



MEDIA PEMBELAJARAN berbasis ICT

*Inovasi, Implementasi, dan Tantangan
dalam Pendidikan Modern*



I Gede Budi Mahendra
Jocke Jonathan Rapar
Billy M.H Kilis

Editor
Calvin E.J. Mamahit

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT : INOVASI, IMPLEMENTASI, DAN TANTANGAN DALAM PENDIDIKAN MODERN

I Gede Budi Mahendra
Jocke Jonathan Rapar
Billy M.H. Kilis



Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT : INOVASI, IMPLEMENTASI, DAN
TANTANGAN DALAM PENDIDIKAN MODERN**

Penulis:

I Gede Budi Mahendra
Jocke Jonathan Rapar
Billy M.H. Kilis

Desain Cover:

I Gede Budi Mahendra

Editor:

Calvin E.J. Mamahit

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

vi, 91, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN : 978-623-147-766-8

Cetakan Pertama:

Maret 2025

Hak Cipta 2025, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2025 by Tahta Media Group

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP

(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)

Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku dengan judul **"Media Pembelajaran Berbasis ICT: Inovasi, Implementasi, dan Tantangan dalam Pendidikan Modern"** ini dapat terselesaikan. Buku ini disusun sebagai panduan komprehensif bagi para pendidik, pengembang kurikulum, serta akademisi yang tertarik pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam proses pembelajaran.

Di era digital ini, pendidikan mengalami transformasi signifikan yang ditandai dengan kemajuan teknologi. Media pembelajaran berbasis ICT tidak lagi menjadi opsi, melainkan kebutuhan yang mendesak dalam menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan relevan. Buku ini mencoba menjawab berbagai tantangan yang dihadapi oleh para pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas, serta menawarkan solusi praktis dan inovatif melalui penggunaan media pembelajaran berbasis ICT.

Dengan penyusunan yang sistematis, buku ini mencakup konsep-konsep dasar, proses pengembangan, strategi implementasi, serta evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. Tidak hanya itu, buku ini juga mengkaji tantangan yang muncul dalam pemanfaatan ICT dan menawarkan wacana masa depan terkait tren teknologi pendidikan yang diperkirakan akan terus berkembang.

Kami berharap, buku ini dapat memberikan wawasan baru serta menjadi referensi bagi para pembaca dalam menghadapi dinamika dunia pendidikan yang terus berubah. Semoga buku ini bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia, khususnya melalui pemanfaatan media berbasis ICT. Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami terbuka untuk menerima masukan dan saran demi perbaikan di edisi berikutnya. Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini.

Selamat membaca

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	vi
BAB 1 Pendahuluan	1
1.1 Definisi Media Pembelajaran Berbasis ICT	1
1.2 Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan	9
1.3 Pentingnya Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran	12
1.4 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Berbasis ICT	15
BAB 2 Konsep Dasar Media Pembelajaran Berbasis ICT	18
2.1 Definisi dan Jenis Media Pembelajaran.....	18
2.2 Prinsip Dasar Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	20
2.3 Teori Pembelajaran yang Mendukung Penggunaan ICT dalam Pembelajaran Terbuka dan Jarak Jauh.....	25
BAB 3 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT	31
3.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi ...	31
3.2 Alat dan Platform untuk Pengembangan Media ICT.....	37
3.3 Strategi dan Teknik Pengembangan Konten Digital.....	43
BAB 4 Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT	48
4.1 Tahapan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif di Kelas	48
4.2 Integrasi Media Pembelajaran Interaktif dengan Kurikulum	54
4.3 Penggunaan Aplikasi dan Software dalam Proses Belajar	59
4.4 Studi Kasus Implementasi ICT di Sekolah dan Universitas: Analisis Komprehensif dan Strategi Keberhasilan	63
BAB 5 Evaluasi dan Pengukuran Efektivitas Media ICT	69
5.1 Metode Evaluasi Media Pembelajaran: Pendekatan dan Prosedur ..	69
5.2 Indikator Keberhasilan Penggunaan ICT dalam Pembelajaran: Perspektif Guru, Siswa, dan Hasil Belajar.....	74
5.3 Analisis Dampak terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Berbasis ICT	78
5.4 Tantangan dalam Mengukur Efektivitas Pembelajaran Berbasis ICT	82
Daftar Pustaka	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>E - Learning</i>	3
Gambar 2. Multimedia Interaktif.....	4
Gambar 3. Video pembelajaran	4
Gambar 4. Contoh Simulasi dan VR	5
Gambar 5. Contoh Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile	6
Gambar 6. Manfaat Pembelajaran Berbasis ICT	7
Gambar 7. Tantangan Pembelajaran Berbasis ICT.....	8
Gambar 8. Teori Pembelajaran Berbasis ICT.....	25
Gambar 9. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT	32
Gambar 10. Moodle.....	39
Gambar 11. <i>Google Classroom</i>	39
Gambar 12. Tampilan <i>Microsoft Teams</i>	41
Gambar 13. Tampilan Edmodo	42

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 DEFINISI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk membantu menyampaikan informasi, materi, atau konsep kepada peserta didik. Secara tradisional, media pembelajaran dapat berupa buku, papan tulis, gambar, model, dan alat peraga lainnya. Namun, dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran telah berkembang lebih jauh, mencakup teknologi digital dan perangkat berbasis internet yang semakin terintegrasi dalam lingkungan pendidikan. Menurut Heinich et al. (2002), media pembelajaran mencakup segala bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan kepada siswa. Media ini berfungsi sebagai alat bantu untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam penyampaian materi.

ICT, atau Teknologi Informasi dan Komunikasi, merujuk pada berbagai teknologi yang digunakan untuk mengelola, menyimpan, memproses, dan mentransmisikan informasi melalui perangkat digital seperti komputer, internet, perangkat lunak, dan sistem komunikasi lainnya. ICT tidak hanya mencakup teknologi perangkat keras seperti komputer atau smartphone, tetapi juga perangkat lunak dan sistem jaringan yang mendukung komunikasi dan pertukaran data. Menurut UNESCO (2011), ICT dalam pendidikan adalah teknologi yang digunakan untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran melalui penyediaan berbagai sumber daya dan alat pembelajaran yang mudah diakses oleh guru dan siswa. ICT dalam pendidikan mencakup penggunaan berbagai perangkat, platform, dan aplikasi digital untuk memperkuat metode pembelajaran dan memperluas akses ke materi pendidikan.

BAB 2

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

2.1 DEFINISI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan, khususnya dalam mendukung kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien. Secara umum, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat, bahan, atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi belajar mereka (Arsyad, 2014). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely (1980), media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi, termasuk di dalamnya berupa teks, grafik, gambar, audio, dan video yang bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman konsep. Dengan demikian, media pembelajaran berperan dalam mengurangi kebosanan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta mempermudah penyampaian materi yang kompleks kepada peserta didik.

Dalam perkembangannya, media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan karakteristik, bentuk, dan cara penyampaian. Pertama, media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan dalam proses penyampaian informasi. Media ini berfungsi untuk menarik perhatian siswa, menyederhanakan konsep abstrak, dan membantu pemahaman melalui representasi visual. Contoh media visual

BAB 3

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

3.1 PROSES PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu elemen kunci dalam transformasi pendidikan abad ke-21. Dengan kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Media ini meliputi berbagai bentuk, seperti modul digital interaktif, aplikasi pembelajaran, video edukasi, laboratorium virtual, hingga pemanfaatan *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR). Namun, untuk menghasilkan media yang efektif, pengembang harus mengikuti proses yang sistematis dan terstruktur agar produk yang dihasilkan memenuhi standar pedagogis, teknologi, dan konten yang relevan.

BAB 4

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

4.1 TAHAPAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI KELAS

Implementasi media pembelajaran interaktif di kelas memerlukan proses yang terstruktur dan terencana dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Proses ini melibatkan berbagai tahapan mulai dari perencanaan hingga evaluasi yang terintegrasi dalam praktik pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif, yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT), dirancang untuk mendukung interaksi aktif siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan kolaboratif.

4.1.1 Perencanaan Media Pembelajaran Interaktif

Tahap pertama dalam implementasi media pembelajaran interaktif adalah perencanaan. Tahap ini sangat krusial karena menentukan bagaimana media akan dirancang dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik (Morrison et al., 2013). Tujuan dari tahap perencanaan adalah untuk memahami kebutuhan pembelajaran, menentukan jenis media interaktif yang paling sesuai, dan merancang media yang mendukung keterlibatan siswa secara aktif.

- a. **Identifikasi Tujuan Pembelajaran:** Tujuan pembelajaran yang jelas harus menjadi fokus utama dalam perencanaan media interaktif. Media harus dirancang untuk mendukung tujuan

BAB 5

EVALUASI DAN PENGUKURAN EFEKTIVITAS MEDIA ICT

5.1 METODE EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN: PENDEKATAN DAN PROSEDUR

Evaluasi media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pengembangan media berbasis teknologi. Tujuannya adalah untuk mengukur efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran, menilai dampaknya terhadap hasil belajar siswa, serta memberikan umpan balik yang berguna untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media. Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, evaluasi melibatkan berbagai metode yang dirancang untuk menilai aspek-aspek penting seperti kualitas konten, keterlibatan siswa, kemudahan penggunaan, dan dampak pembelajaran. Berikut adalah penjelasan mendetail tentang beberapa metode evaluasi media pembelajaran yang umum digunakan beserta aplikasi dan praktiknya dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.

5.1.1 Metode Evaluasi Formatif dan Summatif

Evaluasi media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis utama: evaluasi formatif dan summatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan media untuk memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk memperbaiki media sebelum diterapkan secara luas. Evaluasi formatif berfokus pada identifikasi

DAFTAR PUSTAKA

- Adzharruddin, N. A., & Ling, L. H. (2013). Learning Management System (LMS) among university students: Does it work? *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 3(3), 248-252.
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Freina, L., & Ott, M. (2015). A literature review on immersive virtual reality in education: State of the art and perspectives. In *Proceedings of eLearning and Software for Education (eLSE)* (pp. 133-141).
- Hasselbring, T. S., & Glaser, C. H. W. (2000). Use of computer technology to help students with special needs. *The Future of Children*, 10(2), 102-122.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education. *The Center for Curriculum Redesign*, 1-27.
- Noh, N. H. (2020). Digital divide: Bridging the gap with equity and access. *International Journal of Educational Technology*, 37(2), 15-28.
- Scherer, R., Siddiq, F., & Tondeur, J. (2019). The role of ICT in teachers' professional development: An analysis of the interplay between attitudes, technology, and training. *Computers & Education*, 123, 117-129.
- Wang, M., Vogel, D., & Ran, W. (2014). Creating a performance-oriented e-learning environment: A design science approach. *Information & Management*, 51(6), 701-713.
- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 80-97.

- Buabeng-Andoh, C. (2012). Factors influencing teachers' adoption and integration of information and communication technology into teaching: A review of the literature. *International Journal of Education and Development using ICT*, 8(1), 136-155.
- Dillenbourg, P. (1999). What do you mean by collaborative learning? In *Collaborative learning: Cognitive and computational approaches* (pp. 1-19). Oxford: Elsevier.
- Ferguson, R. (2012). The state of learning analytics in 2012: A review and future challenges. *Technical Report KMI-12-01*, The Open University, UK.
- Fadel, C., Bialik, M., & Trilling, B. (2019). *Four-dimensional education: The competencies learners need to succeed*. Center for Curriculum Redesign.
- Okojie, M. C. P., Olinzock, A. A., & Okojie-Boulder, T. C. (2006). The pedagogy of technology integration. *Journal of Technology Studies*, 32(2), 66-71.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. Teachers College Record, 108(6), 1017-1054.
- Anderson, T. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University Press.
- Salmon, G. (2013). *E-Moderating: The Key to Teaching and Learning Online*. Routledge.
- Kumar, M., & Vigil, A. (2016). *Technology Enhanced Learning*. Springer.
- Hennessy, S., & Deane, R. (2009). *Teacher Professional Development in the Context of ICT: Learning from Subjects and Pedagogies*. British Educational Research Journal, 35(1), 93-109.
- Mouza, C. (2008). *Learning with Laptop Computers: A Qualitative Study of Teacher-Student Interaction in Urban Schools*. Journal of Research on Technology in Education, 40(4), 417-435.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). *Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect*. Journal of Research on Technology in Education, 42(3), 255-284.

- Reeves, T. C. (2006). *Design Research from a Technology Perspective*. In R. K. Collis & J. P. Gallacher (Eds.), *Managing Emerging Technologies in Distance Education* (pp. 27–36).
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Wiley.
- Arkorful, V., & Abaidoo, N. E. (2015). *The Role of E-Learning, the Advantages and Disadvantages of Its Adoption in Higher Education*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(1), 29–42.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Jossey-Bass.
- Palloff, R. M., & Pratt, K. (2011). *Building Online Learning Communities: Effective Strategies for the Virtual Classroom*. Wiley.
- Harris, P. J., & Rea, A. (2011). *E-Learning by Design*. Wiley.
- Mayer, R. E. (2014). *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 31–48).
- Chapelle, C. A. (2015). *The Use of Technology in Second Language Teaching and Learning*. Wiley.
- Seels, B. B., & Glasgow, Z. B. (1998). *Elements of Instructional Design*. Wiley.
- Brindley, J. E., Walti, C., & Blaschke, L. M. (2009). *Creating Effective Blended Learning Environments: Abandoning Distance as an Essential Characteristic of Blended Learning*. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 10(6).
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). *Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning*. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52.
- Chatterjee, M. (2011). *Teaching, Technology, and Teacher Education: A Model of Integration*. *TechTrends*, 55(2), 15–20.
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*. Routledge.
- Anderson, T. (2005). *Implementing Learning Management Systems in Higher Education: Impacts and Issues*. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(1), 7–28.

- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2013). *Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect*. Journal of Research on Technology in Education, 45(4), 255–284.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. Teachers College Record, 108(6), 1017–1054.
- Voogt, J., Knezek, G., Cox, M. J., Knezek, D., & ten Brummelhuis, A. (2013). *E-Assessment in Mathematics Education: Opportunities for Change and Challenges in Schools*. Educational Technology & Society, 16(2), 100–110.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2013). *The SAGE Handbook of Research on Classroom Assessment*. SAGE.
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 2(1), 3–10.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Jossey-Bass.
- Bates, T. (2014). *Technology, E-Learning and Distance Education*. Routledge.
- Karsenti, T., & Collin, S. (2013). *From the Comfort of Your Home: The Effects of ICT on the Learning Experience*. Computers & Education, 72, 15–25.
- Brown, C., & Green, T. D. (2016). *Handbook of Online Learning*. Emerald Group Publishing.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2013). *Evidence of Blended Learning's Effectiveness in Higher Education: The Research Perspective*. Journal of Asynchronous Learning Networks, 17(4), 67–82.
- Sharma, P., & Barrett, B. (2014). *A Study on the Barriers to Integrating ICT into Teaching and Learning in Schools*. Education and Information Technologies, 19(3), 437–450.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2013). *Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect*. Journal of Research on Technology in Education, 42(3), 255–284.
- Voogt, J., & Knezek, G. (2008). *International Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education*. Springer.

MEDIA PEMBELAJARAN berbasis ICT

*Inovasi, Implementasi, dan Tantangan
dalam Pendidikan Modern*

Di era digital yang terus berkembang, teknologi informasi dan komunikasi (ICT) telah menjadi bagian tak terpisahkan dari dunia pendidikan. Transformasi ini membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran, menuntut para pendidik untuk mengadaptasi teknologi agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Buku Media Pembelajaran Berbasis ICT: Inovasi, Implementasi, dan Tantangan dalam Pendidikan Modern hadir sebagai referensi komprehensif yang dirancang untuk membantu pendidik, pengembang kurikulum, dan akademisi dalam memahami, merancang, serta menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Dengan pendekatan sistematis, buku ini membahas berbagai aspek penting dari pemanfaatan media berbasis ICT, mulai dari konsep dasar hingga strategi implementasi yang efektif.

Pada bagian awal, pembaca akan diperkenalkan dengan konsep dasar media pembelajaran berbasis ICT, termasuk sejarah perkembangan, prinsip-prinsip desain instruksional, serta teori yang mendukung efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep ini menjadi landasan bagi pendidik dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bagian selanjutnya membahas berbagai metode dan teknik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT, termasuk desain multimedia interaktif, pembelajaran berbasis web, penggunaan aplikasi pendidikan, serta pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pendidikan. Disertai dengan studi kasus dan contoh implementasi di berbagai tingkat pendidikan, pembaca akan mendapatkan gambaran nyata tentang bagaimana teknologi dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain aspek pengembangan, buku ini juga mengupas tantangan yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran berbasis ICT. Melalui analisis yang mendalam, buku ini menawarkan berbagai solusi inovatif untuk mengatasi kendala tersebut, sehingga pendidik dapat lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Sebagai bagian dari upaya meningkatkan efektivitas pemanfaatan ICT dalam pendidikan, buku ini juga mengulas strategi evaluasi yang dapat digunakan untuk menilai keberhasilan implementasi media berbasis teknologi. Berbagai metode evaluasi, seperti penilaian kognitif, observasi interaksi digital, serta analisis data pembelajaran berbasis teknologi, dikupas secara mendalam untuk membantu pendidik dalam mengukur dampak dari inovasi yang diterapkan. Di bagian akhir, buku ini menyoroti tren masa depan dalam teknologi pendidikan, termasuk potensi pengembangan pembelajaran berbasis realitas virtual (VR), augmented reality (AR), kecerdasan buatan (AI), serta analitik pembelajaran berbasis data besar (Big Data). Diskusi mengenai tren ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada pembaca mengenai arah perkembangan pendidikan di masa depan, sekaligus menginspirasi mereka untuk terus berinovasi dalam menghadapi tantangan global di dunia pendidikan.

Dengan pendekatan yang aplikatif dan berbasis penelitian terkini, Media Pembelajaran Berbasis ICT: Inovasi, Implementasi, dan Tantangan dalam Pendidikan Modern diharapkan dapat menjadi sumber rujukan yang berharga bagi siapa saja yang ingin meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Buku ini tidak hanya memberikan wawasan teoretis, tetapi juga membekali pembaca dengan keterampilan praktis untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis ICT secara efektif. Melalui pemahaman yang lebih mendalam terhadap inovasi, strategi implementasi, serta tantangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, pembaca akan lebih siap menghadapi dinamika dunia pendidikan yang terus berubah. Semoga buku ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan menginspirasi lebih banyak inovasi dalam dunia pembelajaran berbasis ICT.



IKAPI

CV. Tahta Media Group

Surakarta, Jawa Tengah

Web : www.tahtamedia.com

Ig : [tahtamedia](https://www.instagram.com/tahtamedia)

Telp/WA : +62 896-5427-3996

