



PELATIHAN PEMBUATAN LEMBAR KERJA SISWA MENGGUNAKAN MEDIA *PLATFORM QUIZIZZ* UNTUK Mendukung PROSES PEMBELAJARAN DARING DI SD SWASTA IT DARUSSALAM DELI TUA

Hasanah¹⁾, Safrida Napitupulu²⁾
Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah^{1,2)}

ABSTRAK

Lembar kerja siswa merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Lembar kerja siswa berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Lembar kerja siswa yang sering digunakan selama ini berupa media cetak berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam kajian tertentu. Dalam situasi pandemi saat sekarang ini, lembar kerja media cetak masih kurang efisien digunakan dalam pembelajaran daring sehingga guru harus lebih kreatif dalam membuat lembar kerja yang dapat meningkatkan aktifitas siswa dan mendukung pembelajaran daring sehingga mengoptimalkan hasil belajar. Maka penggunaan media *Platform Quizizz* dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan sistematis untuk membantu guru dalam membuat dan mengembangkan lembar kerja siswa online yang lebih dapat mempermudah dan dapat cepat diterima oleh peserta didik. Tujuan pelaksanaan pengabdian program kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah (1) membentuk kelompok kerja guru, (2) melatih kreativitas guru, (3) membimbing guru menggunakan media *Platform Quizizz* sebagai alat bantu dalam membuat dan mengembangkan lembar kerja siswa untuk mendukung pembelajaran daring. Target luaran guru dapat membuat lembar kerja daring dengan menggunakan *Platform Quizizz* dan buku panduan penggunaan aplikasi sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa senang mengerjakan tugasnya. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi empat tahapan, yaitu: (1) pendahuluan, (2) sosialisasi dan audensi, (3) pelatihan dan (4) evaluasi. Mitra pengabdian PKM ini adalah SD Swasta IT Darussalam Deli Tua

Kata Kunci: *Platform Quizizz*, Media, Lembar Kerja.

ABSTRACT

Student worksheets are an inseparable part of learning. Student worksheets containing assignments that must be done by students to measure the extent to which students understand the material presented. Student worksheets that are often used in the media contain tasks that must be done by students in certain studies. In the current pandemic situation, media worksheets are still less efficient in using bold learning so teachers must be more creative in making worksheets that can increase student activity and support bold learning so as to optimize learning outcomes. So the use of the Quizizz Platform media can be one of the creative and systematic efforts to assist teachers in creating and developing student worksheets online that can make it easier and can be quickly accepted by students. The objectives of implementing this community partnership program (PKM) are (1) to form a teacher working group, (2) to train teacher creativity, (3) to guide teachers using the Quizizz platform as a tool in creating and developing student worksheets to support bold learning. The teacher's output target is to create bold worksheets using the Quizizz Platform and application usage guidebooks so that the learning process becomes fun and students enjoy working on their work. The method of implementing this training includes four stages, namely: (1) introduction, (2) socialization and hearings, (3) training and (4) evaluation. This PKM service partner is Darussalam Deli Tua IT Private SD

Keywords: Platform Quizizz, Media, Worksheet.



PENDAHULUAN

Situasi Mitra

SD Swasta IT Darussalam terletak di Jl. Pendidikan Ardagusema Kelurahan Deli Tua Timur Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Jarak SD Swasta IT Darussalam Deli Tua ke Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al-Washliyah adalah 10 km

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru dan kepala sekolah di SD Swasta IT Darussalam Deli Tua diperoleh informasi bahwa jumlah guru di sekolah tersebut ada 9 dan jumlah ruang kelas sebanyak 6 ruangan. Kurikulum yang digunakan pada adalah SD Swasta IT Darussalam Deli Tua yaitu Kurikulum K-13. Proses kegiatan belajar mengajar di dilaksanakan pada pagi hari. Siswa/siswi SD Swasta IT Darussalam Deli Tua berjumlah 122 orang. Mayoritas penduduk masih pada taraf ekonomi rendah-sedang dimana masih banyak yang bekerja menjadi buruh dan Karyawan Swasta.

Terdapat beberapa kendala pada SD Swasta IT Darussalam Deli Tua, yaitu kemampuan guru dalam membuat lembar kerja online untuk mendukung pembelajaran daring. Guru belum maksimal memanfaatkan penggunaan teknologi. Salah satunya yakni media *Platform Quizizz*. Guru belum pernah menggunakan media *Platform Quizizz* dikarenakan kurangnya pemahaman tentang aplikasi tersebut. Pemanfaatan Media *Platform Quizizz* sangat menunjang kinerja guru dalam membuat dan mengembangkan lembar kerja siswa. Lembar kerja siswa yang digunakan selama ini masih dalam bentuk lembar kerja media cetak saja. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi akan sangat menunjang kinerja guru dalam pembelajaran daring.

Hal ini sesuai dengan Permendik.nas No. 16 tahun 2007 (2007:10) tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang menyatakan bahwa guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.¹⁾ Untuk menjadi guru yang berkualitas dan professional, maka guru dituntut untuk mempunyai keterampilan yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media platform yang lebih variatif dan inovatif. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran khususnya SD untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Miarso : 2009). Guru di tuntut agar mampu mengembangkan alat-alat pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru harus mampu mengembangkan kemampuan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknologi pembelajaran agar peserta didik lebih mudah mengerti dan memahami setiap materi yang di berikan guru.

Teknologi sebagai penerapan ilmu-ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan secara sistematis dan mensistem dan memecahkan masalah (Azhar:1997). Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, seorang guru harus menguasai penggunaan teknologi



pembelajaran, menguasai bahan ajar dan mampu memilih teknologi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan kondisi peserta didik serta mampu merancang pembelajaran dengan baik.

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Hermawan:2009). Jadi media adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik. Agar proses penyampaian pesan berlangsung secara efektif dan efisien, diperlukan alat bantu yang disebut media pembelajaran. Media audio-visual dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian siswa sehingga materi dapat tersampaikan dan diterima dengan baik. Media audio-visual dapat dijadikan sebagai penunjang atau alat bantu dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media audio visual, antara lain: Untuk tujuan kognitif adalah (a) dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi, (b) dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekominis, (c) melalui media audio visual dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukumhukum dan prinsip – prinsip tertentu. (d) media audio visual dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa. Untuk tujuan afektif (a) media audio visual merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif, (b) dapat menggunakan efek dan teknik, media audio visual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi. Untuk tujuan psikomotorik (a) media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak. (b) dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan (Anderson:1994). Berdasarkan tujuan tersebut, manfaat media audio visual bagi proses pembelajaran berguna untuk menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi ajar, menumbuhkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar dengan menyimpulkan pembelajaran dari sebuah video yang disajikan

Jenis kegiatan yang dilakukan adalah guru membuat lembar kerja siswa menggunakan media *Platform Quizizz*. Sebuah aplikasi berbasis android yang diimplementasikan pada siswa-siswi khususnya di SD Swasta IT Darussalam.

Permasalahan Mitra

Mitra dalam pelaksanaan PKM ini adalah sebuah sekolah di Kecamatan Deli Tua yaitu SD Swasta IT Darussalam di Jl. Pendidikan Aardagusema Kelurahan Deli Tua Timur Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara 20217. Berdasarkan analisis situasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran karena cenderung masih terbiasa dengan metode lama.



2. Tidak adanya fasilitas atau aplikasi media pembelajaran daring
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penerapan pembelajaran
4. Adanya beberapa kendala dalam pembelajaran daring, salah satunya dalam pembuatan lembar kerja.
5. Guru belum mengenal atau mengetahui berbagai aplikasi media pembelajaran, misalnya media *Platform Quizizz*

TARGET DAN LUARAN

Target Kegiatan

Berdasarkan analisis situasi dan indentifikasi masalah yang dihadapi mitra maka yang menjadi target dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah seluruh guru – guru yang ada di SD Swasta IT Darussalam. Adapun solusi yang ditawarkan adalah melakukan sosialisasi Media Platform Quizizz dalam pembuatan lembar kerja untuk mendukung proses pembelajaran daring guna meningkatkan kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran.

Setelah pelaksanaan kegiatan ini diharapkan pengetahuan guru – guru di SD Swasta IT Darussalam meningkat dalam hal berikut ini :

1. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan LKPD.
2. Guru mampu dalam mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran
3. Guru mendapatkan informasi tentang media Platform Quizizz
4. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran

Media Platform Quizizz merupakan salah satu media yang bisa digunakan oleh guru – guru dalam pembuatan lembar kerja , karena aplikasi ini menyediakan template presentasi yang menarik dan sangat mudah di akses oleh guru – guru.

Luaran dari Kegiatan

Target luaran yang ingin dicapai dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah :

1. Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/ Prosiding
2. Publikasi media online
3. Publikasi youtube
4. Laporan pengabdian



METODE PELAKSANAAN

Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk tema sosialisasi Media Platform Quizizz dalam pembuatan lembar kerja untuk mendukung proses pembelajaran daring ini adalah seluruh guru yang ada di SD Swasta IT Darussalam.

Peralatan

Adapun alat – alat yang dibutuhkan dalam kegiatan sosialisasi ini adalah sebagai berikut :

1. Meja dan kursi sebagai tempat duduk peserta kegiatan
2. Laptop sebanyak 1 unit sebagai alat untuk memaparkan materi
3. Infokus sebagai alat untuk menampilkan materi yang dihubungkan ke laptop
4. Hand Phone sebagai penunjang pelaksanaan untuk praktek guru-guru
5. Dan lain – lain

Instrumen Kegiatan

Instrumen dari kegiatan pengabdian ini berguna untuk mengetahui pemahaman guru – guru sebagai peserta kegiatan. Alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur pemahaman guru – guru adalah angket pemahaman peserta terhadap kegiatan pengabdian. Angket meliputi : Saya mengetahui judul kegiatan, Saya mengetahui tujuan kegiatan, Saya mengetahui media platform yang digunakan sebagai media pembuatan lembar kerja, Saya mengetahui media platform Quizizz, Saya mengetahui langkah – langkah penggunaan media platform Quizizz.

Metode Pelatihan

Untuk melakukan kegiatan diatas maka metode yang digunakan adalah:

a. Metode ceramah dan demonstrasi

Metode ini dipilih untuk menjelaskan kepada para guru bagaimana langkah-langkah penggunaan media *Platform Quizizz* untuk proses pembelajaran agar dapat membuat lembar kerja siswa yakni berupa soal-soal dalam bentuk kuis dan lainnya.

b. Metode Tanya Jawab

Metode ini sangat penting bagi peserta pelatihan, baik disaat menerima penjelasan tentang sosialisasi media *Platform Quizizz* pada saat mensimulasikan, agar para guru paham dan menggali sebanyak mungkin informasi mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran khususnya media *Platform Quizizz*



Pelaksanaan Kegiatan

Rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada PKM sosialisasi Media Platform Quizizz dalam pembuatan lembar kerja untuk mendukung proses pembelajaran daring bagi guru SD Swasta IT Darrusalam adalah sebagai berikut :

1. Persiapan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan survei dan wawancara kepada pihak sekolah untuk mengumpulkan informasi guna mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi mitra serta memilih solusi masalah. Kemudian para tim pengabdian mempersiapkan surat izin, menentukan lokasi sosialisasi, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat .

2. Sosialisasi dan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pada tahap ini adalah berupa pemberian informasi tentang sosialisasi Media Platform Quizizz dalam pembuatan lembar kerja untuk mendukung proses pembelajaran daring bagi guru SD Swasta IT Darussalam. Adapun tahap kegiatan pelaksanaan adalah sebagai berikut:

1) Pengenalan Media Platform Quizizz

Quizizz adalah alat penilaian online yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan menggunakan kuis satu sama lain. Setelah memberikan kode akses unik kepada siswa, kuis dapat disajikan secara langsung sebagai kompetisi berjangka waktu atau digunakan untuk pekerjaan rumah dengan tenggat waktu tertentu. Quizizz adalah platform keterlibatan siswa interaktif, yang menawarkan banyak fitur untuk membuat kelas menjadi menyenangkan dan menarik. Quizizz memungkinkan untuk melakukan penilaian, tugas pekerjaan rumah, dan banyak interaksi lainnya, dengan cara yang menarik bagi siswa.

2) Keuntungan Menggunakan Platform Quizizz

Keunggulan media Platform Quizizz sebagai alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran, keunggulannya antara lain:

1. Bagi guru, mudah untuk membuat soal, artinya soal yang telah dibuat oleh guru dalam bentuk arsip soal tinggal memindahkan saja (copypaste), hindari copypaste soal dari orang lain, sebab boleh jadi ada siswa yang pernah melihat. Hal ini biasanya kalo siswa sudah tahu guru menggunakan Quizizz mereka akan mencari tahu atau searching melihat macam2 soal di Quizizz;
2. Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut;
3. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar;



4. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih; dan
5. Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda.

3) Penggunaan Media Platform Quizizz

Platform Quizizz hadir dalam bentuk web dan aplikasi yang dapat dipasang di perangkat Android dan Ios, dengan integrasi Google Class Room. Pengajar dapat membuat sebuah tantangan untuk para siswanya dengan membuat soal – soal yang harus dikerjakan yang berpacu dengan waktu. Sangat mudah untuk mulai menggunakan dan gratis untuk guru, siswa, dan orang tua

- 4) Mendemonstrasikan tutorial penggunaan Media Platform Quizizz dalam membuat lembar kerja siswa.

3. *Evaluasi*

Evaluasi dilakukan secara langsung oleh pelaksana. Evaluasi ini berguna untuk menyempurnakan kegiatan sosialisasi media platform quizizz sebagai media untuk pembuatan lembar kerja bagi guru di SD Swasta IT Darrussalam serta menentukan hasil, capaian luaran dan menentukan rencana tahap berikutnya.

4. *Penyusunan Laporan*

Pada tahap ini tim pengabdian kepada masyarakat menyusun laporan kegiatan. Penyusunan dilakukan setelah seluruh program selesai dilaksanakan.

HASIL DAN LUARAN DICAPAI

Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “ PKM Sosialisasi Media Platform Quizizz dalam pembuatan lembar kerja untuk mendukung proses pembelajaran daring bagi Guru SD Swasta IT Darussalam” telah dilaksanakan pada Selasa, 16 November s.d 18 Desember 2021. Penggunaan media platform quizizz membantu guru lebih kreatif dalam membuat lembar kerja yang dapat meningkatkan aktifitas siswa dan mendukung pembelajaran daring sehingga mengoptimalkan hasil belajar. Penggunaan media *Platform Quizizz* dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu guru dalam membuat dan mengembangkan lembar kerja.

1. *Pengenalan Media Platform Quizizz*

Quizizz adalah alat penilaian online yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan menggunakan kuis satu sama lain. Setelah memberikan kode



akses unik kepada siswa, kuis dapat disajikan secara langsung sebagai kompetisi berjangka waktu atau digunakan untuk pekerjaan rumah dengan tenggat waktu tertentu. Quizizz adalah platform keterlibatan siswa interaktif, yang menawarkan banyak fitur untuk membuat kelas menjadi menyenangkan dan menarik. Quizizz memungkinkan untuk melakukan penilaian, tugas pekerjaan rumah, dan banyak interaksi lainnya, dengan cara yang menarik bagi siswa.

2. Keuntungan Menggunakan Platform Quizizz

Keunggulan media Platform Quizizz sebagai alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran, keunggulannya antara lain:

- a) Bagi guru, mudah untuk membuat soal, artinya soal yang telah dibuat oleh guru dalam bentuk arsip soal tinggal memindahkan saja (coppypaste), hindari coppypaste soal dari orang lain, sebab boleh jadi ada siswa yang pernah melihat. Hal ini biasanya kalo siswa sudah tahu guru menggunakan Quizizz mereka akan mencari tahu atau searching melihat macam2 soal di Quizizz;
- b) Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut;
- c) Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar;
- d) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih; dan
- e) Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda.

Adapun hal-hal yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah :

1. Pemberian informasi kepada guru-guru mengenai media Platform Quizizz sebagai alat bantu untuk mempermudah guru dalam membuat dan mengembangkan lembar kerja siswa.
2. Memberikan pendampingan penggunaan media platform quizizz dalam pembuatan lembar kerja yang kreatif dan inovatif
3. Menambah pengetahuan guru dalam mendesain pembelajaran dan mengembangkan Lembar kerja siswa.

Untuk menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu sebagai berikut :

1. Melakukan koordinasi dengan pihak yang terkait
Koordinasi yang dilakukan adalah dengan pihak LP2M UMN Al Washliyah dan pihak sekolah SD Swasta IT Darrusalam secara tertulis mengenai kegiatan yang dilakukan.



2. Melakukan penjadwalan kegiatan
3. Melakukan kegiatan pengabdian
4. Melakukan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian

Luaran Yang Dicapai

Luaran yang dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang sosialisasi Media Platform Quizizz dalam pembuatan lembar kerja untuk mendukung proses pembelajaran daring di SD Swasta IT Darussalam adalah sebagai berikut :

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
LUARAN WAJIB		
1	Prosiding dari seminar nasional ber ISBN Online ¹⁾	Draf (Menunggu Seminar Nasional oleh LP2M AW)
2	Publikasi pada Media Massa Online ²⁾	Terbit Tanggal 21 Desember 2021 https://www.beritasumut.com/detail/pendidikan/Manfaatkan-Media-Quizizz-untuk-Desain-Lembar-Kerja-Siswa--Dukung-Guru-Optimalkan-Pembelajaran-Daring-di-Masa-Pandemi
3	Publikasi youtube chanel	Terbit Tanggal 29 Desember 2021 https://youtu.be/w7p47eF9Luo

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penggunaan media Platform Quizizz dalam pembuatan lembar kerja siswa untuk membantu guru lebih kreatif dalam membuat lembar kerja dan dapat meningkatkan aktifitas siswa serta mendukung pembelajaran daring sehingga mengoptimalkan hasil belajar.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sudah dilakukan sampai tahap pemberian informasi dan pengetahuan tentang langkah-langkah penggunaan media Platform Quizizz dalam pembuatan lembar kerja siswa bagi guru – guru SD Swasta IT Darrusalam. Selanjutnya akan diberikan rencana tahapan berikutnya dalam bentuk



pelatihan dan pendampingan dalam menggunakan media Platform Quizizz dalam membuat lembar kerja siswa.

B. Saran

Saran yang bisa diberikan tim pelaksana kegiatan adalah :

1. Para guru harus mengikuti perkembangan IPTEK sehingga bisa memanfaatkan gadget sebagai alat bantu dalam pembelajaran daring dan menggunakan media platform quizizz dalam mengembangkan lembar kerja siswa.
2. Kepada pihak sekolah selalu memberikan dukungan dan memfasilitasi para guru untuk mengikuti program – program sosialisasi dan pelatihan. Khususnya pelatihan yang berbasis teknologi guna mengikuti perkembangan zaman.

REFERENSI

- Azhar, Arsyad. 1997. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anderson, Ronald. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Audio Visual*. Jakarta: Grafindo Pers
- Hermawan, Asep H, dkk. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: UPI Press
- Miarso. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.