



Pentingnya Media dan Teknologi Pembelajaran untuk Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Seni

Steffi Eka Permatasari R. A. Ratu^{1✉}, Dersy Rejoice Taneo², Marsya Phventa Manafe³

Institut Agama Kristen Negeri Kupang-FKIPK, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : steffiratu88@gmail.com¹, dersytaneo@gmail.com², manafeventa@gmail.com³

Abstrak

Tujuan dari riset ini adalah untuk mengetahui pentingnya media dan teknologi pembelajaran untuk kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran seni di Sekolah Menengah Teologi Kristen Tarus Kabupaten Kupang. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang berkualitas memainkan peran penting dalam mendukung kreativitas peserta didik. Namun, masih terdapat beberapa masalah seperti resolusi gambar dan pembaruan konten yang dapat menghambat kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kualitas media dan perbaikan infrastruktur agar pembelajaran seni dapat berjalan secara efektif. Selain itu, teknologi seperti laptop dan internet juga memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, dengan memperkaya pengalaman belajar dan mendorong mereka untuk bereksplorasi ide-ide baru. Namun, kesenjangan dalam akses teknologi juga perlu diperhatikan agar semua peserta didik dapat memanfaatkan teknologi secara setara. Integrasi media dan teknologi di dalam pembelajaran seni sangat mendukung perkembangan kreativitas peserta didik, sehingga mereka dapat menghasilkan karya seni yang inovatif. Oleh karena itu, peran guru dalam memanfaatkan media dan teknologi secara optimal sangat penting dalam merangsang kreativitas dan perkembangan artistik peserta didik.

Kata Kunci: **Media Pembelajaran, Teknologi Pembelajaran, Kreatifitas Belajar**

Abstract

The purpose of this research is to determine the importance of media and learning technology for students' learning creativity in art learning at Tarus Christian Theological High School, Kupang Regency. The research method used is a qualitative approach with a case study. Data were collected through observation, interviews, and document analysis. The results of the study indicate that quality media plays an important role in supporting students' creativity. However, there are still some problems such as image resolution and content updates that can hinder students' creativity. Therefore, it is necessary to improve the quality of media and improve infrastructure so that art learning can run effectively. In addition, technology such as laptops and the internet also have an important role in developing students' creativity, by enriching their learning experiences and encouraging them to explore new ideas. However, the gap in technology access also needs to be considered so that all students can use technology equally. The integration of media and technology in art learning greatly supports the development of students' creativity, so that they can produce innovative works of art. Therefore, the role of teachers in utilizing media and technology optimally is very important in stimulating students' creativity and artistic development.

Keywords: **Learning Media, Learning Technology, Learning Creativity**

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang pesat, peran media dan teknologi pembelajaran menjadi sangat krusial dalam membentuk lingkungan belajar yang efektif dan inovatif, khususnya dalam konteks pembelajaran seni di institusi pendidikan teologi. Sekolah Menengah Teologi Kristen Tarus, sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, perlu mengadaptasi dan mengintegrasikan berbagai media dan teknologi pembelajaran modern untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa dalam bidang seni (Kristanto, 2017).

Pembelajaran seni memiliki karakteristik unik yang membutuhkan pendekatan khusus dalam penyampaiannya. Seni tidak hanya tentang teori dan konsep, tetapi juga melibatkan aspek praktis, eksplorasi kreatif, dan pengembangan kepekaan estetis. Dalam konteks ini, media dan teknologi pembelajaran dapat menjadi jembatan yang memfasilitasi proses transfer pengetahuan dan pengembangan keterampilan secara lebih efektif (Nurrita, 2018).

Integrasi media dan teknologi dalam pembelajaran seni di lingkungan teologi memiliki beberapa signifikansi penting (Widianto, 2021): *Pertama*, media dan teknologi pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan menyajikan konten pembelajaran dalam berbagai format yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini mencakup penggunaan video tutorial, aplikasi desain digital, platform kolaborasi online, dan berbagai tools multimedia lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran seni. *Kedua*, penggunaan media dan teknologi pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, referensi, dan sumber inspirasi dari berbagai sumber tanpa terbatas pada ruang kelas konvensional. *Ketiga*, media dan teknologi pembelajaran dapat mendorong pengembangan kreativitas peserta didik dengan menyediakan berbagai tools dan platform yang memungkinkan mereka untuk bereksperimen, mengeksplorasi, dan mengekspresikan ide-ide artistik mereka dalam bentuk yang lebih beragam (Switri, 2022).

Dalam konteks Sekolah Menengah Teologi Kristen Tarus, integrasi media dan teknologi pembelajaran dalam mata pelajaran seni juga dapat mendukung visi dan misi sekolah dalam mengembangkan peserta didik yang tidak hanya memiliki pemahaman teologi yang kuat, tetapi juga mampu mengekspresikan iman mereka melalui berbagai bentuk karya seni yang kreatif dan bermakna (Oci, 2016).

Oleh karena itu, pemahaman dan implementasi yang tepat tentang peran media dan teknologi pembelajaran dalam konteks pembelajaran seni di Sekolah Menengah Teologi Kristen Tarus menjadi sangat penting untuk dikaji dan dikembangkan lebih lanjut. Hal ini akan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, efektif, dan mampu mengembangkan potensi kreatif peserta didik secara optimal.

Berdasarkan observasi awal di SMTK (Sekolah Menengah Teologi Kristen) Tarus Kabupaten Kupang, terungkap beberapa permasalahan mendasar terkait pemanfaatan media dan teknologi dalam proses pembelajaran seni, yang mempengaruhi kreativitas peserta didik. Pertama, infrastruktur pendukung yang kurang memadai menjadi hambatan utama. Jumlah komputer yang terbatas dan akses internet yang tidak stabil di lingkungan sekolah menghambat akses peserta didik terhadap sumber daya pembelajaran yang diperlukan untuk pengembangan keterampilan seni mereka. Kedua, kesiapan tenaga pendidik dalam mengintegrasikan media dan teknologi dalam pembelajaran seni merupakan aspek yang perlu diperhatikan. Kemungkinan adanya kesenjangan dalam pemahaman atau keterbatasan dalam pelatihan staf pengajar terhadap penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran seni dapat menghambat efektivitas pengajaran. Ketiga, respons dan keterlibatan peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni juga menjadi fokus penting. Mungkin ada tingkat ketidakpercayaan atau resistensi terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mereka, yang mengurangi efektivitas penggunaan media dan teknologi dalam mengembangkan kreativitas peserta didik.

Belum banyak penelitian yang telah mengulas seberapa pentingnya pemanfaatan teknologi pembelajaran, terutama dalam bidang Pendidikan seni. untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, terutama di tingkat Sekolah Menengah Atas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mendalam urgensi pemanfaatan teknologi pembelajaran, terutama dalam Pendidikan Seni, untuk memperkuat kreativitas belajar di SMTK. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih jelas mengenai persepsi peserta didik terhadap pentingnya teknologi dalam pembelajaran seni, serta bagaimana teknologi dapat memperkaya kreativitas belajar mereka. Sumber daya manusia berkualitas tinggi sangat bergantung pada pendidikan, terutama pada tingkat SMTK yang berperan penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan atau memasuki dunia kerja. Penelitian ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman mengenai pentingnya teknologi pembelajaran, khususnya dalam bidang Pendidikan Seni, untuk memperkaya kreativitas belajar peserta didik, termasuk manfaat, tingkat penggunaan, serta kendala yang dihadapi. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan yang signifikan dalam memperkuat pembelajaran seni di SMTK Tarus Kabupaten Kupang dengan menggunakan media dan teknologi secara lebih efektif dan efisien.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen (Moleong, 2014). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendalam secara mendalam bagaimana penggunaan media dan teknologi pembelajaran memengaruhi kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran seni di sekolah tersebut. Peneliti dapat melakukan observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen (misalnya, rencana pembelajaran, hasil karya siswa). Tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di Kabupaten Kupang dengan subyek penelitian yaitu guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni di SMTK Tarus Kabupaten Kupang. Adapun subjek dari penelitian ini adalah 3 guru seni dengan 10 peserta didik di SMTK Tarus dengan cara melakukan wawancara secara langsung. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Heny, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Media Pembelajaran

Nama	Status	Jenis Media	Ketersediaan Media	Interaktivitas	Relevansi
A.T.	Peserta Didik	Buku teks, internet, gambar, video	Media mudah didapat, kadang terkendala jaringan	Media mendukung interaksi, contoh: diskusi dan presentasi	Media relevan dengan materi pelajaran
B.T.	Peserta Didik	Buku teks, video, alat peraga	Ketersediaan baik, terkadang media tidak lengkap	Interaktif, contoh: praktek langsung dan diskusi	Media sesuai dengan materi pelajaran
C.T.	Peserta Didik	Buku, gambar, video	Media tersedia, terkendala kualitas beberapa media	Media mendukung pembelajaran, contoh: kerja kelompok	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
D.T.	Peserta Didik	Buku, internet, video	Ketersediaan baik, kadang terkendala kualitas media	Media mendukung interaksi, contoh: tugas kelompok	Media relevan dengan tujuan pembelajaran

Nama	Status	Jenis Media	Ketersediaan Media	Interaktivitas	Relevansi
E.T.	Peserta didik	Buku, gambar, video, alat peraga	Media mudah didapat, terkadang masalah koneksi internet	Media interaktif, contoh: presentasi dan diskusi kelompok	Media sesuai dengan perkembangan seni terbaru
F.T.	Peserta didik	Buku, internet, alat peraga	Ketersediaan baik, terkendala jaringan kadang	Media mendukung pembelajaran, contoh: kerja kelompok	Media relevan dengan tujuan pembelajaran
G.T.	Peserta Didik	Buku, video, internet	Ketersediaan baik, kadang masalah dengan kualitas media	Media mendukung interaksi, contoh: diskusi dan praktek	Media sesuai dengan materi dan perkembangan seni
H.T.	Peserta Didik	Buku, gambar, internet	Media mudah didapat, kendala pada kualitas media	Media mendukung interaksi, contoh: presentasi	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
I.T.	Peserta Didik	Buku, internet, alat peraga	Media tersedia, kadang masalah kualitas atau akses	Media mendukung interaksi, contoh: tugas kelompok	Media relevan dengan tujuan pembelajaran
J.T.	Peserta Didik	Buku, video, gambar	Ketersediaan baik, masalah terkadang dengan kualitas	Media interaktif, contoh: diskusi dan presentasi	Media sesuai dengan perkembangan seni terbaru
J.F.D.	Guru	Buku paket seni budaya, media online	Media mudah didapat, kendala pada jaringan internet	Media mendukung interaksi, contoh: presentasi, kerja kelompok	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran seni
M.K.S.	Guru	Media visual, gambar, video, alat music	Media tersedia, kualitas kadang terbatas	Media mendukung interaksi, contoh: kerja kelompok	Media sesuai dengan perkembangan jaman
E.L.A.	Guru	Gambar, media visual, buku, media sosial	Media mudah didapat, tidak ada kendala besar	Media mendukung interaksi, contoh: seni tari dengan visual	Media sesuai dengan kebutuhan dan praktis untuk peserta didik

Tabel 2. Teknologi Pembelajaran

Nama	Status	Penggunaan Teknologi	Keterampilan Teknis	Aksesibilitas	Efektivitas
A.T.	Peserta Didik	Menggunakan laptop, proyektor, smartphone	Mahir menggunakan teknologi pembelajaran	Sebagian besar memiliki akses, yang tidak punya dibantu	Teknologi meningkatkan hasil belajar, dilihat dari nilai
B.T.	Peserta Didik	Menggunakan proyektor, internet, smartphone	Cukup terampil menggunakan teknologi	Sebagian besar memiliki akses, beberapa dibantu oleh sekolah	Teknologi membantu memahami materi lebih baik
C.T.	Peserta Didik	Menggunakan internet, laptop, dan proyektor	Terampil dalam menggunakan teknologi	Akses merata, yang tidak punya dibantu oleh sekolah	Meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi

Nama	Status	Penggunaan Teknologi	Keterampilan Teknis	Aksesibilitas	Efektivitas
D.T.	Peserta Didik	Menggunakan smartphone, internet, laptop	Terampil dalam menggunakan teknologi	Sebagian besar memiliki akses, yang tidak punya dibantu	Teknologi membantu dalam memahami dan mempraktekkan materi
E.T.	Peserta Didik	Menggunakan laptop, smartphone, proyektor	Cukup terampil dalam menggunakan teknologi	Sebagian besar memiliki akses, beberapa dibantu oleh sekolah	Meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan dalam kelas
F.T.	Peserta Didik	Menggunakan internet, laptop, dan smartphone	Mahir dalam menggunakan teknologi	Sebagian besar memiliki akses, yang tidak punya dibantu	Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar
G.T.	Peserta Didik	Menggunakan laptop, smartphone, internet	Terampil dalam menggunakan teknologi	Sebagian besar memiliki akses, beberapa dibantu oleh sekolah	Teknologi membantu memahami materi dan meningkatkan nilai
H.T.	Peserta Didik	Menggunakan proyektor, laptop, dan internet	Cukup terampil menggunakan teknologi	Akses merata, yang tidak punya dibantu oleh sekolah	Meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar
I.T.	Peserta Didik	Menggunakan smartphone, internet, laptop	Terampil menggunakan teknologi	Sebagian besar memiliki akses, yang tidak punya dibantu	Teknologi membantu dalam pemahaman materi
J.T.	Peserta Didik	Menggunakan laptop, proyektor, smartphone	Mahir menggunakan teknologi	Sebagian besar memiliki akses, beberapa dibantu oleh sekolah	Meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan dalam kelas
J.F.D.	Peserta Didik	Menggunakan laptop, proyektor, smartphone	Mahir menggunakan teknologi	Sebagian besar memiliki akses, yang tidak punya dibantu	Teknologi membantu meningkatkan hasil belajar dan motivasi
M.K.S .	Guru	Menggunakan laptop, proyektor, internet	Cukup terampil dalam menggunakan teknologi	Sebagian besar memiliki akses, beberapa dibantu oleh sekolah	Meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik
E.L.A.	Guru	Menggunakan proyektor, laptop, dan smartphone	Terampil dalam menggunakan teknologi	Akses merata, yang tidak punya dibantu oleh sekolah	Meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi

Tabel 3. Kreatifitas Belajar Pesera didik Pada Pembelajaran Seni

Nama	Status	Originalitas	Fleksibilitas	Elaborasi	Fluency
A.T.	Peserta Didik	Penilaian berdasarkan hasil karya dan keunikan	Menggunakan berbagai metode untuk berkarya	Melibatkan detail dalam karya, tidak menggunakan teknik tertentu	Mendorong banyak ide, memberikan umpan balik
B.T.	Peserta Didik	Pengamatan terhadap	Mencoba berbagai cara	Memperhatikan detail dengan bimbingan dari	Mendorong ide dan kreativitas,

Nama	Status	Originalitas	Fleksibilitas	Elaborasi	Fluency
		keunikan karya	dalam berkarya	guru dan orang tua	menggunakan proyek
C.T.	Peserta Didik	Penilaian berdasarkan kreativitas dan keunikan	Memberikan variasi metode untuk berkarya	Teknik memperhatikan detail tidak digunakan	Mendorong banyak ide dan memberikan umpan balik
D.T.	Peserta Didik	Keunikan dinilai melalui observasi	Mencoba berbagai metode untuk berkarya	Tidak ada teknik khusus, lebih kepada kerja sama dan dukungan	Mendorong banyak ide, umpan balik pada setiap ide
E.T.	Peserta Didik	Penilaian berdasarkan originality dan kreativitas	Mendorong eksplorasi berbagai cara berkarya	Melibatkan detail dalam karya, tidak menggunakan teknik tertentu	Menghasilkan banyak ide dengan motivasi dan umpan balik
F.T.	Peserta Didik	Menilai keunikan karya seni melalui observasi	Berbagai metode digunakan untuk mendorong fleksibilitas	Melihat detail dalam karya dengan dukungan guru dan orang tua	Menghasilkan banyak ide dengan umpan balik dan motivasi
G.T.	Peserta Didik	Penilaian berdasarkan keunikan dan inovasi	Mencoba berbagai cara untuk berkarya	Teknik detail tidak digunakan, fokus pada dukungan umum	Banyak ide dan kreativitas, memberikan umpan balik
H.T.	Peserta Didik	Keunikan dinilai melalui hasil karya dan observasi	Menggunakan berbagai metode dan dukungan dari guru	Melihat detail dengan bimbingan orang tua	Mendorong banyak ide dengan motivasi dan umpan balik
I.T.	Peserta Didik	Menilai keunikan karya berdasarkan observasi	Mencoba metode yang berbeda untuk berkarya	Teknik detail tidak digunakan, lebih kepada dorongan umum	Mendorong banyak ide dengan umpan balik pada hasil karya
J.T.	Peserta Didik	Penilaian berdasarkan kreativitas dan keunikan karya	Mencoba berbagai metode dan dukungan dari guru	Tidak ada teknik khusus, lebih kepada observasi dan dukungan	Mendorong banyak ide dengan umpan balik
J.F.D.	Guru	Penilaian keunikan berdasarkan observasi dan evaluasi	Mendorong eksplorasi dan variasi metode dalam berkarya	Kerja sama guru dan orang tua untuk memperhatikan detail	Mendorong banyak ide dan memberikan umpan balik
M.K.S.	Guru	Mengamati keunikan karya dan memberikan apresiasi	Memberikan contoh dan motivasi untuk fleksibilitas berpikir	Kerja sama guru dan orang tua, memperhatikan detail	Mendorong ide dengan memberikan tugas kreatif dan umpan balik
E.L.A.	Guru	Penilaian berdasarkan keunikan karya peserta	Mengajarkan berbagai cara berkarya dan memberikan	Teknik memperhatikan detail digunakan sesuai kebutuhan	Mendorong banyak ide dengan motivasi dan umpan balik

Nama	Status	Originalitas	Fleksibilitas	Elaborasi	Fluency
		didik	motivasi		

Pembahasan

Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pembelajaran seni. Saat ini, terdapat berbagai jenis media yang digunakan dalam pembelajaran seni, seperti buku teks, alat peraga, video, aplikasi digital, dan internet. Pembahasan berikut ini, mendalami variasi media yang digunakan dan ketersediannya. Selain itu, juga akan dibahas bagaimana interaktivitas dan relevansi media tersebut berkontribusi terhadap efektivitas proses belajar-mengajar, terutama dalam mengembangkan kreativitas dan pemahaman peserta didik.

Jenis Media

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita belajar seni dengan signifikan. Kini, akses mudah ke berbagai perangkat dan platform digital memungkinkan Peserta didik dan guru memiliki lebih banyak pilihan dalam media pembelajaran. Dengan menggunakan media digital seperti video, animasi, dan aplikasi desain grafis, peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dengan karya seni dan mengeksplorasi ide-ide kreatif dengan lebih mendalam (Rohani, 2020). Berdasarkan hasil penelitian Peserta didik mengungkapkan bahwa buku teks, gambar, video, dan internet adalah media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran seni. Namun, banyak Peserta didik juga menggunakan berbagai media lain, seperti alat peraga dan media visual. Penggunaan alat peraga tiga dimensi atau bahan alam, misalnya, dapat membantu peserta didik memahami konsep seni secara lebih konkret. Di sisi lain, media visual seperti gambar dan video dapat memberikan rangsangan visual yang kaya dan memperluas wawasan peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh (Wahyudi & Sari, 2016). Ia berpendapat bahwa penggunaan berbagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Dengan kata lain, beragam media dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna (Isnaeni & Hidayah, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran seni sangat beragam dan terus berkembang. Peserta didik dan guru memanfaatkan berbagai jenis media, baik cetak maupun digital, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dan variatif dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan kreativitas Peserta didik.

Ketersediaan Media Pembelajaran

Ketersediaan media pembelajaran menjadi faktor kunci untuk keberhasilan proses belajar-mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar Peserta didik dapat dengan mudah mengakses berbagai jenis media. Namun, di balik kemudahan akses tersebut, terdapat tantangan terkait kualitas media dan infrastruktur pendukungnya (Larosa, 2021).

Banyak Peserta didik mengeluhkan kualitas media yang kurang baik, seperti gambar atau suara yang tidak jelas, atau konten yang tidak relevan dengan materi pelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik juga menghadapi masalah koneksi internet yang tidak stabil, yang menghambat pembelajaran daring. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gupta & M, (2022) yang menyoroti bahwa sumber daya media yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil pembelajaran. Hal ini menegaskan perlunya sistem pengiriman konten berkualitas tinggi. Demikian pula, Amaliyah (2023) menunjukkan bahwa infrastruktur yang tidak memadai dapat menghambat penerapan teknologi dalam pengaturan pendidikan. Hal ini menunjukkan pentingnya kualitas media dan infrastruktur pendukung untuk pengalaman belajar yang sukses.

Meskipun sebagian besar Peserta didik dapat mengakses media pembelajaran, tantangan utama tetap adalah kualitas media dan infrastruktur yang tidak memadai. Untuk mengatasi hal ini, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas media, memperbaiki infrastruktur, dan mengembangkan literasi digital Peserta didik dan guru. Dengan begitu, lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna dapat tercipta.

Interaktivitas

Interaktivitas dalam media pembelajaran telah terbukti sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan Peserta didik dalam proses belajar (Isnaeni & Hidayah, 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peserta didik menjadi lebih antusias saat menggunakan media seperti video, gambar, dan alat peraga yang memungkinkan mereka berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran.

Guru juga menyadari betapa pentingnya interaktivitas dalam pembelajaran. Mereka sering menggunakan media yang memfasilitasi diskusi dan kerja kelompok agar Peserta didik lebih terlibat. Sebagai contoh, guru seni tari menggunakan media visual dan audiovisual untuk membantu peserta didik memahami gerakan dan konsep dasar tarian. Interaktivitas memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi, interaktivitas juga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan mengingat informasi lebih lama. Temuan dari penelitian Sapitri et.al.(2023) menunjukkan bahwa lingkungan belajar interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, sehingga informasi lebih mudah diingat daripada metode tradisional. Hal yang sama juga ditekankan oleh Kitsa & Mudra (2022) yang menyoroti bahwa partisipasi aktif dalam media interaktif mendorong pemrosesan kognitif yang lebih dalam, yang sangat penting untuk hasil pembelajaran yang efektif.

Relevansi

Relevansi media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar seni. Sebagian besar Peserta didik merasa bahwa media yang digunakan di kelas seni sesuai dengan materi yang diajarkan dan mengikuti perkembangan terkini dalam dunia seni. Ini menunjukkan bahwa Peserta didik memahami betapa pentingnya media yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para Peserta didik secara langsung menyatakan bahwa media yang mereka gunakan mendukung pembelajaran mereka dan mencerminkan tren terbaru dalam seni. Hal ini menunjukkan bahwa Peserta didik menyadari pentingnya media yang *up-to-date*. Guru juga berperan penting dalam memastikan relevansi media. Mereka secara aktif berusaha memperbarui media pembelajaran agar tetap relevan dengan perkembangan terkini. Bahkan, ada guru yang sangat memperhatikan kesesuaian media dengan kebutuhan belajar Peserta didik. Ini menunjukkan bahwa guru sadar akan pentingnya relevansi media untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Relevansi media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, karena secara signifikan mempengaruhi keterlibatan dan pemahaman. Penelitian menunjukkan bahwa ketika konten pendidikan selaras dengan minat Peserta didik dan aplikasi dunia nyata, itu meningkatkan motivasi dan retensi informasi. Misalnya, Kırkıç et al. (2023) menyoroti bahwa media yang relevan dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam dengan menghubungkan konsep teoritis dengan skenario praktis.

Teknologi Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan modern, teknologi telah bertransformasi dari sekadar alat bantu menjadi komponen esensial dalam pembelajaran, khususnya dalam bidang seni. Di SMTK Tarus, integrasi teknologi seperti proyektor, laptop, dan smartphone tidak hanya mendukung tetapi juga memperkaya pengalaman belajar seni Peserta didik. Teknologi memungkinkan penyampaian materi yang lebih dinamis dan interaktif, serta akses yang lebih luas ke sumber informasi global. Berikut ini akan dibahas bagaimana penerapan teknologi dalam pembelajaran seni di SMTK Tarus mempengaruhi keterampilan teknis, aksesibilitas, dan

kualitas pendidikan, serta mengidentifikasi dampak positif yang dihasilkannya terhadap proses belajar mengajar.

Penggunaan Teknologi Pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni di SMTK Tarus telah menjadi umum. Data menunjukkan bahwa Peserta didik dan guru secara aktif memanfaatkan berbagai perangkat teknologi seperti laptop, proyektor, smartphone, dan internet untuk mendukung proses belajar mengajar. Perubahan paradigma ini menunjukkan bahwa teknologi tidak lagi hanya menjadi pelengkap, tetapi telah menjadi bagian penting dalam pengalaman belajar Peserta didik. Guru-guru di SMTK Tarus telah berhasil menunjukkan efektivitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni. Dengan menggunakan proyektor dan internet, guru dapat menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Peserta didik juga tidak terbatas pada buku teks; mereka dapat mengakses berbagai sumber informasi melalui smartphone dan laptop mereka. Akses ini memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan memecahkan masalah secara kreatif.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran seni di SMTK Tarus telah memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdel Elwafaa (2023), yang menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan kreativitas dan pemikiran kritis dalam pendidikan seni, serta mempromosikan pendekatan yang lebih dinamis dan berpusat pada Peserta didik. Contohnya, penggunaan media baru dan alat digital dalam kurikulum seni telah terbukti memperkaya ekspresi artistik dan melibatkan peserta didik dengan lebih efektif.

Keterampilan Teknis

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari SMTK Tarus menunjukkan bahwa sebagian besar Peserta didik dan guru merasa terampil dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Ada beberapa peserta didik yang merasa cukup terampil, sementara ada yang melaporkan kemampuan yang lebih tinggi. Para guru juga menunjukkan kemampuan yang kuat dalam menggunakan teknologi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sani et al., (2024) yang menekankan pentingnya keterampilan teknis sebagai salah satu faktor kunci dalam keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran. Keterampilan teknis memungkinkan guru dan peserta didik untuk memanfaatkan teknologi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018).

Keterampilan teknis yang kuat dapat memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran berbasis teknologi. Pertama, keterampilan ini memungkinkan guru untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara optimal. Guru dapat menggunakan berbagai perangkat lunak dan aplikasi untuk membuat presentasi yang menarik, memberikan instruksi yang interaktif, dan memberikan umpan balik yang lebih efektif kepada Peserta didik. Kedua, keterampilan teknis yang kuat pada Peserta didik memungkinkan mereka belajar secara mandiri dan mengakses sumber daya belajar secara lebih luas. Peserta didik dapat menggunakan teknologi untuk mencari informasi, mengerjakan tugas, dan berkolaborasi dengan teman sekelas mereka. Selain itu, keterampilan teknis yang baik juga dapat membantu Peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui penggunaan teknologi.

Aksesibilitas

Aksesibilitas yang merata terhadap teknologi pembelajaran adalah faktor penting dalam keberhasilan penerapan teknologi dalam pendidikan. Seperti yang ditekankan oleh Thapa, (2022), akses yang sama terhadap teknologi sangat penting untuk memaksimalkan manfaatnya dalam pendidikan. Kesenjangan akses menghambat potensi penuh integrasi teknologi untuk pembelajaran dan pengajaran yang berkualitas. Tanpa

akses yang memadai, Peserta didik akan kesulitan mengikuti pembelajaran berbasis teknologi dan berpotensi tertinggal dari teman-teman mereka.

Kesenjangan digital dapat menyebabkan sejumlah dampak negatif. Pertama, Peserta didik yang tidak memiliki akses yang memadai akan kesulitan menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan penggunaan teknologi. Kedua, mereka juga akan kesulitan berkolaborasi dengan teman sekelasnya dalam proyek-proyek berbasis teknologi. Ketiga, kesenjangan digital dapat memperlebar kesenjangan prestasi akademik antara peserta didik yang memiliki akses dan yang tidak (Said, 2023).

Aksesibilitas yang merata terhadap teknologi pembelajaran adalah isu penting dalam pendidikan saat ini. Sekolah perlu memastikan bahwa semua Peserta didik memiliki akses yang sama terhadap teknologi agar mereka dapat memanfaatkan potensi penuh dari pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memberdayakan semua Peserta didik untuk mencapai prestasi yang optimal.

Kreatifitas Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Seni

Kreativitas adalah elemen inti dalam proses pembelajaran seni. Ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk berekspresi secara bebas dan orisinal. Di kelas seni, peserta didik didorong untuk mengeksplorasi ide-ide baru, bereksperimen dengan berbagai media, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta estetika. Pembelajaran seni yang baik tidak hanya membangun kemampuan teknis, tetapi juga memperkuat kreativitas. Hal ini membantu peserta didik dalam menemukan identitas artistik mereka. Dengan pendekatan yang mendukung dan lingkungan yang kondusif, kreativitas peserta didik dapat berkembang secara maksimal. Ini akan menjadi dasar bagi pertumbuhan intelektual dan emosional mereka.

Originalitas

Originalitas adalah kunci dalam menciptakan karya seni yang unik. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sangat menghargai keunikan dalam karya seni mereka. Mereka merasa bahwa karya yang original dapat mencerminkan kepribadian dan kreativitas mereka. Peserta didik juga menyadari bahwa menciptakan karya yang unik dapat mendorong mereka untuk terus mengembangkan kemampuan seni mereka. Mereka ingin mengeksplorasi ide-ide baru dan menciptakan gaya seni yang khas. Meskipun demikian, beberapa peserta didik merasa perlu bimbingan dari guru untuk mengembangkan ide-ide kreatif mereka. Guru memiliki peran penting dalam mendorong peserta didik untuk menjadi lebih kreatif. Guru memberikan apresiasi atas karya-karya yang unik dan mendorong peserta didik untuk terus berkarya. Selain itu, guru juga menilai keunikan karya bukan hanya dari tampilan luar, tetapi juga dari proses kreatif yang dilalui Peserta didik.

Teori kreativitas menekankan generasi ide-ide baru dan berbeda, yang sangat penting dalam bidang seni. Penelitian menunjukkan bahwa menumbuhkan originalitas dalam upaya artistik peserta didik dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan kreatif mereka. Misalnya, Krasiuk, (2024) menyoroti pentingnya memberikan Peserta didik kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai ekspresi artistik, yang dapat mengarah pada pengembangan karya unik yang mencerminkan kreativitas individu mereka.

Fleksibilitas

Fleksibilitas adalah kunci dalam menciptakan karya seni yang beragam. Peserta didik yang fleksibel tidak terpaku pada satu cara kerja, melainkan terbuka untuk mencoba berbagai teknik dan pendekatan baru. Hal ini menunjukkan bahwa mereka sadar betapa pentingnya mencoba hal-hal baru untuk mengembangkan kreativitas. Banyak Peserta didik yang mencari inspirasi dari lingkungan sekitar mereka dan bereksperimen dengan berbagai media dan teknik. Mereka juga menyadari bahwa metode pembelajaran yang bervariasi dapat membantu mereka menemukan gaya seni yang paling sesuai dengan diri mereka. Guru berperan penting dalam mendorong fleksibilitas Peserta didik. Guru dapat memberikan contoh-contoh karya seni yang beragam

dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksperimen. Dengan memberikan umpan balik positif, guru dapat membantu peserta didik merasa lebih percaya diri untuk mencoba hal-hal baru.

Fleksibilitas dalam belajar, terutama dalam seni, sangat penting untuk mendorong keterlibatan peserta didik dan pengembangan keterampilan. Teori pembelajaran menyatakan bahwa keterlibatan aktif meningkatkan pemahaman dan retensi, yang didukung oleh berbagai penelitian. Misalnya, Leimar et al., (2023) menekankan bahwa lingkungan belajar yang fleksibel mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi pendekatan yang beragam, yang mengarah pada pemahaman dan kreativitas yang lebih dalam dalam praktik artistik.

Maka dapat dikatakan bahwa fleksibilitas adalah kunci untuk mengembangkan potensi kreatif peserta didik. Dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bereksplorasi dan mencoba hal-hal baru, guru dapat membantu Peserta didik mencapai kesuksesan dalam berkarya seni.

Elaborasi

Elaborasi dalam konteks seni adalah kemampuan untuk mengembangkan ide awal menjadi karya seni yang lebih kompleks dan bermakna. Ini melibatkan perhatian terhadap detail-detail kecil, pengembangan ide secara mendalam, dan pengambilan keputusan yang matang dalam setiap tahap pembuatan karya. Dengan kata lain, elaborasi adalah kunci untuk menciptakan karya seni yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga kaya akan makna dan pesan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak Peserta didik telah dilatih untuk memperhatikan detail dalam karya seni mereka. Mereka menyadari bahwa dengan memperhatikan setiap elemen kecil dalam karya mereka, hasil akhirnya akan jauh lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa Peserta didik telah memahami pentingnya detail dalam menghasilkan karya seni berkualitas. Selain memperhatikan detail, peserta didik juga membutuhkan umpan balik dari guru untuk meningkatkan kualitas karya mereka. Peserta didik lain telah menekankan pentingnya peran guru dalam memberikan masukan yang konstruktif. Umpan balik yang baik dapat membantu Peserta didik mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan mengembangkan ide mereka lebih lanjut. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan elaborasi Peserta didik. Mereka tidak hanya memberikan umpan balik, tetapi juga mengajarkan teknik-teknik khusus yang membantu peserta didik melihat detail dengan lebih cermat. Guru lain telah menerapkan metode pengajaran yang fokus pada pengembangan kemampuan observasi peserta didik. Selain itu, kolaborasi antara guru, peserta didik, dan orang tua juga sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung proses pembelajaran.

Elaborasi memainkan peran penting dalam meningkatkan kreativitas di kalangan Peserta didik, terutama dalam konteks pendidikan seni. Penelitian menunjukkan bahwa proses elaboratif, seperti memperluas ide dan mengintegrasikan konsep yang beragam, secara signifikan berkontribusi pada hasil kreatif dalam upaya artistik peserta didik (Arbuz-Spatari, 2019). Dengan kata lain, semakin baik peserta didik mengelaborasi ide-ide mereka, semakin besar kemungkinan mereka menghasilkan karya seni yang kreatif dan bermakna.

Kemampuan elaborasi tidak hanya meningkatkan kualitas karya seni, tetapi juga memberikan dampak positif lainnya bagi perkembangan Peserta didik. Pertama, elaborasi melatih Peserta didik untuk berpikir kritis dengan menganalisis informasi, mengevaluasi ide, dan membuat keputusan yang tepat. Kedua, elaborasi juga dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik ketika mereka berhasil menciptakan karya yang berkualitas.

Fluency

Fluency dalam seni mengacu pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan banyak ide atau karya seni dalam waktu singkat. Hal ini melibatkan kemampuan berpikir secara divergen, yaitu mencari berbagai

solusi yang mungkin untuk suatu masalah. Dengan kata lain, fluency berperan penting dalam merangsang kreativitas dan menghasilkan karya seni yang beragam dan inovatif. Data yang tersedia menunjukkan bahwa banyak Peserta didik telah dilatih untuk mengembangkan kemampuan fluency mereka. Peserta didik tersebut secara aktif mencari solusi dan mencoba ide-ide baru dalam karya seni mereka, yang menunjukkan pemahaman mereka tentang pentingnya menghasilkan banyak ide. Selain itu, peserta didik lain juga menunjukkan peningkatan fluency berkat dukungan dan umpan balik dari guru. Peran guru sangat penting dalam memfasilitasi pengembangan kemampuan fluency peserta didik. Guru dapat merancang tugas-tugas yang secara khusus bertujuan untuk mendorong Peserta didik berpikir kreatif dan menghasilkan banyak ide. Kolaborasi antara guru, peserta didik, dan orang tua juga menjadi elemen penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung proses pembelajaran ini.

Menurut Hendrik et al.,(2022), peserta didik yang memiliki fluency yang tinggi akan menunjukkan produktivitas yang konsisten dalam menciptakan karya seni, serta mampu mengeksplorasi berbagai konsep dan teknik dengan lancar dan tanpa kesulitan. Mereka dapat dengan cepat menyesuaikan diri dengan perubahan atau tantangan baru dalam proses kreatif, yang memungkinkan mereka terus mengembangkan keterampilan dan teknik mereka. Lebih jauh lagi, fluency memungkinkan peserta didik mengeksplorasi berbagai ide tanpa merasa terbatas atau terhalang, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas dan keberagaman karya seni mereka.

Kemampuan fluency memiliki berbagai dampak positif pada perkembangan peserta didik. Pertama, fluency dapat meningkatkan kualitas karya seni Peserta didik. Dengan menghasilkan banyak ide, peserta didik memiliki kesempatan untuk memilih ide terbaik dan mengembangkannya lebih lanjut. Kedua, fluency juga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Peserta didik dengan fluency tinggi cenderung lebih mudah menemukan berbagai solusi alternatif ketika dihadapkan pada suatu masalah. Ketiga, fluency meningkatkan rasa percaya diri Peserta didik. Ketika Peserta didik merasa mampu menghasilkan banyak ide, mereka akan lebih percaya diri dalam mengeksplorasi ide-ide baru dan berani mengambil risiko.

Maka dapat dikatakan bahwa fluency adalah keterampilan yang sangat berharga dalam pembelajaran seni. Kemampuan ini memungkinkan Peserta didik menghasilkan karya seni yang beragam, inovatif, dan menarik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus mendorong Peserta didik dalam mengembangkan kemampuan fluency mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya memberikan tugas-tugas yang menantang, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

SIMPULAN

Penggunaan media dan teknologi pembelajaran dalam pendidikan seni di Sekolah Menengah Teologi Kristen Tarus merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Melalui integrasi yang tepat, peserta didik tidak hanya mengembangkan keterampilan artistik tetapi juga mempersiapkan diri menghadapi tantangan era digital sambil tetap mempertahankan nilai-nilai kristiani dalam berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

- , J. S., - , M. M. K., - , T. K. B., - , S. C., - , S. R., & - , S. S. (2024). Technologies Used in Education. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 6(3), 1–6. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i03.22020>
- . I. S., . M. A. H., . N. A., . S. O. S., & . A. I. (2023). Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Pembelajaran Dalam Peningkatan Prestasi Siswa Di Sekolah Pada Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(4), 361–363. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.427>

- 175 *Pentingnya Media Dan Teknologi Pembelajaran Untuk Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Seni* - Steffi Eka Permatasari R. A. Ratu, Dersy Rejoice Taneo, Marsya Phventa Manafe
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.7994>

Abdel Aziz AboElwafaa, M. (2023). Vision in the applications of digital technology in arts development. *International Journal of Multidisciplinary Studies in Art and Technology*, 6(2), 71–95. <https://doi.org/10.21608/ijmsat.2024.275153.1025>

Amaliyah, N. (2023). Development of Technological, Pedagogical and Content Knowledge Based Learning Media. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 107–116. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i1.34838>

Arbuz-Spatari, O. (2019). Art - Subject - Object in Artistic and Plastic Creativity of Pupils and Students in Artistic Education . *Review of Artistic Education*, 18(1), 233–240. <https://doi.org/10.2478/rae-2019-0025>

Gupta, D. S. K., & M, H. (2022). Lack of it Infrastructure for ICT Based Education as an Emerging Issue in Online Education. *Technoarete Transactions on Application of Information and Communication Technology(ICT) in Education*, 1(3), 19–24. <https://doi.org/10.36647/ttaictc/01.03.a004>

Hendrik, B., Ali, N. M., Nayan, N. M., Isa, N. A. M., & Masril, M. (2022). A New Robotic Learning Activity Design to Increase the Figural Creativity: Originality, Elaboration, Flexibility, and Fluency. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 12(1), 114–120. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.12.1.14109>

Heny, M. T. (2020). *ADHI WACANA*. sttaw.ac.id. <https://www.sttaw.ac.id/wp-content/uploads/2021/10/5.-Peranan-Wanita-menurut-Amsal-31...-heny-daud.pdf>

Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*. <https://www.neliti.com/publications/330005/media-pembelajaran-dalam-pembentukan-interaksi-belajar-siswa>

Kitsa, M., & Mudra, I. (2022). Interactive Content as a Mean of Attracting an Audience on TV Sites. *Postmodern Openings*, 13(4), 14–41. <https://doi.org/10.18662/po/13.4/503>

Kirkic, K. A., Cetinkaya, F., & Khairuna, K. (2023). Benefits of Learning Media in the Learning and Teaching Process At University. *Jurnal Eduscience*, 10(2), 659–664. <https://doi.org/10.36987/jes.v10i2.4780>

Krasiuik, I. (2024). Creativity Is a Personal Resource of Pedagogical Design, Increasing the Productivity of Future Teachers' Professional Training. *Problems of Modern Teacher Training*, 1(1(29)), 42–50. [https://doi.org/10.31499/2307-4914.1\(29\).2024.305088](https://doi.org/10.31499/2307-4914.1(29).2024.305088)

Kristanto, A. (2017). Memahami Paradigma Pendidikan Seni. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen, Dan Musik Gereja*, 1(01), 119–126. <https://doi.org/10.37368/ja.v1i01.90>

Larosa, S. (2021). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Mawar Saron: Jurnal Pendidikan Kristen Dan Gereja*. <https://ojs.sttmsl.ac.id/index.php/Jurung/article/view/40>

Leimar, O., Quiñones, A. E., & Bshary, R. (2023). *Flexibility of learning in complex worlds*. 1–36.

Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.

Oci, M. (2016). Kreativitas Belajar. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 4(2), 55–64. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v4i2.26>

Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*. repository.uinsu.ac.id. http://repository.uinsu.ac.id/17641/1/Diktat_Media_Pembelajaran_Naik_Pangkat.pdf

Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*. <http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PK/article/view/1300>

Switri, E. (2022). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. books.google.com.

Thapa, A. B. (2022). Technology Integration for Quality Education: A study for Equity and Justice. *Bodhi: An Interdisciplinary Journal*, 71–88. <https://doi.org/10.3126/bodhi.v8i1.46456>

Wahyudi, D., & Sari, A. (2016). Penggunaan Media, Variasi, dan Umpang Balik dalam Proses Pembelajaran

176 *Pentingnya Media Dan Teknologi Pembelajaran Untuk Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Seni - Steffi Eka Permatasari R. A. Ratu, Dersy Rejoice Taneo, Marsya Phventa Manafe*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.7994>

untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa. In *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational core.ac.uk.* <https://core.ac.uk/download/pdf/276285411.pdf>

Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran.* books.google.com.