebagai berikut;<sup>85</sup>

(a) Hanya dapat digunakan perorangan (individu)

(b) Atau kelompok kecil 4-5 orang

---

<sup>84</sup> Andry Fitrian, *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, (Bandung: CV. Media SAISN Indonesia, 2020). Hlm 196

<sup>85</sup> Ibid., 197

## 6) Podcast

Sudarmoyo (2020:2) berpendapat bahwa podcast adalah salah satu media komunikasi yang bisa kita manfaatkan bukan saja untuk berkomunikasi dengan orang lain tapi juga saling berbagi informasi yang menarik dan penting. Meskipun kerap kali disebut mirip radio, namun bisa dibilang podcast lebih praktis daripada radio. Karena podcast lahir pada generasi digital yang serba cepat dan mudah untuk diakses. Inilah salah satu keunggulan podcast, yaitu kemudahan mengakses dan fleksibilitas, memiliki banyak pilihan serta tidak ada iklan berlebihan seperti radio.<sup>86</sup>

Sejalan dengan pendapat diatas, (Mulyono & Himmah, 2021) mengemukakan bahwa *podcast* merupakan program dalam bentuk digital (audio/video) yang bisa diunduh dari internet dan diputar pada alat pemutar maupun perangkat komputer individu. Meskipun *podcast* menyajikan banyak topik, namun umumnya topik yang didiskusikan hanya ditayangkan pada satu episode saja. Tidak hanya dalam bidang komunikasi, *podcast* kini telah dikaji manfaatnya dalam bidang pendidikan.<sup>87</sup>

Adapun kesimpulannya dari beberapa paparan para ahli diatas bahwa podcasts adalah sebuah hasil rekaman audio yang bisa

<sup>86</sup> Sudarmoyo Sudarmoyo, “Podcast Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh,” *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2020): 65–73, <https://doi.org/10.32585/edudikara.v5i2.212>.

<sup>87</sup> Rif'atul Himmah, Deony Dewanggi Mulyono, and Fadilla Melati Melati, “Retraction: PODCAST SEBAGAI MEDIA SUPLEMEN PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI ERA PANDEMI,” *JIKE : Jurnal Ilmu Komunikasi Efek* 5, no. 1 (2021): 25–36, <https://doi.org/10.32534/jike.v5i1.2323>.

didengarkan oleh khalayak umum melalui media internet. Beda halnya dengan radio yang wajib dilakukan dan dibawakan secara langsung dalam frekuensi tertentu. Sedangkan, podcast bisa diimplementasikan secara fleksibel atau kapan pun kamu inginkan. Serta bisa didengarkan melalui berbagai media elektronik yang ada.

Pada sekarang ini, kita juga bisa memakai podcast lewat aplikasi pihak ketiga atau yang biasa dikenal dengan nama Anchor. Karena sifatnya yang on demand, menjadikan podcast sangat disenangi oleh para pengguna internet saat ini ketimbang mendengarkan siaran dari radio yang mempunyai keterbatasan dalam mengakses, frekuensi, dan waktu. Podcast menjadi salah satu media yang masih berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Menurut Phillips tahun 2017, Podcast adalah sebuah file audio digital yang dibuat dan diunggah pada platform online untuk dibagikan kepada orang lain. Podcast mengacu pada distribusi file audio pada format digital. File audio tersebut bisa diakses secara langsung menggunakan desktop, gadget maupun dikirimkan ke perangkat media portable misalnya MP3 player untuk didengarkannya.

Adapun keuntungan podcast untuk bidang pendidikan antara lain sebagai berikut;<sup>88</sup>

---

<sup>88</sup> Ulfia Sari Rezeki, *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, (Bandung: CV. Media SAISN Indonesia, 2020). Hlm 106

(a) Podcast dapat digunakan untuk menambah atau mengganti kegiatan pembelajaran tradisional atau tatap muka

(b) Podcast dapat digunakan untuk memberikan perspektif alternatif pada bahan khusus

I Podcast dapat digunakan untuk memperkenalkan topik atau ide baru

(d) Podcast dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif

I Podcast dapat digunakan untuk mempromosikan pembelajaran yang berpusat pada siswa

(f) Podcast dapat digunakan untuk mendorong pembelajaran independent dan aktif

(g) Podcast dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa dengan cara yang tidak menganacam

(h) Podcast dapat digunakan untuk melibatkan orang tua dalam pendidikan anak mereka

(i) Podcast dapat digunakan untuk membangun komunitas diantara orang tua, siswa dan guru

(j) Podcast dapat digunakan untuk mempromosikan akses ke konten terlepas dari Lokasi atau pengekangan waktu

Adapun macam macam tipe podcast antara lain adalah sebagai berikut ini;<sup>89</sup>

(a) Podcsat Interview

---

<sup>89</sup> Ibid., 109

Tipe podcast ini mungkin adalah yang paling sering kamu dengarkan saat ini. *Podcast* menggunakan format seperti sedang *interview* atau wawancara. Biasanya akan ada *host* yang akan bertanya-tanya kepada narasumber atau tamu yang berbeda-beda di setiap episode. Format seperti ini sangat populer di kalangan para *podcaster* saat ini. Pasalnya, tidak memerlukan teknik dasar yang spesifik.

Persiapan yang dilakukan adalah meneliti dan mempelajari terlebih dahulu tamu yang akan diwawancara nanti serta membuat daftar pertanyaan. Tetapi, setidaknya dalam *podcast interview* kamu harus mempunyai *soft skill* seperti keterampilan wawancara, *public speaking* dan lain-lain. Hal itu dapat membawa obrolan terlihat menarik dan tamu tidak merasa bosan

#### (b) Podcast Solo

Berbeda dengan *podcast interview*, *podcast solo* adalah *podcast* yang dijalankan satu orang saja tanpa adanya tamu maupun *co-host*. *Podcast* ini biasanya disajikan dalam bentuk monolog, yaitu pembicaraan yang dilakukan dengan diri sendiri. Konten dari *podcast solo* bisa dalam bentuk berdasarkan opini pribadi terkait sebuah berita yang sedang ramai, tanya jawab, atau gaya lain yang bisa dilakukan oleh satu orang. Podcast Smart Passive Income yang dibawakan oleh Pat Flynn adalah contoh *podcast solo* yang sangat menarik. Ia sangat detail saat menjelaskan

berbagai cara untuk memasarkan bisnis *online*. Ia bahkan sempat memberikan eksperimen pribadi yang membuat para pendengar terinspirasi untuk membuat bisnis mereka sendiri.

#### I Podcast multi-host

Apa itu *podcast multi-host*? Tipe ini adalah *podcast* yang biasanya diisi oleh dua *host* atau bahkan lebih, sehingga akan terdengar lebih ramai jika dibandingkan dengan *podcast solo*. Apabila kamu telah memulai *podcast* dengan baik serta mempunyai rekan yang bagus, maka *podcast* tipe ini sangat direkomendasikan untuk dimulai. *Podcast multihost* menyajikan diskusi yang di dalamnya akan terdapat perbedaan pendapat dan perspektif dari masing-masing orang. Hal itu akan menjadi hiburan bagi para pendengar yang suka mendengarkan debat. Selain itu, tipe *podcast* ini juga meringankan tekanan para *podcaster* karena mereka beramai-ramai dalam menjalankannya, tidak sendirian seperti *podcast solo*. Salah satu contoh *podcast* yang cukup berhasil di tipe ini adalah The Fizzle Show. *Podcast* ini dibawakan oleh Caleb Wojcik, Corbett Barr, dan Chase Reavers. Isi *podcast* mereka adalah memberikan saran bisnis praktis tentang meningkatkan bisnis yang menguntungkan.

#### 7) Youtube

YouTube adalah situs web yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan, menonton, dan membagikan video secara

publik. YouTube menjadi tempat atau sarana terbaik untuk berbagi video dari seluruh dunia, mulai dari video pendek, tutorial, vlog, film pendek, trailer film, musik, edukasi, animasi, hiburan, berita, TV, serta beragam info menarik lainnya. Pertumbuhan pengguna smartphone dan internet yang semakin tinggi membuat video YouTube juga makin variatif.

YouTube pertama kali didaftarkan secara administrasi bertepatan dengan hari *Valentine*, yakni pada tanggal 14 Februari 2005. Pendiri dari situs ini berjumlah 3 orang yaitu Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim, ketiga pendirinya merupakan eks karyawan Paypal. Saat itu, mereka mendaftarkan sebuah ruko di San Mateo, California sebagai alamat resmi YouTube. Misi awal mereka adalah menjadikan YouTube sebagai *platform* kencan online berbasis video. Namun keinginan tersebut tidak berjalan mulus. YouTube hanya dikunjungi oleh segelintir orang dan sayangnya mereka tidak tertarik. Ketiga pemuda tersebut memasang iklan di *platform* iklan bernama Craigslist.

Kebijakan baru YouTube adalah membuka pintu selebar mungkin kepada siapapun yang ingin memposting video apapun. Dan video pertama yang diunggah di platform ini adalah video *co-founder* mereka, Jawed Karim, yang sedang berkunjung di kebun binatang Diego Zoo. Video yang berdurasi 19 detik tersebut diberi judul *Me at the Zoo*. Di video tersebut, Jawed Karim menceritakan apa yang ia lihat. Ia menceritakan keunikan gajah terdapat pada

belalainya yang panjang. Hingga di awal tahun 2023, video tersebut masih dapat Anda temukan di YouTube. Video tersebut diposting pada tanggal 24 April 2005 oleh channel jawed dan telah ditonton sebanyak 254 juta kali.

Pada bulan Mei 2005 meluncurkan versi beta. Pada waktu itu, YouTube didirikan sebagai perusahaan yang didanai oleh individu (*angel investor*) yang kaya. Enam bulan kemudian, perusahaan ini mendapatkan investasi dana dari *capital venture* (perusahaan pemodal) Sequoia Capital sebesar 3,5 juta dolar Amerika Serikat. Di bulan inilah, YouTube diumumkan secara resmi. Sejak mengganti strategi perangnya, YouTube mengalami lonjakan yang sangat signifikan. Pada Januari 2006 saja, penonton video di YouTube melonjak hingga mencapai 25 juta pemirs. Sementara pada bulan Juli 2006, situs ini memiliki 65.000 video yang diunggah setiap harinya dan dikunjungi sebanyak 100 juta kali dalam satu hari. Pertumbuhan yang positif tersebut mendorong Sequoia dan Artist Capital sebagai capital venture menggelontorkan dana tambahan sebesar \$8 juta untuk YouTube pada April 2006. Operasional YouTube semakin baik, hasil yang didapatkan semakin besar. YouTube semakin tak terbendung. Popularitas YouTube meningkat dibarengi dengan munculnya berbagai masalah baru. YouTube memerlukan lebih banyak komputer dan koneksi internet *broadband* yang lebih canggih. Perusahaan ini juga menghadapi masalah klaim hak cipta.

YouTube juga perlu memaksimalkan komersialisasi produk-produknya. Kondisi tersebut terakumulasi dan pada satu waktu tertentu, Steve Chen Hurley, Chad Hurley, dan Jawed Karim terdorong untuk menjual YouTube. Pada bulan Oktober 2006, perusahaan teknologi raksasa Amerika Serikat, Google Inc. membeli YouTube dalam bentuk saham sebesar \$1,65 miliar. Jika dikurskan rupiah saat ini, nilai demikian setara dengan 23 triliun rupiah. Angka fantastis ini menjadikan transaksi sebagai akuisisi terbesar kedua yang pernah dilakukan oleh Google.

Konten kreator adalah seseorang yang berperan di depan atau di belakang panggung. Menentukan ide-ide yang kreatif sehingga menarik penonton untuk menonton di channel akun YouTubanya.

Tugas konten kreator YouTube adalah:<sup>90</sup>

- (a) Mengumpulkan ide,data, melakukan riset mengenai konsep. Hal ini sangat penting dilakukan bagi seorang konten kreator YouTube agar konten kontennya nanti menjadi konten yang menarik bagi khalayak. Adapun yang perlu diriset seperti pembuatan *thumbnail*, judul video, hingga waktu yang tepat untuk memposting video.
- (b) Menciptakan hasil karya yang sesuai dengan karakter dan penandaan yang ideal. Contohnya, semua konten tentang sosial experiment. Pada saat itu isi konten tentang cerita Ojol.

---

<sup>90</sup> Wilson Jefriyanto, *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, (Bandung: CV. Media SAISN Indonesia, 2020). Hlm 32

I Tidak henti-hentinya berusaha untuk memuaskan motivasi yang disepakati di balik suatu konten.

I Menilai video yang sudah diposting. Fokus pada setiap video, terlepas dari apakah perspektifnya naik turun.

Model pembelajaran Youtube-based learning dirancang memenuhi tiga fungsi yakni fungsi perencanaan, fungsi pelaksanaan dan fungsi evaluasi. Pada fungsi pelaksanaan yang mencakup enam langkah yaitu mengajar melalui Youtube, kelas diskusi, mengelola referensi berbasis Youtube, belajar dengan mengajar, publikasi produk, dan analisis respon publik. Antara lain adalah sebagai berikut ini;<sup>91</sup>

(a) Mengajar Melalui Youtube

Mengajar melalui YouTube merupakan langkah awal dalam proses pelaksanaan model pembelajaran *YouTube based learning*. Mengajar melalui YouTube dilakukan dengan tujuan memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Hal ini juga bertujuan agar mampumemfasilitasi kebutuhan belajar siswa era digital yang memiliki hubungan erat dengan teknologi informasi. Proses mengajar melalui YouTube juga bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam bidang teknologi informasi dikarenakan guru harus membuat video pembelajaran terlebih dahulu lalu melakukan 34 proses upload ke YouTube. Setelah video diupload, maka siswa

---

<sup>91</sup> Ibid.,33

diinstruksikan untuk mengakses video pembelajaran tersebut dan mempelajarinya secara mandiri di luar kelas

(b) Kelas Diskusi

Kelas diskusi merupakan tahapan kedua setelah proses mengajar melalui Youtube dilaksanakan. Kelas diskusi didesain dengan tujuan untuk meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran. Desain pembelajaran seperti ini juga merupakan wujud nyata dari konsep pembelajaran students center learning. Kegiatan kelas diskusi merupakan ruang yang disediakan bagi siswa untuk menyampaikan hal-hal yang belum difahami siswa ketika mempelajari video pembelajaran secara mandiri di luar kelas. Kelas diskusi ini juga berfungsi untuk mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran dan memaksimalkan peran siswa dalam menggali informasi untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi melalui forum diskusi. Harapan dari kegiatan pembelajaran seperti ini adalah terwujudnya pembelajaran yang mampu memberikan keleluasaan bagi siswa untuk memaksimalkan skill problem solver dalam diri siswa

I Mengelola Referensi berbasis Youtube

Mengelola referensi berbasis YouTube merupakan langkah tindak lanjut setelah proses kelas diskusi dilaksanakan. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan solusi permasalahan siswa yang belum mampu teratasi dengan forum kelas diskusi. Pada kegiatan mengelola referensi berbasis YouTube siswa

dibimbing oleh guru untuk mengelola informasi berupa video yang berbasis YouTube. Pada kegiatan ini siswa dilatih bagaimana menggali informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan memilah informasi dari jutaan konten informasi yang tersedia di YouTube. Kegiatan ini juga diharapkan mampu melatih skill siswa dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi sehingga dihasilkan skill problem solver yang handal dalam diri siswa. Kegiatan mengelola referensi berbasis YouTube juga memberikan nilai edukasi bagi siswa terkait internet positif yakni memaksimalkan pemanfaatan internet guna pembelajaran dan meminimalisir penggunaan internet dengan konten negatif.

(d) Belajar dengan Mengajar

Belajar dengan mengajar merupakan wujud penugasan yang diberikan dalam pembelajaran. Tugas pembelajaran yang diberikan kepada siswa adalah membuat video pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang tengah dipelajari. Pada kegiatan penugasan ini siswa berkewajiban mendemonstrasikan apa yang mereka pelajari dan mereka fahami dan menuangkannya dalam bentuk video pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memaksimalkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam kegiatan ini siswa memerlukan sebagai narasumber pembelajaran pada saat pembuatan video pembelajaran. Hal ini mengharuskan siswa untuk memahami

materi dengan baik terlebih dahulu sehingga siswa mampu memberikan pemahaman terhadap audience video pembelajaran yang dibuat oleh siswa. Melalui langkah ini diharapkan level pemahaman siswa akan semakin meningkat dan lebih melekat dalam ingatan siswa.

### I Publikasi Produk

Publikasi produk merupakan langkah apresiasi karya siswa dalam proses pembelajaran. Melalui langkah ini diharapkan siswa termotivasi untuk menghasilkan karya yang layak dinikmati banyak orang. Kegiatan publikasi produk juga berfungsi memberikan nilai edukasi kepada siswa terkait cara memasarkan sebuah produk yang telah dihasilkan. Melalui proses publikasi dan pemasaran produk ini diharapakan banyak orang yang tertarik untuk mengakses produk siswa tersebut. Melalui kegiatan seperti ini diharapkan juga mampu mengasah mental professional siswa dalam berkarya sehingga harapannya produk video pembelajaran yang 36 dihasilkan siswa merupakan hasil pemikiran, perancangan dan penggerjaan yang terbaik dari diri siswa. Produk video pembelajaran siswa dipublikasikan melalui akun Youtube yang dibuat oleh masing-masing siswa. Melalui Youtube dapat dianalisis bagaimana respon publik terhadap hasil karya siswa tersebut.

## 8) Google Clasroom

Google classroom yaitu platform gratis web yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran pendidik dan murid, selain itu google classroom merupakan salah satu aplikasi untuk menjalankan pembelajaran di era digital. Google classroom dapat diartikan sebagai sebuah aplikasi perangkat lunak yang kode sumbernya terbuka untuk dipelajari, dipertingkatkan, dan di sebarluaskan. Google classroom seperti kelas dalam media digital. Aplikasi google classroom juga merupakan model pembelajaran terhadap lingkup pendidikan yang di sajikan oleh media digital, selain itu google clasroom mempunyai banyak sekali fitur-fitur pendukung.<sup>92</sup>

Adapun fitur yang dimiliki oleh aplikasi google classroom menurut Sutrisna antara lain sebagai berikut;<sup>93</sup>

- (a) Create Assignment (memberikan tugas pada siswa)
- (b) Create Question (memberikan pertanyaan pada siswa)
- I Create Material (mengirimkan file untuk tugas siswa)
- (d) Create Topik (mencari topik yang akan dibahas)
- I Reuse Post (mengirimkan ulang atau postingan tugas)

---

<sup>92</sup> Ilham Sahputra et al., “Penerapan Teknologi Aplikasi Google Classroom Untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa Di Dayah Nurul Iman,” *Jurnal Malikussaleh Mengabdi* 3, no. 1 (2024): 175, <https://doi.org/10.29103/jmm.v3i1.16770>.

<sup>93</sup> Sahputra et al.

Ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi google classroom dalam pembuatan kelas ini antara lain sebagai berikut;<sup>94</sup>

(a) Mudah digunakan

(b) Berbasis cloud

I Fleksibel

(d) Ranah seluler

#### 9) Microsoft Power Point (PPT)

Microsoft PowerPoint adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Microsoft untuk membuat presentasi. Program ini digunakan untuk mengelola data presentasi yang dapat berupa teks, tabel, gambar, grafik, dan sebagainya. PowerPoint dirancang untuk beroperasi di komputer PC yang menggunakan sistem operasi Microsoft Windows serta di perangkat Apple dengan sistem MacOS, meskipun awalnya dikembangkan untuk sistem Xenix. Aplikasi ini sangat bermanfaat bagi berbagai kalangan, seperti pekerja kantor, pebisnis, pendidik, siswa, dan pelatih. Sejak peluncuran Microsoft Office System 2003, namanya berubah menjadi Microsoft Office PowerPoint.

Aplikasi PowerPoint awalnya dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethought Inc, yang kemudian diubah namanya menjadi PowerPoint. PowerPoint memungkinkan pengguna untuk

---

<sup>94</sup> Putri Andhini et al., “Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital,” *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris* 2, no. 3 (2022): 01–08, <https://doi.org/10.55606/jupensi.v2i3.644>.

membuat presentasi yang menarik. Mulai dari pelajar yang ingin menyajikan tugas kepada guru dan teman sekelas, hingga guru atau dosen yang ingin menyampaikan materi. PowerPoint telah menjadi alat yang sangat membantu dalam berbagai konteks pendidikan dan bisnis.

Aplikasi PowerPoint memiliki berbagai fitur yang lengkap dan menarik, seperti kemampuan untuk mengedit teks, menambah gambar, audio, animasi, dan video, serta mengatur berbagai efek sesuai kebutuhan, sehingga membuat tampilannya lebih menarik. File yang memanfaatkan fitur-fitur unggul PowerPoint ini biasanya juga lebih mudah diakses dan praktis, karena bisa dibuka tanpa koneksi internet, dan ukuran filenya cenderung lebih kecil.

Power Point adalah salah satu media pembelajaran yang sudah lama digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini telah familiar digunakan baik oleh pengajar maupun oleh para peserta didik. PowerPoint yang dimodifikasi menjadi PowerPoint interaktif merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dasar yang cukup mudah, praktis, akan tetapi memberikan banyak pilihan fitur yang dapat memberikan alternatif untuk menyusun dan menampilkan suatu materi secara menarik.

Selain memiliki fitur banyak dalam penyajian materi, Power Point juga memiliki kelebihan yang pertama yaitu waktu pembelajaran lebih efisien antara lain sebagai berikut;<sup>95</sup>

- (a) Waktu pembelajaran lebih efisien
- (b) Guru tidak perlu materi mengajar di papan tulis
- I Guru dapat menyajikan gambar, video, teks, animasi, dll
- (d) Siswa tidak bosan karena pembelajaran tidak monoton

Adapun Selain memiliki fitur banyak dalam penyajian materi, Power Point juga memiliki kekurangan yang pertama yaitu waktu pembelajaran lebih efisien antara lain sebagai berikut;<sup>96</sup>

- (a) Guru memiliki bekal IT yang cukup baik
- (b) Guru menyiapkan sarana pendukung terlebih dahulu seperti lapto, LCD, layer, proyektor dan lain sebagainya.

### **c. Manfaat Teknologi Digital**

Teknologi digital mempunyai banyak sekali manfaat yang dirasakan dalam berbagai aspek kehidupan. Berikut beberapa manfaat teknologi digital:<sup>97</sup>

#### 1) Komunikasi Lebih Mudah

Teknologi digital memungkinkan kita berkomunikasi dengan cepat dan mudah dengan orang-orang di seluruh dunia.. Penggunaan

<sup>95</sup> ‘Manfaat Penggunaan Media PowerPoint Dalam Pembelajaran’, *Kejarcita*, 2022 <<https://blog.kejarcita.id/manfaat-penggunaan-media-powerpoint-dalam-pembelajaran/>>[accessed 5 September 2024]

<sup>96</sup> Ibid.,

<sup>97</sup> M. Izanur Rohman and Khaerunnisa Tri Darmaningrum, “Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Pesisir,” *Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah* 4, no. 1 (2024): 30–40, <https://ejournal.iainukebumen.ac.id/index.php/selasar>.

telepon seluler, email, dan aplikasi pesan instan memudahkan kita untuk tetap berhubungan dengan keluarga, teman, dan kolega

2) Akses Informasi Lebih Mudah

Teknologi digital membuka akses informasi yang lebih luas. Dengan Internet, kita dapat menemukan informasi tentang berbagai topik dengan cepat dan mudah.. Hal ini memungkinkan kita untuk belajar, memperoleh pengetahuan baru dan mengakses berita terkini

3) Mudah diperdagangkan

Teknologi digital telah mengubah cara kita berdagang. Kita dapat melakukan pembayaran online, berbelanja melalui platform e-commerce dan mentransfer uang dengan mudah. Ini membantu kita berdagang lebih mudah dan menghemat waktu

4) Meningkatkan Efisiensi Bisnis

Teknologi digital membantu meningkatkan efisiensi bisnis.. Dengan perangkat lunak dan sistem yang canggih, proses bisnis dapat diotomatisasi dan ditingkatkan. Misalnya, penggunaan perangkat lunak akuntansi dapat mempermudah pengelolaan keuangan bisnis

5) Peningkatan Daya Saing

Pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan daya saing suatu perusahaan atau bisnis. Di era digital, konsumen cenderung mencari produk dan jasa secara online. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital untuk memasarkan dan

meningkatkan kualitas produk dapat membantu usaha kecil dan menengah (UMKM) menjaga daya saing di pasar global

6) Meningkatnya Kreativitas dan Inovasi

Teknologi digital memberikan peluang bagi individu untuk mengekspresikan kreativitas dan inovasinya.. Misalnya, dengan software desain grafis, seseorang dapat menciptakan karya seni digital yang unik.. Selain itu, teknologi digital memungkinkan untuk berkolaborasi dan berbagi ide secara online dengan orang lain

7) Mempermudah Proses Pembelajaran

Teknologi digital telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan.. Melalui perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan Internet, siswa dapat mengakses sumber belajar online, mengikuti kursus online, dan berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas melalui platform.. platform pembelajaran digital.

## B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu bentuk dari semua proses penelitian dimana kerangka berpikir menerangkan mengapa dilakukan penelitian (latar belakang masalah) bagaimana proses penelitian, untuk apa hasil penelitian diperoleh. Kerangka berpikir yang dihasilkan dapat berupa kerangka berpikir yang assosiatif atau hubungan, maupun komparatif atau perbandingan.<sup>98</sup>

---

<sup>98</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 63.

Guru memiliki peran penting sebagai mediator dan fasilitator dalam proses pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Teknologi pembelajaran yang berkembang pesat menuntut guru untuk terus berinovasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Tantangan seperti kurangnya pelatihan, keterbatasan infrastruktur, dan kendala lainnya memengaruhi persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. MI BAIPA Malang telah menggunakan media berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Penelitian ini berangkat dari pentingnya peran guru sebagai mediator dan fasilitator dalam pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi semakin relevan di era digital, seiring dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong pengembangan karakter, kompetensi, dan kreativitas siswa melalui pembelajaran interaktif dan menarik. Persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi digital sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengalaman pribadi, keterampilan teknologi, pelatihan yang diterima, dukungan institusi, ketersediaan infrastruktur, serta sikap dan motivasi pribadi guru. Selain itu, kebutuhan dan preferensi siswa juga menjadi pendorong bagi guru untuk mengadopsi media teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dan

mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya. Pemahaman yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, terutama di Sekolah MI BAIPAS Malang.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara akurat dan sistematis tentang bagaimana fakta dan juga karakteristik dari penelitian. Adapun metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Bog dan Taylor yang dikutip oleh Laxy. J. Moleong, pendekatan deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari orang-orang dan perilaku, motivasi, minat, persepsi yang diamati. Penelitian kualitatif berfokus pada fenomena sosial, pemberian suara pada persepsi dan perasaan dari partisipan. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya.<sup>99</sup> Pada Penelitian kualitatif tidak menggunakan hipotesis (non hipotesis) sehingga dalam penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis.<sup>100</sup>

Penelitian ini berjenis field research (penelitian lapangan) karena penelitian dilaksanakan secara langsung di lokasi penelitian. Berdasarkan tingkat kealamiannya, penelitian ini menggunakan situasi lapangan

---

<sup>99</sup> Lexy. J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2007), hlm. 4

<sup>100</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998) hlm. 245

naturalistik, yaitu meneliti pada situasi alami di lapangan dan tidak dalam laboratorium (situasi yang dibuat-buat).<sup>101</sup> Jenis penelitian lapangan dengan latar alami sesuai untuk memahami informasi dari sudut pandang sumber data asli lapangan.

Pada penelitian ini dilakukan dengan melihat realitas tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang. Dalam rangka menggali data mengenai penggunaan media pembelajaran digital tersebut peneliti datang secara langsung di sekolah MI BAIPAS Malang. Penelitian ini tidak berfokus pada hasil melainkan pada proses sebagaimana data yang sudah diperoleh peneliti di lapangan dan dianalisis sesuai dengan tahapan-tahapan. Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah Alam MI BAIPAS Malang.Kehadiran Peneliti.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif karena peneliti ingin meneliti subjek secara langsung dan mendalam. Subjek yang dimaksud adalah beberapa orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini nantinya akan menghasilkan data berupa deskriptif yang berupa kata-kata tentang bagaimana persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang.

---

<sup>101</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, ed. By Sutopo, Cetakan 2 (Bandung: ALFABETA, 2020), hlm. 15.

## B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti merupakan salah satu unsur penting dalam penelitian kualitatif. Peneliti merupakan perencana, pelaksana pengumpul data dan akan menjadi pelapor penelitiannya. Peneliti bertindak sebagai instrumen aktif dalam upaya pengumpulan data di lapangan. Keterlibatan dan kehadiran peneliti pada penelitian kualitatif tidak dapat digantikan oleh alat lain. Maka melalui keterlibatan secara langsung dapat mengetahui data dan informasi tambahan dari informan berdasarkan pengalaman, keahlian serta kedudukannya. Adapun kehadiran peneliti pada lokasi penelitian ini terdapat beberapa tahap, yaitu: *exploration, cooperation, and participation.*<sup>102</sup>

Pada penelitian ini peneliti sebagai orang yang melakukan observasi akan mengamati dengan cermat terhadap objek penelitian. Untuk memperoleh data tentang penelitian ini, maka kehadiran peneliti termasuk salah satu unsur penting dalam penelitian kualitatif. Sebagaimana peneliti secara langsung hadir dilapangan dengan mengikuti pelaksanaan pembelajaran jarak jauh untuk melaksanakan observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mendapatkan data tentang pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang. Hal ini Sesuai dengan ciri pendekatan kualitatif salah satunya sebagai instrumen kunci. Berkenaan dengan hal tersebut, dalam mengumpulkan data peneliti berusaha menciptakan hubungan yang baik dengan informan yang menjadi sumber data agar data-data yang diperoleh betul-betul valid. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti akan hadir di lapangan sejak diizinkannya melakukan penelitian,

---

<sup>102</sup> Sanapiah Faisal. *Penelitian Kualitatif Dasar dan Aplikasi* (Malang: IKIP Malang). 1990. Hlm. 2

yaitu dengan cara mendatangi lokasi penelitian pada waktu-waktu tertentu, baik terjadwal maupun tidak terjadwal.

### C. Latar Penelitian

Peneliti dalam penelitian ini mengambil lokasi dan latar penelitian pada dua tempat yang berbeda. Penelitian dilakukan di Sekolah Alam MI BAIPAS yang berada di Jl. Manunggal Sudimoro Utara, No.7A Mojolangu, Kec. Lowokwaru, Kab. Malang.

Adapun pemilihan sekolah tersebut sebagai objek penelitian karena didasarkan pada beberapa alasan, diantaranya:

1. Sekolah MI BAIPAS Malang telah terbukti mengintegrasikan berbagai aplikasi digital dalam kegiatan pembelajarannya. Hal ini menunjukkan adaptasi sekolah terhadap perkembangan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar.
2. Sekolah yang menggabungkan tema alam dengan pendidikan era 4.0 yang memanfaatkan teknologi digital mengusung pendekatan holistik terhadap pembelajaran. Tema ini menekankan pentingnya interaksi dengan lingkungan alam sambil mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital dengan memanfaatkan teknologi mutakhir.
3. Alasan pemilihan judul penelitian yang berfokus pada perkembangan pendidikan di era 4.0 dan 5.0 sudah sangat relevan. Alasan tersebut menunjukkan bahwa Anda mengidentifikasi perubahan signifikan dalam lanskap pendidikan saat ini.

## **D. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Data kualitatif adalah data apa saja yang dikatan oleh orang berkaitan dengan seperangkat pertanyaan yang telah diajukan oleh peneliti. Apa yang dilakukan oleh orang – orang tersebut meruapakan sumber utama dari data kualitatif, apakah data tersebut berupa verbal melalui wawancara dalam bentuk tertulis melalui analisa dokumen atau respon survey.<sup>103</sup>

Data dari penelitian studi multisitus yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu tentang persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang.

Data diperoleh dari wawancara, catatan pengamatan, lapangan, protet, tape video, dokumen perorangan, memorandum dan dokumentasi resmsi.<sup>104</sup> Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa data hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Adapun wawancara dilakukan kepada informan kunci yaitu persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital juga kepada informan pendukung yaitu kepala sekolah yang terdapat di sekolah Alam MI BAIPAS Malang.

Selain itu, data juga diperoleh melalui hasil observasi yaitu pengamatan yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran jarak jauh

<sup>103</sup> Ruslan Ahmadi. Memahami Metode Penelitian Kualitatif. (Malang: UIN Press,2005). Hlm 63

<sup>104</sup> Wahid Murni. Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. (Program Pascasarjana UIN Malang Press). 2008. Hlm, 31

dilaksanakan. Selanjutnya, data juga didapat penelitian dari hasil dokumentasi berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan objek penelitian. Adapun dokumen yang dikumpulkan yaitu: jadwal pelajaran, RPP, penugasan dan portofolio, ceklis, hasil karya dan foto-foto kegiatan pembelajaran. Data tersebut dikumpulkan sebagai bukti penelitian.

## 2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian merupakan salah satu bagian penting dalam penelitian. Yang dimaksud dengan sumber data adalah di mana data diperoleh.<sup>105</sup> Data dapat diartikan sebagai fakta atau informasi yang didengar, diamati, dirasa dan dipikirkan peneliti dari sumber data di lokasi penelitian.

Sumber data pada penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder, yaitu:

### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber yang memberikan data secara langsung dari sumber utama penelitian. Adapun sumber data yang dimaksud pada penelitian ini adalah kepala sekolah , orang tua, siswa dan guru di Sekolah MI BAIPAS Malang, adapun dengan rincian sebagai berikut;

- 1) Orang Tua

---

<sup>105</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 129.

Terdapat empat orang tua yang dijadikan subjek pada penelitian di MI BAIPAS. Informasi dari orang tua tersebut sangat diperlukan untuk mengetahui bagaimana persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital

2) Siswa

Terdapat empat siswa yang dijadikan subjek pada penelitian di MI BAIPAS. Informasi dari orang tua tersebut sangat diperlukan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital

3) Guru

Terdapat empat guru yang dijadikan subjek pada penelitian di MI BAIPAS. Informasi dari orang tua tersebut sangat diperlukan untuk mengetahui bagaimana persepsi guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital

4) Kepala Sekolah

Terdapat satu kepala sekolah yang dijadikan subjek pada penelitian di MI BAIPAS. Informasi dari orang tua tersebut sangat diperlukan untuk mengetahui bagaimana persepsi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital

**b. Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder adalah sumber data pendukung atau penunjang dalam suatu penelitian. Adapun sumber data sekunder yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa dokumen atau catatan sekolah, foto

kegiatan siswa, guru dan orang tua dalam pembelajaran berbasis digital di sekolah MI BAIPAS Malang dan SDN Sumbersono.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Kualitas instrument akan menentukan kualitas data yang terkumpul. Instrumen penelitian merupakan sesuatu yang amat penting dan strategis kedudukannya di dalam keseluruhan kegiatan penelitian.<sup>106</sup>

Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi, sehingga peneliti membutuhkan instrumen penelitian seperti pedoman observasi, pedoman wawancara, kamera atau alat perekam lainnya, dan alat tulis.

**Tabel 3. 1 Pedoman Observasi**

No	Aspek yang diamati	Indikator
1	Persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis digital di MI BAIPAS Malang	Peneliti mengetahui bagaimana persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis digital di MI BAIPAS Malang
2	Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis digital di MI BAIPAS Malang	Peneliti mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis digital di MI BAIPAS Malang

---

<sup>106</sup> Ibid., 136

**Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara**

No	Fokus Penelitian	Indikator	Pertanyaan Wawancara	Objek
1	Persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang	Persepsi	Bagaimana pendapat orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang?	4 orang tua 4 siswa 4 guru
2	Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang	Faktor yang mempengaruhi	Apa saja faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang?	4 orang tua 4 siswa 4 guru

## F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang mandalam dan komprehensif, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun penjelasan sebagai berikut:

### 1. Observasi (*observation*)

Metode observasi (*Observation*) atau disebut dengan pengamatan adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh panca indra.<sup>107</sup> Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidik.<sup>108</sup>

Metode observasi digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data primer dan juga data-data sekunder. Dalam hal ini peneliti mengadakan observasi langsung ke Sekolah Alam MI BAIPAS, adapun untuk di SDN Sumbersono bergabung melalui *google meet* dengan narasumber yang melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring untuk mengetahui dan mengamati bagaimana proses pembelajaran jarak jauh berlangsung pada sekolah tersebut.

## 2. Wawancara (*interview*)

Langkah kedua dalam teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah wawancara (*Interview*). Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan di mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.<sup>109</sup> Jadi, metode wawancara ini merupakan suatu metode yang mencakup cara yang dipergunakan oleh seseorang dengan tujuan suatu tugas tertentu untuk mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari seorang informan.

---

<sup>107</sup> Ibid.,

<sup>108</sup> Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm 70.

<sup>109</sup> Ibid.,

Adapun jenis teknik wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah teknik wawancara sistematik, yaitu wawancara yang mengarah pada pedoman yang telah dirumuskan berdasarkan keperluan penggalian data dalam penelitian.<sup>110</sup>

Melalui tahap wawancara ini, secara umum peneliti ingin menggali data tentang:

- a. Bagaimana persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang?
- b. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang?

### 3. Dokumentasi (*documentation*)

Dokumentasi (*Documentation*) adalah data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen atau rapat dan sebagainya.<sup>111</sup> Melalui teknik ini peneliti berupaya untuk mencari data dari hasil sumber tertulis, melalui dokumen atau apa saja yang memiliki relevansi sehingga dapat melengkapi data yang diperoleh di lapangan. Data yang dikumpulkan melalui tahap ini meliputi:

- a. Jadwal pelajaran
- b. RPP
- c. Fortofolio dan penugasan

---

<sup>110</sup> Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metodologi Penelitian Sosial - Agama*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2003, hlm. 173.

<sup>111</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 129

- d. Ceklis dan hasil karya
- e. Kegiatan pembelajaran (dokumen)
- f. Evaluasi

## **G. Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumen dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa dan menyusun kedalam pola, serta memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari sehingga memudahkan untuk mengambil kesimpulan untuk diri sendiri maupun orang lain. Pada hakikatnya analisis data adalah suatu kegiatan yang memberikan makna dengan cara mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda serta mengategorikan menjadi bagian-bagian yang berdasarkan pengelompokan tertentu terhadap rumusan masalah yang telah diajukan.<sup>112</sup> Analisis data kualitatif merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkip wawancara, catatan lapangan, dan materi lain yang telah peneliti kumpulkan untuk meningkatkan pemahaman peneliti mengenai materi tersebut agar dapat diinterpretasikan temuannya kepada orang lain.<sup>113</sup> Jadi Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sintesa, 128ingkat128 kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat 128ingkat128on sehingga mudah difahami oleh diri

---

<sup>112</sup> Mudjia Raharja. *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: konsep dan Prosedurnya* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Program Pascasarjana). 2017. Hlm, 18  
<sup>113</sup>

sendiri maupun orang lain, Analisis data ini dilakukan dengan tujuan agar informasi yang dihimpun akan menjadi jelas dan eksplisit.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *interactive model* (Miles dan Huberman). Menurut Miles dan Hubermen yang dikutip oleh Pawinto, model analisis data terbagi menjadi tiga yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Adapun secara rinci akan dijelaskan sebagaimana berikut ini;

### 1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mencari tema serta polanya. Maka dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas serta dapat mempermudah peneliti dalam melakukan proses pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya data tambahan bila diperlukan.

Penelitian dalam tahap ini adalah peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh dilapangan (data mentah) berupa hasil wawancara pada subjek penelitian serta pengamatan secara langsung di Sekolah MI BAIPAS Malang terhadap persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran teknologi digital. Setelah semua data terkumpul, kemudian data tersebut dipilah, dirangkum, serta disusun secara sistematis sehingga dapat memudahkan peneliti dalam mengumpulkan atau mencari data.

### 2. Penyajian Data

Setelah data reduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam

bentuk deskriptif yaitu menggambarkan keadaan yang terjadi dilapangan berdasarkan informasi yang didapat dalam bentuk teks naratif atau uraian singkat, tabel dan gambar. Penyajian data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif.

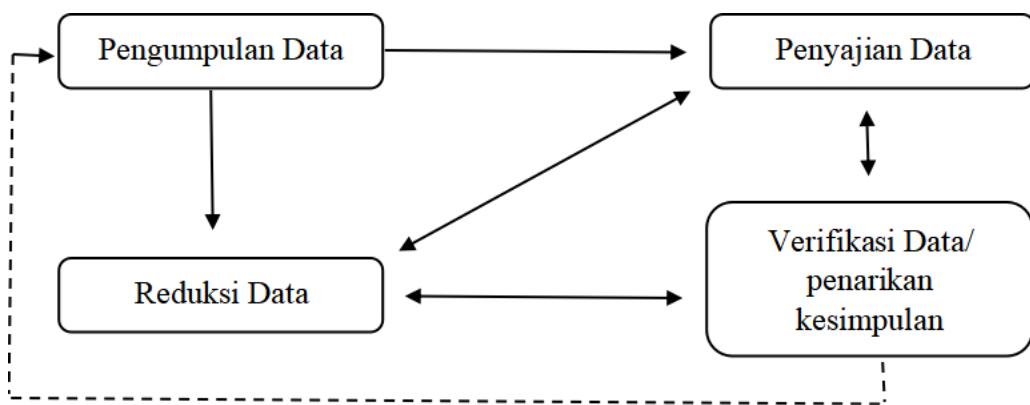
Pada penelitian ini peneliti menyajikan data dalam bentuk narasi atau uraian yang menjelaskan data- data mengenai persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang yang sudah direduksi sebelumnya. Bentuk narasi tersebut dimulai dari awal sampai akhir penelitian.

### 3. Verifikasi Data

Adapun langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Milles dan Huberman adalah verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Pada kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti- bukti yang kuat dan mendukung oleh bukti- bukti yang valid serta konsisten saat peneliti kembali kelapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dipaparkan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Pada kegiatan ini peneliti membuat kesimpulan dengan menjawab fokus penelitian yang sudah dirumuskan oleh peneliti sejak awal. Kesimpulan ini berisi tentang deskripsi bagaimana persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang.

**Bagan 4. 1 Teknik Analisis Data**



## H. Uji Keabsahan Data

Setelah data dianalisis kemudian diuji kredibilitasnya, maka dari itu untuk menguji kredibilitas tersebut peneliti menggunakan *triangulasi* dan bahan *referensi*, hal ini agar data yang ditemukan benar- benar valid atau tidak.<sup>114</sup>

### 1. Triangulasi Data

yaitu dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara serta berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi teknik pengumpulan data waktu. *Triangulasi* merupakan teknik yang digunakan dalam memeriksa keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pembanding data tersebut. Dalam hal ini dapat diperoleh dengan beberapa cara, antara lain;

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara
- b. Membandingkan data hasil wawancara dengan wawancara yang berbeda

---

<sup>114</sup> Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta). 2009, hlm. 252

- c. Membandingkan keadaan yang dan perspetif seseorang dengan berbagai pandangan serta pendapat orang
  - d. Membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang berkaitan
2. Bahan Referensi, artinya dengan bahan referensi adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah oleh peneliti. Seperti data hasil wawancara perlu didukung dengan adanya rekaman wawancara, atau dokumentasi wawancara, dan gambaran suatu keadaan perlu didukung dengan foto- foto.

## I. Prosedur Penilaian

Pada tahap pertama adalah pengamatan awal di sekolah untuk mendapatkan gambaran secara umum. Kemudian melakukan wawancara secara terstruktur dan mendalam kepada guru dan kepala sekolah. Dilanjutkan wawancara dengan orang tua siswa dan juga siswa baik di MI BAIPAS Malang. Wawancara dilakukan dengan berkala guna memperoleh informasi serta data yang sesuai dengan fokus masalah dan tujuan penelitian.

Tahap kedua yaitu proses penyelesaian, pemilihan, penyederhanaan, dan pengkategorian data mentah berupa catatan tertulis dilapangan. Reduksi data dalam hal ini dimaksudkan untuk membuat ringkasan serta menelusuri tema, sehingga memudahkan pengorganisasian data dan keperluan analisis data menarik kesimpulan.

Tahapan ketiga adalah penyajian data, dimana proses kontruksi beberapa informasi yang kompleks atau pemaparan data yang kompleks disusun secara sistematis yang memperlihatkan keeratan kaitan alur data serta sekaligus

menggambarkan apa yang sebenarnya. Secara umum penyajian data dalam penelitian ini ditampilkan dalam bentuk naratif.

Tahapan keempat yaitu penarikan kesimpulan, yang mana dilakukan sejak tahap pengumpulan data yakni dengan cara mencatat dan memaknai keadaan yang menunjukkan keteraturan, kondisi yang berulang-ulang, serta pola yang dominan dan yang paling berpengaruh. Adapaun kesimpulan dalam tahap ini mula-mula belum tampak jelas dan menyeluruh. Sifatnya sementara yang kemudian melanjutkan pada tingkatan menyeluruh.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan fokus penelitian yang dipaparkan pada bab I yang menjelaskan serta memaparkan tentang bagaimana persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah MI BAIPAS Malang, maka pada bab IV ini peneliti mengemukakan sesuai dengan adanya temuan penelitian lapangan. Pada bab IV ini terdapat tiga bagian pembahasan, yaitu; pertama paparan data, kedua hasil temuan penelitian, ketiga analisis lintas situs.

#### **A. Paparan Data**

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, siswa dan guru di MI BAIPAS Malang yang menjadi narasumber penelitian, hasil observasi terkait persepsi guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah tersebut, serta hasil dokumentasi dari sekolah tersebut, maka didapatkan data sebagai berikut;

1. Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang
  - a. Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang

Persepsi positif orang tua terhadap media digital untuk belajar meliputi meningkatkan minat dan bakat, motivasi, kreativitas, serta kemampuan kognitif anak (membaca, memcahkan masalah, berhitung),

asalkan ada pengawasan ketat, bimbingan, dan Batasan waktu oleh orang tua agar tidak terjadi kekacauan atau penyalah gunaan, serta penggunaan aplikasi edukatif yang sesuai dengan usia untuk memperluas wawasan serta keterampilan.

Orang tua melihatnya sebagai alat yang efektif untuk mengikuti perkembangan zaman dana saran edukasi yang kaya dengan konten, namun peran aktif mereka sebagai pembimbing tetap krusial.

### 1) Responden 1

Teknologi memainkan peranan penting dalam sektor pendidikan, terutama dalam memengaruhi motivasi belajar anak. Selain menyajikan materi yang lebih menarik, mudah diakses, juga membuat anak lebih aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden 1 yaitu ibu Diyah Azmi selaku orang tua salah satu siswa di MI BAIPAS Malang memaparkan bahwa media digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Responden 1 mengatakan:

“Disekolah anak saya, pembelajarannya itu sangat menarik sekali, kelas digital yang telah ditawarkan sekolah seperti *zoom meeting* pada saat pembelajaran jarak jauh masa pandemi corona dulu, sampai saat ini aplikasi *zoom meeting* masih tetap digunakan saat libur sekolah. Jadi saat libur sekolah, tidak sepenuhnya anak saya tidak ada aktivitas, akan tetapi sekolah tetap mengadakan pembelajaran seperti halnya pembiasaan mengaji jilid via *zoom meeting* dipagi hari, dan madarasah diniah di sore hari. Tentu saya selaku orang tua sangat senang karena motivasi belajar anak tetap tinggi dan tidak ada waktu terbuang sia-sia selama liburan. Ini menunjukkan adaptasi positif sekolah terhadap teknologi pendidikan, yang sangat bermanfaat untuk menjaga kebiasaan baik

dan stimulasi belajar anak secara berkelanjutan, bahkan di luar jam sekolah normal”.<sup>115</sup>

Kolaborasi antara sekolah dan orang tua dinilai sangat membantu dalam mendukung tumbuh kembang anak. MI BAIPAS Malang yang konsepnya mengusung tema sekolah alam dengan sistem *full day school* menyediakan program cinta lingkungan, hal ini untuk memfasilitasi anak libur 119 ingkat. Program ini dirancang agar anak tetap produktif namun tetap dalam suasana bermain yang menyenangkan. Berikut adalah beberapa program pengembangan minat berbasis lingkungan antara lain membuat *aquascape*, menanam hingga memanen, mencangkok tanaman, membuat *handsanitizer* alami. Responden 1 menambahkan;

“Alhamdulillah, karena sekolah anak saya merupakan sekolah alam, maka libur sekolah anak-anak dibebaskan untuk memilih materi yang mereka suka untuk dipelajari dirumah bersama orang tua. Kebetulan beberapa program yang ditawarkan ada menanam tanaman, kemudian mencangkok tanaman, membuat aquascape dengan komponen makluk hidup dan makluk takhidup, membuat handsanitizer alami. Semua program ini saya sangat setuju karena sangat produktif bagi anak yang tentu saja dapat mengembangkan minat anak-anak.”<sup>116</sup>

“Tentu saja semua kegiatan dalam program ini dipantau dan dipandu oleh guru dengan diskusi bertahap melalui *zoom meeting* secara berkala, tentang bagaimana prosesnya, bagaimana perkembangannya, sampai bagaimana hasilnya. Alhamdulillah semua kegiatan ini berjalan dengan sangat baik sekali”.<sup>117</sup>

## 2) Responden 2

---

<sup>115</sup> Wawancara dengan Ibu Azmi, selaku orang tua siswa MI BAIPAS Malang pada tanggal 8 Februari 2024

<sup>116</sup> Ibid.,

<sup>117</sup> Ibid.,

Pemanfaatan berbagai aplikasi digital seperti YouTube dan video animasi memang dapat mendorong pembelajaran kreatif dan memperluas wawasan secara signifikan fitur pembuatan video dan animasi memungkinkan pelajar untuk tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga membuat konten mereka sendiri, sehingga mengasah keterampilan berpikir kritis (kecerdasan) dan kreativitas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden 2 yaitu ibu Ari Astuti sebagai orang tua siswa di MI BAIPAS Malang menjabarkan bahwa media digital mampu menumbuhkan kreativitas dan kecerdasan pada anak, serta mengembangkan keterampilan bagi banyak pihak termasuk orang tua. Responden 2 mengatakan;

“Banyak sekali aplikasi pembelajaran yang telah diterapkan disekolah MI BAIPAS, seperti dalam mata pelajaran TIK, anak saya diajarkan membuat konten dengan tema bebas kemudian harus di upload ke youtube sekolah, semacam jadi konten 120ingkat sih ya mbak. Kemudian membuat animasi game juga, yang bisa bergerak itu lho mb. Jadi anak saya sangat senang sekali 120ingk ceita dirumah”.<sup>118</sup>

“saya jadi tidak was-was Ketika anak dirumah akan tau waktu bagaimana memanfaatkan gaget dengan baik. Karena dirumah anak saya sering mengulang-ngulang pelajaran yang sudah diajarkan disekolah. Alhamdulillah ini sangat possitif sekali menurut saya sebagai orang tua”<sup>119</sup>

Membuat konten Ramadhan melibatkan anak dan orang tua bisa sangat menarik dengan fokus pada kegiatan edukatif, inspiratif, dan menghibur seperti memasak menu sahur/buka bersama,

---

<sup>118</sup> Wawancara dengan Ibu Ari Astuti, selaku orang tua siswa MI BAIPAS Malang pada tanggal 9 Februari 2024

<sup>119</sup> Ibid.,

berbagi takjil/sembako sambil vlog, tadarus Al-Qur'an interaktif, tantangan ibadah harian, membuat kartu ucapan Islami, serta berbagi cerita atau kisah Nabi secara kreatif dan butuh keterampilan khusus, yang semuanya bisa dikemas dalam format video pendek atau foto untuk media sosial. Kuncinya adalah melibatkan anak secara aktif dan menjadikannya pengalaman menyenangkan yang menanamkan nilai-nilai kebaikan Ramadhan.

Responden 2 menambahkan;

“Pada bulan ramdhan, selain anak saya menyimak materi khusus keramadhan yang diakses pada youtube sekolah, saya selaku orang tua pun juga membuat konten 121ingkat121. Ini sangat menarik sekali untuk berkolaborasi saya dan anak saya. Membuat menu buka puasa dibantu anak, berbuka bersama keluarga, dan juga aktivitas lain seperti darus dibulan Ramadhan dengan membuat mini vlog. Saya merasa butuh keterampilan tinggi dan kreativitas yang cukup baik.”

### 3) Responden 3

Persepsi orang tua adalah campuran antara ketakutan akan bahaya digital dan kesadaran akan potensi manfaatnya, yang mendorong mereka untuk belajar menjadi orang tua yang adaptif dan proaktif dalam membimbing anak di era digital.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa MI BAIPAS Malang yaitu ibu Amel mengatakan jika ada kekhawatiran terhadap hal negative sehingga perlu pengawasan yang ketat, juga ada rasa kesadaran penuh mendukung kemajuan teknologi digital. Responden 3 mengatakan;

“menurut saya cukup beresiko bagi anak, kenyataannya anak jadi malas belajar, kemudian konsentrasi anak cenderung menurun, karena anak tidak fokus dengan konten tidak edukatif yang tiba-

tiba saja muncul, atau pengaruh game yang ingin cepet-cepet diresponnya. Karena sudah cukup fasih memainkan teknologi, jadi malas belajar”<sup>120</sup>

Maka perlu adanya Solusi dari orang tua yaitu dengan cara memberikan pola asuh yang baik. Seperti memberikan pendekatan edukatif, membrikan 122ingkat dan komunikasi yang baik, dan perlunya peran aktif orang tua. Responden 3 menambahkan;

“yang pasti selaku orang tua, kami tetap mengawasi juga menasehati dengan cara memberikan contoh yang baik, ini lo nak konten yang boleh ditonton. Selain itu juga memberikan Batasan waktu kea nak terkait pemberian gadged agar dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Itu sih mbk solusinya dari saya sebagai orang tua kea nak.”

#### 4) Responden 4

Orang tua melihat media digital sebagai pedang bermata dua: ia bisa menjadi sumber belajar yang luar biasa jika diarahkan dengan benar, namun menjadi ancaman jika dibiarkan tanpa bimbingan, yang dapat menghambat perkembangan emosi dan sosial anak.

Adapun hasil wawancara dengan ibu Siti Fatimah selaku orang tua siswa di MI BAIPAS Malang yang memaparkan bahwa hadirnya media digital adalah alat yang punya potensi besar untuk pendidikan, namun juga membawa resiko kecanduan serta paparan konten negative jika terlepas dari pengawasan. Responden 4 mengatakan;

“zaman sekarang di era yang serba digital, menurut saya mengenalkan teknologi kepada anak itu suatu keharusan, agar tidak tertinggal dengan perkembangan zaman. Karena teknologi digital

---

<sup>120</sup> Wawancara dengan Ibu Amel, selaku orang tua siswa MI BAIPAS Malang pada tanggal 8 Februari 2024

adalah sumber pengetahuan terbesar saat ini. Maka menurut saya sebagai orang tua pengawasan, bimbingan aktif, pemilihan konten yang baik serta pendekatan demokratis itu sangat diperlukan orang tua demi terhindar dari resiko yang membaahanyakan anak”<sup>121</sup>

b. Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis

Persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital sering kali dianggap menyenangkan, seru, menarik dan tidak membosankan. Pandangan positif ini karena berbeda dengan metode ceramah konvensional. Berbagai media interaktif seperti quizziz, 123ingka, google form, power point menjadikan pembelajaran lebih aktif, banyak diskusi, banyak pengetahuan baru yang dapat meningkatkan motivasi dan menambah wawasan luas.

Kesimpulannya, pergeseran dari metode ceramah ke penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan mengubah dinamika kelas dan persepsi siswa terhadap proses belajar itu sendiri.

1) Responden 1

Edmodo merupakan beberapa contoh media pembelajaran yang diterapkan di MI BAIPAS Malang. Edmodo adalah media pembelajaran digital yang interaktif, fleksibel, dan menarik karena menyerupai media sosial, menyediakan ruang kolaborasi aman bagi guru, siswa, dan orang tua untuk berkomunikasi, berbagi materi, memberi tugas, kuis, serta memantau perkembangan belajar kapan saja dan di mana saja melalui kelas virtual. Platform ini memfasilitasi diskusi, pengiriman tugas, kuis, dan penilaian,

---

<sup>121</sup> Wawancara dengan Ibu Siti Fatimah, selaku orang tua siswa MI BAIPAS Malang pada tanggal 9 Februari 2024

menjadikannya alat efektif untuk pembelajaran online atau blended learning.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa MI BAIPAS Malang yaitu Axel Dhyasta mengatakan bahawa aplikasi edmono ini sangat menarik. Tampilanya yang bagus mirip dengan media sosial sehingga membuat belajar terasa lebih modern, kemudian bisa diakses kapan saja dan 124ingka saja (fleksibel), serta aman karena terhubung antara guru, teman sekelas dan bahkan orang tua. Edmodo menjadi salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, meskipun terkadang bergantung pada koneksi internet. Resepoden 1 mengatakan;

“ 124 ingka itu menarik lo, saya dan teman sekelas bisa membuat kelas digital. Materi juga sangat fleksibel dalam mengaksesnya. Kadang berupa video, kadang file pdf, kadang juga link. Jadi bisa diakses kapan saja juga 124ingka saja kita berada. Selain itu juga terdapat fitur gamenya. Seruu sekali sih”<sup>122</sup>

“dulu 124ingk belajar harus dikelas, waktu terbatas, banyak menulis, capek jadinya. Kalua sekarang lebih gampang, lebih ringkas, dan lebih efisien waktu”<sup>123</sup>

Resepoden 1 menambahkan jika buku digital 124ingka tidak lagi berupa kertas, namun berupa Flipbook 124ingka guru dan siswa membuat buku elektronik interaktif (e-book) dengan fitur lembar halaman dibalik (seperti buku fisik) menggunakan aplikasi pembuatan flipbook, lalu mengunggahnya ke aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran yang memuat teks, video, dan audio.

---

<sup>122</sup> Wawancara dengan Ananda Axel Dhyasta, selaku siswa MI BAIPAS Malang pada tanggal 10 Februari 2024

<sup>123</sup> Ibid.,

Jadi Edmodo itu platformnya sedangkan flipbook itu format konten didalamnya. Hal ini tentu mampu menjadikan pembelajaran digital yang menarik. Responden 1 mengatakan;

“paperless menjadi gebrakan baru disekolah saya. Sekolah saya mengadopsi proses belajar mengajarnya dengan serba digital. Pemberian materinya juga saat menghadapi ujiannya. Buku diubah menjadi e-book dengan model flipbook, saya lebih mudah mengaksesnya juga tidak ribet membawanya, cenderung lebih simple. Ujiannya juga online bisa menghindari kecurangan juga kan”<sup>124</sup>

“semua itu menjadikan saya bertambah luas wawasan pendidikan, karena semua bisa dilakukan dengan mudah, fleksibel dan murah”

“setiap siswa, orang tua memiliki akun masing-masing. Aaah pokok seru sekali, menyenangkan sekali pembelajaran serba digital disekolah ini”<sup>125</sup>

## 2) Responden 2

Wabah penyakit mematikan yang melanda Indonesia pada akhir tahun 2019, dan kemudian dinyatakan sebagai pandemi global, adalah COVID-19 (disebabkan oleh virus SARS-CoV-2).

Wabah ini memberikan dampak dahsyat yang melumpuhkan banyak sektor kehidupan di Indonesia dan seluruh dunia. Beberapa sektor tersebut meliputi sektor 125 tingkat 125 o, sektor ekonomi, sektor sosial termasuk sektor pendidikan. Pembelajaran harus berlangsung secara jarak jauh atau daring agar terhindar dari penyebaran virus ini.

Adapun di MI BAIPAS Malang masa pandemi pembelajaran jarak jauh (PJJ) saat itu memanfaatkan teknologi seperti Google

<sup>124</sup> Ibid.,

<sup>125</sup> Ibid.,

Meet untuk interaksi langsung, Power Point (PPT) untuk penyajian materi yang terstruktur, dan Quizziz untuk evaluasi interaktif, membentuk ekosistem belajar daring yang efektif di mana materi disampaikan via PPT, diskusi dan tatap muka virtual dilakukan lewat Gmeet, lalu pemahaman diukur pakai Quizziz, mendukung proses belajar mengajar meski terpisah ruang. Responden 2 mengatakan;

“dulu akhir tahun 2019 kita belajarnya kan daring, jadi secara virtual menggunakan google meet. Sedangkan materinya itu dalam bentuk power point, pengganti buku paket gitu mbk. Nah untuk mengukur pemahaman 126 ingkat guru mengirimkan quiz berupa quizziz, seruu banget deh pokoknya sekolah di baipas itu.”<sup>126</sup>

Responden 2 menambahkan Selain Quizizz, terdapat banyak aplikasi dan *platform* lain yang dapat memperkaya wawasan siswa, baik untuk tujuan evaluasi maupun pembelajaran kolaboratif. Salah satunya adalah Google Form. Saat ini di MI BAIPAS dalam pengambilan penilaian 126ingka semester (PTS) maupun penilaian akhir semester (PAS), sering kali menggunakan aplikasi ini untuk pengambilan nilai afektif. Responden 2 mengatakan;

“dalam pengambilan nilai afektif 126ingka PH, PAT, dan PAS bu guru membagikan link berupa google form. Saya dan teman-teman dapat mengakses 126ingka sudah berada dirumah malam hari. Soal berupa pernyataan salah benar”<sup>127</sup>

### 3) Responden 3

Pembelajaran yang kreatif dan inovatif itu sangat menyenangkan. Membuat aquascape dan mendemonstrasikannya

---

<sup>126</sup> Wawancara dengan Ananda Farah Nabila, selaku siswa MI BAIPAS Malang pada tanggal 10 Februari 2024

<sup>127</sup> Ibid.,

melalui YouTube adalah metode pembelajaran yang sangat efektif, karena menggabungkan pendekatan konvensional (mempelajari proses fisik membuat aquascape) dengan pendekatan digital (menggunakan YouTube untuk demonstrasi dan interaksi).

Di MI BAIPAS Malang sering kali pembelajaran dikemas dengan unik, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar. Apalagi di era yang serba digital sekarang ini, sekolah MI BAIPAS Mampu mengkolaborasikan sekolah alam dan digital. Pada pelajaran IPAS contohnya siswa belajar secara konvensional bagaimana 127 ingkat 127 bahan aquascape lalu mendemonstrasikan melalui youtube. Responden 3 mengatakan;

“dirumah banyak batu, banyak tanaman, banyak kayu aku kumpulin jadi satu dalam sebuah wadah bekas aqua yang besar. Lalu aku beri air agak penuh, dan aku tambah 5 ikan. Nah ini menjadi aquascape. Teman-teman bisa mencobanya juga dirumah. Jangan lupa like, subscribe dan komen yaah. Hihii. Jadi aku bikin konten video tutorialnya mbak. Nanti aku upload di youtube sekolah. Pelajaran IPAS emang se seru itu mbk,”<sup>128</sup>

“Siapa menanam dialah yang memanen” adalah metafora kuat mengenai konsekuensi 127 ingkat 127 kita, baik positif maupun 127 ingkat 127 . Meskipun sering digunakan untuk mengajarkan pelajaran hidup yang mendalam tentang kerja keras, kesabaran, dan tanggung jawab, ungkapan ini juga bisa dilihat dari sudut pandang harfiah mengenai pertanian dan hortikultura, termasuk soal menanam kecambah.

---

<sup>128</sup> Wawancara dengan Ananda Naziha, selaku siswa MI BAIPAS Malang pada tanggal 10 Februari 2024

Responden 3 menambahkan jika di MI BAIPAS Malang yang basiknya sekolah alam, selain diajarkan banyak hal tentang pembelajaran digital juga diajarkan untuk bertanggung jawab dalam hidup. Contoh menanam hingga memanen, Responden 3 mengatakan;

“saya menanam kecambah, secara bertahap saya mengamati perkembangan kecambah hingga tumbuh besar. Saya siram dan taruh dibawah 128 ingk matahari, semakin hari perkembangan kecambah semakin sempurna. Saya menulis dari hasil pengamatan ini. Lalu hasil pengamatan saya lampirkan dan saya kirim melalui a-mail. Semua teman- teman saya juga melakukan hal yang sama dengan saya meskipun jenis tanamannya berbeda.”<sup>129</sup>

#### 4) Responden 4

Podcast adalah media digital efektif untuk pembelajaran siswa karena meningkatkan literasi, keterampilan komunikasi (mendengarkan, berbicara), pemahaman materi secara mendalam, serta membangun kemandirian belajar melalui format narasi audio yang fleksibel, personal, dan menarik, cocok untuk era digital. Media ini memungkinkan eksplorasi materi yang beragam, pengayaan wawasan dengan narasumber ahli, dan merevisi materi kapan saja, menjadikannya sarana inovatif selain buku teks.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden 4 yaitu Aqela Misbicha selaku siswa di MI BAIPAS Malang memaparkan bahwa media digital podcast dapat meningkatkan literasi, dan keterampilan komunikasi belajar anak. Responden 4 mengatakan:

---

<sup>129</sup> Ibid.,

“secara terjadwal saya dan teman-teman bergantian mengisi podcast dengan tema tertentu. Kolaborasinya juga beragam, saya kabetulan podcast dengan teman saya kaysah. Saya membahas pengalaman puncak tema dibali, ah seru sekali pokoknya”<sup>130</sup>

c. Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang

1) Responden 1

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang efektif tidak lagi hanya bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, tetapi juga memanfaatkan media berbasis teknologi yang lebih interaktif dan menarik. Guru MI BAIPAS Malang Ibu Afi Maulida memiliki pandangan yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara pada Guru MI BAIPAS Malang, ibu Afi Maulida menilai bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Responden 1 mengatakan;

“Dengan adanya penerapan teknologi dalam pembelajaran, memang membuat anak-anak itu pastinya sangat semangat. Hampir semua senang pelajaran seperti itu”<sup>131</sup>

---

<sup>130</sup> Wawancara dengan Ananda Aqela Misbicha, selaku siswa MI BAIPAS Malang pada tanggal 10 Februari 2024

<sup>131</sup> Wawancara dengan Ibu Afi Maulida, selaku guru MI BAIPAS Malang pada tanggal 11 Februari 2024

Responden 1 menambahkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini terutama terlihat pada seluruh siswa MI BIPAS Malang yang memiliki karakter aktif dan cepat bosan. Teknologi seperti video, animasi atau aplikasi kuis membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik.

Responden 1 mengatakan bahwa:

“Kalau kita bicara soal kemudahan, menjelaskan sesuatu dengan menonton video itu lebih memudahkan anak-anak, mereka tidak hanya sekedar membayangkan, tapi melihat secara langsung”<sup>132</sup>

Responden 1 menjelaskan bahwa siswa sangat antusias saat pembelajaran menggunakan media teknologi. Interaksi siswa terlihat dari respond mereka yang fokus saat menonton video atau mengikuti aktivitas berbasis aplikasi. Siswa tidak hanya membayangkan konsep yang dijelaskan, melainkan langsung melihat visualisasi materi, sehingga pemahaman menjadi lebih cepat dan mendalam. Responden 1 menyampaikan bahwa;

“Terkadang anak-anak terlalu penasaran. Mereka jadi buka ini dan itu, akhirnya malah kurang fokus. Lalu jaringan internet juga sering lemot”<sup>133</sup>

## 2) Responden 2

Tantangan utama guru dalam penggunaan teknologi adalah mengelola rasa ingin tahu siswa yang kadang justru menyebabkan distraksi. Siswa terkadang membuka fitur-fitur di luar materi

<sup>132</sup> Ibid.,

<sup>133</sup> Ibid.,

pembelajaran, sehingga mengganggu fokus kelas. Selain itu, kendala teknis seperti jaringan internet yang lamat juga menjadi hambatan yang cukup sering terjadi dan memengaruhi kelancaran kegiatan belajar. Responden 2 menjelaskan bahwa:

“Sekarang banyak aplikasi, kita tinggal mencari soal di aplikasi kuis, langsung muncul soal dan ada waktunya juga. Jadi, lebih mudah”<sup>134</sup>

Guru merasa nyaman dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena banyaknya aplikasi yang mendukung proses belajar mengajar. Aplikasi-aplikasi tersebut menyediakan berbagai fitur praktis, seperti soal otomatis, timer, dan tampilan visual yang menarik. Kenyamanan ini juga didukung oleh pengalaman sebelumnya serta dukungan lingkungan sekolah yang terbuka terhadap penggunaan media teknologi. Walaupun terdapat kendala teknis, guru tetap merasa bahwa manfaatnya lebih besar dan penggunaan teknologi sangat membantu pekerjaannya.

Responden 2 menyatakan:

“Luar biasa dukungannya, sudah sangat memberikan fasilitas kepada kami. Semua guru supaya mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran”<sup>135</sup>

### 3) Responden 3

Media digital meningkatkan keterampilan, dan guru di era 4.0/5.0 wajib punya skill teknologi sebagai mitra inovasi & kreativitas, bukan Cuma fasilitator tapi juga teladan warga digital

---

<sup>134</sup> Wawancara dengan Ibu Adelia Pratiwi, selaku guru MI BAIPAS Malang pada tanggal 11 Februari 2024

<sup>135</sup> Ibid.,

yang adaptif, kritis, dan beretika, memanfaatkan teknologi untuk personalisasi belajar, akses lebih inklusif, dan memperkaya pengalaman siswa di luar batas kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di sekolah MI BAIPAS Malang bersama Ibu Adelia Pratiwi memaparkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu bentuk peningkatan keterampilan. Responden 3 mengatakan;

“saya sebagai seorang guru tentu saja harus lebih meningkatkan keterampilan teknologi. Dalam hal ini berkaitan dengan penggunaan berbagai macam platform pembelajaran berbasis digital. Memanfaatkan berbagai macam aplikasi edukasi serta membuat berbagai macam bahan ajar digital secara mandiri”<sup>136</sup>

Responden 3 menambahkan jika persepsinya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi selain dapat meningkatkan keterampilan juga menjadi suatu peluang kreatifitas.

Responden 3 mengatakan;

“peluang kreativitas 132 ingka saya sebagai guru melihat pembelajaran era saat ini menjadi kesempatan bagi saya untuk lebih inovatif juga lebih kreatif dalam hal merancang pembelajaran yang menarik untuk siswa”<sup>137</sup>

“peluang kreativitas ini tentu saja dapat diwujudkan dengan beberapa hal mbk, diantaranya 1) pembuatan video pembelajaran, 2) penggunaan platform digital interaktif, 3) proyek berbasis teknologi”<sup>138</sup>

Lebih jelasnya responden 3 menjelaskan secara detail apa saja yang dimaksud membuat video pembelajarean, kemudian

<sup>136</sup> Wawancara dengan Ibu Amilatul Ulum, selaku guru MI BAIPAS Malang pada tanggal 11 Februari 2024

<sup>137</sup> Ibid.,

<sup>138</sup> Ibid.,

penggunaan platform digital yang seperti apa, serta adanya proyek berbasis teknologi. Responden 3 mengatakan;

“oh iya mbk, saya akan paparkan lebih jelas lagi tentang peluang kreativitas yang saya sampaikan sebelumnya. Jadi pembuatan video pembelajaran ini tentu saja kaitannya dengan saya yang berprofesi sebagai guru, kewajiban saya dalam menyampaikan ilmu pengetahuan saya harus mengemas dalam kelas virtual misalnya membuat konten materi tertentu kemudian saya upload pada media youtube”<sup>139</sup>

Responden 3 menambahkan peluang kreativitas yang lain yaitu penggunaan platform digital interaktif. Responden 3 mengatakan;

“penggunaan paltfom digital interaktif yang saya gunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran adalah quizziz. Lebih menarik minat siswa karena tampilan yang bagus, berupa animasi dan banyak gambar. Bisa diakses dengan fleksibel. Ini juga menjadi sebuah penemuan baru dengan meminimalisir penggunaan kertas. Karen sudah berbasis digital. Lebih hemat dan efisien tentunya.”<sup>140</sup>

#### 4) Responden 4

Di era Industri 4.0, peran guru memang mengalami pergeseran signifikan dan tidak lagi hanya sebagai sumber tungkas pengetahuan. Guru kini bertransformasi menjadi beberapa peran kunci: yaitu sebagai fasilitator digital, konten kreator dan pendidikan berbasis karakter.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Azizah selaku guru di MI BAIPAS Malang menjelaskan jika guru memandu siswa untuk memanfaatkan teknologi digital secara efektif dalam proses

---

<sup>139</sup> Ibid.,

<sup>140</sup> Ibid.,

belajar-mengajar. Mereka membantu siswa menavigasi informasi, menggunakan alat digital, dan berkolaborasi dalam lingkungan online. Responden 4 mengatakan;

“Saya merancang tugas yang *mengharuskan* siswa berkolaborasi menggunakan alat digital (bukan sekadar berbagi dokumen). Seperti salah satu Contoh: Siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat presentasi multimedia tentang ekosistem 134 ingk. Mereka menggunakan platform konferensi video seperti Zoom atau Google Meet untuk rapat perencanaan dan menggunakan papan tulis digital bersama seperti 134 ingkat 134 onal 134 Miro untuk 134 ingkat 134 ide dan draf konten presentasi.”<sup>141</sup>

Responden 4 menambahkan guru mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Yaitu dengan cara guru merancang dan mengembangkan materi pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan relevan, menggunakan berbagai media seperti video, presentasi, dan modul online untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Responen 4 menambahkan;

“mengahdirkan paperless dalam ruang kelas virtual. Mengganti modul ajar buku cetak menjadi e-book. Pembelajaran tatapmuka dikelas menjadi presentasi dengan memanfaatkan media power poin pada kelas. Hal ini lebih menarik dan mendukung pembelajaran di era digital sekarang ini.”<sup>142</sup>

2. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang

---

<sup>141</sup> Wawancara dengan Ibu Azizah, selaku guru MI BAIPAS Malang pada tanggal 11 Februari 2024

<sup>142</sup> Ibid.,

- a. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang.

1) Tingkat Literasi Digital Orang Tua

Pemahaman dan kemampuan orang tua dalam menggunakan perangkat dan platform digital secara efektif sangat memengaruhi pandangan mereka terhadap media pembelajaran digital. Orang tua dengan literasi digital yang tinggi cenderung lebih terbuka dan mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan anak-anak mereka.

Hasil wawancara dengan ibu Diyah mengatakan bahwa sudah terbiasa menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari, dan sangat mendukung adanya pendidikan berbasis teknologi digital yang diterapkan disekolah. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa;

“berbagai platform media pembelajaran yang diterapkan disekolah MI BAIPAS Malang saya sangat mendukung demi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, memduahkan, dan menguntungkan”

2) Tingkat Pendidikan dan Latar Belakang Sosial Ekonomi

Orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi mungkin memiliki pemahaman yang lebih baik tentang potensi manfaat teknologi pendidikan dan lebih mampu memfasilitasi penggunaannya di rumah. Hal ini tentu menjadi hal pendukung adanya penerapan digitalisasi sekolah.

3) Keyakinan Tentang Efektivitas Pembelajaran

Persepsi orang tua terhadap apakah media digital benar-benar membantu anak mereka belajar dan mencapai hasil akademik yang baik adalah faktor penting. Keyakinan positif terhadap efektivitas ini mendorong dukungan mereka.

4) Masalah Keamanan dan Privasi

Kekhawatiran mengenai keamanan daring, paparan konten yang tidak pantas, dan perlindungan data pribadi anak dapat menyebabkan persepsi yang lebih negatif atau hati-hati.

5) Interaksi Sosial dan Waktu Layar

Orang tua sering kali khawatir bahwa penggunaan media digital yang berlebihan akan mengganggu interaksi sosial langsung anak, mengurangi aktivitas fisik, dan menyebabkan kecanduan gawai.

6) Dukungan dan Kebijakan Sekolah

Komunikasi yang jelas dari pihak sekolah mengenai tujuan, manfaat, dan cara penggunaan media digital, serta penyediaan pelatihan atau sumber daya bagi orang tua, dapat membentuk persepsi yang lebih positif.

7) Usia dan Perkembangan Anak

Orang tua sering kali memiliki persepsi yang berbeda mengenai penggunaan teknologi tergantung pada usia anak mereka, dengan kekhawatiran yang lebih besar untuk anak-anak yang lebih muda.

b. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang.

1) Minat dan Motivasi

Siswa yang termotivasi dan tertarik secara alami akan lebih positif terhadap media digital.

2) Pengalaman dan Pengetahuan Awal

Pengalaman sebelumnya dengan teknologi dapat mempengaruhi siswa dalam menafsirkan media digital yang baru, hal ini sangat penting sebagai pengetahuan awal siswa

3) Keterampilan Digital

Adanya kemampuan dasar dalam penggunaan perangkat dan aplikasi digital

4) Kesiapan Belajar Mandiri

Perlu memiliki kemampuan mengatur diri sendiri saat pembelajaran dilaksanakan secara daring

5) Kecerdasan dan Gaya Belajar

Siswa dengan gaya belajar visual atau bahkan gaya belajar auditori mungkin lebih menyukai media tertentu, seperti menyukai video animasi. Dll

c. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang.

Persepsi guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor pendukung yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran, maupun faktor penghambat yang menjadi tantangan dalam penerapannya.

Adapun faktor pendukung terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital antara lain sebagai berikut;

1) Motivasi Siswa yang Lebih Tinggi

Salah satu faktor utama yang membuat guru memiliki pandangan positif terhadap media pembelajaran berbasis teknologi adalah dampaknya terhadap motivasi siswa.

Guru meyakini bahwa penggunaan media teknologi digital dapat berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar siswa. Teknologi membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam menerima pelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, terutama 138 ingka materi disampaikan secara virtual. Guru menyadari bahwa teknologi membantu mengubah pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mengurangi rasa bosan pada siswa terhadap metode pembelajaran konvensional.

Siswa lebih antusias dan aktif 138 ingka pembelajaran dilakukan dengan bantuan teknologi. Mereka lebih fokus dan bersemangat dalam belajar karena teknologi menghadirkan cara penyampaian materi yang lebih menarik dan tidak monoton.

Hasil wawancara dari guru MI BAIPAS ibu Afi Maulida mengatakan;

“siswa sangat tertarik dengan pembelajaran yang memanfaatkan media digital. Menurut para siswa pembelajarannya cenderung menyenangkan, tidak merasa bosan seperti pembelajaran tatap muka atau konvensional disekolah. Siswa merasa termotivasi untuk semangat belajar lebih tinggi. Rasa ingin taunya terhadap ilmu pengetahuan juga berkembang pesat.”<sup>143</sup>

## 2) Kompetensi dan Pengalaman

Sekolah yang menyediakan pelatihan, sumber daya, dan dukungan yang memadai membentuk kepercayaan diri guru. Guru akan terus bertambah luas wawasan dan pengalamannya.

Hal ini mengapa teknologi digital itu sangat diperlukan oleh seorang guru karena kompetensi itu harus terus dipupuk dan dikembangkan demi mengikuti perkembangan zaman yang berkaitan dengan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Afi Maulida mengatakan jika kompetensi dan pengalaman guru harus terus dikembangkan demi terciptanya pembelajaran di era 4,0. Ibu afi mengatakan;

“kompetensi dan pengalaman pada guru harus terus dikembangkan demi mengikuti perkembangan pendidikan modern saat ini”<sup>144</sup>

## 3) Sikap dan Persepsi

Persepsi negatif (misal, khawatir interaksi berkurang) atau positif (melihat efektivitas) sangat memengaruhi penerimaan.

---

<sup>143</sup> Wawancara dengan Ibu Afi Maulida, selaku guru MI BAIPAS Malang pada tanggal 11 Februari 2024

<sup>144</sup> Ibid.,

#### 4) Motivasi dan Kesiapan

Keinginan guru untuk mengadopsi metode baru dan kesiapan diri untuk belajar memengaruhi implementasi

#### 5) Efektivitas dan Kemudahan

Guru menilai media dari seberapa efektifnya dalam mempermudah penyampaian materi dan menarik siswa, serta seberapa mudah digunakan.

Teknologi memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan visual. Misalnya, konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata dapat lebih mudah dipahami siswa melalui video pembelajaran atau simulasi digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih cepat memahami materi yang diajarkan dengan bantuan media teknologi dibandingkan dengan metode ceramah konvensional

#### 6) Dukungan Infrastruktur dan Fasilitas

Faktor lain yang mempengaruhi persepsi guru adalah keterbatasan jaringan internet, perangkat, atau fasilitas pendukung lainnya menjadi kendala serius. Hasil wawancara dari Ibu Adelia mengatakan;

“Tim sarpras sudah memberikan penambahan terhadap jaringan internet. LCD di setiap kelas, yang pencahayaannya sudah tidak relevan juga sudah diganti.”

Guru juga mengungkapkan bahwa infrastruktur yang disediakan sekolah sudah cukup memadai, termasuk LCD di setiap kelas dan jaringan internet yang terus diperbarui. Walaupun

demikian, tantangan masih muncul dari koneksi internet yang kadang lambat saat digunakan bersamaan. Namun secara umum, kondisi infrastruktur dinilai mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas untuk mendukung penerapan teknologi dalam pembelajaran, seperti LCD proyektor, laptop bagi setiap guru, dan jaringan internet di setiap kelas. Dengan adanya fasilitas ini, guru merasa lebih mudah dalam mengimplementasikan teknologi dalam proses belajar mengajar.

#### 7) Karakteristik Siswa

Latar belakang dan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi juga menjadi faktor penentu

#### 8) Kebijakan Sekolah

Kebijakan yang mendukung integrasi teknologi sangat penting.

#### 9) Dukungan Institusi

Sekolah yang menyediakan pelatihan, sumber daya, dan dukungan yang memadai membentuk kepercayaan diri guru

## B. Hasil Temuan Penelitian

### 1. Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang

#### a. Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang

Berdasarkan wawancara langsung dengan beberapa orang tua di Sekolah MI BAIPAS Malang mengenai persepsi orang tua terhadap

penggunaan media pembelajaran berbasis digital, secara keseluruhan memiliki banyak keuntungan. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan orang tua mengenai banyaknya hal positif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital yaitu 1) dapat meningkatkan minat dan bakat anak, 2) motivasi dan kreativitas, 3) mengasah kemampuan kognitif, 4) menjadi orang tua yang adaptif dan proaktif

b. Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang

Berdasarkan wawancara langsung dengan beberapa siswa di Sekolah MI BAIPAS Malang mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital, secara keseluruhan memiliki banyak keuntungan. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan siswa mengenai banyaknya hal positif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital yaitu 1) penggunaan berbagai media digital (Edmodo, google meet, quizziz, google form 2) pembelajaran yang inovatif dan kreatif (mengkolaborasikan sekolah alam dan kelas virtual), 3) media digital menjadi media yang efektif (untuk meningkatkan keterampilan literasi dan komunikasi)

c. Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang

Berdasarkan wawancara langsung dengan beberapa guru di Sekolah MI BAIPAS Malang mengenai persepsi guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital, secara keseluruhan memiliki banyak keuntungan. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan orang tua mengenai

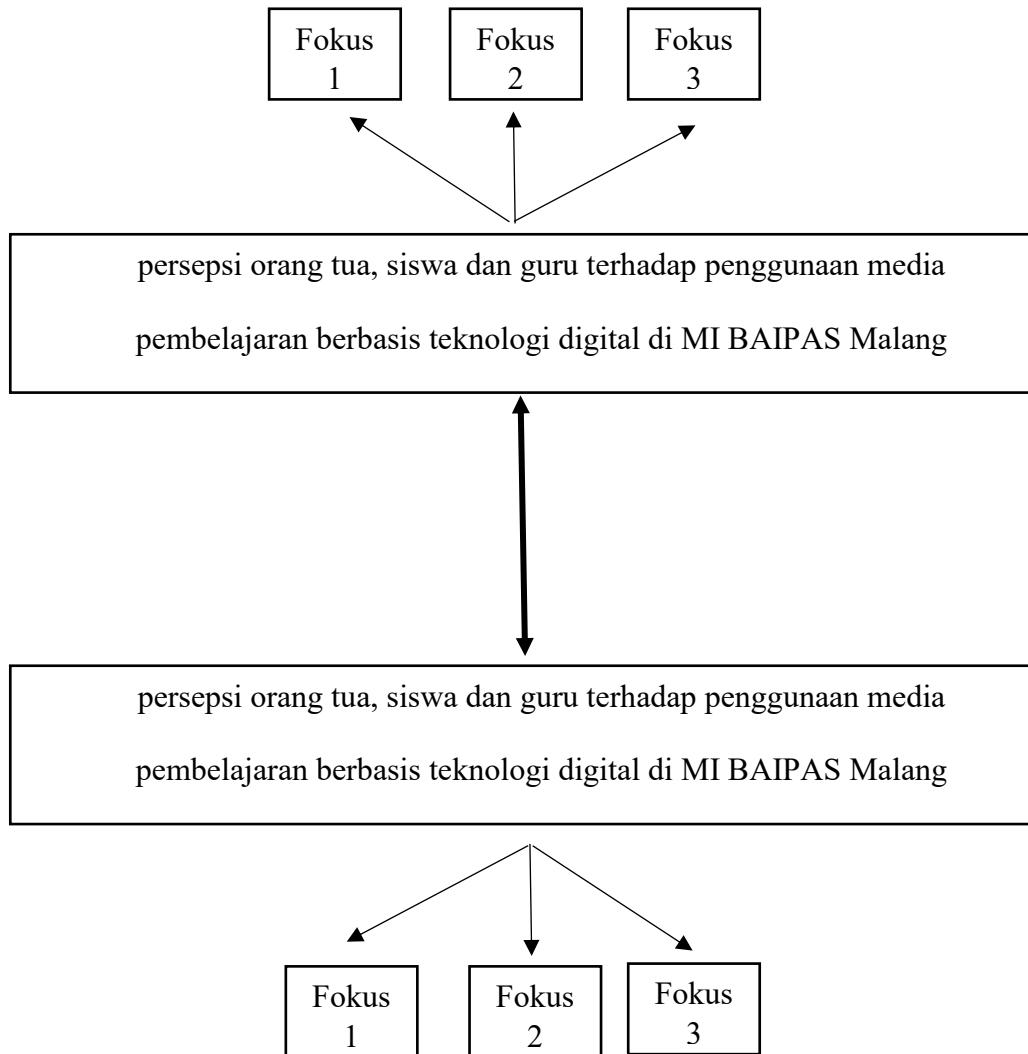
banyaknya hal positif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital yaitu 1) menarik dan interaktif , 2) rasa ingintahu yang tinggi terhadap aplikasi digital yang beragam, 3) peluang kreativitas, 4) konten 143ingkat

2. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang
  - a. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang
  - b. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang
  - c. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang

### C. Analisis Lintas Situs

Berdasarkan hasil penelitian dengan paparan data dan temuan penelitian berikut akan dianalisis data lintas situs tentang persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang

Bagan 4.1 Analisis Lintas Situs



Berdasarkan fokus penelitian maka berikut paparan analisis data lintas situs dan temuan penelitian persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang 1) persepsi orang tua persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang, 2) faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang

## BAB V

### PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan membahas uraian yang mengaitkan atau mendialogkan hasil temuan dengan landasan teori yang ada sesuai dengan judul penelitian yaitu persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis digital di MI BAIPAS Malang.

Pembahasan pada bab ini akan difokuskan pada dua hal yang menjadi fokus penelitian, yaitu persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis digital dan faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis digital.

#### A. Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital di MI BAIPAS Malang

##### 1. Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di MI BAIPAS Malang

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, para orang tua menjelaskan persepsinya bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis digital dapat meningkatkan minat dan bakat anak.

Berkaitan dengan meningkatkan bakat dan minat pada anak maka pernyataan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Jannah yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Melalui penyajian materi yang interaktif, visual, dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini, media digital mampu membangkitkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital juga memberikan

peluang kepada guru untuk menyampaikan materi secara lebih kreatif dan fleksibel, meskipun tetap memerlukan kompetensi dan kesiapan teknis yang memadai. Oleh karena itu, media digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pendekatan strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap tuntutan pendidikan abad ke-21. Untuk mendukung efektivitas penggunaan media ini, perlu dilakukan pelatihan bagi guru, penyediaan infrastruktur teknologi, dan perancangan kurikulum yang mendukung integrasi teknologi secara menyeluruh dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.<sup>145</sup>

Sementara Haqien dan Rahman (2020) mengidentifikasi tantangan teknis tantangan dalam menggunakan platform konferensi video seperti Zoom Meeting, seperti koneksi internet yang tidak stabil dan kinerja yang lambat pada akun gratis .dalam menggunakan platform konferensi video seperti Zoom Meeting, seperti koneksi internet yang tidak stabil dan kinerja yang lambat pada akun gratis . Tantangan teknis ini berpotensi untuk meningkatkan minat dan fokus siswa sekaligus meningkatkan proses pembelajaran.<sup>146</sup>

Pemanfaatan aplikasi digital seperti YouTube dan video animasi memang mendorong pembelajaran kreatif. Platform seperti YouTube menyediakan akses ke berbagai konten edukatif dan tutorial visual yang dapat diakses secara gratis, sementara video animasi membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, menarik minat siswa, dan memungkinkan pendekatan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

---

<sup>145</sup> Mifta Huljanah and Erwin Krisman Zai, “Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, no. 5 (2025): 54–62.

<sup>146</sup> Mifta Huljanah and Erwin Krisman Zai, “Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 9, no. 5 (2025): 54–62.

Paparan diatas sesuai dengan pendapat Suwandi yang menyatakan bahwa salah satu media yang terbukti effektif dapat membantu para pemelajar dalam pembelajaran menulis adalah video. Media ini merupakan sebuah media interaktif yang dapat menggabungkan suara dan gambar secara simultan.<sup>147</sup> Berdasarkan temuan penelitian terdahulu, para peneliti dalam penelitian ini percaya bahwa media video interaktif adalah media yang tepat bagi para pemelajar untuk digunakan dalam pembelajaran menulis, khususnya menulis teks prosedur dalam bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan video merupakan media yang menyajikan segala sesuatu untuk dilihat, didengar, dan diputar secara berulang-ulang. Terlebih lagi jika media yang akan dikembangkan adalah video interaktif yang merupakan sebuah media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen suara, gambar bergerak maupun tidak bergerak, serta teks dan grafis yang memungkinkan penggunaanya untuk berinteraksi.<sup>148</sup> Video interaktif merupakan video yang menyajikan petunjuk praktis yang disajikan dalam bentuk audio (petunjuk kegiatan yang jelas) dan visual (gambar yang relevant) yang dapat digunakan para pemelajar untuk belajar secara mandiri kapanpun dan di manapun serta dapat digunakan untuk pendalaman materi secara mandiri. Hal ini sebagaimana yang dijabarkan oleh Prastowo yang menjelaskan sebuah video dapat dikatakan sebagai media yang interaktif jika video tersebut dapat menstimulasi keterlibatan antara para pemelajar dan media sehingga para siswa tidak hanya melihat atau mendengarkan materi yang disajikan dalam video tersebut secara pasif.<sup>149</sup>

---

<sup>147</sup> Hernina Dewi Lestari, Maya Rizki Amalyasari, and Sri Fatmaning Hartatik, “Pengembangan Video YouTube Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengajaran Teks Prosedur,” *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 7, no. 3 (2023): 481–91, [www.jurnal.unubilitar.ac.id/jphttp://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.7i3.721](http://www.jurnal.unubilitar.ac.id/jphttp://doi.org/10.28926/riset_konseptual.7i3.721).

<sup>148</sup> Aulyiah Niswa, “Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean,” *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Volume* 1, no. 1 (2012): 1–23.

<sup>149</sup> Lestari, Amalyasari, and Hartatik, “Pengembangan Video YouTube Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengajaran Teks Prosedur.”

Teknologi digital dapat mengasah keterampilan kognitif anak seperti pemecahan masalah, logika, dan kreativitas melalui aplikasi edukatif, permainan interaktif, dan sumber belajar online, namun perlu didampingi orang tua untuk meminimalisir risiko seperti distraksi dan kecanduan, dengan mengatur waktu layar (screen time) dan memastikan kontennya edukatif. Keseimbangan antara aktivitas digital dan dunia nyata sangat penting untuk perkembangan holistik anak, termasuk fungsi eksekutif dan interaksi sosial.

Hal ini relevan dengan penelitian Aulia yang mengatakan penggunaan media mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Pengembangan media ini mengacu pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget, khususnya tahap praoperasional yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4–6 tahun. Tema media adalah “anggota tubuh”, dengan pendekatan *game-based learning* melalui mini game membaca yang interaktif dan menarik.<sup>150</sup>

Tertulis juga pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Komang Ayu membuktikan bahwa menggunakan multimedia interaktif dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Meninjau latar belakang tersebut peneliti melakukan 148ingkat148o dan observasi di TK Al-Fitroh Semarang. TK Al-Fitroh ini berada dibawah Yayasan Al-Badruddin Fatamasho yang bertempat di Jalan Siblat IV, Kelurahan Candisari, Kecamatan Candi, Semarang Selatan. Berdasarkan observasi dan 148 ingkat 148 o wawancara dengan kepala TK Al-Fitroh Semarang ditemukan kesulitan anak saat pembelajaran karena prosesnya hanya berpusat pada guru dan media yang masih konvensional berupa papan tulis, beberapa alat peraga, spidol, mendengarkan cerita dan

---

<sup>150</sup> Aulia Nur Syabani, “Media Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Untuk Anak Usia Dini,” *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 3, no. 4 (2025): 39–52, <https://doi.org/10.51903/bersatu.v3i4.1258>.

pendekatan instruksional membuat anak menjadi kurang tertarik dan tidak efektif karena 149ingkat pemahaman yang rendah. Upaya yang telah dilakukan guru untuk mendapatkan pembelajaran yang interaktif melalui model pembelajaran *picture and picture* dengan menggunakan alat peraga masih belum efektif dan menyebabkan kelas menjadi tidak kondusif. Guru belum mampu memanfaatkan perangkat penunjang pembelajaran interaktif digital seperti laptop, dan LCD proyektor.<sup>151</sup>

Orang tua harus proaktif dan adaptif terhadap media digital dengan cara memahami teknologi, menjadi teladan yang bijak, membangun komunikasi terbuka, menetapkan aturan jelas (batasan waktu, filter), memonitor aktivitas anak, serta mengedukasi literasi digital dan etika online agar anak dapat memanfaatkan teknologi secara positif dan aman, mencegah dampak negatifnya, serta mengembangkan karakter kuat di era digital ini.

Menurut Fitriana perkembangan era digital telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang memungkinkan akses informasi yang lebih cepat dan luas. Namun, kemajuan ini juga memunculkan tantangan baru, terutama bagi orang tua dalam mengasuh anak-anak mereka yang tumbuh di era serba digital.<sup>152</sup> Relevan dengan pendapat Suatin yang mengatakan jika tantangan bagi orang tua dalam era digital tidak hanya terbatas pada pengawasan penggunaan teknologi oleh anak-anak, tetapi juga mencakup kebutuhan untuk terus belajar tentang perkembangan teknologi itu sendiri. Banyak orang tua merasa kesulitan memahami teknologi terbaru yang digunakan oleh anak-anak mereka. Hal ini

---

<sup>151</sup> Ni Komang Ayu and I.B. Surya Manuaba, “Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (2021): 194, <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>.

<sup>152</sup> Rika Fitriyana, Adi Fahrudin, and Diah Ayu, “Tantangan Pengasuhan Anak Di Era Digital Pasca Pandemi Covid-19,” *Jurnal Sudut Pandang* 2, no. 12 (2022): 114–18.

dapat menyebabkan kesenjangan komunikasi antara orang tua dan anak mengenai penggunaan teknologi.

Adapun pendapat Sofiah mengatakan entingnya digital parenting tidak bisa dipandang sebelah mata dalam konteks perkembangan anak di era digital. Digital parenting mencakup pendekatan proaktif dari orang tua dalam mendampingi dan membimbing anak-anak dalam menggunakan teknologi dengan cara yang aman dan produktif. Dengan memahami tantangan dan risiko yang ada di dunia digital, orang tua dapat mengembangkan strategi pengasuhan yang lebih efektif.<sup>153</sup> Sementara Anisa dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pendekatan pengasuhan yang penting di era digital, di mana orang tua perlu memahami dan mendampingi anak dalam menggunakan teknologi secara bijaksana. Strategi digital parenting mencakup pemberian edukasi tentang penggunaan perangkat digital, pengawasan aktivitas online anak, serta komunikasi yang terbuka untuk memahami kebutuhan dan tantangan anak di dunia maya. Dengan pendekatan ini, orang tua dapat membantu anak mengembangkan keterampilan literasi digital, melindungi mereka dari risiko dunia online, serta memanfaatkan teknologi secara positif untuk mendukung pendidikan dan pengembangan karakter. Orang tua disarankan untuk meningkatkan literasi digital mereka agar dapat lebih efektif dalam mendampingi anak. Selain itu, pemerintah dan institusi pendidikan perlu menyediakan pelatihan atau program edukasi terkait digital parenting untuk memperkuat kemampuan pengasuhan di era digital. Dengan kolaborasi antara orang tua, sekolah, dan komunitas, tantangan pengasuhan di era digital *Palenti*,

---

<sup>153</sup> Nurul Shofiah et al., “Menjadi Orang Tua Cerdas Di Era Digital: Membangun Generasi Tangguh Melalui Sosialisasi Pengasuhan Anak,” *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi* 4, no. 2 (2024): 188–95, <https://doi.org/10.58466/literasi.v4i2.1591>.

*Lestari, Febrianti, Fibiyantoro /JCOM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat dapat diatas, menciptakan generasi yang melek teknologi, beretika, dan bertanggung jawab.*<sup>154</sup>

## 2. Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di MI BAIPAS Malang

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, para siswa menjelaskan persepsinya bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis digital siswa dapat menggunakan berbagai media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Media interaktif disini meliputi Edmodo, google meet, microsoft power point, quizziz, google form.

Google Meet adalah platform komunikasi video yang memfasilitasi pertemuan virtual real-time, kolaborasi, dan pembelajaran jarak jauh melalui fitur panggilan video, berbagi 151ingk, obrolan, hingga perekaman, dengan keunggulan kemudahan akses via web atau aplikasi di berbagai perangkat, integrasi dengan produk Google lainnya, keamanan data, serta berbagai fitur interaktif seperti peredam bising dan teks otomatis, menjadikannya 151ingka fleksibel untuk pendidikan.

Berkaitan dengan penggunaan media google meet sebagai platform komunikasi virtual maka pernyataan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tubagus Umar memaparkan dengan adanya sistem pembelajaran daring, membuat media platform pembelajaran daring seperti Google Meet, Zoom, Whatsapp dan Google Classroom menjadi sangat digandrungi. Media platform yang paling diminati tentunya adalah media yang dapat mendukung terjadinya interaksi antara guru dan pelajar secara efektif dan

---

<sup>154</sup> Anisa Permata Sari and Munir Munir, “Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan Di Kelas,” *Digital Transformation Technology* 4, no. 2 (2024): 977–83, <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>.

intens. Media platform yang mendukung terjadinya interaksi melalui video conference adalah Google Meet. Dilansir dari superpedia.rumahilmu.or.id. tahun 2020, Google Meet merupakan aplikasi video conference yang dikembangkan oleh 152ingkat152on start up raksasa asal amerika serikat, yaitu Google LLC

Google Meet memungkinkan guru dan pelajar maupun dosen dan mahasiswa berinteraksi secara visual dan audio dalam skala kecil maupun besar. Aplikasi Google Meet juga menyediakan fitur yang mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Google Meet membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat suasana kelas yang aktif berinteraksi dan berdiskusi dengan pelajar. Berdasarkan data dari detik.com tahun 2021 menyatakan bahwa kelebihan Google Meet adalah karena Google Meet bersifat gratis dan penggunaan kuota internet yang lebih efisien. Hal tersebut tentunya memudahkan mahasiswa untuk mengakses Google Meet dibandingkan dengan media platform lainnya

Selain google terdapat platform lain yaitu 152 ingka. Edmodo adalah platform pembelajaran daring (online) berbasis cloud yang menyerupai media sosial (seperti Facebook) khusus untuk dunia pendidikan, menyediakan ruang aman bagi guru, siswa, dan orang tua untuk berinteraksi, berbagi materi, memberikan tugas, kuis, hingga memantau perkembangan belajar secara digital. Platform ini memungkinkan guru membuat kelas virtual, mengelola kelas, serta memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara guru dan siswa dari mana saja dan kapan saja, menjadikannya Learning Management System (LMS) yang 152ingkat untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.

Relevan dengan penelitian Sahlia yang memaparkan bahwa salah satu media pembelajaran yang digunakan sebagai e-learning adalah edmodo. Edmodo merupakan

media pembelajaran berbasis online yang akan menghubungkan guru, siswa, serta orangtua untuk melakukan pembelajaran. Peran orangtua di dalam edmodo hanya sebagai pemantau kegiatan dan tidak ada andil dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Buescher (2010, dalam Sukardi & Hartanto, 2018), edmodo dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, karena edmodo cocok untuk semua tingkatan kelas dan kurikulum, serta menyediakan sarana untuk mendapatkan keterampilan yang diperlukan<sup>155</sup>

Adapun menurut Kustandi (2011) media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media juga harus melibatkan siswa sehingga pembelajaran dapat terjadi. Salah satu media yang dapat digunakan dalam e-learning adalah edmodo.<sup>156</sup>

PowerPoint sangat membantu siswa mendapatkan materi pembelajaran dengan cara membuat materi lebih visual, menarik, interaktif, dan mudah dipahami melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, serta animasi, yang meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dibanding metode konvensional. PowerPoint mengubah proses belajar menjadi lebih dinamis, membantu visualisasi konsep kompleks, dan memperkuat keterampilan digital siswa.

Power Point merupakan sebuah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu bagian dari program aplikasi komputer dibawah Microsoft Office. Program aplikasi ini merupakan sebuah program untuk membuat persentasi yang dapat dijadikan salah satu media pembelajaran dikelas. Rusman (2012) mendefenisikan Microsoft Office Power Point adalah sebuah program yang ada didalam komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. Power Point merupakan sebuah software yang dirancang khusus untuk

---

<sup>155</sup> Sahlia, “Aplikasi Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis E-Learning,” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4, no. 2 (2021): 01–08, <https://doi.org/10.21009/jpi.042.01>.

<sup>156</sup> Kustandi, C. dan Bambang S. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011) hlm 56

mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, serta mudah dalam penggunaan dan pembuatan. Program Power Point juga relative murah, karena dalam pembuatannya tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan data. Power Point merupakan sebuah program aplikasi berbasis multimedia, yang artinya media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus.<sup>157</sup>

Pelaksanaan proses belajar mengajar tidak dapat dilepaskan dari penilaian hasil belajar. Di era modern dimana teknologi berkembang pesat seperti saat ini, salah satu tanggung jawab dari pendidikan adalah menyiapkan anak didik bangsa yang berkualitas untuk masa depan Indonesia yang lebih baik. Profesionalisme guru memegang peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Selain memiliki pengetahuan yang tinggi dalam substansi bidang mata pelajaran, seorang guru juga perlu menunjukkan keterampilannya secara unggul dalam pemanfaatan teknologi termasuk dalam proses penilaian hasil belajar siswa. Hal ini dirasa penting sekali agar pengajar tidak hanya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada saat penyampaian materi saja, tetapi melengkapinya juga ketika melakukan evaluasi

Google Form atau google formulir adalah sebuah aplikasi berbasis web atau web tool yang berguna untuk membantu mengirim survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Di dunia pendidikan, beberapa fungsi Google Form yang sudah dikenal luas antara lain: memberikan tugas latihan bahkan ulangan online, mengumpulkan pendapat banyak orang, mengumpulkan data siswa dan guru, membuat formulir pendaftaran sekolah secara online, serta membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.

---

<sup>157</sup> E. Humairah, “Media Pembelajaran Berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran IPA Sekolah Dasar,” *Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 249–56, <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.196>.

Berkaitan dengan google form sebagai aplikasi memberikan tugas Latihan secara online maka pernyataan tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh ikbal jika google formulir sebagai salah satu media untuk melakukan ujian oline, google formulir sangat efektif digunakan untuk mengumpulkan jawaban dari banyak orang secara online. Guru dapat membuat google formulir untuk media ujian yang berisikansoal-soal, baik soal yang berbentuk essai, uraian dan pilihan ganda. Link yang terdapat pada google formulir dapat dibagikan secara mudah melalui platform aplikasi whatsapp, Telegram, Email dan aplikasi bserbasis pesan lainnya yang sering digunakan pada masa pandemi. Setelah link soal dikirim kepada siswa kemudian siswa dapat menjawab pertanyaan guru melalui kolom-kolom yang telah tersedia dan guru tinggal memeriksa hasil pekerjaan siswa dari dashboard, spread sheet dan google Docs-nya.<sup>158</sup>

Sementara Munawaroh juga menyebutkan bahwa dengan berkembangnya teknologi digital maka proses evaluasi dalam Pendidikan juga ikut mengalami perkembangan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi adalah Google Form. Dalam penelitian terdahulu menyatakan bahwa penggunaan Google Form dalam penilaian pembelajaran dianggap efektif karena mempermudah guru dan siswa dalam pengisian soal serta proses olah data. Google Form memberikan keunggulan dengan menyediakan sistem olah data otomatis, mengurangi kebutuhan untuk perhitungan manual oleh guru.<sup>159</sup>

Adapun Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis gamifikasi online yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif, survei, dan diskusi secara menyenangkan

<sup>158</sup> Ikbal, “PEMANFAATAN GOOGLE FORMULIR SEBAGAI MEDIA UJIAN ONLINE PADA MASA PANDEMI COVID-19 Ikbal,” *Al-Gurfah: Journal of Primary Education* 2, no. Google Formulir (2021): 60–67, <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>.

<sup>159</sup> Rahmah Zaqiyatul Munawaroh, Andi Prastowo, and Maya Nurjanah, “Efektivitas Penilaian Pembelajaran Menggunakan Google Form Pada Pembelajaran Daring,” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 5, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2152>.

dan menarik, berfungsi sebagai alat evaluasi yang efektif karena otomatis mengoreksi jawaban, menyediakan data hasil dalam format spreadsheet (Excel), dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui format permainan (game-based learning).

Quizizz adalah platform media pembelajaran berbasis game edukasi. Quizizz memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Quizizz memungkinkan guru memantau hasil siswa saat mereka menyelesaikan pertanyaan. Selain itu, media pembelajaran ini memudahkan guru dalam mengatur waktu yang diberikan kepada siswa, sehingga juga dapat digunakan sebagai latihan bagi siswa untuk menjawab soal dengan cepat dan akurat.<sup>160</sup>

Teknologi digital memang menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif bagi siswa karena menawarkan akses informasi tak terbatas, pengalaman interaktif melalui simulasi & VR/AR, personalisasi materi sesuai gaya belajar, serta kolaborasi global yang memperluas wawasan dan kemampuan berpikir kritis, menjadikannya alat pendukung pengembangan kompetensi abad ke-21.

Pengembangan ketrampilan digital dalam menciptakan inovasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Penulis akan menjelaskan terlebih dahulu tentang pengembangan ketrampilan digital dan kreativitas siswa. Dari penjelasan tersebut maka kita akan mengetahui pentingnya pengembangan ketrampilan digital dalam menciptakan inovasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendorong siswa agar

---

<sup>160</sup> Universitas Raharja and Evolusi Pendidikan, “Canva Adalah Aplikasi Yang Di Minati Dalam Pemanfaatan Teknologi Di Era 4.0,” *Journal.Pandawan.Id* 1, no. 1 (2021): 26–35, <https://journal.pandawan.id/al-waarits/article/download/25/31>.

berinovasi dan mengembangkan kreatif sehingga dapat mengoptimalkan potensi mereka dalam menghadapi tantangan serta peluang di era digital ini dengan lebih baik.<sup>161</sup>

Implementasi teknologi digital dan TIK dalam pembelajaran inovatif mampu mendukung pengembangan kreativitas peserta didik. Pemanfaatan media dan platform digital memberikan dampak positif terhadap keaktifan, kemampuan berpikir kreatif, serta kualitas proses pembelajaran. Meskipun masih terdapat kendala dalam pelaksanaannya, teknologi digital dan TIK memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan sebagai bagian integral dari pembelajaran inovatif berorientasi kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kompetensi pendidik dan penyediaan fasilitas pendukung agar implementasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan.

### 3. Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di MI BAIPAS Malang

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, para orang tua menjelaskan persepsinya bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran teknologi berbasis digital menarik dan interaktif.

Berkaitan dengan media yang menarik dan interaktif maka pernyataan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari Pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pendidikan Agama Islam menjadi sangat penting. Dengan memanfaatkan aplikasi mobile, platform pembelajaran daring, dan berbagai media interaktif lainnya, pendidik dapat menyajikan materi ajaran Islam dengan cara yang lebih

---

<sup>161</sup> Johan Wahyu Tri Astuti, "Pengembangan Ketrampilan Digital Untuk Menciptakan Inovasi Dan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 5, no. 01 (2024): 1114–26, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.6217>.

menarik dan mudah diakses oleh siswa, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama. Misalnya, aplikasi tafsir, video pembelajaran Al-Qur'an, dan game edukasi berbasis Islam, semuanya menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.<sup>162</sup> Sementara Rahmadan berpendapat dalam penelitiannya bahwa media digital interaktif pada dasarnya mencakup berbagai bentuk teknologi yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan konten pembelajaran. Bentuknya bisa berupa video interaktif, kuis daring, aplikasi edukatif, atau platform pembelajaran berbasis game. Menurut Mayer (2009), pembelajaran yang memanfaatkan multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman karena otak manusia bekerja lebih baik ketika memproses informasi visual dan verbal secara bersamaan. Dengan demikian, pemanfaatan media digital interaktif bukan hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam dan kontekstual.<sup>163</sup>

Guru berpendapat jika minat siswa yang tinggi terhadap aplikasi baru yang mendukung proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat positif. Rasa ingin tahu ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran. Relevan dengan pendapat Putra Minat belajar merupakan aspek psikologis penting dalam proses pembelajaran siswa. Siswa dengan minat belajar yang tinggi akan menunjukkan antusiasme, perhatian, dan keterlibatan yang lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Di sisi lain, rendahnya minat belajar sering kali menjadi kendala

<sup>162</sup> Dewi Safitri et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Dalam Pendidikan: Tinjauan Sistematis Lintas Disiplin Ilmu," *Proceeding International Seminar on Islamic Studies* 6, no. 1 (2025): 1714–21.

<sup>163</sup> Jurnal Penelitian et al., "PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM" 9, no. 10 (2025): 353–65.

utama dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru dan institusi pendidikan terus mencari strategi yang dapat membangkitkan minat siswa, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran digital. Media digital dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih visual, dinamis, dan interaktif, yang dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran. Inovasi-inovasi dalam penyampaian materi ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan mereka masing-masing. Dengan demikian, pendekatan berbasis teknologi dinilai mampu menjawab tantangan pembelajaran di abad 21, khususnya dalam konteks pembelajaran di tingkat dasar.<sup>164</sup>

Teknologi digital merupakan peluang besar untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain materi pembelajaran dan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Relevan dengan pendapat Asiah mengatakan Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi ini menuntut para guru untuk beradaptasi dan mengembangkan kreativitas mereka dalam menyusun strategi pembelajaran yang relevan dan menarik bagi generasi digital.<sup>165</sup> Sementara menurut Nur Aini menambahkan Semakin baik penguasaan guru terhadap teknologi informasi maka semakin baik pula keterampilan mengajar guru tersebut.<sup>166</sup>

---

<sup>164</sup> Huljanah and Zai, “Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” 2025.

<sup>165</sup> Nur Asiah and Harjoni, “Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Era Digital (Analisis Historis Dan Perkembangan Sosiologi Indonesia),” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): 14944–51.

<sup>166</sup> Yuni Listya Owada Siahaan and Rini Intansari Meilani, “Sistem Kompensasi Dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap Di Sebuah SMK Swasta Di Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 2 (2019): 141, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>.

Siswa, orang tua, dan guru kini ditutut lebih aktif menjadi konten kreator di YouTube untuk tujuan edukasi, hiburan, dan pengembangan diri, memanfaatkan platform ini untuk berbagi ilmu, membantu pembelajaran mandiri, mempromosikan kearifan lokal, hingga menciptakan sumber penghasilan, dengan guru sebagai fasilitator yang mengemas materi pelajaran menjadi konten menarik seperti tutorial, *edutainment*, atau sesi tanya jawab langsung.

Paparan diatas sesuai dengan pendapat Hanif bahwa Video yang telah di buat oleh para guru selain bisa dikirim lewat media sosial atau di presentasikan di kelas, video tersebut juga bisa di posting di platform online seperti Youtube agar lebih banyak yang bisa mengakses dan bisa kapan saja bisa dipelajari oleh siswa. Selain itu, di kelas, guru dan siswa dapat memanfaatkan video tersebut untuk membahas topik atau subtopik pembelajaran tertentu, bahkan mereka dapat mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih kompleks, detail, dan nyata. Bahkan, video yang dihasilkan video creator telah menjadi bagian terpenting pendidikan.<sup>167</sup>

Adapun menurut Romadhon untuk mendapatkan penghasilan dari platform youtube, content creator harus bisa membuat konten yang menarik dan mengunggahnya secara rutin agar mendapatkan banyak subscriber. Kemudian apabila Channel youtubenya sudah mendapatkan 4.000 tayangan dalam 12 bulan terakhir dan paling sedikit memiliki 1.000 subscribers maka content creator dapat memonetisasi Channel Youtubenya tersebut. Selain dari jumlah klik dan tayangan pada iklan yang muncul di setiap video, ada beberapa

---

<sup>167</sup> Adi Nova Trisetiyanto, Sri Widayati, and Afis Pratama, “Pelatihan Content Creator Youtube Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Dan Siswa SMK Muhammadiyah Satu Semarang,” *Tematik* 4, no. 1 (2023): 105, <https://doi.org/10.26623/tmt.v4i1.8216>.

sumber pendapatan lain yang bisa didapatkan para youtuber seperti YouTube Ads, Affiliate Marketing, menjual produk dan jasa, dan endorsement.<sup>168</sup>

## **B. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital di MI BAIPAS Malang**

### 1. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di MI BAIPAS Malang

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, para orang tua menjelaskan faktor yang mempengaruhi persepsinya antara lain adalah Tingkat literasi digital orang tua menjadi faktor kunci yang sangat mempengaruhi persepsi mereka terhadap penggunaan media digital, karena literasi ini menentukan pemahaman orang tua tentang potensi manfaat, risiko (seperti konten negatif, privasi), serta kemampuan mereka untuk mendampingi dan mengarahkan anak secara efektif di dunia maya, membentuk sikap mereka dari khawatir hingga mendukung pemanfaatan positif.

Berkaitan dengan tingkat literasi maka pernyataan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bhorin menyatakan bahwa orang tua dengan tingkat keterampilan digital yang lebih tinggi justru cenderung lebih sering terlibat dalam praktik sharenting. Hal ini disebabkan karena orang tua dengan tingkat keterampilan digital yang lebih tinggi cenderung overconfident terhadap kemampuan literasi digital yang dimilikinya, sehingga merasa yakin dapat mengendalikan penggunaan media sosial secara efektif. Sikap overconfident ini membuat mereka kurang waspada terhadap potensi risiko yang mungkin timbul saat membagikan informasi tentang anak-anak mereka di platform digital.

---

<sup>168</sup> Qothrotun Nada and Ishaq Nuriadin, “Edupreneurship : Pemanfaatan Video Pembelajaran Pada Platform Youtube,” *Journal of Educational Management and Strategy* 1, no. 2 (2022): 158–61, <https://doi.org/10.57255/jemast.v1i2.216>.

Menurut Sari kesenjangan dalam penelitian ini menunjukkan kompleksitas hubungan antara literasi digital orang tua dan praktik sharenting yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, salah satunya adalah persepsi risiko. Persepsi risiko mengacu pada penilaian subjektif individu terhadap potensi bahaya atau konsekuensi negatif dari suatu tindakan, dalam konteks ini adalah ketika orang tua membagikan informasi mengenai anak-anak mereka di media sosial.<sup>169</sup> Sedangkan Griffin mengemukakan bahwa individu cenderung akan menilai sejauh mana risiko dan ancaman yang relevan dapat memberikan dampak negatif terhadap diri mereka dengan cara menganalisis lingkungan informasi di sekitarnya. Dalam proses ini, literasi digital memegang peranan penting karena tingkat kemampuan yang berbeda akan menghasilkan interpretasi lingkungan informasi yang berbeda pula, yang kemudian membentuk persepsi risiko yang beragam. Keberagaman persepsi risiko ini tentunya akan mendorong munculnya sikap yang berbeda antar individu dalam menghadapi risiko tersebut. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana literasi digital dan persepsi risiko orang tua memengaruhi praktik sharenting di media sosial.

Faktor ekonomi, pendidikan, dan latar belakang orang tua sangat memengaruhi persepsi mereka terhadap media digital, di mana orang tua berpendidikan lebih tinggi cenderung lebih memahami manfaat dan mampu mengontrol, sementara kondisi ekonomi bisa menentukan akses dan motivasi, serta latar belakang sosial-ekonomi memengaruhi tingkat literasi digital dan cara mereka membimbing anak dalam penggunaan teknologi, menjadikannya pedang bermata dua yang membutuhkan pemahaman mendalam dari orang tua.

---

<sup>169</sup> Sari, Riche Fermayani, and Rianto, Romi Harahap, “1816-4770-1-Pb” VI No. 2-, no. 2 (2020): 1–11.

Hal ini relevan dengan penelitian Daulay menjelaskan jika tantangan-tantangan ini menjadi semakin rumit 163ingka orang tua tidak memiliki literasi digital yang cukup untuk mendukung keterlibatan digital anak-anak mereka secara efektif. Orang tua, yang berperan sebagai tokoh utama dalam pendidikan dan pengembangan karakter anak-anaknya, memegang peranan penting dalam menyikapi dampak digitalisasi. Mereka diharapkan tidak hanya berperan sebagai pendidik, tetapi juga sebagai fasilitator dan pengawas yang bijaksana dalam pemanfaatan teknologi oleh anak-anaknya. Namun, pada kenyataannya, tidak semua orang tua memiliki pengetahuan, waktu, atau sumber daya yang diperlukan untuk menyikapi transformasi ini secara efektif.<sup>170</sup> Sementara Asmawati menambahkan kesenjangan ini menciptakan jurang pemisah antara kemajuan teknologi dan kapasitas orang tua untuk tetap mengikuti perkembangan dan memberikan bimbingan kepada anak-anaknya.<sup>171</sup>

Keyakinan bahwa media teknologi digital dapat membuat pembelajaran lebih efisien adalah pandangan yang umum dianut oleh banyak orang tua. Selaras dengan pendapat Lutfia jika gadget memiliki peranan yang sangat penting di era saat ini karena membantu berbagai pekerjaan. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa gadget sangat diperlukan karena memudahkan berbagai tugas dan mempermudah komunikasi bagi anak.<sup>172</sup> Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rozalia yang menyebutkan bahwa penggunaan gadget oleh siswa berfungsi sebagai hiburan dan alat komunikasi. Namun untuk penggunaan gadget bagi anak sendiri dibatasi beberapa jam

<sup>170</sup> Nurussakinah Daulay, Muhammad Shaleh Assingkily, and Abdul Kholik Munthe, “The Relationship between Gratitude and Well-Being: The Moderating Effect of Religiosity on University Freshmen during the COVID-19 Pandemic,” *Psikohumaniora* 7, no. 1 (2022): 51–64, <https://doi.org/10.21580/pjpp.v7i1.11055>.

<sup>171</sup> Luluk Asmawati, “Peran Orang Tua Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 82–96, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>.

<sup>172</sup> Rumpun Teknik et al., “JURNAL ANGKA Perspektif Orang Tua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Wilayah Gunungpati Semarang,” *Jurnal Angka* 2, no. 1 (2025): 8–19, <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/angka>.

dalam sehari menurut para responden. Menurut orang tua gadget adalah alat yang sangat membantu proses belajar dan mengajar namun tetap dengan pengawasan orang tua.

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di MI BAIPAS Malang

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, para siswa menjelaskan faktor yang mempengaruhi persepsinya antara lain adalah minat siswa terhadap media digital tinggi karena sifatnya yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan gaya hidup mereka, sehingga meningkatkan keterlibatan, pemahaman materi, serta motivasi belajar, meskipun tantangan infrastruktur dan literasi digital perlu diatasi. Media digital seperti video, *game* edukatif, dan aplikasi interaktif membuat materi abstrak lebih konkret dan mudah dipahami, sesuai untuk generasi digital saat ini.

Relevan dengan penelitian Nayla bahwa salah satu manfaat utama dari penerapan media digital dalam pembelajaran adalah peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Hal ini sangat terlihat pada siswa sekolah dasar yang secara alami memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai aktivitas berbasis visual, serta cenderung menikmati kegiatan bermain dan eksplorasi. Media digital, seperti aplikasi kuis, video interaktif, cerita digital, dan permainan edukatif, menyediakan pengalaman belajar yang mengasyikkan dan memotivasi.. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, seperti menjawab soal, berdiskusi, merangkai kalimat, atau berperan dalam aktivitas yang disajikan melalui media digital.<sup>173</sup> Syadida menambahkan jika dulu, pembelajaran

---

<sup>173</sup> Nayla Adhwa et al., “Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di Sekolah Dasar,” *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 2 (2025): 329–39, <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>.

sepenuhnya dijalankan oleh guru, namun kini teknologi dapat menggantikan peran tersebut. Pembelajaran yang dimaksud mencakup pemberian program pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar dan memperoleh pengalaman baru. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat relevan dengan kurikulum yang berlaku saat ini, seperti pada model pembelajaran Tematik Terpadu yang mengintegrasikan berbagai aspek dalam proses belajar.

Gaya belajar siswa memang memengaruhi faktor penggunaan media digital. Pengaruh ini bersifat multifaset, di mana preferensi pribadi siswa berinteraksi dengan cara mereka memilih, mengonsumsi, dan memanfaatkan media digital untuk pembelajaran.

Relevan dengan pendapat Fufida mengatakan setiap peserta didik memiliki preferensi berbeda terhadap ketiga gaya ini, dan pemahaman guru terhadap kecenderungan tersebut dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Sayangnya, masih banyak pendidik yang belum menyesuaikan pendekatan mengajarnya dengan kebutuhan belajar siswa, terutama dalam konteks penggunaan teknologi digital di kelas.<sup>174</sup> Hasil ini sejalan dengan temuan sebelumnya oleh Auliyah yang menyatakan bahwa dalam konteks digitalisasi pembelajaran, gaya belajar visual dan auditori cenderung lebih terbantu karena media digital yang dominan berbasis visual dan audio. Adapun gaya belajar kinestetik cenderung kurang terakomodasi karena keterbatasan ruang gerak dan kurangnya media pembelajaran berbasis aktivitas fisik digital. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa media digital yang digunakan guru masih terbatas pada presentasi PowerPoint, video dari

---

<sup>174</sup> Fijar Saif Alqaini, Apdoludin Apdoludin, and Elvima Nofrianni, “Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Pada Era Digitalisasi Di Sekolah Dasar,” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, no. 2 (2025): 1798–1802, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.2056>.

YouTube, dan kuis online berbasis aplikasi seperti Quizizz atau Wordwall. Media tersebut disesuaikan oleh guru berdasarkan pengamatan terhadap respons siswa, meskipun belum sepenuhnya didasarkan pada identifikasi sistematis terhadap gaya belajar.<sup>175</sup>

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di MI BAIPAS Malang

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, para guru menjelaskan faktor yang mempengaruhi persepsinya antara lain adalah adanya fasilitas yang mendukung. Fasilitas yang mendukung teknologi digital memang merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi kinerja dan efektivitas guru dalam proses belajar mengajar di era modern ini.

Selaras dengan penelitian Suwadi menjelaskan dapat memberikan wawasan tentang pelatihan dan pengembangan 166ingkat166onal yang diperlukan untuk mendukung guru dalam menghadapi tantangan teknologi. Ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana sekolah dan 166ingkat pendidikan dapat menyediakan dukungan yang diperlukan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam penggunaan teknologi dalam pengajaran. Dengan hasil penelitian yang komprehensif tentang peran guru di era digital, dapat diharapkan bahwa pendidikan akan menjadi lebih adaptif dan efektif dalam menghadapi perubahan teknologi yang terus berlanjut. Penelitian semacam ini juga akan memberikan landasan untuk kebijakan dan praktik pendidikan nasional untuk mempersiapkan guru dan siswa untuk masa depan yang semakin terkoneksi dan digital.<sup>176</sup>

---

<sup>175</sup> Aulyah, R. N., Prasetyo, Z. K., & Sulasmono, B. S. (2023). Pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar ditinjau dari gaya belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–53. <https://doi.org/10.21009/JIPD.101.05>

<sup>176</sup> Danny Ajar Baskoro, Jabal Ahsan, and Andi Taufik Umar, “Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Studi Kasus Di Perguruan Nurul Fadhilah, Percut Sei Tuan, Deli Serdang,” *Jurnal Sustainable* 6, no. 1 (2023): 224–36.

Faktor penting bagi guru, yaitu pengalaman dan kompetensi dalam menguasai media digital, merupakan hal yang krusial. Kombinasi dari pengalaman mengajar yang matang dan kemampuan memanfaatkan media digital secara efektif memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan relevan di era digital saat ini.

Relevan dengan penelitian Gusmana era digital membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di Madrasah Ibtidaiyah. Guru di madrasah dituntut untuk meningkatkan kualitas dalam penguasaan teknologi, metode pembelajaran, serta penguatan karakter Islami bagi peserta didik.<sup>177</sup> Muhammad Arsyad menambahkan sebagai 167ingk utama dalam proses pembelajaran, guru diharapkan memiliki kompetensi yang mumpuni dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi, berbagai metode pembelajaran berbasis digital seperti elearning, blended learning, dan penggunaan aplikasi pendidikan semakin marak digunakan.<sup>178</sup>

---

<sup>177</sup> Syamzaimar Iin Gusmana1, “Al-Mujahadah: Islamic Education Journal,” *Al-Mujahadah* 1, no. 1 (2023): 111–18.

<sup>178</sup> Muhammad Arsyad, “Fungsi Manajemen Madrasah Dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan,” *Jurnal Bina Ilmu Cendekia* 3, no. 1 (2022): 217–29, <https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.144>.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah serta hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang
  - a. Persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang adalah meningkatnya minat dan bakat pada anak, motivasi belajar anak meningkat, kreativitas anak dalam berteknologi berkembang pesat, serta dapat mengasah kemampuan kognitif anak, proaktif dan adaptif orang tua
  - b. Persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang adalah penggunaan berbagai media interaktif (Edmodo, microst power point, google meet, google form, quizziz, flipbook, e-book), kreativitas dan inovasi siswa meningkat, media digital lebih efektif
  - c. Persepsi guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang adalah menarik dan interaktif, rasa ingin tahu anak yang tinggi, meningkatkan keterampilan dalam berdigital, lebih inovasi dan kreasi dalam media digital, peluang kreativitas, konten 168ingkat
2. Faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua, siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang

- a. Faktor yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang adalah tingkat literasi digital orang tua, tingkat pendidikan dan latar belakang orang tua, keyakinan efisiensi pembelajaran, keamanan dan privasi, dukungan dan kebijakan sekolah
- b. Faktor yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang adalah monat dan motivasi, pengalaman dan pengetahuan awal, keterampilan digital, kesiapan belajar mandiri, kecerdasan dan gaya belajar
- c. Faktor yang mempengaruhi persepsi guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang adalah motivasi siswa yang lebih tinggi, kompetensi dan pengalaman, sikap dan persepsi, motivasi dan kesiapan, efektivitas dan kemudahan, dukungan infrastruktur dan fasilitas, dukungan institusi.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Orang Tua

Mendampingi anak dalam literasi digital di rumah berarti beralih dari sekadar mengawasi (memblokir konten) menjadi membimbing mereka berpikir kritis, beretika, dan kreatif menggunakan teknologi, yaitu dengan menjadi mitra diskusi, bukan hanya penjaga gerbang, agar anak mampu menginterpretasi informasi, melindungi diri, serta menggunakan media digital secara bertanggung jawab dan produktif, bukan sekadar membatasi. Ini melibatkan edukasi tentang *keamanan, etika, budaya, dan kecakapan digital* melalui contoh, diskusi, dan

eksplorasi bersama, agar mereka tumbuh menjadi pengguna digital yang cerdas, bukan hanya “terlindung” dari risiko.

2. Bagi Siswa

Gunakan media digital untuk belajar lebih aktif dan menyenangkan serta memberikan masukan konstruktif kepada guru tentang media yang efektif.

3. Bagi Guru

Memberikan motivasi untuk terus meningkatkan kompetensi teknologi melalui pelatihan, pilih media yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan minat siswa, serta kembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas dalam mengintegrasikan teknologi seperti AI, *e-learning*, atau multimedia interaktif untuk pembelajaran yang lebih efektif dan personal, sambil memastikan fasilitas sekolah mendukung dan siswanya melek literasi digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Aldi, Andi Mappincara, and Sumarlin Mus. "Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital Di SMP Negeri 1 Bantaeng." *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2023): 48. <https://doi.org/10.26858/edustudent.v3i1.55375>.
- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Aliyah, Hilmiyatul, and Siti Masyithoh. "Tinjauan Literatur: Peran Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)* 01, no. 04 (2024): 681–87.
- Alqaini, Fijar Saif, Apdoludin Apdoludin, and Elvima Nofrianni. "Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Pada Era Digitalisasi Di Sekolah Dasar." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, no. 2 (2025): 1798–1802. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.2056>.
- Asiah, Nur, and Harjoni. "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Era Digital (Analisis Historis Dan Perkembangan Sosiologi Indonesia)." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): 14944–51.
- Asmawati, Luluk. "Peran Orang Tua Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>.
- Astuti, Johan Wahyu Tri. "Pengembangan Ketrampilan Digital Untuk Menciptakan Inovasi Dan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 5, no. 01 (2024): 1114–26. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.6217>.
- Aulia Nur Syabani. "Media Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Untuk Anak Usia Dini." *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 3, no. 4 (2025): 39–52. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v3i4.1258>.
- Ayu, Ni Komang, and I.B. Surya Manuaba. "Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (2021): 194. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>.
- Azhar, Muhammad, and Marlina Rahmawati. "Software Dan Aplikasi Digital Penunjang Evaluasi Pembelajaran." *Magister Pendidikan Bahasa Arab*, no. Choiroh (2021): 1–62. <https://www.edmodo.com>.
- Baskoro, Danny Ajar, Jabal Ahsan, and Andi Taufik Umar. "Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Studi Kasus Di Perguruan Nurul Fadhilah, Percut Sei Tuan, Deli Serdang." *Jurnal Sustainable* 6, no. 1 (2023): 224–36.
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, Ani, Ismy Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, Siti Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, and Usep DR Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta. "Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri,

- Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, Usep Setiawan.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–94.
- Daulay, Nurussakinah, Muhammad Shaleh Assingkily, and Abdul Kholik Munthe. “The Relationship between Gratitude and Well-Being: The Moderating Effect of Religiosity on University Freshmen during the COVID-19 Pandemic.” *Psikohumaniora* 7, no. 1 (2022): 51–64. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v7i1.11055>.
- Dina, Risma, Mardiani Mardiani, Nur Jannah, and Praja Winata. “Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.” *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2025): 1–10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1.344>.
- Fitriyana, Rika, Adi Fahrudin, and Diah Ayu. “Tantangan Pengasuhan Anak Di Era Digital Pasca Pandemi Covid-19.” *Jurnal Sudut Pandang* 2, no. 12 (2022): 114–18.
- Hayani Wulandari, Feli Anissa. “Analisis Persepsi Orang Tua Dengan Pengenalan Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini Hayani Wulandari 1 , Feli Anissa 2 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 12 (2024): 296–303.
- Himmah, Rif'atul, Deony Dewanggi Mulyono, and Fadilla Melati Melati. “Retraction: PODCAST SEBAGAI MEDIA SUPLEMEN PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI ERA PANDEMI.” *JIKE : Jurnal Ilmu Komunikasi Efek* 5, no. 1 (2021): 25–36. <https://doi.org/10.32534/jike.v5i1.2323>.
- Huljanah, Mifta, and Erwin Krisman Zai. “Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, no. 5 (2025): 54–62.
- . “Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 9, no. 5 (2025): 54–62.
- Humairah, E. “Media Pembelajaran Berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 249–56. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.196>.
- Husna, Khamila, and Supriyadi Supriyadi. “Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–90. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.
- Iin Gusmania1, Syamzaimar. “Al-Mujahadah: Islamic Education Journal.” *Al-Mujahadah* 1, no. 1 (2023): 111–18.
- Ikbal. “PEMANFAATAN GOOGLE FORMULIR SEBAGAI MEDIA UJIAN ONLINE PADA MASA PANDEMI COVID-19 Ikbal.” *Al-Gurfah: Journal of Primary Education* 2, no. Google Formulir (2021): 60–67. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>.
- Juliani, Retno, and Nini Ibrahim. “Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar.” *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 19–26. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.14065>.

- Lestari, Hernina Dewi, Maya Rizki Amalyasari, and Sri Fatmaning Hartatik. "Pengembangan Video YouTube Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengajaran Teks Prosedur." *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 7, no. 3 (2023): 481–91. [www.journal.unublitar.ac.id/jphttp://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.7i3.721](http://www.journal.unublitar.ac.id/jphttp://doi.org/10.28926/riset_konseptual.7i3.721).
- Mahardika, Data DBD Klinik. "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Fahrin" 15, no. February (2024): 4–6.
- Mere, Klemens. "Dampak Penggunaan Digital Learning Pada Pendidikan Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2024): 264. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2915>.
- Mtss, Di, Harapan Bangsa, Tiara Fadhillah, and Junias Zulfahmi. "Persepsi Orang Tua Siswa Terhadap Pelaksanaan Kelas Digital" 2, no. 2 (2025): 279–303.
- Muhammad Arsyad. "Fungsi Manajemen Madrasah Dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan." *Jurnal Bina Ilmu Cendekia* 3, no. 1 (2022): 217–29. <https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.144>.
- Munawaroh, Rahmah Zaqiyatul, Andi Prastowo, and Maya Nurjanah. "Efektivitas Penilaian Pembelajaran Menggunakan Google Form Pada Pembelajaran Daring." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 5, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2152>.
- Muslik, Akhmad. "Google Classroom Sebagai Alternatif Digitalisasi Pembelajaran Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 7, no. 2 (2019): 246–55. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v7i2.98>.
- Nada, Qothrotun, and Ishaq Nuriadin. "Edupreneurship : Pemanfaatan Video Pembelajaran Pada Platfom Youtube." *Journal of Educational Management and Strategy* 1, no. 2 (2022): 158–61. <https://doi.org/10.57255/jemast.v1i2.216>.
- Nayla Adhwa, Nurul Faeza, Nur Azmi Alwi, and Salmaini Safitri Syam. "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di Sekolah Dasar." *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 2 (2025): 329–39. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>.
- Nia Hartati, Rini Aulida, and Sartono Sartono. "Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di SDIT Ridhotullah." *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 3, no. 2 (2025): 144–52. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i2.2432>.
- Nisa, Ananda Hulwatun, Hidayatul Hasna, and Linda Yarni. "Persepsi Diri." *Persepsi Diri* 2, no. 4 (2023): 213–26. <https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/view/568/541>.
- Niswa, Auliyah. "Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIIID SMP Negeri 1 Kedamean." *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Volume* 1, no. 1 (2012): 1–23.
- Nur Syabillahtul Jannah, Hari Antoni Musri, and Edgusnaldi Edgusnaldi. "Analisis Peran Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Dalam Media Pembelajaran TIK Di Kelas 11 SMA 1 Sungai Pua." *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi* 4, no. 1 (2024): 119–26. <https://doi.org/10.55606/juitik.v4i1.749>.

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Fungsi Media Belajar Untuk Menambah Minat Pembelajaran Murid SDN Kohod III." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

Penelitian, Jurnal, Multidisiplin Terpadu, Rahmadani Fitri Ginting, Annisa Sisilia, Br Ginting, Mindiana Br Miliala, Yulia Yanti, et al. "PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM" 9, no. 10 (2025): 353–65.

Putri Andhini, Maya Dewi Kurnia, Jaja Jaja, and Cahyo Hasanudin. "Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris* 2, no. 3 (2022): 01–08. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v2i3.644>.

Raharja, Universitas, and Evolusi Pendidikan. "Canva Adalah Aplikasi Yang Di Minati Dalam Pemanfaatan Teknologi Di Era 4.0." *Journal.Pandawan.Id* 1, no. 1 (2021): 26–35. <https://journal.pandawan.id/al-waarits/article/download/25/31>.

Rohman, M. Izanur, and Khaerunnisa Tri Darmaningrum. "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Pesisir." *Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah* 4, no. 1 (2024): 30–40. <https://ejournal.iainukebumen.ac.id/index.php/selasar>.

Safitri, Dewi, Wahyuni Manik, Tasnim Yawai, and Nadiah Khairunnisa. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Dalam Pendidikan: Tinjauan Sistematis Lintas Disiplin Ilmu." *Proceeding International Seminar on Islamic Studies* 6, no. 1 (2025): 1714–21.

Sahlia. "Aplikasi Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis E-Learning." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4, no. 2 (2021): 01–08. <https://doi.org/10.21009/jpi.042.01>.

Sahputra, Ilham, Wahyu Fuadi, Diana Khairani Sofyan, Muthmainnah Muthmainnah, Maryana Maryana, and Zuraida Zuraida. "Penerapan Teknologi Aplikasi Google Classroom Untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa Di Dayah Nurul Iman." *Jurnal Malikussaleh Mengabdi* 3, no. 1 (2024): 175. <https://doi.org/10.29103/jmm.v3i1.16770>.

Sari, Anisa Permata, and Munir Munir. "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan Di Kelas." *Digital Transformation Technology* 4, no. 2 (2024): 977–83. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>.

Sari, Riche Fermayani, and Rianto, Romi Harahap. "1816-4770-1-Pb" VI No. 2-, no. 2 (2020): 1–11.

Septiani Chairul Nisa, Ajat Sudrajat, and Ardian Fahri. "Transformation of History Learning in the Digital Era: Application of Riau Local History as an Interactive Educational Media." *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 438–59. <https://doi.org/10.25217/ji.v9i2.5061>.

Shofiah, Nurul, Rasya Falqahi A, Aulia Qodariaha, Adie Sukma, and Nurul Shofiah. "Menjadi Orang Tua Cerdas Di Era Digital: Membangun Generasi Tangguh Melalui Sosialisasi Pengasuhan Anak." *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi* 4, no. 2 (2024): 188–95. <https://doi.org/10.58466/literasi.v4i2.1591>.

- Siahaan, Yuni Listya Owada, and Rini Intansari Meilani. "Sistem Kompensasi Dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap Di Sebuah SMK Swasta Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 2 (2019): 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>.
- Sitepu, Ekalias Noka. "PROSIDING PENDIDIKAN DASAR:Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 1 (2021): 242–48. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Sudarmoyo, Sudarmoyo. "Podcast Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh." *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2020): 65–73. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v5i2.212>.
- Teknik, Rumpun, Dan Ilmu, Pengetahuan Alam, Luthfia Aulia Rahma, Salwa Qeisya Salsabila, Abdullah Sidqi, Maulidya Alim Mabruroh, et al. "JURNAL ANGKA Perspektif Orang Tua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Wilayah Gunungpati Semarang." *Jurnal Angka* 2, no. 1 (2025): 8–19. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/angka>.
- Timoty Agustian Berutu, Dina Lorena Rea Sigalingging, Gaby Kasih Valentine Simanjuntak, and Friska Siburian. "Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Modern." *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* 2, no. 3 (2024): 358–70. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i3.258>.
- Trisetiyanto, Adi Nova, Sri Widayati, and Afis Pratama. "Pelatihan Content Creator Youtube Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Dan Siswa SMK Muhammadiyah Satu Semarang." *Tematik* 4, no. 1 (2023): 105. <https://doi.org/10.26623/tmt.v4i1.8216>.
- Rahmawati, Intan. 2022. *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lexy. J. 2007. *Moleong, Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Sadra, Mulla. 2003. *Menuju Kesempurnaan*. Sulawesi Barat: Rumah Ilmu.
- Awano, Naoyuki. 2022. "Object Categorization Capability Of Psychological Potential Field In Perceptual Assessment Using Line-Drawing Images." *Imaging* 8: 90.
- Thalib, Syamsul Bachri. 2017. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana.
- Murni, Wahid. 2008. *Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif..* Program Pascasarjana UIN Malang Press.
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Elen, Trismayarni. 2023. *Profesi Akuntan Publik, Kini Dan Nanti (Persepsi Kebutuhan Akan Jasa Audit)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hammer, Patrick. 2022. "A Model Of Unified Perception And Cognition." *Intelligent*.
- Hujair AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Jamaluddin. 2023. *Perilaku Organisasi Konsep, Teori, Dan Implementasi*. Prenada Media.

- Punaji Setyosari & Sihkabuden. 2005. Media Pembelajaran. Malang: Penerbit Elang Mas.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Ahmadi, Ruslan. 2005. Memahami Metode Penelitian Kualitatif .Malang: UIN Press.
- Purbo, Onno W. dan Antonius AH. 2002. Teknologi e-Learning Berbasis PHP dan MySQL: Merencanakan dan Mengimplementasikan Sistem eLearning. Jakarta: Gramedia.
- Hendy, Sastya Wibowo. 2023. Teknologi Digital di Era Modern. Padang Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Ajeng, Diyah Purwani. 2021. Pemberdayaan Era Digital. Yogyakarta: Bursa Ilmu
- Walgito, Bimo. 2003. Pengantar Psikologi Umum. Jogjakarta: Andi Offset.
- Suyanto, Kurniawan dan Muhammad. 2021. Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh. Palembang: Bima Darma
- Irwanto, Psikologi Umum. 2002. (Buku PANDUAN mahasiswa). Jakarta : PT. Prehallindo
- Parek, 2005. Metode Belajar dan Kesulitan- kesulitan Belajar, Edisi 3. Bandung: Tarsito
- Arif S. Sadirman, dkk. 2008. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Muhibbin Syah. 2000. Psikologi Pendidikan (Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2010. Instructional media and technology for learning, 7th edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. Teknologi Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Munadi, Yudhi. 2008. Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta:Gaung Persada (GP) Press.
- Rusman. 2011. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Koran, Jaya Kumar C. 2002. Aplikasi E-Learning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malasyia.
- Kamarga, Hanny. 2002. Belajar Sejarah melalui e-learning; Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan. Jakarta: Inti Media.
- Rosenberg, Marc J. 2001. E-Learning; Strategies for Delivering Knowledge in the Digital. New York: McGraw Hill.
- Raharja, Mudjia. 2003. Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: konsep dan Prosedurnya. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Program Pascasarjana.

- Fitrian, Andry. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Digital. Bandung: CV. Media SAISN Indonesia.
- Faisal, Sanapiah.1990. Penelitian Kualitatif Dasar dan Aplikasi. Malang: IKIP Malang.
- Imam Suprayogo dan Tobroni, 2003. Metodologi Penelitian Sosial – Agama, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, C. dan Bambang S. (2011). Media Pembelajaran; Manual dan Digital. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Smaldino, Sharon E, James D. Russel, Robert Heinich, Michael Molenda. 2008. Instructional Technology and Media for Learning. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan *Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arif, dkk. 2012. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali.
- Anitah, Sri. 2009. Media Pembelajaran. Solo: UNS Press.

## LAMPIRAAN 1

### Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531139  
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: [ppsn@uin-malang.ac.id](mailto:ppsn@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-033/Pa/HM.01/10/2020

10 Oktober 2020

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Sekolah Alam MI BAIPAS Malang

Di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami mengajukan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga Bapak/Ibu Pimpinan dalam syarat bimbingan tesis. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Itissa Amaliya Ratnasari

NIM : 210103220010

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Baharuddin, M. Pd. I

2. Dr. H. Zulfi Mubarq, M. Ag

Judul Penelitian : Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru terhadap Pembelajaran Jarak Jauh

(PJJ) Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Multisitus di MI BAIPAS

Malang dan SDN Sumbersono)

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*



**LAMPIRAN 2**  
**Surat Keterangan Melakukan Penelitian**



**YAYASAN PENDIDIKAN AL-QURAN BAIPAS  
ROUDLOTUL JANNAH MADRASAH  
IBTIDAIYAH BAIPAS MALANG  
Jl. Manunggal Sudimoro Utara No 7A Kec. Lowokwaru  
Malang NSM : 111235730052  
Telp: 0341 4377782, Website: www.mibaipasmalang.sch.id**

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : MIB.032/14.22/PP.00/01/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arga Triyanda M, Pd  
NIP : 19770542005011006  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : MI BAIPAS

Menerangkan dengan sebenar- benarnya bahwa:

Nama : Itsna Amaliya Ratnasari  
NIM : 210103220010  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Kampus : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan penelitian "Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru terhadap Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Pada Masa pandemi Covid-19 (Studi Multisitus di Sekolah Alam Mi BAIPAS dan SDN Sumbersono)" pada tanggal 26 Oktober 2020.

Dengan demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Malang, 11 Oktober 2020  
Kepala Sekolah



Arga Triyandana, M. Pd

## LAMPIRAN 4

### WAWANCARA

#### **Transip Wawancara Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang**

1. Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang
2. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Orang Tua, Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di MI BAIPAS Malang

##### a. **Orang Tua**

Wawancara dengan ibu Diyah Azmi

<b>Pewawancara</b>	00.00	Bunda sebelumnya perkenalkan saya itsna mahasiswa UIN MALIKI Malang, atas waktu yang diberikan saya sampaikan terimakasih
	00.10	Baik bunda, saya akan menanyakan beberapa hal kepada bunda sebagai orang tua di MI BAIPAS Malang.
	00.23	Bagaimana pendapat bunda terkait persepsi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	00.34	Baik, perkenalkan saya Azmi orang tua siswa di MI BAIPAS Malang
	00.40	Disekolah anak saya, pembelajarannya itu sangat menarik sekali, kelas digital yang telah ditawarkan sekolah seperti <i>zoom meeting</i> pada saat pembelajaran jarak jauh masa pandemi corona dulu, sampai saat ini aplikasi <i>zoom meeting</i> masih tetap digunakan saat libur sekolah. Jadi saat libur sekolah, tidak sepenuhnya anak saya tidak ada aktivitas, akan tetapi sekolah tetap mengadakan pembelajaran seperti halnya pembiasaan mengaji jilid via <i>zoom meeting</i> dipagi hari, dan madarasanah diniah di sore hari. Tentu saya selaku orang tua sangat senang karena motivasi belajar anak tetap tinggi dan tidak ada waktu terbuang sia-sia selama liburan. Ini menunjukkan adaptasi

		positif sekolah terhadap teknologi pendidikan, yang sangat bermanfaat untuk menjaga kebiasaan baik dan stimulasi belajar anak secara berkelanjutan, bahkan di luar jam sekolah normal
		Alhamdulillah, karena sekolah anak saya merupakan sekolah alam, maka libur sekolah anak-anak dibebaskan untuk memilih materi yang mereka suka untuk dipelajari dirumah bersama orang tua. Kebetulan beberapa program yang ditawarkan ada menanam tanaman, kemudian mencangkok tanaman, membuat aquascape dengan komponen makluk hidup dan makluk takhidup, membuat handsanitizer alami. Semua program ini saya sangat setuju karena sangat produktif bagi anak yang tentu saja dapat mengembangkan minat anak-anak
	01.23	Tentu saja semua kegiatan dalam program ini dipantau dan dipandu oleh guru dengan diskusi bertahap melalui <i>zoom meeting</i> secara berkala, tentang bagaimana prosesnya, bagaimana perkembangannya, sampai bagaimana hasilnya. Alhamdulillah semua kegiatan ini berjalan dengan sangat baik sekali”. <sup>179</sup>
<b>Pewawancara</b>	01.23	Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	01.40	Banyak mbak, Antara lain y aini Tingkat literasi digital orang tua, Tingkat pendidikan dan latar belakang sosial ekonomi orang tua, keyakinan efisiensi pembelajaran, adanya keamanan dan privasi orang tua, interaksi sosial dan pembagian waktu, serta adanya dukungan dan kebijakan dari sekolah
<b>Pewawancara</b>	01.42	Baik bunda atas waktunya
<b>Narasumber</b>	01.45	Sama-sama mbk, semoga bermanfaat

<sup>179</sup> Ibid.,

Wawancara dengan Ibu Ari Astuti

<b>Pewawancara</b>	00.00	Saya ItsNA Bunda, akan meminta waktu sebentar untuk wawancara
<b>Narasumber</b>	00.06	Baik silahkan mbk
<b>Pewawancara</b>	00.22	Bagaimana persepsi ibu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	01. 50	Banyak sekali aplikasi pembelajaran yang telah diterapkan disekolah MI BAIPAS, seperti dalam mata pelajaran TIK, anak saya diajarkan membuat konten dengan tema bebas kemudian harus di upload ke youtube sekolah, semacam jadi konten 182ingkat sih ya mbak. Kemudian membuat animasi game juga, yang bisa bergerak itu lho mb. Jadi anak saya sangat senang sekali 182 ingk ceita dirumah
	02.39	saya jadi tidak was-was Ketika anak dirumah akan tau waktu bagaimana memanfaatkan gaget dengan baik. Karena dirumah anak saya sering mengulang-ngulang pelajaran yang sudah diajarkan disekolah. Alhamdulillah ini sangat positif sekali menurut saya sebagai orang tua
	02.55	Pada bulan ramdhan, selain anak saya menyimak materi khusus keramadhanan yang diakses pada youtube sekolah, saya selaku orang tua pun juga membuat konten 182 ingkat 182 . Ini sangat menarik sekali untuk berkolaborasi saya dan anak saya. Membuat menu buka puasa dibantu anak, berbuka bersama keluarga, dan juga aktivitas lain seperti darus dibulan Ramadhan dengan membuat mini vlog. Saya merasa butuh keterampilan tinggi dan kreativitas yang cukup baik.”
<b>Pewawancara</b>	03.00	Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MI BAIPAS Malang?

<b>Narasumber</b>	03.10	Menurut saya faktor yang mempengaruhi penggunaan media itu Tingkat pendidikan dan latar belakang sosial ekonomi orang tua, keyakinan efisiensi pembelajaran, adanya keamanan dan privasi orang tua, interaksi sosial dan pembagian waktu, serta adanya dukungan dan kebijakan dari sekolah
<b>Pewawancara</b>		Terimakasih

wawancara dengan ibu Amel

<b>Pewawancara</b>	00.03	Bagaimana persepsi ibu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	00.11	menurut saya cukup beresiko bagi anak, kenyataannya anak jadi malas belajar, kemudian konsentrasi anak cenderung menurun, karena anak tidak fokus dengan konten tidak edukatif yang tiba-tiba saja muncul, atau pengaruh game yang ingin cepet-cepet diresponnya. Karena sudah cukup fasih memainkan teknologi, jadi malas belajar” <sup>180</sup>
	00.44	yang pasti selaku orang tua, kami tetap mengawasi juga menasehati dengan cara memberikan contoh yang baik, ini lo nak konten yang boleh ditonton. Selain itu juga memberikan Batasan waktu kea nak terkait pemberian gadged agar dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Itu sih mbk solusinya dari saya sebagai orang tua kea nak
<b>Pewawancara</b>	02.00	Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	02.13	Menurut saya faktor yang mempengaruhi penggunaan media itu Tingkat pendidikan

---

<sup>180</sup> Wawancara dengan Ibu Amel, selaku orang tua siswa MI BAIPAS Malang pada tanggal 8 Februari 2024

		dan latar belakang sosial ekonomi orang tua, keyakinan efisiensi pembelajaran, adanya keamanan dan privasi orang tua, interaksi sosial dan pembagian waktu, serta adanya dukungan dan kebijakan dari sekolah
<b>Pewawancara</b>	02.14	Terimakasih
<b>Narasumber</b>	02.15	Baik mbk

Wawancara dengan Siti Fatimah

<b>Pewawancara</b>	00.01	Bagaimana persepsi ibu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	00.10	zaman sekarang di era yang serba digital, menurut saya mengenalkan teknologi kepada anak itu suatu keharusan, agar tidak tertinggal dengan perkembangan zaman. Karena teknologi digital adalah sumber pengetahuan terbesar saat ini. Maka menurut saya sebagai orang tua pengawasan, bimbingan aktif, pemilihan konten yang baik serta pendekatan demokratis itu sangat diperlukan orang tua demi terhindar dari resiko yang membaahanyakan anak
<b>Pewawancara</b>	02.10	Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	02.32	Menurut saya faktor yang mempengaruhi penggunaan media itu Tingkat pendidikan dan latar belakang sosial ekonomi orang tua, keyakinan efisiensi pembelajaran, adanya keamanan dan privasi orang tua, interaksi sosial dan pembagian waktu, serta adanya dukungan dan kebijakan dari sekolah
<b>Pewawancara</b>	02.40	Terimakasih ibu atas waktunya
<b>Narasumber</b>	02.45	Sama sama mbk, semoga bisa menjawab pertanyaan

### b. Siswa

wawancara dengan Ananda Axel Dhyasta

<b>Pewawancara</b>	00.01	Bagimana persepsi Ananda Axel terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	00.11	ingka itu menarik lo, saya dan teman sekelas bisa membuat kelas digital. Materi juga sangat fleksibel dalam mengaksesnya. Kadang berupa video, kadang file pdf, kadang juga link. Jadi bisa diakses kapan saja juga ingka saja kita berada. Selain itu juga terdapat fitur gamenya. Seruu sekali sih
	00.22	dulu 185 ingk belajar harus dikelas, waktu terbatas, banyak menulis, capek jadinya. Kalua sekarang lebih gampang, lebih ringkas, dan lebih efisien waktu
	00.32	paperless menjadi gebrakan baru disekolah saya. Sekolah saya mengadopsi proses belajar mengajarnya dengan serba digital. Pemberian materinya juga saat menghadapi ujiannya. Buku diubah menjadi e-book dengan model flipbook, saya lebih mudah mengaksesnya juga tidak ribet membawanya, cenderung lebih simple. Ujinya juga online bisa menghin dari kecurangan juga kan
	00.43	semua itu menjadikan saya bertambah luas wawasan pendidikan, karena semua bisa dilakukan dengan mudah, fleksibel dan murah
	00.47	setiap siswa, orang tua memiliki akun masinh-masing. Aaah pokok seru sekali, menyenangkan sekali pembelajaran serba digital disekolah ini
<b>Pewawancara</b>	00.50	Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	00.51	Minat dan motivasi siswa
<b>Pewawancara</b>	00.52	Baik terimakasih axel
<b>Narasumber</b>	00.53	Sama-sama

Wawancara dengan Ananda Farah Nabila

<b>Pewawancara</b>	00.02	Bagimana persepsi Ananda Axel terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	00.10	dulu akhir tahun 2019 kita belajarnya kan daring, jadi secara virtual menggunakan google meet. Sedangkan materinya itu dalam bentuk power point, pengganti buku paket gitu mbk. Nah untuk mengukur pemahaman 186 ingkat guru mengirimkan quiz berupa quizziz, seruu banget deh pokoknya sekolah di baipas itu
	00.22	dalam pengambilan nilai afektif 186 ingka PH, PAT, dan PAS bu guru membagikan link berupa google form. Saya dan teman-teman dapat mengakses 186 ingka sudah berada dirumah malam hari. Soal berupa pernyataan salah benar
<b>Pewawancara</b>	00.34	Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	00.35	Pengalaman dan pengetahuan bertambah, adanya keterampilan digital yang semakin banyak
<b>Pewawancara</b>	00.45	Terimakasih ya Farah

Wawancara dengan Naziha

<b>Pewawancara</b>	00.04	Bagimana persepsi ibu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di MI BAIPAS Malang?
	00.14	dirumah banyak batu, banyak tanaman, banyak kayu aku kumpulin jadi satu dalam sebuah wadah bekas aqua yang besar. Lalu aku beri air agak penuh, dan aku tambah 5 ikan. Nah ini menjadi aquascape. Teman-teman bisa mencobanya juga dirumah. Jangan lupa like, subscribe dan komen yaah. Hihii. Jadi aku bikin konten video tutorialnya

		<p>mbak. Nanti aku uplod di youtube sekolah. Pelajaran IPAS emang se seru itu mbk,”<sup>181</sup></p> <p>saya menanam kecambah, secara bertahap saya mengamati perkembangan kecambah hingga tumbuh besar. Saya siram dan taruh dibawah 187 ingk matahari, semakin hari perkembangan kecambah semakin sempurna. Saya menulis dari hasil pengamatan ini. Lalu hasil pengamatan saya lampirkan dan saya kirim melalui a-mail. Semua teman- teman saya juga melakukan hal yang sama dengan saya meskipun jenis tanamannya berbeda</p>
<b>Pewawancara</b>	00.23	Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	00.26	Pengalaman dan pengetahuan bertambah, adanya keterampilan digital yang semakin banyak

### c. Guru

wawancara ibu Afi Mailida

<b>Pewawancara</b>	00.01	Bagaimana persepsi ibu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di MI BAIPAS Malang?
	00.10	Dengan adanya penerapan teknologi dalam pembelajaran, memang membuat anak-anak itu pastinya sangat semangat. Hampir semua senang pelajaran seperti itu
<b>Pewawancara</b>		Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MI BAIPAS Malang?
		Motivasi siswa lebih tinggi, efektivitas dan kemudahan, dukungan insfrastuktur dan adanya fasilitas mendukung

<sup>181</sup> Wawancara dengan Ananda Naiha, selaku siswa MI BAIPAS Malang pada tanggal 10 Februari 2024

Wawancara dengan ibu Adelia

<b>Pewawancara</b>	01.00	Bagaimana persepsi ibu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	00.20	Sekarang banyak aplikasi, kita tinggal mencari soal di aplikasi kuis, langsung muncul soal dan ada waktunya juga. Jadi, lebih mudah
	00.24	Luar biasa dukungannya, sudah sangat memberikan fasilitas kepada kami. Semua guru supaya mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran
<b>Pewawancar</b>	00.42	Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MI BAIPAS Malang?
<b>Narassumber</b>	00.50	Motivasi siswa lebih tinggi, efektivitas dan kemudahan, dukungan insfrastuktur dan adanya fasilitas mendukung

Wawancara dengan Ibu Amilatul Ulum

<b>Pewawancara</b>	00.10	Bagaimana persepsi ibu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	00.11	saya sebagai seorang guru tentu saja harus lebih meningkatkan keterampilan teknologi. Dalam hal ini berkaitan dengan penggunaan berbagai macam platform pembelajaran berbasis digital. Memanfaatkan berbagai macam aplikasi edukasi serta membuat berbagai macam bahan ajar digital secara mandiri
	00.23	peluang kreativitas 188ingka saya sebagai guru melihat pembelajaran era saat ini menjadi kesempatan

		bagi saya untuk lebih inovatif juga lebih kreatif dalam hal merancang pembelajaran yang menarik untuk siswa
	00.34	peluang kreativitas ini tentu saja dapat diwujudkan dengan beberapa hal mbk, diantaranya 1) pembuatan video pembelajaran, 2) penggunaan platform digital interaktif, 3) proyek berbasis teknologi
	00.43	oh iya mbk, saya akan paparkan lebih jelas lagi tentang peluang kreativitas yang saya sampaikan sebelumnya. Jadi pembuatan video pembelajaran ini tentu saja kaitannya dengan saya yang berprofesi sebagai guru, kewajiban saya dalam menyampaikan ilmu pengetahuan saya harus mengemas dalam kelas virtual misalnya membuat konten materi tertentu kemudian saya upload pada media youtube
	00.54	penggunaan paltfom digital interaktif yang saya gunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran adalah quizziz. Lebih menarik minat siswa karena tampilan yang bagus, berupa animasi gan banyak gambar. Bisa diakses dengan fleksibel. Ini juga menjadi sebuah penemuan baru dengan meminimalisir penggunaan kertas. Karen sudah berbasis digital. Lebih hemat dan efisien tentunya
<b>Pewawancara</b>	02.10	Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MI BAIPAS Malang?

<b>Narasumber</b>	02.11	Motivasi siswa lebih tinggi, efektivitas dan kemudahan, dukungan insfrastuktur dan adanya fasilitas mendukung
<b>Pewawancara</b>	02.14	Teimakasih

Wawancara dengan ibu Azizah

<b>Pewawancara</b>	00.10	Bagaimana persepsi ibu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di MI BAIPAS Malang?
<b>Narasumber</b>	00.23	Saya merancang tugas yang <i>mengharuskan</i> siswa berkolaborasi menggunakan alat digital (bukan sekadar berbagi dokumen). Seperti salah satu Contoh: Siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat presentasi multimedia tentang ekosistem 190 ingk. Mereka menggunakan platform konferensi video seperti Zoom atau Google Meet untuk rapat perencanaan dan menggunakan papan tulis digital bersama seperti 190ingkat190onal190 Miro untuk 190ingkat190 ide dan draf konten presentasi
	00.30	menghadirkan paperless dalam ruang kelas virtual. Mengganti modul ajar buku cetak menjadi e-book. Pembelajaran tatapmuka dikelas menjadi presentasi dengan memanfaatkan media power point pada kelas. Hal ini lebih menarik dan mendukung pembelajaran di era digital sekarang ini
<b>Pewawancara</b>	01.11	Faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi orang tua terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MI BAIPAS Malang?

<b>Narasumber</b>	02.00	Motivasi siswa lebih tinggi, efektivitas dan kemudahan, dukungan insfrastuktur dan adanya fasilitas mendukung
<b>Pewawancara</b>	00.72	Yerimakaish

# PEMBELAJARAN VIA ZOOM MEETING DAN GOOGLE MEET

## MATERI DALAM BENTUK MICROSOFT POWER POINT

2 Perhatikan tabel dibawah ini! Kemudian kelompokkan mana yang termasuk contoh sumberdaya alam yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui

Air	Minyak bumi
Batu bara	Marmar
Bauksit	Udara
Tanah	Tumbuhan
hewan	Gas alam
Nikel	Matahari

Contoh tabel

Contoh Sumberdaya alam yang dapat diperbaharu Contoh sumber daya alam yg tidak dapat diperbaharu

Dalam setiap daerah terdapat tarian tradisional, seperti bungong Jeumpa berasal dari daerah...

- a. Papua
- b. Jakarta
- c. Riau
- d. Aceh

Isna Arnalia (You)

Achitar Zaki

Atsillah Fahdalea

itsna mibaipas

Also in the meeting (8)

andy Maulana Ak... dan 13 lainnya

08:43 05/02/2021

Kegiatan pembelajaran kali pertama tentang sumber daya alam

ufy-tjws-wdd

itsna mibaipas

9 lainnya

08:03 05/02/2021

09:21 05/02/2021

**LINK ATAU EAIL EDMODO SISWA**

No	NAMA SANTRI	AKUN GMAIL SANTRI
1	ACHTAR ZAKI WAHYU GHAIZAN	zakimibaipas@gmail.com
2	ADITYA KIO NUR RAMADHAN	kiomibaipas@gmail.com
3	AHMAD FADHIL MAULANA SYAHID	ahmadfadilbaipas@gmail.com
4	AHMAD ZAYDAN AZKA SUDIBYO	azkamibaipas@gmail.com
5	AL ARFI HABIBIE EINSTEEN GOZALI	habibieinsten@gmail.com
6	ALIFAH MA'RIFATUN NAZIHA	nazihamibaipas@gmail.com
7	AMEERA ALTHAFUNNISAA DAMAIR	ameeramibaipas@gmail.com
8	ANDY MAULANA AKBAR	andymibaipas@gmail.com
9	ATSILAH FAHDALEA KURNIAWAN	atsilahbaipas@gmail.com
10	AXEL DHYASTA PRATAMA PUTRA K	axelmibaipas@gmail.com
11	FARAH NABILA ZAHWA AFRIANA	zahwamibaipas@gmail.com
12	FAUZIL RAQILLAH	fauzilmibaipas@gmail.com
13	MOCH NIDZOM MAULANA	nizammibaipas@gmail.com
14	MUHAMMAD ADAM MARZUQY ALI	adammibaipas@gmail.com
15	MUHAMMAD FAIQ	faiqbaipas@gmail.com
16	MUHAMMAD NURISY SYIHAB	nurisymbaipas@gmail.com
17	NAUFAL HARIS ARSYAD	naufalmibaipas@gmail.com
18	NUR AIMAN RAMADHAN	aimanmibaipas@gmail.com
19	RAFI IZZULHAYAT ANNAFIS	rafimibaipas@gmail.com
20	XAVIER VERRILL ABDILLAH H	xaviermibaipas@gmai.com
21	AHMAD FIKRI ADIWIJAYA	fikriadiwijaya20@gmail.com
22	BANYU DEN AYU SUKMA	ayusukma688@mail.com

## PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE FORM

The collage consists of four screenshots:

- Top Left:** A WhatsApp message from a teacher named Broden. It contains a link to a Google Form titled "Penilaian Afektif PJOK Kelas 5" and a message in Indonesian about the start of the IED period.
- Top Right:** A screenshot of a Google Form asking students to rate their agreement with statements related to learning and personal growth. The form includes a table for responses and a text area for the statement.
- Bottom Left:** A screenshot of a Google Form for "PENILAIAN TENGAH SEMESTER GENAP AFEKTIF SKI KELAS 5". It shows an email field, a note about mandatory questions, and a "NAMA \*" field.
- Bottom Right:** A screenshot of a Google Form containing a video player for a YouTube video titled "Invincible Warrior | Bedtime Stories for Kids in English | Fairy Tales". Below the video, there is a link to the video and a list of student names followed by a section for "SOAL" with three questions.

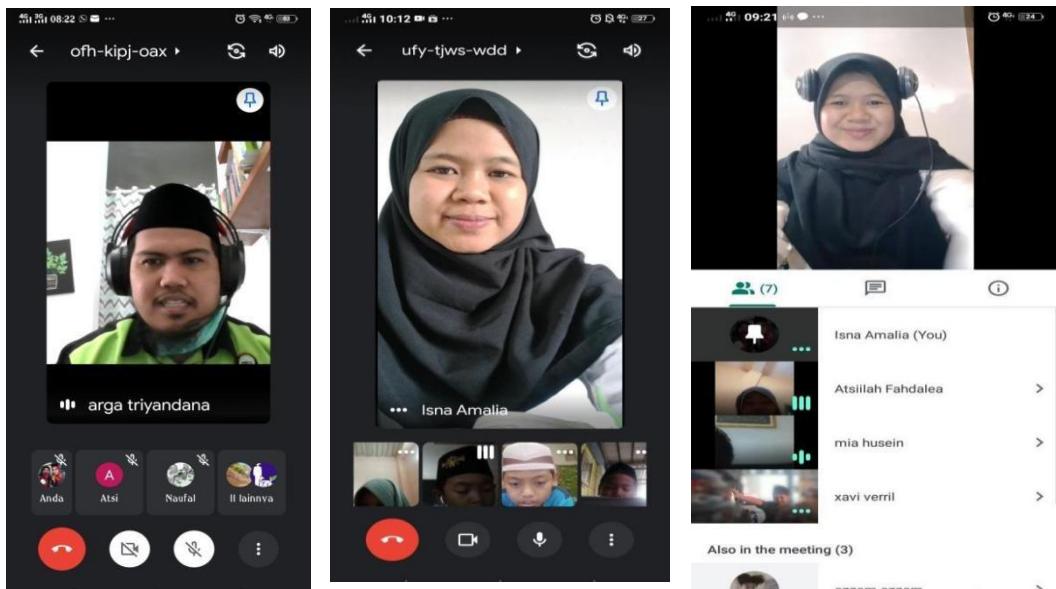
## LEMBAR PORTOFOLIO MENANAM DAN MERAWAT TANAMAN



## MENCANGKOK TANAMAN



## DOKUMEN OBSERVASI



## WAWANCARA DENGAN KELAS VIRTUAL



PEMBELAJARANA JARAK JAUH BERBASIS E-BOOK ATAU LINK

<https://online.fliphtml5.com/zejdo/rorw/>



<https://online.fliphtml5.com/zejdo/hybl/>



<https://online.fliphtml5.com/zejdo/jrqi/>



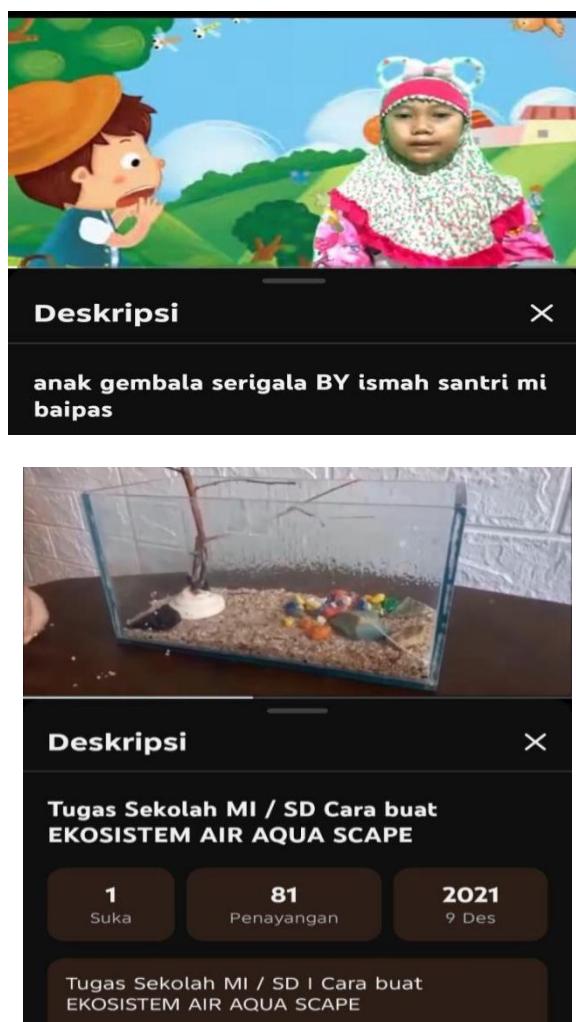
Power point <https://online.fliphtml5.com/zejdo/uctr/>



<https://online.fliphtml5.com/zejdo/adfw/>



## PEMBELAJARAN AKUN YOUTUBE



## PEMBELAJARAN PODCAST



## **BIODATA**

Nama : Itsna Amaliya RATNASARI

Nim : 210103220010

PODI : Magisetr Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Ttl : Ngnajuk, 27 Juli 1993

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

No HP` : 085655970833

Riwayat Pendidikan/ lulusan:

- a. Tahun 2000 TK PERTIWI
- b. Tahun 2006 SDN Sumbersono
- c. Tahun 2010 MTsN Nglawak
- d. Tahun 2012 MAN Nglawak
- e. Tahun 2016 s1- UIN MALIKI Malang