

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGAJAR MAHASISWA
PGSD UKI TORAJA DI ERA COVID-19**

Peggi Grace Sumule¹, Reni Lolotandung²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Kristen Indonesia Toraja

peggracesumule@gmail.com¹, renilolotandung@ukitoraja.ac.id²

Abstrak

Keterampilan mengajar harus dimiliki oleh guru, salah satunya adalah keterampilan dalam menciptakan variasi. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi, selama masa pandemi covid-19. Oleh karena itu, sebagai calon guru mahasiswa PGSD UKI Toraja diharapkan memiliki keterampilan-keterampilan mengajar dalam berbagai situasi dan kondisi, khususnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi bagi mahasiswa PGSD dalam proses mengajar. Manfaat penelitian ini adalah bagi mahasiswa calon guru dapat mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan mengajar di berbagai mata pelajaran. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat bagi mahasiswa PGSD Semester V, dalam mempersiapkan diri pada kegiatan pelaksanaan PLP II di lingkup persekolahan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana pendukung agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis desain deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pembagian kuesioner melalui link google form pada media sosial whatss app dan study literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar, selain itu mahasiswa PGSD UKI Toraja dapat mengembangkan potensi-potensi dalam diri untuk menciptakan inovasi-inovasi dengan mendesain pembelajaran yang lebih kreatif dengan menggunakan media belajar yang berbasis teknologi.

Kata kunci: *Media pembelajaran, teknologi, keterampilan mengajar*

1. PENDAHULUAN

Pada penghujung akhir tahun 2019, dunia pendidikan di Indonesia mengalami kendala, hal ini disebabkan karena wabah virus Covid-19 sehingga pada awal tahun 2020 hingga saat ini 2021. Pandemi covid-19 menjadi momentum penting yang dianggap sebagai munculnya perubahan besar dalam menghadapi kehidupan secara umum terutama pada pendidikan di Indonesia, khususnya di perguruan tinggi. Sejak munculnya pandemi, proses pembelajaran beralih ke pembelajaran yang berbasis *online* atau pemanfaatan teknologi untuk tetap menunjang berjalannya proses pendidikan di Indonesia.

Dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki keterampilan mengajar yang baik, terutama di masa pandemi. Hal ini dikarenakan berpengaruh pada proses belajar dan hasil belajar siswa. Selain itu, hal tersebut sesuai dengan panggilan dan tanggung jawab yang Tuhan percayakan kepada setiap guru dalam melaksanakan tugas dan pekerjaannya. Namun demikian, pada kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kendala dalam mengajar di tengah pandemi. Hal ini disebabkan karenanya

rendahnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Sebagai calon guru, mahasiswa PGSD UKI Toraja perlu memperlengkapi diri dalam menghadapi kondisi *new normal* ke depannya, untuk menghasilkan calon guru yang produktif, kreatif dan inovatif, dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (versi buku elektronik) kata media berarti alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya [1]. Pada dasarnya peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran dengan baik, jika dibantu dengan alat peraga berupa media pembelajaran, agar peserta didik dapat memanfaatkan seluruh alat inderanya dalam menerima pelajaran dengan baik. Rowntree dalam M. Miftah (2013) mengemukakan salah satu fungsi media, yaitu dapat membangkitkan motivasi belajar [2]. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar [3].

Berdasarkan pendapat tersebut, kita dapat mengetahui peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik maupun mahasiswa PGSD UKI Toraja karena dengan bantuan teknologi sebagai media belajar siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, untuk menemukan hal-hal baru dalam perkembangan kepribadiannya. Dengan adanya bantuan pemanfaatan media pembelajaran maka kita dapat menyampaikan materi ajar kepada peserta didik sebagai penerima pesan atau penerima ilmu sehingga dapat mempertinggi efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata teknologi mengandung arti metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis, ilmu pengetahuan terapan atau keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia [4]. Kawasan yang dimiliki oleh teknologi pembelajaran ada 5 macam yaitu kawasan *design*, pengembangan, pemanfaatan, pelaksana kebijakan (pengelolaan), penilaian atau apresiasi.

Pentingnya penelitian ini dilakukan untuk memotivasi mahasiswa calon guru khususnya Mahasiswa Perguruan Sekolah Dasar (PGSD) UKI Toraja dalam mengembangkan keterampilan mengajar melalui pemanfaatan media berbasis teknologi pembelajaran dengan mendesain materi-materi pembelajaran yang lebih kreatif untuk mendukung proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Sebagai mahasiswa calon guru, simulasi-simulasi mengajar juga sangat penting dilaksanakan yang berguna untuk meningkatkan keterampilan dasar mengajar yang bervariasi, dengan memanfaatkan media untuk mengetahui tujuan pembelajaran tercapai dengan dengan baik.

Menurut Anshori (2019) [5, p. 2] dalam jurnal pendidikan yang berjudul "*Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*", kemajuan teknologi informasi menjadikan manusia dalam berhubungan dengan pihak lain seakan tidak lagi dibatasi oleh waktu dan tempat [5]. Dalam hal ini, dengan berkembangnya teknologi kapanpun dan dimanapun manusia bisa menjalin hubungan atau relasi, untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi kepada orang lain baik yang jauh maupun yang dekat. Dalam Jurnal Pendidikan Dasar yang berjudul "*Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*", (Salsabilah, dkk 2020) mengemukakan bahwa teknologi dan informasi menjadi solusi untuk pembelajaran

yang dilakukan sekarang ini [6]. Sedangkan menurut (Yaumi, 2018) dalam (Salsabila, dkk 2020) mengemukakan bahwa dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, sehingga berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang digunakan sekarang inimeskipun dengan penanaman yang berbeda-beda [7].

Kedua penelitian tersebut dijadikan sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian yang dilakukan di Kampus Universitas Kristen Indonesia Toraja, untuk mengetahui manfaat pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pembelajaran bagi kalangan mahasiswa khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam menciptakan ide-ide dan variasi-variasi dalam melaksanakan praktek mengajar baik di kampus, maupun saat melaksanakan praktek mengajar di Sekolah Dasar saat melaksanakan PLP II nantinya.

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki adalah keterampilan dalam mengadakan variasi, dimana teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di masa pandemi *covid-19*. Oleh karena itu, sebagai calon guru mahasiswa PGSD UKI Toraja harus memiliki keterampilan-keterampilan mengajar dalam berbagai situasi dan kondisi, khususnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di tengah pandemi *covid-19* [8]. Saettler yang dikutip oleh Yaumi dalam artikelnya memaparkan teknologi ialah ilmu pengetahuan terapan yang dirancang secara sistematis dan praktis yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan barang dan jasa, keterampilan produksi, informasi, dan organisasi [9]. Teknologi Pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi keseluruhan proses belajar untuk suatu tujuan khusus, serta didasarkan pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia dan manusia agar belajar dapat berlangsung efektif. Teknologi Pembelajaran merupakan gabungan dari tiga aliran yang saling berkepentingan, yaitu media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran dan pendekatan sistem dalam pendidikan yang dikemukakan oleh Edgar Dale dan James Finn merupakan dua tokoh yang berjasa dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran modern [10].

Keterampilan Dasar Mengajar (*teaching Skill*) adalah Kemampuan atau keterampilan yang bersifat khusus (*most specific instructional behaviors*) yang harus dimiliki oleh guru, dosen, instruktur atau widyaiswara agar dapat melaksanakan tugas mengajar secara efektif, efisien dan profesional (As. Giloman, 1991) [11]. Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. Perkembangan itu menyebabkan perubahan yang berarti bagi manusia dan media dijadikan sebagai wadah pembelajaran yang telah menjadi suatu kebutuhan pokok (primer) bagi manusia. Pada zaman modern ini, media elektronik dalam perkembangannya bermetamorfosis ke dalam dunia maya.

2. METODE

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa mesin (teknologi) dipandang sebagai aplikasi ilmu pengetahuan yang dapat berwujud media elektronik, media berbasis aplikasi atau mesin pembelajaran lainnya menempati posisi strategis dalam mempermudah dan memperlancar belajar. Subjek dalam penelitian ini mahasiswa PGSD UKI Toraja, sebagai calon pendidik di Sekolah Dasar. Variabel tetap dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan mengajar. Sedangkan variabel peubah dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi.

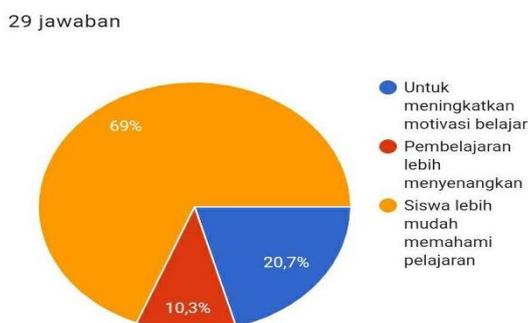
Pengumpulan data dilakukan pembagian angket atau kuesioner melalui *google form* kepadamahasiswa di UKI Toraja, khususnya pada prodi Pendidikan Perguruan Sekolah Dasar sebagai sasaran utama dalam penelitian. Data yang telah diperoleh kemudian di cek keabsahannya. Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pengumpulan hasil jawaban responden dari pembagian kuesioner yang dibagikan secara *online*, yang dilihat pada *google drive* yang diperoleh 29 orang sebagai responden.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif tipe deskriptif analitis yang mencoba menjelaskan secara terperinci masalah yang diteliti dengan pendekatan tinjauan pustaka (*library research*) yang bersumber baik dari buku dan jurnal mengenai pemanfaatan TIK sebagai media dalam pembelajaran. Referensi akan menjadi sumber utama dalam penulisan artikel ini meliputi jurnal nasional dan Internasional serta buku cetak dan *online*.

Proses analisis data pada penelitian ini adalah diawali dengan merumuskan masalah, kemudian membuat kerangka penelitian, lalu membuat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pengaruh dan kendala-kendala yang dialami oleh mahasiswa dalam menciptakan desain pembelajaran berupa media pembelajaran yang berbasis teknologi. Kemudian pertanyaan tersebut dibuat dalam bentuk kuesioner atau angket melalui *link google form* yang kemudian dibagikan di media sosial *Whats App*. Teknik pengumpulan data penelitian ini, dengan menampung hasil survei jawaban dari responden pada *google drive*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pembagian angket atau kuesioner yang dibagikan melalui *google form* pada media sosial *Whats App*, diperoleh sebanyak 29 orang sebagai responden, mengenai tujuan dan kendala yang dialami mahasiswa Perguruan Sekolah Dasar dalam memanfaatkan berbagai sumber untuk membuat alat peraga yang kreatif dan inovatif. Penggunaan alat peraga diperoleh data-data sebagai berikut ini:



Gambar 1. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Proses Belajar

Berdasarkan hasil pembagian angket atau kuesioner secara *online* melalui *google form* diperoleh 29 orang sebagai responden. Pada Gambar 1. menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran diperoleh data untuk meningkatkan motivasi belajar sebesar 20,7%, pembelajaran lebih menyenangkan 10,3 %, dan siswa lebih mudah memahami pelajaran diperoleh data 69%. Pada Gambar 1, kita dapat mengetahui bahwa pengaruh yang diperoleh jika kita memanfaatkan media pembelajaran adalah siswa mudah memahami pelajaran dengan baik, yang lebih efisien dan efektif.

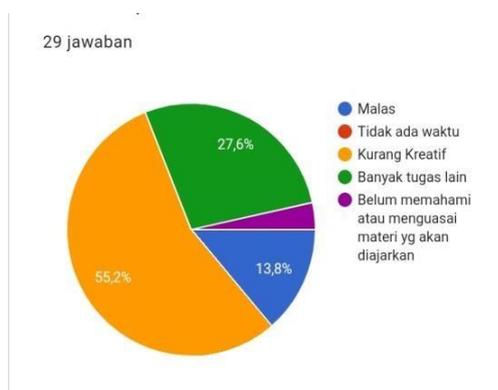
Sejalan dengan penelitian ini, Arsyad (2006: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu [3].

Berdasarkan pendapat tersebut dan dari hasil survei yang telah diperoleh yaitu tujuan mahasiswa dalam memanfaatkan media pembelajaran, maka siswa lebih mudah memahami pelajaran diperoleh data 69%, sehingga penulis menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting karena dapat membangkitkan motivasi belajar, merangsang kegiatan belajar, dan bisa memberikan pengaruh-pengaruh yang positif kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman yang bermakna. Selain itu, penggunaan teknologi akan sangat membantu mahasiswa khususnya Perguruan Sekolah Dasar (PGSD) dalam menggunakan aplikasi-aplikasi untuk menciptakan inovasi-inovasi baru dalam setiap mata pelajaran di Sekolah Dasar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan oleh mahasiswa, dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, mahasiswa harus giat dalam mengembangkan setiap potensi-potensi yang dimiliki untuk memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang banyak digunakan seperti penyajian multimedia, misal *slide plus suara (tape)*, *multi-image*, animasi-animasi bergerak pada *powerpoint*, video pembelajaran pada *youtube* dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil pembagian kuesioner yang dibagikan secara *online* melalui aplikasi *Whats App*, mahasiswa PGSD di Universitas Kristen Indonesia Toraja dalam memanfaatkan aplikasi-apliaksi pembelajaran. Namun, yang menjadi kendalanya mahasiswa tidak dapat mengembangkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran yang kreatif karena 1) tidak bisa membagi waktu dengan baik, 2) kurang kreatif dalam menciptakan inovasi-inovasi baru, 3) banyaknya tugas-tugas yang diberikan oleh Dosen sehingga mahasiswa 4) Masih ada beberapa mahasiswa yang belum memahami bahan ajar dengan baik, sehingga kendala yang dialami sangat sulit memanfaatkan vitur-vitur aplikasi pada komputer atau laptop yang lebih kreatif.

Berikut ini gambar yang menunjukkan kendala yang dialami mahasiswa PGSD dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif:



Gambar 2. Hasil Survei Pembagian KuesionerKendala Mahasiswa Memanfaatkan Media Pembelajaran Kreatif

Pada Gambar 2, diperoleh data 29 jawaban dari responden tentang kendala yang dialami oleh mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di UKI Toraja dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang lebih kreatif. Pada Gambar 2. menunjukkan hasil presentase responden diperoleh data 13,8% karena faktor malas, mahasiswa kurang kreatif dalam diperoleh data 55,2%, mahasiswa mengalami kendala karena banyak tugas lain diperoleh data 27,6%, dan sisanya mahasiswa pada umumnya belum menguasai dan memahami materi sehingga diperoleh data 3,4%. Pada Gambar 2. dapat diketahui bahwa faktor penyebab utama atau kendala mahasiswa dalam memanfaatkan media pembelajaran adalah kurang kreatif. Kendala inilah yang menjadi penghambat mahasiswa PGSD dalam menggunakan media saat mengajar, sehingga lebih banyak yang mengutamakan untuk menyelesaikan tugas-tugas dari Dosen. Sehingga sehubungan dengan penelitian ini, mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UKI Toraja harus mengetahui tujuan, dan manfaat dari penggunaan media berbasis teknologipembelajaran.

Cara mengatasi kendala yang dialami oleh mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Kristen Indonesia Toraja, agar bisa lebih produktif dalam mendesain pembelajaran adalah memanfaatkan berbagai aplikasi-aplikasi yang juga merupakan media dan bahan ajar yang bervariasi yang dapat membantu mahasiswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang mereka pelajari, mahasiswa juga dapat memanfaatkan waktu yang luang untuk mengetahui penggunaan multimedia sebagai saranabelajar, agar bisa menguasai teknologi dengan baik. Dalam pemanfaatan media pembelajaran, proses belajar mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa dapat berjalan efektif dan efisien, tentunya ada banyak faktor yang harus dipertimbangkan, seperti tujuan yang ingin dicapai, materi yang akan dipelajari, pengalaman peserta didik, ketersediaannya, kebermanfaatannya dan tentunya kemampuan mahasiswa calon guru dalammemanfaatkannya.

Selain itu, dengan pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi, dapat memberikan manfaat di antaranya: 1) Menambah kegiatan belajar siswa di dalam kelas 2) Menghemat waktu belajar. 3) Dapat memberikan hasil belajar lebih permanen dan mantap. 4) Dapat membangkitkan minat perhatian (motivasi) dan aktivitas pada siswa. 5) Memberikan makna tentang arti pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang berguna sebagai suatu alat perantara yang dapat diserap oleh mata dantelinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif danefisien, khususnya di masa pandemi saat ini.

Terkait dengan kondisi guru abad-21, tidak ada alasan bagi mahasiswa Universitas Kristen Indonesia Toraja (PGSD) untuk menyatakan tidak mampu menggunakan media-media dalam mendukung proses pembelajaran. Alasannya, pada era digital sekarang ini atau dikenal abad-21 ini informasi begitu berlimpah, sehingga segala sesuatunya dapat dipelajari apabila ada kemauan. Variasi dalam penggunaan media dan bahan ajar tersebut adalah sebagai berikut ini:

a) Variasi media bahan ajar yang dapat dilihat.

Variasi media atau bahan yang dapat dilihat ini, erat kaitannya dengan upaya guru dalam memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki gaya belajar khususnya visual, seperti pemanfaatan alat peraga berbasis teknologi pembelajaran contohnya *animasi- animasi* bergerak pada *powerpoint*, *information literacy*, *media literacy*, dan *ICT Literacy* [13].

b) Variasi media atau bahan yang dapat di dengar.

Variasi media atau bahan yang dapat dilihat ini, erat kaitannya dengan upaya guru dalam memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki gaya belajar *audiotory* [13]. Contoh dari penggunaan variasi media atau bahan yang dapat didengar misalnya mahasiswa menciptakan video-video pembelajaran kreatif yang bisa dibagikan melalui *link youtube* kepada peserta didik, sehingga teknologi bisa diterapkan sebagai inovasi-inovasi dalam dunia pendidikan.

c) Variasi media atau alat dan bahan yang dapat diraba.

Media dan bahan yang dapat diraba, sangat menyenangkan bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik [13]. Dalam hal ini, peserta didik akan lebih senang apabila secara langsung mereka diminta untuk mengukur langsung benda-benda yang berbentuk persegi yang ada disekitarnya, apakah itu buku, tempat pensil, meja dan kursinya sendiri, bahkan ubin di atas kelas. Melalui, komponen keterampilan variasi menggunakan media yang dapat diraba ini akan peserta didik akan mendapat pengalaman bermakna melalui kegiatan yang langsung dipraktekkan oleh siswa.

Dengan demikian, dengan memanfaatkan berbagai media sebagai sumber belajar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Fungsi seluruh panca indra peserta didik untuk meningkatkan minat dan perhatian peserta didik melalui efektivitas belajar dengan cara mendengar, melihat, meraba, dan menggunakan pikirannya secara logis. Materi pelajaran tidak hanya sekedar menerawang pada kawasan abstrak, melainkan sebagai proses empirik yang konkrit yang nyata serta menjadi bagian dari hidup peserta didik [14].

Salah satu di antara beberapa keterampilan-keterampilan mengajar yang harus dimiliki oleh mahasiswa calon guru adalah keterampilan membuat variasi, dimana sebagai mahasiswa dituntut untuk menciptakan variasi konteks pelajaran sesuai minat dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, sebagai mahasiswa calon guru kita terlebih dahulu harus merencanakan kegiatan pembelajaran, kemudian kita membuat proses pelaksanaannya dalam pembelajaran agar dapat berjalan dengan sistematis, cara yang dapat kita lakukan adalah dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), sehingga dengan adanya RPP kita dapat mengetahui alur atau jalannya proses pembelajaran dengan baik, dan yang terpenting adalah kita harus menguasai materi yang akan kita ajarkan supaya kita juga dapat menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran yang akan kita berikan kepada siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh calon pendidik khususnya mahasiswa PGSD UKI Toraja di masa pandemi *covid-19*. Perkembangan zaman yang terus berubah, menuntut kita sebagai calon pendidik, untuk mengikuti setiap perubahan-perubahan yang lebih banyak memanfaatkan teknologi.

Peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, sebagai dosen, guru, maupun mahasiswa dituntut untuk menggunakan media di dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, melalui media pembelajaran kita dapat mengetahui bahwa dengan pemanfaatan media berbasis teknologi membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Jadi, media pembelajaran berbasis teknologi sangat memberikan

pengaruh yang sangat penting, dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan optimal, dan menghasilkan calon guru yang kreatif dan inovatif.

Saran penulis melalui penelitian ini adalah sebagai mahasiswa calon guru khususnya bagi kalangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Kristen Indoensia Toraja harus belajar dengan tekun dan aktif dalam menciptakan inovasi-inovasi untuk mendesain materi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sarana yang dapat mendukung agar pembelajaran lebih berkualitas dan bermutu, dengan harapan dapat menghasilkan calon guru yang *excellent* pada era abad-21 sehingga tercipta agen-agen pembaharu dalam menciptakan inovasi-inovasi baru dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online - definisi kata," *Potensi*. 2014.
- [2] M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Kwangsan J. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, p. 95, 2013, doi: 10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105.
- [3] T. Firdaus, "Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran," 2018, doi: 10.31219/osf.io/46ckj.
- [4] E. Setiawan, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): Kamus versi online/daring (dalam jaringan)," *KBBI Online*, 2019. .
- [5] S. Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," *Civ. J. Ilmu Pendidik. PKn dan Sos. Budaya*, vol. 2, no. 1, pp. 88–100, 2019.
- [6] R. Habibah, U. H. Salsabila, W. M. Lestari, O. Andaresta, and D. Yulianingsih, "Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19," *Trapsila J. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 02, p. 1, 2020, doi: 10.30742/tpd.v2i2.1070.
- [7] M. Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran - Dr. Muhammad Yaumi*, - Google Buku. 2018.
- [8] M. R. D. Wahyulestari, "Keterampilan Dasar Mengajar Di Sekolah Dasar," *Pros. Semin. Nas. Penelitian, Pendidik. dan Penerapan MIPA*, 2018.
- [9] J. Tarbiyah and F. Agama, "Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran."
- [10] M. Ramli, "Media Teknologi Pembelajaran," *IAIN Antasari Press*, pp. 1–3, 2012.
- [11] N. Nofrion, "Keterampilan Dasar Mengajar Guru," 2018, doi: 10.31227/osf.io/bcyvm.
- [12] A. B. Utama, "Pemanfaatan Teknologi Informasi di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya," *J. Univ. Airlangga*, 2014.
- [13] E. Safitri and U. T. Sontani, "Keterampilan Mengajar Guru dan Motivasi Belajar Siswa Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, 2016, doi: 10.17509/jpm.v1i1.3258.
- [14] T. Pramono, "Mengoptimalkan Penggunaan Alat Peraga Dalam Setiap Kegiatan Pembelajaran," *Semin. Nas. 2017 "Menjadi Pembelajar Sepanjang Hayat dengan Literasi sebagai Upaya Memajukan Pendidik. Anak Bangsa"*, pp. 1689–1699, 2017, [Online]. Available: <http://repository.upy.ac.id/1814/2/23>. T. Pramono.pdf.