

Manajemen Pengembangan Sumber Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Siswa di MAN 2 Nganjuk

Ahmad Fendi Ghozali

Jurusan Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam

Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Republik Indonesia

ahmadfendighozali@gmail.com

ABSTRACT

The development of technology that is increasing from year to year is undeniable in the world of education so that it requires educators and students to be able to master technology so that educational institutions can continue to produce students who are creative and achievers. Digital-based learning media sources need to be improved in educational institutions, reminding that in today's era the role of technology in daily activities is used as the main point in carrying out activities. This journal uses a descriptive qualitative research method that describes the data findings in an easy-to-understand narrative form. The results of this study indicate that digital media and management of media resource development are used as a balancing material in learning activities in the world of education.

Keywords: *Media resource development management, Digital Media, Creativity and Achievement*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat dari tahun ke tahun tidak dapat dipungkiri lagi dalam dunia pendidikan sehingga mengharuskan para tenaga pendidik maupun siswanya mampu menguasai teknologi supaya lembaga pendidikan dapat terus mencetak siswa siswi yang kreatif dan berprestasi. Sumber media pembelajaran berbasis digital perlu ditingkatkan dalam lembaga pendidikan mengingatkan pada zaman saat ini peranan teknologi dalam kegiatan sehari-hari dijadikan sebagai pokok utama dalam melakukan aktivitas. Pada jurnal ini menggunakan penelitian metode kualitatif deskriptif yang memaparkan hasil temuan data dalam bentuk narasi yang mudah dipahami. Hasil dari penelitian ini menunjukkan antara media digital dengan manajemen pengembangan sumber media yang digunakan sebagai bahan penyeimbang dalam kegiatan pembelajaran di dalam dunia pendidikan.

Kata Kunci: *Manajemen pengembangan sumber media, Media Digital, Kreativitas dan Prestasi*

PENDAHULUAN

Era digital 5.0 mempengaruhi kondisi pembelajaran di kelas saat ini ditandai dengan peningkatan media dan sumber belajar yang intensif untuk bisa menjangkau semua siswa tanpa terkecuali dan dilaksanakan dalam kondisi waktu maupun tempat yang fleksibel.(Usman et al., 2022) Bahkan kalangan akademisi dari perguruan tinggi terlibat

secara aktif untuk mengembangkan media dan sumber belajar serta turun langsung ke lembaga pendidikan yang menjadi sasaran.(Wibawa et al., 2021) Dengan ini dapat membantu para guru untuk menciptakan sebuah revolusi dan pergeseran sistem pembelajaran baru sehingga membutuhkan beberapa langkah-langkah yang bisa memberikan alternatif maupun inovasi dalam pengembangan media dan sumber belajar untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.(Khumaidah & Nu'man, 2021)

Banyak sekali institusi pendidikan dalam melakukan sebuah perkembangan melalui media dan sumber belajar tidak hanya di fungsikan sebagai pelengkap dalam materi pembelajaran namun juga dijadikan sebagai salah satu sumber belajar yang efektif di tengah wabah covid 19 yang kala itu belum berakhir. Oleh karena itu setiap madrasah sangat membutuhkan kecakapan dan kompetensi untuk bisa mengembangkan media dan sumber belajar sehingga bisa memenuhi tuntutan pembelajaran di era digital 5.0 saat ini yang menekankan kepada kreativitas dan prestasi belajar siswa yang maksimal.

Seiring dengan perkembangan covid 19 yang telah berakhir maka pengembangan media dan sumber belajar tetap mendapatkan perhatian yang serius terutama bagi guru dan siswa.(Nurbani & Puspitasari, 2022) Bentuk perhatian itu diwujudkan dalam bentuk pengembangan media dan sumber belajar yang difokuskan kepada fasilitasi cara guru mengajar yang efektif sehingga terciptanya siswa bisa menerima materi pembelajaran dengan efektif.(Zahwa & Syafi'i, 2022) Oleh karena itu, perlu dilakukan sebuah langkah manajemen pengembangan media dan sumber belajar yang sesuai dengan kondisi saat ini agar bisa menciptakan kondisi belajar yang berorientasi pada kreativitas dan prestasi siswa. Hal itu tidak mudah dilakukan, asalkan dilaksanakan dengan cara sistematis yang memenuhi kaidah langkah-langkah manajerial dalam pengembangan media dan sumber belajar yang tepat.(Saragih & Silalahi, 2022)

Ditilik dalam ajaran Islam, isyarat pengembangan media dan sumber belajar terbaca dalam QS. Al-Ahzab 21 yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْنَةٌ حَسَنَةٌ لِمَنْ كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرِ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

21. Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah.

Dalam potongan ayat tersebut terbaca bahwa dalam memberikan materi pendidikan nabi pun menggunakan media *Uswatun Hasanah* sebagai cara untuk memudahkan pemahaman para umatnya.(Putri & Mayar, 2021) Media yang digunakan tersebut memang belum berbasis teknologi namun setidaknya dari potongan ayat tersebut menggambarkan bahwa kegiatan penyampaian nilai-nilai pendidikan selalu diikuti dengan penggunaan media dan sumber belajar untuk memudahkan pemahaman terhadap materi yang diberikan.

Pada penelitian sebelumnya peneliti telah melakukan beberapa penelitian antara lain dari Navy (2014), *Penelitian Manajemen Pengembangan Sumber Belajar*, yang dilakukan bersifat eksploratif.(Navy, 2014) Penelitian Navy ini mencoba mengembangkan sumber belajar yang mampu mengembangkan mutu pembelajaran sains di sekolah dasar. Penelitian ini menarik karena sudah menjadi salah satu yang memberikan gambaran awal mengenai manajemen pengembangan sumber belajar sebagai salah satu instrumen yang menjadikan kualitas pembelajaran sains menjadi lebih berkualitas di lingkungan pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Kustandi dan Situmorang menawarkan sebuah penjelasan yang lebih utuh tentang bagaimana mengembangkan media dan sumber belajar digital.(Kustandi &

Situmorang, 2013) latihan kustandi dan Situmorang ini penting untuk dikaji mengingat keduanya menawarkan cara pengembangan media dan sumber belajar yang lebih detil dari pada penelitian sebelumnya. Disamping itu penelitian ini juga memberikan pemahaman yang lebih utuh sehingga menghilangkan kebingungan diantara Para pengembang media dan sumber belajar berbasis digital tentang tata cara yang efektif untuk menerapkannya.

Berdasarkan pendahuluan diatas maka memutuskan tiga masalah: (1) Bagaimana perencanaan pengembangan media dan sumber belajar digital dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi siswa di MAN 2 Nganjuk? (2) Bagaimana pelaksanaan pengembangan media dan sumber belajar digital dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi siswa di MAN 2 Nganjuk? (3) Bagaimana model pengembangan media dan sumber belajar digital dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi siswa di MAN 2 Nganjuk?

KAJIAN LITERATUR

Landasan Teori

1. Pengertian Manajemen Pengembangan Media dan Sumber Belajar

Manajemen merupakan cara menggunakan sumber daya yang ada di lembaga organisasi secara efektif agar bisa mencapai visi dan misinya. Dalam konteks pengembangan media dan sumber belajar, maka manajemen dipahami sebagai sebuah langkah atau program yang dilakukan oleh sekolah atau madrasah untuk mendorong guru sebagai manajer kelas agar dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya untuk mengembangkan media dan sumber belajar yang digunakannya tersebut menjadi lebih optimal. Manajemen pengembangan media dan sumber belajar memiliki arti mengatur mengelola menganalisa penggunaan media dan sumber belajar yang efektif dan efisien sehingga bisa menghasilkan output berupa siswa yang kreatif dan berprestasi.(Fathurrohman & Sulistyorini, 2001) Dalam arti lain, manajemen pengembangan media dan sumber belajar merupakan sebuah proses yang menggerakkan guru dan siswa maupun sumber daya lain untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang kreatif dan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan prestasi.(Majid, 2009)

Media memiliki makna dasar sebagai pengantar atau perantara ini berarti media memberikan fungsi sebagai pengantar pesan dari yang mengirim kepada yang menerima. Dalam konteks pembelajaran, media dipahami sebagai alat perantara materi pembelajaran yang memudahkan siswa dalam menelaah materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis karena membentuk situasi dan kondisi kegiatan belajar mengajar yang diampu oleh guru. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan sistem pengelolaan pembelajaran yang singkron dengan kondisi pembelajaran saat ini terutama setelah saat Covid-19 yang dicirikan tidak lagi mengenal batas ruang dan waktu.

Media pembelajaran diartikan juga sebagai segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan-pesan pembelajaran sehingga memberikan respon dan pasangan kepada siswa untuk lebih aktif interaktif dalam belajar ini menegaskan bahwa media merupakan sebuah fasilitator pembelajaran untuk memberikan kelengkapan informasi dan pesan agar diterima dengan baik oleh siswa.(Shabir, 2022) Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar karena bisa merangsang kreativitas siswa. Oleh

karena itu, hubungan media pembelajaran dengan kreativitas siswa memiliki keterkaitan yang sangat erat. Media merupakan alat yang memfasilitasi agar siswa mampu mengeluarkan kreativitasnya. Sebab terkadang dalam pembelajaran yang tanpa menggunakan media, dimungkinkan potensi kreativitasnya tidak bisa keluar dengan maksimal.(Setiawan Agus, 2020)

Sedangkan yang dimaksud sumber belajar (*learning resources*) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sumber informasi, data dan referensi dalam kegiatan pembelajaran.(Siry & Gorges, 2020) Sebenarnya apapun dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang bermakna bagi siswa. Setidaknya ada empat sumber belajar yang bisa digunakan dalam pembelajaran 1) materi yang diajarkan. 2) peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan termasuk media pembelajaran dan 4) kondisi maupun situasi yang terjadi pada saat pembelajaran itu berlangsung.(Reiser & Ely, 1997) Maka keberadaan media dan sumber belajar selalu terikat dan tidak bisa dipisahkan satu sama lain. media dan sumber belajar merupakan satu kesatuan yang membentuk kegiatan pembelajaran berorientasi pada kreativitas dan keaktifan siswa.(Rasam & Sari, 2018)

Sumber belajar merupakan semua sumber yang bisa digunakan untuk pembelajaran siswa dalam belajar. Titik tekan dalam memahami sumber belajar terletak pada sifatnya yang memudahkan siswa bisa memanfaatkan sumber belajar tersebut secara individual maupun kolektif.(Hutabarat, 2020) Pemanfaatan Sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar bisa berasal dari satu sumber tersendiri maupun kombinasi dari berbagai macam sumber belajar yang dimiliki. Tidak ada ketentuan khusus untuk menggunakan satu sumber tersendiri maupun berbagai macam sumber belajar. Catatan yang terpenting dalam penggunaan sumber belajar adalah siswa harus bisa memahami konsep yang diberikan dengan penggunaan sumber belajar sehingga ia mendapatkan pemahaman yang lebih mudah dan efektif.(Rahmat et al., 2019) Tugas seorang guru sebagai manajer pembelajaran dalam mengembangkan sumber belajar ini adalah agar terjadi variasi dan kemudahan akses dalam pembelajaran melalui pemanfaatan sumber belajar yang semakin variatif dan mudah di akses oleh siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam fitur dan aplikasi yang tersedia di play-store atau Android. Aplikasi tersebut bisa diperoleh melalui penggunaan handphone atau telepon genggam. memang kita semua Siswa memiliki telepon genggam namun bisa dilakukan dan ditransfer melalui pembelajaran yang yang disisipkan dalam laptop guru. Media pembelajaran berbasis Android ini relatif disukai oleh siswa karena menarik dan mudah dipahami.

Ditilik dalam perspektif manajemen, pengembangan media dan sumber belajar dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa baik sebagai individu maupun kelompok sehingga mencapai tujuan pokok yang ditargetkan yaitu terwujudnya kreativitas dan pencapaian prestasi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila aktivitas manajerial ini dilakukan secara sistematis dengan pendekatan manajerial tertentu.(Talibo, 2018) Dengan demikian dapat dipahami manajemen pengembangan media dan sumber belajar merupakan perilaku operasionalisasi dari guru dan siswa di dalam sebuah sekolah madrasah dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembentukan siswa yang kreatif dan berprestasi. Manajemen pengembangan media dan sumber belajar tersebut dilakukan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang tepat sehingga menghasilkan sebuah proses

yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga setiap pembelajaran yang memanfaatkan media dan sumber belajar dapat berfungsi secara efektif.(Nata, 2010)

2. Manajemen Perencanaan pengembangan media dan sumber belajar berbasis digital

Perencanaan merupakan satu usaha untuk memilih berbagai bahan dan langkah yang bisa dilakukan untuk mencapai masa depan. Kegiatan perencanaan dilakukan secara terkoordinasi dan ditentukan tujuan maupun jangka waktu penyelesaiannya.(Ikhwan, 2016) Perencanaan bisa pula dipahami sebagai rangka sesuatu yang akan dikerjakan pada masa depan. Ada yang mengatakan perencanaan juga bentuk respon terhadap masa depan yang ingin dituju.(Hardi Tambunan et al., 2021)Dengan demikian manajemen perencanaan dalam konteks pengembangan media dan sumber belajar didefinisikan sebagai rangkaian dalam memilih langkah, metode dan prosedur tepat yang digunakan dalam mengembangkan media dan sumber belajar tersebut.(Suryapermana, 2017) Manajemen perencanaan pengembangan media dan sumber belajar ini juga bagian dari proses pengambilan keputusan yang diperlukan guru untuk memastikan bahwa pola tindakan yang disusunnya dalam mengembangkan media dan sumber belajar dinilai tepat dalam menerapkannya di dalam kelas.

Keberhasilan pengembangan media dan sumber belajar tergantung dari kesiapan, komitmen dan sinergitas antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.(Hanik, 2020) Kesiapan belajar menjadi salah satu kunci ketika siswa selalu dimatangkan persiapan belajarnya melalui pembiasaan apersepsi terlebih dahulu sebelum melaksanakan pembelajaran. Sedangkan guru juga menyiapkan dan mensosialisasikan penggunaan media dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran kepada siswa sehingga sebelum adanya kegiatan pembelajaran ada persiapan yang matang dari guru dan siswa sehingga menimbulkan keseriusan dan komitmen kuat dalam melaksanakan pembelajaran.(Amanullah, 2020) Di samping itu juga dibutuhkan komitmen dan sinergitas di dalam pengembangan media dan sumber belajar. Hal itu bisa terealisasikan melalui forum dialog interaktif sebelum, selama dan sesudah pembelajaran. Ini berarti konsep pengembangan media dan sumber belajar yang dilakukan selalu berbasis kepada kebutuhan belajar siswa sehingga terpetakan yang menjadi kesulitan baca dan solusi yang ingin diselesaikan mengatasi masalah tersebut.

3. Manajemen Pengembangan Media dan Sumber Belajar Berbasis Digital

Sifat karakteristik media yang dikembangkan menggunakan teknologi/digital meliputi: pertama memiliki fungsi pertama, memperjelas materi pembelajaran sehingga tidak terkesan verbalistik. kedua pengembangan media yang digunakan harus bisa mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra siswa sehingga meskipun di masa covid-19 masih bisa digunakan. Ketiga, penggunaan media juga harus bisa memberikan berbagai macam alternatif untuk mencegah agar siswa tidak pasif dengan demikian pengembangan media dan lakukan agar terjadi keaktifan siswa sebagai dasar terbentuknya kreativitas dan prestasi belajarnya.(Printina, 2017) Dengan mengetahui karakteristik pengembangan media dan sumber belajar berbasis digital tersebut, maka dapat disusun tujuan pembelajaran yang lebih adaptif.

Tujuan disusun pengembangan media dan sumber belajar berbasis digital terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran di masa covid-19 adalah membiasakan siswa menggunakan media dan sumber belajar tersebut dalam membangun kreativitas dalam belajar serta bisa memaksimalkannya dalam mencapai prestasi belajarnya.(Sitepu, 2022) Di samping itu juga memiliki maksud agar siswa bisa mengintegrasikan berbagai macam disiplin ilmu yang dipelajarinya dalam satu media dan sumber belajar yang mudah diterapkan. Keberadaan media dan sumber belajar berbasis digital menjadi penting bagi siswa untuk mendapatkan informasi yang lebih luas dan akurat pada saat pembelajaran tatap muka belum bisa dilaksanakan secara sepenuhnya.(Pratama & Sakti, 2020) Oleh karena itu, pengembangan media dan sumber belajar merupakan upaya membantu guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang bisa menghasilkan kreativitas dan prestasi siswa tanpa harus terhalangi oleh waktu yang terbatas maupun ruangan yang belum bisa digunakan secara maksimal.

4. Pengertian Kreativitas

Kreatif yang memiliki makna dasar menciptakan sebenarnya berasal dari kata bahasa Inggris “create”. Ditelusuri dalam makna kamus bahasa Indonesia, kata kreatif memiliki arti menghasilkan sesuatu yang baru.(Al-Khalili, 2005) Kegiatan menciptakan sesuatu yang baru dapat berwujud dalam tingkah laku, maupun benda. Proses untuk membentuk sesuatu yang baru itu bisa dilakukan dari sesuatu yang telah ada atau sudah eksis. Sebagian ahli menetapkan kreativitas sebagai kemampuan unik yang bisa menciptakan sebuah produk baru. Kemampuan tersebut lahir dari usaha memodifikasi yang sudah ada kemudian dikembangkan menjadi sesuatu dengan nilai yang lebih baik.(Munandar, 2004) Di samping itu, kemampuan kreatif juga membutuhkan kemampuan ketangkasan dalam belajar (*the disciplined mind*), kemampuan mensinergikan berbagai keterampilan (*the synthesizing mind*), kemampuan yang menghargai cara berpikir (*the respectful mind*) serta kemampuan menjunjung tinggi etika (*the ethical mind*).(Gardner, 2006) Kemampuan ini saling melengkapi satu dengan yang lain dan tidak bisa dipisahkan dalam diri seorang siswa.

Siswa yang memiliki kreativitas dicirikan dengan sebagai berikut: pertama, kelancaran. Argumentasi, gagasan, maupun pernyataannya yang dicetuskan dari pemikiran yang matang. Kedua, fleksibilitas. siswa memiliki kemampuan adaptif dengan menggunakan berbagai macam pendekatan untuk mengatasi masalah yang dihadapkan kepada dirinya. Ketiga, orisinalitas yakni mampu melahirkan berbagai macam ide dan imajinasi baru meskipun dilakukan dengan cara yang tidak populer namun bisa memberikan pencerahan maupun hal-hal baru yang tidak dipikirkan sebelumnya. Keempat elaborasi, yakni kemampuan bisa memodifikasi berbagai macam gagasan, bahan maupun produk dengan menambahkannya menjadi lebih menarik dan optimal. Kelima, mampu mengevaluasi secara mandiri terdapat berbagai macam pernyataan dan atau tindakan serta berani mengambil keputusan terhadap situasi yang dilematis.(Wardani & Widiyastuti, 2017) Melalui manajemen pengembangan media dan sumber belajar berbasis digital dimaksudkan untuk menanamkan lima kemampuan ini dan yang yang salah satunya adalah kemampuan kritis kreatif dalam diri siswa.

5. Pengertian Prestasi

Prestasi merujuk pada suatu keadaan hasil setelah dilakukan proses kegiatan belajar mengajar.(Martuti, 2009) Secara teknis prestasi merupakan jabaran dari angka atau simbol

lain yang menunjukkan kemampuan dan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Pembuktian prestasi belajar bisa menggunakan rapor yang berisi angka. Proses tersebut dilalui melalui serangkaian ujian.(Ekayani, 2017) Pendapat yang lain mengatakan prestasi belajar adalah bukti usaha keras dari seorang siswa menempuh berbagai macam ujian maupun tantangan yang diberikan kepadanya. Mekanisme ujian bisa dikembangkan dalam berbagai macam Sisi baik itu yang sifatnya tertulis maupun yang tidak tertulis. dapat juga prestasi di mana ini sebagai ujian yang berlangsung di luar sekolah atau dikatakan sebagai mengikuti event yang didalamnya ada nuansa ujiannya itu mengerjakan soal yang diberikan oleh panitia perlombaan.(Amalia et al., 2020)

Kreativitas dan prestasi belajar siswa tidak datang dengan tiba-tiba namun melalui proses yang panjang pertama lahir dari kreativitas guru dalam mengajar serta penggunaan media pembelajaran yang tepat. Kreativitas dan prestasi belajar siswa terbentuk karena dilaksanakan dalam pembelajaran yang Membangkitkan semangat belajar Serta kemudahan akses dalam Menemukan Informasi Yang dibutuhkan oleh siswa. Terciptanya pembelajaran yang membangun semangat serta kemudahan akses informasi merupakan dua karakteristik yang melekat pada media dan sumber belajar. Oleh karena itu pengembangan kreativitas dan prestasi belajar siswa perlu didukung oleh pengembangan media dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar mereka. untuk mewujudkan hal itu perlu dilakukan langkah manajerial untuk memastikan bahwa semuanya berjalan sistematis efektif dan efisien.

Guru terkadang reaktif terhadap siswa yang mengalami penurunan prestasi belajar. Tidak hanya itu, sebagian guru juga merasa kemampuannya semakin menurun dalam mengajar karena tidak bisa memberikan dorongan kreativitas kepada siswa. Problem seperti ini sering terjadi dan perlu ada solusi dengan menghadirkan media yang bisa menjembatani antara gaya mengajar dengan adanya drongan agar kreativitas dan prestasi siswa semakin meningkat.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologis. Pendekatan fenomenologi digunakan dalam penelitian ini untuk menjelaskan tentang arti atau pengalaman guru mengembangkan media dan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran yang berorientasi terciptanya kreativitas dan prestasi belajar siswa(Yusuf, 2016). Jenis penelitiannya bersifat kualitatif deskriptif yakni menggambarkan dan menganalisis karakteristik pengembangan media dan sumber belajar yang dilakukan pada kelompok siswa yang menyebabkan mereka memiliki kemampuan kreatif dan prestatif (Moleong, 2013). Dengan tujuan untuk memahami manajemen pengembangan sumber media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi siswa di MAN 2 Nganjuk.

1. wawancara. Keberadaan wawancara dalam penelitian kualitatif sangat vital karena menjadi instrumen pengumpul data yang paling utama. Keunggulan metode pengumpulan data menggunakan wawancara menjadi instrumen utama peneliti dalam menggali data mengenai manajemen pengembangan media dan sumber belajar berbasis digital secara lebih mendalam kepada informan yang terpilih.

Wawancara dilakukan dengan wawancara semi terstruktur yaitu menggabungkan Antara pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya dengan improvisasi pertanyaan yang dibuat peneliti pada saat di MAN 2 Nganjuk.

2. Metode pengumpulan data yang kedua menggunakan studi dokumenter. Teknik Ini digunakan untuk mengumpulkan berbagai macam dokumen tertulis seperti silabus, buku ajar maupun dokumen-dokumen lain yang memiliki relevansi kuat dengan pengembangan media dan sumber belajar berbasis digital. Keberadaan dokumen ini juga penting sebagai alat penyusun pengembangan media dan sumber belajar digital yang sesuai dengan regulasi yang ditetapkan oleh MAN 2 Nganjuk.
3. Observasi merupakan pemanfaatan pancha indera yang secara sistematis digunakan dalam penggalian data di lapangan. Tujuan digunakannya observasi adalah memperoleh Keadaan fisik dan geografis Man 2 Nganjuk yang teridentifikasi dari deskripsi tempat fasilitas maupun ruangan yang digunakan dalam manajemen pengembangan media dan sumber belajar berbasis digital.

Metode analisis data merupakan cara mengolah data maupun informasi yang diperoleh dari MAN 2 Nganjuk untuk didapatkan kesimpulan generalisasi maupun interpretasi hasil penelitian. kegiatan analisis data dilakukan melalui pencatatan penyusunan pengolahan dan penafsiran mengenai makna-makna maupun pengalaman para guru dan siswa dalam mengembangkan media dan sumber belajar berbasis digital. bahan-bahan yang bisa diolah dalam resensi meliputi naskah wawancara catatan lapangan observasi maupun bahan-bahan lain yang diperoleh dari informan atau dari pihak MAN 2 Nganjuk. bahan-bahan tersebut kemudian dikelola secara sistematis agar bisa diperoleh keterangan yang lebih detail dan lengkap. kegiatan pengumpulan data dilakukan selama dan setelah penelitian lapangan dilakukan. Adapun proses pengolahan data dilakukan dengan:

1. Tahapan pertama reduksi data yaitu peneliti memilih dan memilih berbagai macam data yang terkait dan relevan dengan tema penelitian yang diangkat. proses reduksi data ini agar tidak terjadi hasil yang bias. Kegiatan analisis data dilakukan peneliti membuat ringkasan mencatat berbagai macam hal yang relevan dengan data yang diperoleh sehingga bisa digunakan sebagai bahan analisis.
2. Tahapan kedua adalah penyajian data dilakukan dengan membuat narasi untuk memudahkan pemahaman hasil penelitian. Dapat pula dilakukan dengan menggunakan tabel maupun skema untuk memudahkan pemahaman terhadap hal-hal yang dianggap abstrak atau kurang jelas.
3. Tahapan ketiga dilakukan kesimpulan dan verifikasi yaitu peneliti mencoba membuat pola maupun makna dari hasil data yang diperoleh kemudian mengambil kesimpulan dari semuanya itu.

HASIL

1. Perencanaan Pengembangan Media dan Sumber Belajar Digital dalam Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Siswa di MAN 2 Nganjuk

Dalam madrasah tentu dari segi media sumber pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting, karena melihat dari setiap tahun dunia teknologi semakin kedepan semakin

mengalami perkembangan yang cukup cepat. Sehingga pengembangan terhadap media sumber pembelajaran juga perlu dilakukan untuk mengejar target madrasah yang unggul dan kompeten di dalam dunia pendidikan. Karena media sumber pembelajaran merupakan alat utama sebagai pelengkap dalam kegiatan belajar siswa.

Media sumber pembelajaran di dalam madrasah harus mumpuni dalam segi penggunaan dan pemanfaatan baik guru maupun siswanya. Bahkan setiap madrasah menginginkan bahwa guru dan siswanya untuk bisa kreatif dan berprestasi. Sehingga mengupayakan dalam segi pengembangan media sumber pembelajaran guna menunjang keberlangsungan dalam proses pembelajaran yang efektif untuk digunakan mencapai sebuah tujuan yang diharapkan warga madrasah.

Untuk melakukan peningkatkan kreativitas dan prestasi siswa maka dari pihak madrasah harus memberikan fasilitas yang dapat menunjang keberlangsungan proses terbentuknya siswa yang kreatif dan berprestasi. Dengan ini waka kurikulum ikut serta dalam kegiatan mengajar di dalam kelas guna untuk melihat secara langsung kebutuhan dan permasalahan yang dialami oleh siswa ketika pembelajaran berlangsung. Akan tetapi dari waka kesiswaan juga ikut serta membantu waka kurikulum untuk memberikan pengarahan kepada siswanya supaya siswa bisa mengikuti program yang dilakukan madrasah dalam pengembangan media sumber pembelajaran.

Adapun yang disampaikan oleh Bpk Amir selaku waka kurikulum MAN 2 Nganjuk:

"bahwasanya dalam menentukan kurikulum yang digunakan di MAN 2 Nganjuk tidak lepas juga dari pengembangan media pembelajaran yang digunakan di madrasah tersebut. Maka dengan itu waka kurikulum selalu berkoordinasi dengan kepala madrasah, waka kesiswaan dan guru selaku pendidik yang terjun langsung di dalam kelas untuk melakukan pengembangan terhadap media sumber pembelajaran."

Dalam hal ini jika terjadi suatu problem pada media sumber pembelajaran bisa segera diatasi secara sigap dan proses pembentukan siswa yang kreatif dan berprestasi bisa tetap berjalan dengan lancar.

2. Pelaksanaan Pengembangan Media dan Sumber Belajar Digital dalam Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Siswa di MAN 2 Nganjuk

Pada era digital 5.0 tuntutan sekolah dalam melakukan pengembangan terhadap media yang digunakan sangatlah besar, akan tetapi setiap madrasah/sekolah memiliki kemampuan tersendiri dan memiliki inovasi sendiri dalam melakukan pengembangannya. Dengan adanya manajemen pada saat melakukan pengembangan media sumber pembelajaran tersebut dapat membantu madrasah untuk memilih dan merancang media yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Bahkan manajemen pengembangan media sumber ini bisa mengatur dengan baik pada saat proses perencanaan dan pelaksanaannya.

Jadi manajemen pengembangan media sumber pembelajaran berbasis digital di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Nganjuk sudah memenuhi standar kompetensi, jika dipresentasikan dari 0% – 100% bisa dibilang 90% yang fasilitas dari media sumber pembelajaran bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Karena dalam hal ini madrasah memberikan kebebasan kepada para tenaga pendidik ketika menggunakan media sumber

pembelajaran, sehingga membuat para pendidik bisa lebih leluasa memanfaatkan media sumber pembelajaran yang menurutnya mampu untuk menghasilkan siswa yang inovatif dan berprestasi. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Bpk. Maid Amir, S.Pd selaku waka kurikulum, sebagai berikut:

“....jika dilihat dari segi potensi para tenaga pendidik yang ada di MAN 2 Nganjuk ini sangat mumpuni untuk mengikuti perkembangan media pembelajaran berbasis digital. Dari pihak warga sekolah dan kami selaku waka kurikulum sangat mendukung dengan adanya pengembangan terhadap media sumber pembelajaran sesuai dengan keadaan dimasa Pandemic ini sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran.”

3. Model Pengembangan Media dan Sumber Belajar Digital dalam Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Siswa di MAN 2 Nganjuk

Dalam pengembangan media sumber pembelajaran terdapat empat macam yang dapat dilakukan oleh suatu sekolah yakni yang pertama *Model ASSURE* yaitu hanya terfokus dalam sebuah perencanaan pembelajaran yang digunakan dalam kelas secara actual. kedua *Model PIE* yaitu pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengikuti perkembangan zaman dan bisa digunakan oleh pendidik ataupun siswa. ketiga *Model Roblyer* yaitu sebuah model pengembangan teknologi pembelajaran yang terintegrasi dalam pembelajaran. keempat *Model Hannafin dan Peck* yaitu model pengembangan yang terdiri dari 3 fase antara lain, fase kebutuhan, fase design, fase pengembangan dan implementasi.

Jadi dalam pengembangan media sumber pembelajaran berbasis digital ini MAN 2 Nganjuk menggunakan *Model PIE* dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Bpk Maid Amir, S.Pd selaku waka kurikulum, sebagai berikut:

“dalam pengembangan media sumber pembelajaran pihak madrasah membebaskan para tenaga pendidik untuk menggunakan media digital sehingga mampu memunculkan inovasi baru untuk pendidik guna menyesuaikan kebutuhan siswanya. Sehingga harapan madrasah guru dapat kreatif ketika menyajikan materi didalam pembelajaran, dan siswa bisa meningkatkan kreativitas dan prestasinya baik dalam akademik maupun non akademiknya.”

Berdasarkan wawancara di atas terungkap bahwa Madrasah memiliki kebijakan yang sangat fleksibel dalam mengembangkan sumber belajar yang diampuni oleh para guru inilah yang kemudian menjadi faktor penggerak dari munculnya inovasi baru dari pendidik sehingga bisa menyesuaikan setiap karakter dari para siswanya dengan demikian pengembangan media sumber pembelajaran bisa menjadi beban para guru maka menjadi kekuatan yang bisa secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa meski dengan berbagai macam tantangan terutama faktor penghambat yang ada

PEMBAHASAN

1. Perencanaan Pengembangan Media dan Sumber Belajar Digital dalam Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Siswa di MAN 2 Nganjuk

Menurut James A.F Stoner (1982) dalam Andi mendefinisikan bahwa, Manajemen adalah sebuah proses pemanfaatan sumber daya organisasi melalui fungsi manajemen untuk mencapai tujuan organisasi yang diharapkan.(Panarangi & SH, 2017) Menurut Heinich

(1993) dalam Riyana, media merupakan suatu alat komunikasi untuk menyalurkan isi-isi pesan kepada lawannya.(Riyana, 2012) Dengan demikian media pembelajaran diartikan sebagai penghubung pembelajaran yang disampaikan sehingga memberikan respon kepada siswa untuk lebih aktiv interaktif dalam belajar. sedangkan sumber pembelajaran menurut AECT (1986) dalam Rohani menjelaskan, sumber pembelajaran merupakan hadwer, barang yang dapat digunakan oleh semua orang baik secara individu maupun dalam bentuk kelompok.(Rohani, 2019)

Dari definisi menurut beberapa ahli diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa media sumber pembelajaran merupakan suatu alat yang mana bisa digunakan secara individu maupun berkelompok yang mana gunanya untuk memfasilitasi para siswa sebagai pelengkap dalam belajar.

Seperti halnya di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Nganjuk dalam melakukan perencanaan pengembangan media sumber pembelajaran berbasis digital tidak lain memiliki beberapa problematika, antara lain dari pihak pendidik yang usianya bermacam-macam mulai dari 29-40 tahun, dan sedangkan siswanya yang cukup kurang bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik, sehingga menghambat proses terbentuknya kreativitas dan prestasi siswanya. Oleh sebab itu Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Nganjuk melakukan program pengembangan media sumber pembelajaran berbasis digital dengan memasukkan unsur-unsur manajemen didalamnya supaya pada saat proses perencanaan pengembangan media sumber pembelajaran bisa terorganisasikan dengan baik.

2. Pelaksanaan Pengembangan Media dan Sumber Belajar Digital dalam Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Siswa di MAN 2 Nganjuk

Ditilik dari arti katanya, Menurut Van Meter dan Van Horn dalam Wahab menyebutkan pelaksanaan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa pihak yang memiliki kewajiban untuk mengembangkan beberapa aspek yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan.(Wahab, Abdul, 2008) Berdasarkan pengertian tersebut, pelaksanaan pengembangan media sumber belajar adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh madrasah guna untuk memberikan terobosan baru dalam kegiatan belajar sehingga siswa dan guru lebih aktif interaktif dalam pembelajaran.

Setiap madrasah memiliki media sumber pembelajaran yang berbeda, dengan itu media sumber belajar akan dilakukan sebuah pengembangan guna untuk mengikuti perkembangan zaman yang mana dari tahun ke tahun teknologi semakin mengalami perkembangan yang cukup pesat. Dengan adanya pelaksanaan pengembangan media sumber belajar di madrasah dapat membantu para guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang lebih aktif interaktif.

Pada pelaksanaan pengembangan media sumber pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Nganjuk berada dalam pengawasan kepala madrasah yang didelegasikan kepada wakil kepala madrasah bidang kurikulum. Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan oleh pihak madrasah guna mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dengan begitu harapan dilaksanakannya pengembangan pada media sumber pembelajaran ini supaya dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi siswa khususnya dalam bidang akademiknya.

3. Model Pengembangan Media dan Sumber Belajar Digital dalam Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Siswa di MAN 2 Nganjuk

Definisi Snelbecker dalam Ilyas mendefinisikan model yakni penampilan suatu teori yang bermaksud dijadikan sebagai kolateral atau perwakilan dari proses dan fleksibel yang tampak dalam teori.(Ismail, 2020) Pengertian ini menekankan dalam pemanfaatan dan penggunaan sebuah konsep ataupun teori dalam pembelajaran.

Model model pengembangan terhadap media sumber pembelajaran telah banyak dilakukan oleh ilmuan teknologi yang kemudian digunakan didalam suatu pendidikan sebagai pandangan dalam penentuan model pengembangan yang cocok untuk digunakan di dalam madrasah atau sekolah sesuai dengan kebutuhannya. Namun dari hasil pengembangan yang dilakukan oleh ilmuan ini ada beberapa yang tidak bisa digunakan dalam pembelajaran.

Setiap model yang digunakan pasti memiliki sifat kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Dengan begitu dalam melakukan pengembangan media pembelajaran harus berorientasikan ruang kelas yakni model ini menggunakan model ASSURE, sedangkan model PIE sangat cocok untuk digunakan dalam pengembangan media sumber pembelajaran yang wujudnya berbasis digital. Seperti halnya yang digunakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Nganjuk, madrasah ini salah satu yang menggunakan model PIE dalam melakukan pengembangan media sumber pembelajaran berbasis digital.

Dalam pemilihan model ini Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Nganjuk yaitu melakukan pengamatan atas kebutuhan siswa dan pendidik sehingga mampu digunakan dengan baik dalam pembelajaran. Pihak madrasah dalam hal ini bekerjasama dengan kampus ITS yakni dengan mengadakan program Prodistik yang meliputi pembelajaran *administrasi perkantoran, design grafis, dan animasi pembelajaran*. Sehingga dengan adanya ini pihak madrasah lebih mudah melakukan pengembangan terhadap media sumber pembelajaran berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2003). *Media dan Sumber-sumber Belajar*. UMS.
- Al-Khalili, A. A. (2005). *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Pustaka Al-Kautsar.
- Amalia, S. L. F., Ayuningtyas, T. R., & Adzkiyah, A. (2020). Pengembangan Media Flip Book Berbasis Peninggalan Megalitikum Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa kelas X PM SMK Trunojoyo Jember Ajaran 2018/2019.
- SANDHYAKALA *Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 1(1), 38–46.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37–44.
- Ambarita, A. (2006). Manajemen pembelajaran. *Jakarta: Depdiknas*.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2001). *Esensi Manajemen Pendidikan Islam*. Teras.
- Gardner, H. (2006). *Five Minds for the Future*. Harvard Business School Press.
- Hanik, E. U. (2020). Self directed learning berbasis literasi digital pada masa pandemi covid-19.

- 19 di Madrasah Ibtidaiyah. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183.
- Hardi Tambunan, Nurhayati, Y., Rahmatullah, M. I., Albertus, F., & Nurlaeli. (2021). *Manajemen Pendidikan*. Media Sains Indonesia.
- Hutabarat, P. M. (2020). Pengembangan Podcast sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2).
- Idrus, A. (2009). *Manajemen Pendidikan Global: Visi, Aksi dan Adaptasi*. Jakarta. Gaung Persada Press.
- Ikhwan, A. (2016). Manajemen Perencanaan Pendidikan Islam (Kajian Tematik Al-Qur'an dan Al-Hadist). *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam (e-Journal)*, 4(1), 128–155.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Khumaidah, S., & Nu'man, M. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Pai Pada Masa Pandemi COVID-19. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 4(1), 90–101.
- Kustandi, C., & Situmorang, R. (2013). Pengembangan Digital Library Sebagai Sumber Belajar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 27(1), 60–68.
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Remaja Rosdakarya.
- Martuti, A. (2009). Pendidik cerdas dan mencerdaskan. *Yogyakarta: Kreasi Wacana*.
- Moleong, L. J. (2013). Metode penelitian kualitatif (Revisi). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Nata, A. (2010). *Manajemen Pendidikan, Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia*. Kencana Prenada Media Group.
- Navy, A. (2014). Manajemen sumber belajar dalam meningkatkan mutu pembelajaran sains (Studi kasus di Pratomseksa (SD) Sasanasa Thailan). *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 1(4), 388–395.
- Nurbani, N., & Puspitasari, H. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1908–1913.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pananrangi, H. A. R., & SH, M. P. (2017). *Manajemen Pendidikan* (Vol. 1). Celebes Media Perkasa.
- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan media pembelajaran handout digital berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 15–28.
- Printina, B. I. (2017). Penggunaan sumber belajar digital exelsa moodle dan komik toondo dalam meningkatkan kreativitas belajar sejarah. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 7(2), 57–67.
- Putri, A. D., & Mayar, F. (2021). Tugas Perkembangan Yang Dilalui Anak dengan Mempedomani Contoh Tauladan Nabi Sebagai Uswatun Hasanah dan Hubungan 4 Pilar Pembelajaran Unesco dengan Tugas-Tugas Perkembangan yang Diicontohkan Nabi Saw. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9656–9657.
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126.
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta

- Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95–113.
- Reiser, R. A., & Ely, D. P. (1997). The field of educational technology as reflected through its definitions. *Educational Technology Research and Development*, 45(3), 63–72.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Saragih, D., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Studi Kasus SD Negeri 105379 Kelapa Bajohom. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science J-LAS)*, 2(1), 255–271.
- Setiawan Agus, et al. (2020). Pengembangan E-Modul Pada Mata Kuliah Aljabar Prodi Matematika IAIM-NU Metro Lampung Agus. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(1), 54–61.
- Shabir, A. (2022). Ujicoba Penggunaan Teknologi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 696–702.
- Siry, C., & Gorges, A. (2020). Young students' diverse resources for meaning making in science: learning from multilingual contexts. *International Journal of Science Education*, 42(14), 2364–2386.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Suryapermana, N. (2017). Manajemen perencanaan pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 3(02), 183–193.
- Talibo, I. (2018). Fungsi Manajemen dalam Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 7(1).
- Usman, A., Zebua, N. F., Mierza, V., Tambunan, I. J., & Indriana, M. (2022). Pendampingan Dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19 Sebagai Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar Pada SMK Pharmaca Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tjut Nyak Dhien*, 1(1), 19–26.
- Wahab, Abdul, S. (2008). Pengantar Analisis Kebijakan Publik. *Universitas Muhammadiyah Malang Press, Malang*.
- Wardani, N. E., & Widiyastuti, E. (2017). Integrated Creative Learning Model through Suket Puppet (Wayang Suket) for Elementary Students. *Pertanika Journal of Social Science and Humanities*, 25, 217–225.
- Wibawa, A., Sutikno, T., & Suswanto, H. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Online untuk Guru Slb Tuna Rungu Kota Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(6), 407–410.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.