

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Model Addie di SMA Citra Nusa Cibinong Bogor

M. Azhar Alwahid¹, Agus Suryana²

¹Universitas Ibn Khaldun Bogor

²Institut Agama Islam Nasional Laa Roiba Bogor

azhar.alwahid@gmail.com¹, suryaagus2012@gmail.com²

ABSTRACT

This study aims to develop a model of learning media development in Civics lessons in high school. This development research using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The resulting product is a video-based learning media on Civics subjects at SMA Citra Nusa Cibinong. This media was developed through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media component developed is a learning video based on the main theme that is adjusted to the core competencies and basic competencies in the syllabus for Civics subjects. All of these learning videos are implemented through a project based learning learning system, with the following learning steps: Opening the lesson with a challenging question (start with the big question), Planning a project (design a plan for the project), Arranging an activity schedule (create a schedule), Supervise the course of the project (monitor the students and the progress of the project), Assessment of the resulting product (assess the outcome), Evaluation (evaluate the experience). At the end of the learning process, the Civics teacher and students reflect on the activities and results of the projects that have been carried out.

Keywords: *Addie model, learning media, video*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada pelajaran PPKn di SMA. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (analisis, design, development, implementation, and evaluation). Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran PPKn di SMA Citra Nusa Cibinong. Media ini dikembangkan melalui tahapan *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Komponen media yang dikembangkan adalah video pembelajaran berdasarkan tema pokok bahasan yang di sesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada silabus mata pelajaran PPKn. Semua video pembelajaran tersebut diterapkan melalui sistem pembelajaran project based learning, dengan langkah pembelajaran sebagai berikut: Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the big question*), Merencanakan proyek (*design a plan for the project*), Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*), Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*), Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*), Evaluasi (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, guru PPKn dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.

Kata Kunci: *addie model, media pembelajaran, video*

PENDAHULUAN

Globalisasi disegala bidang membuat banyak perubahan dalam berbagai sektor termasuk sektor pendidikan. Dampak dari globalisasi ini bisa bersifat positif dan juga bisa bersifat negatif. Salah satu dampak positif dari perkembangan globalisasi dalam dunia pendidikan adalah meningkatnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran karena konten yang ditampilkan guru lebih menarik dan tidak membosankan. Namun banyak juga dampak negatif yang terjadi dengan perkembangan teknologi saat ini yaitu banyaknya siswa yang menggunakan teknologi untuk hal yang kurang bermanfaat misalnya bermain game yang berlebihan, selain itu banyak siswa yang menghabiskan waktunya hanya untuk berinteraksi di media sosial dan bahkan banyak siswa yang terindikasi terdampak pornografi. Hal ini sesuai dengan pendapat Mastuhu yang mengatakan bahwa era globalisasi abad ke-21 menimbulkan berbagai resiko dan ketidakpastian diluar kemampuan manusia, proses globalisasi akan terus berkembang dan tidak ada satu wilayahpun yang dapat menghindari dari proses yang bersifat global ini (Mastuhu, 2003). Penggunaan ICT dalam dunia pendidikan sangat diperlukan untuk menjawab berbagai permasalahan dan tantangan dalam masyarakat yang dinamis dan terus berubah. Menurut Zahrotus Saidah dalam Bukunya Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Konstrutivisme untuk Generasi digital, di kemukakan bahwa kebermaknaan pembelajaran adalah kunci keberdayaan siswa di era digital. Studi yang di lakukan membuktikan bahwa kebermaknaan pembelajaran PAI untuk Generasi Digital dapat di tingkatkan melalui metode pembelajaran berbasis digital (Saidah, 2014). Selain itu Teknologi berdampak besar dalam berbagai kehidupan, bukan hanya pada kehidupan (Life Style) tetapi juga dalam dunia pendidikan dengan adanya teknologi multimedia (Munir, 2012). Selanjutnya Munir mengemukakan bahwa Teknologi Multi Media dapat berarti penggunaan teknologi elektronik seperti komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak), kamera, handpone, dan lain-lain yang di gunakan untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video yang di gunakan hampir pada seluruh aspek kegiatan. Beberapa manfaat multi media dalam pembelajaran diantaranya dapat di gunakan untuk membantu pendidik dalam menjelaskan suatu konsep yang sulit di jelaskan tanpa bantuan multi media. Selain itu pemanfaatan teknologi Multi Media dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena presentasi yang di sajikan lebih menarik.

Burn-Sardone, Nancy mengemukakan: Seorang individu yang mahir dalam bidang IT tidak hanya mahir dengan software tetapi juga dapat menunjukkan pengetahuan mereka tentang fungsi komputer, jaringan, sumber daya online, media digital, dan pemrograman. Berdasarkan penelitiannya di sebuah Universitas dia mengemukakan bahwa (1) Berdasarkan penelitian dalam lingkungan belajar dengan strategi pembelajaran aktif, Kelancaran menggunakan IT dapat tercapai; dan (2) di lingkungan berdasarkan strategi pembelajaran aktif belajar, kepuasan secara signifikan lebih tinggi dari pada menggunakan gaya belajar individu. Kemudian Burn-Sardone, nancy merekomendasikan kepada perguruan tinggi mempertimbangkan menggunakan metode konstruktivisme. Dengan beberapa instruksi: presentasi mahasiswa, simulasi dan bermain game, umpan balik rekan, pengembangan portofolio online, latihan menulis reflektif, diskusi kelas, kerja kelompok, dan kegiatan pemecahan masalah. Rekomendasi lebih lanjut untuk instruktur perguruan tinggi meliputi: mengajukan pertanyaan yang menantang; mempromosikan diskusi; menggunakan media yang bervariasi secara efektif; dan memberikan tugas yang menantang. Rekomendasi untuk penelitian masa depan mencakup mengukur pengetahuan pra-kursus siswa dari konsep teknologi untuk menentukan apakah perbedaan kelancaran IT di lapangan terkait dengan lingkungan belajar desain pretest dan posttest. Selain itu, penggunaan

kerangka konseptual lainnya, seperti *self-efficacy* dan motivasi, mungkin juga memberikan ide tentang bagaimana variabel-variabel ini mempengaruhi kelancaran menggunakan dan tentu saja kepuasan (Sardone, 2008).

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Cocciolo, Anthony Patton mengemukakan bahwa TIK dapat memajukan budaya partisipatif. Studi ini menyimpulkan bahwa teknologi Web 2.0 mempromosikan pembentukan budaya partisipatif dengan membuat karya budaya, intelektual, dan kreatif dari masyarakat pada umumnya, dan bahwa visibilitas pada gilirannya mendorong individu untuk berpartisipasi (Patton, 2009). Begitu pentingnya TIK dalam pembelajaran pada tahun 2009 di bentuklah sebuah Forum Dunia tentang belajar dan Teknologi di London Inggris yang di sponsori oleh Cisco, Intel dan Microsoft. Forum Dunia tentang Belajar dan Teknologi adalah platform global untuk pertukaran informasi di antara para pembuat kebijakan dan praktisi yang wilayah fokus utama melibatkan desain kebijakan dan pelaksanaan program untuk memastikan penerapan yang efektif dari teknologi dalam pendidikan (Becta, 2008). Ku, Cheng Hsin (2009) melakukan penelitian tentang sistem pembelajaran online dengan menggunakan World Wide Web Course Tools (WebCT). Dari penelitian ini menunjukkan bahwa Technology Acceptance Model (TAM) telah berhasil menjelaskan perilaku siswa ketika mereka menggunakan sistem informasi pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji penerimaan siswa dari World Wide Web Course Tools (WebCT) sistem pembelajaran online. Sumber yang Dirasakan dan Technology Acceptance Model (Pratam) dibuat berdasarkan penelitian sebelumnya untuk mengatasi faktor-faktor sumber daya yang dirasakan, dirasakan kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap terhadap menggunakan, niat perilaku untuk menggunakan dan menggunakan sistem yang sebenarnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor penentu kritis dan memberikan hubungan kausal mengenai perilaku penerimaan siswa saat menggunakan WebCT. Temuan penelitian ini dapat memberikan pedoman bagi implementasi masa depan sistem pembelajaran online dalam pendidikan tinggi.

Dalam menggunakan ICT yang sedang berkembang saat ini seperti internet dan media sosial guru tidak bisa secara langsung melarang siswa untuk tidak menggunakannya karena teknologi tersebut merupakan bagian dari kehidupan mereka. Seperti yang di kemukakan oleh Atmaja dan Ariyani (2018) yang mengemukakan tentang kedudukan komputer bagi manusia yakni The second Life atau semacam dir kedua bagi manusia. Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru adalah memberikan aturan dan pembatasan agar mereka tidak berlebihan menggunakan teknologi tersebut dan mengarahkan mereka dalam menggunakan teknologi hanya untuk hal-hal yang bermanfaat. Salah satu yang dapat dilakukan guru adalah memberikan tugas proyek kepada mereka. Hal ini sejalan dengan apa yang di kemukakan oleh Azhar Arsyad (1995) yang mengatakan bahwa dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya sebagai salah satu media yang mampu meningkatkan makna pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan, misalnya melalui penyesuaian penggunaan TIK dalam proses pembelajaran.

Salah satu kendala dalam pengajaran PPKn adalah kejenuhan siswa dengan materi yang berulang-ulang sejak mereka masuk sekolah dasar, karena pelajaran PPKn merupakan salah satu pelajaran wajib yang diajarkan dari mulai jenjang Sekolah Dasar sampai jenjang Perguruan Tinggi. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengembangkan model media pembelajaran berbasis video di SMA dan diharapkan media belajar ini dapat mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam memecahkan permasalahan diatas adalah model penelitian pengembangan ADDIE yaitu merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Romiszowski (Syracuse Univ, 1992) dan Tegeh (Tegeh et al., 2015). Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1: Tahapan Model ADDIE (Tegeh et al., 2015b)(Tegeh et al., 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitaian ini dilaksanakan pada Tahun Pembelajaran 2019-2020 pada bulan Januari 2020 sampai bulan Juni 2020. Sebelum melaksanakan penelitian peneliti melakukan wawancara dan pengamatan pada semester 1 Tahun Pelajaran 2019-2020 yaitu di bulan juli sampai bulan Desember 2019, tentang berbagai macam kendala yang terjadi pada saat pembelajaran PPKn dilaksanakan. Berdasarkan wawancara secara langsung dengan beberapa siswa peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa: “pembelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang membosankan karena mata pelajaran ini sudah mereka pelajari sejak mereka sekolah dasar”. Setelah itu peneliti menanyakan tentang pembelajaran yang mereka inginkan kesimpulan wawancara secara langsung dengan beberapa siswa mereka mengatakan bahwa :”pembelajaran yang mereka inginkan adalah pembelajaran yang menyenangkan dengan cara memberikan selingan humor selain itu mereka juga menginginkan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan dengan metode yang bervariasi”.

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika pembelajaran PPKn berlangsung ada beberapa siswa yang mengantuk kemudian guru mempersilahkan siswa tersebut untuk keluar kelas dan mencuci muka lalu kembali mengikuti pelajaran. Untuk mengatasi mengantuk guru PPKn mengajak siswa berdiri dan melakukan gerakan-gerakan ringan dari mulai mengerakan tangan, kaki sampai kepala. Media pembelajaran yang biasa digunakan adalah media konvensional dengan menggunakan PPT biasa berwarna-warni di tambah dengan Film yang berasal dari You tube. Walaupun guru sudah berupaya menampilkan yang terbaik namun media ini belum bisa membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

Kebijakan yang dilakukan sekolah SMA Citra Nusa Cibinong dalam menyikapi siswa yang menggunakan *Gadget* di sekolah, kebijakannya diserahkan ke masing-masing guru. Ada beberapa guru yang mengumpulkan hand phone di meja guru ketika pembelajaran sedang berlangsung untuk menghindari siswa menggunakan hand phone pada saat guru menjelaskan pelajaran atau penggunaan hand phone diluar tugas yang di berikan oleh guru yang mengajar. Namun ada juga sebagian guru yang membiarkan siswa menyimpan hand phonenya di tas dalam keadaan di *silent*. Guru baru akan

memberikan tindakan berupa sanksi apabila siswa membuka hand phone pada saat jam pelajaran berlangsung. Sebagian guru juga meminta siswa untuk mencari berbagai informasi yang berkaitan dengan pelajaran dengan menggunakan hand phone. Untuk mengatasi penggunaan hand phone untuk hal-hal yang negatif seperti melihat konten pornografi atau menggunakan game yang di larang dalam satu semester kesiswaan mengadakan pemeriksaan hand phone mereka dan memastikan hand phone siswa bersih dari konten yang negatif. Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

a. Tahapan Analyze

Pada model ADDIE, tahapan yang pertama kali adalah Analisis (*Analyze*). Tahapan ini merupakan tahap observasi, penemuan masalah, dan analisis permasalahan. Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMA Citra Nusa. Observasi peneliti lakukan melalui dua cara, yaitu pengamatan langsung dan wawancara kepada peserta didik terkait kondisi pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran. Dari hasil wawancara, peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran PPKn dan pengembangan media dan sumber belajar PPKn yang berpengaruh pada hasil belajar mereka. Sehingga permasalahan yang muncul adalah bagaimana cara mengembangkan media belajar bagi peserta didik/siswa agar meningkatkan minat belajar mereka.

b. Tahapan Design

Tahapan selanjutnya adalah *design*. Tahapan ini merupakan tahap peng gagasan ide untuk menjawab permasalahan yang muncul. Ide yang digagas peneliti bersumber dari hasil observasi dan kajian literatur. Setelah diketahui bahwa permasalahan yang muncul adalah bagaimana cara mengembangkan media belajar yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, maka peneliti memilih menggunakan aplikasi Video sebagai medianya. Hal ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era globalisasi dan sebagian besar siswa sudah sangat aktif dalam penggunaan *gadget*. Sehingga diharapkan mereka dapat membuat video pembelajaran dan mengeditnya menggunakan gadget mereka sendiri, sehingga biaya yang dikeluarkan tidak begitu besar. Selain itu diharapkan mereka dapat memanfaatkan gadget mereka untuk hal yang positif, sehingga mereka tidak terdorong untuk menggunakan gadget untuk hal yang negatif. Dalam video yang dikembangkan, siswa membuat judul sesuai dengan silabus yang diberikan oleh guru PPKn, sehingga memudahkan guru dalam penilaian dan menentukan video yang dibuat siswa apakah sudah sesuai dengan KI dan KD serta tujuan pembelajaran.

c. Tahapan Develop

Setelah ide untuk menjawab permasalahan telah muncul, maka yang selanjutnya dilakukan adalah membuat dan mengembangkan aplikasi media pembelajaran PPKn berbasis video dengan aplikasi kine Master. Selain kine master ada sebagian siswa yang menggunakan power director dan juga sebagian mengeditnya menggunakan laptop dengan aplikasi Movie Maker. Karena kemampuan guru dan siswa terbatas tentang editing video maka guru lebih fokus memimbing skenario cerita yang akan di buat siswa di sesuaikan dengan materi yang mereka bahas. Didalamnya terdapat 7 tahapan yaitu: **pertama** : guru membagi siswa dalam satu kelas menjadi beberapa kelompok; **kedua** : guru membagi tugas masing-masing kelompok disesuaikan dengan pokok bahasan yang di ambil dari KI dan KD; **ketiga** : guru membimbing siswa membuat skenario cerita yang akan di buat disesuaikan dengan pokok bahasan; **keempat** : setelah skenario yang di buat selesai dan di setujui guru maka siswa di berikan kesempatan

selama satu sampai dua minggu untuk melaksanakan proyek tersebut; **keempat** : pada pertemuan berikutnya guru memberikan kesempatan kelompok siswa yang telah selesai mengambil gambar dan mengeditnya untuk mempresentasikan hasil proyek mereka; **kelima** : guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan dan pertanyaan yang berkaitan dengan konten video tersebut. Keenam guru memberikan penilaian hasil video yang telah dipresentasikan dan mengomentarnya lalu mengkaitkan video tersebut dengan pokok pembahasan materi PPKn yang sedang di bahas. **Keenam** : guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah presentasi dan memerintahkan siswa untuk bertepuk tangan sebagai bentuk penghargaan. **Ketujuh** : setelah semua kelompok menyelesaikan proyeknya dan di presentasikan di depan kelas guru mengumumkan hasil karya video terbaik yang telah dinilai dengan melibatkan guru mata pelajaran lain seperti guru seni dan bahasa Indonesia. Setelah itu di umumkan kelompok mana yang terbaik kemudian guru PPKn memberikan penghargaan berupa sertifikat.

d. Tahapan Implement

Pada tahap implementasi ini, hasil pengembangan video pembelajaran dipresentasikan di kelas oleh masing-masing kelompok kemudian peneliti mengkategorikan kelebihan dan kelemahan berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti ada beberapa kelebihan pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis video ini yaitu : (1) Dengan tugas proyek pembuatan video pembelajaran PPKn yang dilaksanakan secara berkelompok dapat menubuhkan rasa solidaritas dan kerja sama yang baik diantara mereka; (2) Dengan memanfaatkan gadget sebagai alat untuk pembelajaran mereka dapat merasakan manfaat positif dari penggunaan gadget yang mereka miliki; (3) dengan pemanfaatan gadget dapat meminimalisir biaya karena masing-masing siswa sudah memiliki gadget dan mereka tinggal mendownload aplikasi pembuatan video; (4) dengan proyek pembuatan video yang di mulai dari pembuatan naskah cerita, pembagian tugas sebagai penulis naskah, cameramen, pemain peran dan editor membuat mereka menjad kreatif sesuai dengan bidangnya masing-masing; (5) presentasi dan penayangan video dengan infocus di depan kelas merupakan momen yang mereka tunggu-tunggu sehingga semua peserta diskusi baik kelompok yang presentasi maupun peserta merasa bersemangat menantikan adegan lucu yang terjadi pada saat mereka shooting.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat tahap persiapan, pelaksanaan maupun presentasi hasil, ada beberapa kelemahan dalam pengembangan video pembelajaran PPKn berbasis video antara lain: (1) dengan terbatasnya waktu yang tersedia baik dalam bimbingan membuat naskah maupun pembuatan video masih banyak anggota kelompok yang hanya sekedar menyelesaikan tugas sehingga hasil proyek pembuatan video mereka kurang maksimal; (2) kurangnya kapasitas penyimpanan dokumen di hand phone menjadi kendala siswa dalam mengupload hasil editan video mereka; (3) adanya kendala waktu setiap siswa untuk shooting membuat hasil video yang mereka buat kurang sempurna; (4) kurang kompaknya anggota kelompok membuat mereka menunda-nunda waktu penyelesaian proyek karena mereka saling mengandalkan antara satu dengan lainnya; (5) kurangnya pengetahuan guru dan siswa tentang pembuatan dan editor film membuat video yang di hasilkan kurang maksimal. (6) kurang adanya kerja sama dengan guru mata pelajaran lain sehingga hasil videonya kurang beragam karena tidak di tinjau dari berbagai aspek.

e. Tahap Evaluate

Adalah tahap terakhir, yang dilakukan melalui evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang

digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik yang menempuh pelajaran PPKn dengan pengembangan video pembelajaran. Selain itu juga perlu di tambah dengan sumber belajar dan media lain yang lebih menarik sehingga kualitas pembelajaran PPKn semakin meningkat dan berkualitas. Penelitian ini hanya dilakukan pada tahap evaluasi formatif, karena berhubungan dengan tahapan penelitian dan keterbatasan waktu peneliti maka perlu adanya pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan video yang telah dihasilkan dari penelitian ini.

KESIMPULAN

Penelitian berbasis produk ini merupakan model penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran PPKn di SMA Citra Nusa Cibinong. Media ini dikembangkan melalui tahapan *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Komponen media yang dikembangkan adalah video pembelajaran berdasarkan tema pokok bahasan yang di sesuaikan dengan KI dan KD pada silabus mata pelajaran PPKn. Semua video pembelajaran tersebut merupakan hasil buatan siswa yang dikerjakan secara berkelompok, melalui sistem pembelajaran project based learning, dengan langkah pembelajaran sebagai berikut: Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the big question*), Merencanakan proyek (*design a plan for the project*), Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*), Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*), Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*), Evaluasi (*evaluate the experience*). Pada akhir proses pembelajaran, peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Mastuhu. 2003. *Menata Ulang Pemikiran Sistem Pendidikan Nasional Abad 21 (The New Mind Set of National in The 21 Century)*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Arsyad, Azhar . 1995. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saidah, Zahrotus. 2014. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Konstruktivisme untuk Generasi digital*, Tangerang Selatan : Cinta Buku Media.
- Munir, M.IT, Prof. Dr. 2012. *Multi Media konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Burns-Sardone, Nancy. 2008. An investigation of the relationship between higher education learning environments and learner characteristics to the development of information technology fluency and course satisfaction. Order No. 3308311, New York University. In PROQUESTMS ProQuest Dissertations & Theses Full Text: The Humanities and Social Sciences Collection <http://search.proquest.com/docview/304528092?accountid=25704>.

Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam

Volume 20 Nomor 2 (2021) 151-158 P-ISSN 1411-7673 E-ISSN 2776-5571

DOI: 10.17467/mk.v20i2.513

Cocciolo, Anthony Patton. 2009. "*Using information and communications technologies to advance a participatory culture: A study from a higher education context.*" Order No. 3368420, Teachers College, Columbia University, <http://search.proquest.com/docview/304865814?accountid=25704>. ProQuest Dissertations & Theses Full Text: The Humanities and Social Sciences Collection.

BECTA: Global Forum Launched to Highlight Importance of Effective use of Technology in Education; Learning and Technology World Forum Aims to Get Global Agreement among Policy Makers of the Critical Value of Technology in Education." *M2Presswire*, Dec16, 2008. <http://search.proquest.com/docview/444361274?Accountid=25704>

Ku, Cheng-Hsin. 2009. "*Extending the Technology Acceptance Model using perceived user resources in higher education web-based online learning courses.*" Order No. 3357904, University of Central Florida, <http://search.proquest.com/docview/305096809?accountid=25704>. proQuest Dissertations & Theses Full Text: The Humanities and Social Sciences Collection.

Bawa Atmaja, Nengah dan Luh Putu Sri Ariyani, 2018. *Sosiologi Media: Perspektif Teori Kritis*, Depok: Rajawali Pers.