

Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital

Utilization of Learning Media in Digital Simulation Subjects

**Nuraisyah Faradilla .T¹, Sirajuddin Saleh¹, Hardiyanti Arhas¹, Haerul²,
Nasaruddin²**

¹Universitas Negeri Makassar

²STISIP 17-8-1945 Makassar

ABSTRAK

Dalam suatu kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi sangat penting agar lebih mengefektifkan dan mengefisienkan suatu kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital kelas X kompetensi keahlian administrasi perkantoran di SMK Negeri 4 Pangkep. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan tersebut peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, angket, serta dokumentasi dengan jumlah populasi dan sampel sebanyak 45 orang. Serta data diolah menggunakan analisis kuantitatif untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 4 Pangkep secara keseluruhan dapat digolongkan baik. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media cetak yang tergolong baik, pemanfaatan media realita yang tergolong baik serta penggunaan media elektronik yang tergolong baik pula.

Kata kunci: Pemanfaatan, media pembelajaran, simulasi digital

ABSTRACT

In a learning activity, the use of learning media in delivering material is very important in order to make it more effective and efficient for learning activities. This study aims to determine the use of instructional media in class X digital simulation subjects in office administration skills competency at SMK Negeri 4 Pangkep. Therefore, to achieve these objectives researchers used data collection techniques with observation, questionnaires, and documentation with a population and sample of 45 people. As well as the data processed using quantitative analysis to determine the extent to which the use of learning media in the digital simulation subjects. The results of this study indicate that the use of learning media in digital simulation subjects at SMK Negeri 4 Pangkep can be classified as good. This can be seen from the use of print media which are classified as good, the use of media reality which is classified as good and the use of electronic media which are classified as good.

Keywords: Utilization, learning media, digital simulation

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi setiap manusia. Hal ini berkaitan dengan bagaimana usaha manusia selama melaksanakan pendidikan tersebut

yaitu melalui proses belajar (Akib, Guntur, & Salam, 2016; Darwis, Batari, Salam, Kasmita, & Baharuddin, 2019; Kamaluddin, Haerul, Akib, & Salam, 2018; Nasrullah, Ilmawati, Saleh, Niswaty, & Salam, 2018; Saggaf, Akib, Salam, Baharuddin, & Kasmita, 2018; Saggaf, Aras, et al., 2018; Saggaf, Nasriyah, Salam, & Wirawan, 2018; Saggaf, Salam, & Rifka, 2017; Salam, Akib, & Daraba, 2018). Proses belajar itu akan terjadi disebabkan adanya interaksi yang dilakukan oleh seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja. Sistem pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dengan tujuan mewujudkan pendidikan yang lebih berkualitas, dengan kurikulum yang baik sehingga mencetak lulusan yang lebih baik pula. Sistem pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dimana tujuan pendidikan yang akan digunakan secara eksplisit dirumuskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Peran suatu pendidikan sangat penting demi kemajuan suatu negara dan bangsa, karena kemajuan negara mampu ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia yang tersedia di dalam suatu negara tersebut. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia perlu adanya peningkatan kualitas dalam bidang pendidikan dengan memperbaiki proses pembelajaran di sekolah ataupun di rumah. Pendidikan yang didapatkan dibangku sekolah, tidak semuanya dapat diterima dengan baik oleh setiap peserta didik, karena tidak semua peserta didik mempunyai pendapat, cara berpikir, dan daya tangkap yang sama terhadap materi ajar yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu maka seorang pendidik yang berperan sebagai komunikator dalam sebuah proses pembelajaran di dalam kelas harus bisa menguasai kelas dengan baik. Untuk menjadi guru profesional sangat dipengaruhi oleh tingkat keahlian dan pendidikan yang ditempuhnya (Rakib, Rombe, & Yunus, 2016). Dalam suatu kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi sangat penting agar lebih mengefektifkan dan mengefisienkan suatu kegiatan pembelajaran (Askhamov, Konysheva, & Gapsalamov, 2016; Kommers, 2012)

Di zaman ini, pendidik dan peserta didik dituntut agar mampu menguasai pengetahuan dan teknologi komunikasi terkini secara terus menerus (Assar, 2015; Collins & Halverson, 2010; U.S. Department of Education, 2010) Pendidik perlu terus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi agar dapat menyampaikan materi pembelajaran yang terbaru dan berguna untuk peserta

didik nanti untuk menjawab tantangan di masa yang akan datang, karena pada dasarnya Teknologi informasi dan komunikasi memudahkan (Bullock & De Jong, 2013; Chan, 2010; Mishra & Koehler, 2006; U.S. Department of Education, 2010) Dengan demikian, pengembangan kurikulum yang berbasis teknologi sebagai sebuah produk dari pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi serta komunikasi dalam sistem pendidikan nasional sudah tidak dapat untuk dipisahkan lagi. Hal ini sejalan dengan upaya inovasi pengembangan kurikulum yang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir dalam semua aspek kehidupan. Sehubungan dengan diberlakukannya kurikulum 2013 (K-13) di setiap sekolah, maka mata pelajaran simulasi digitalpun mulai diajarkan. Mata pelajaran simulasi digital merupakan suatu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 atau yang lebih dikenal dengan kata K13. Simulasi Digital dalam pembelajaran berarti pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi melalui pengembangan bahan ajar berbasis web. Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan mampu mengkomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui media digital, dengan tujuan menguasai teknik mengkomunikasikan gagasan atau konsep. Tujuan akhir setelah siswa mempelajari berbagai teknikan dan cara bekerja yang terkait dengan mata pelajaran kejuruan, siswa diharapkan mampu mengkomunikasikan gagasan atau konsep yang ditemukannya sendiri atau memodifikasi dari gagasan atau konsep yang sudah ada. Pada dasarnya, kemampuan mengkomunikasikan gagasan atau konsep sama pentingnya dengan penemuan gagasan atau konsep tersebut, sehingga siswa mampu mengkomunikasikan gagasan atau konsep secara tepat dan mencerminkan kecerdasan pola pikir dan tingkat penguasaan gagasan atau konsep tersebut. Media digital yang dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan gagasan atau konsep, dipilih dari yang telah tersedia secara luas melalui aplikasi atau platform digital dengan menggunakan peralatan elektronika atau peralatan teknologi informatika dan komunikasi yang ada.

METODE PENELITIAN

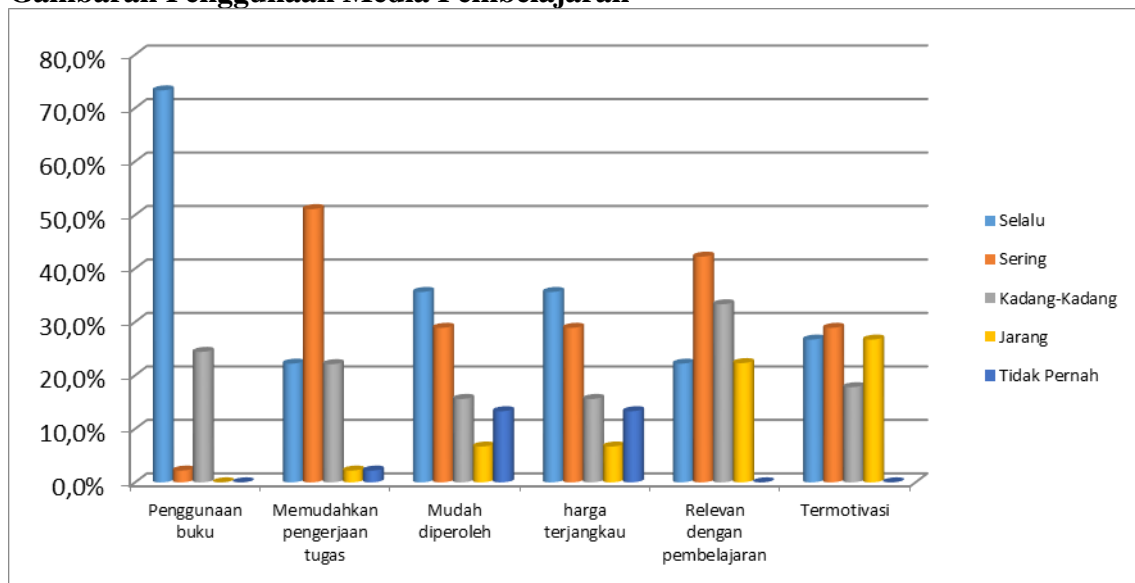
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 45 orang siswa, karena jumlah populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 orang, olehnya itu, penelitian ini merupakan penelitian populasi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisi data deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media cetak, dapat diartikan sebagai sarana media yang dicetak dan diterbitkan secara berkala, seperti buku, modul dan lainnya. Media cetak juga menjadi media yang

cukup mudah untuk di dapatkan serta harganya yang cukup terjangkau dan relevan dengan setiap materi dan telah tersusun secara teratur sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan materi tanpa harus melenceng kemana-mana. Untuk mengetahui hasil penelitian, disajikan dalam diagram berikut:

Diagram 1.
Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran



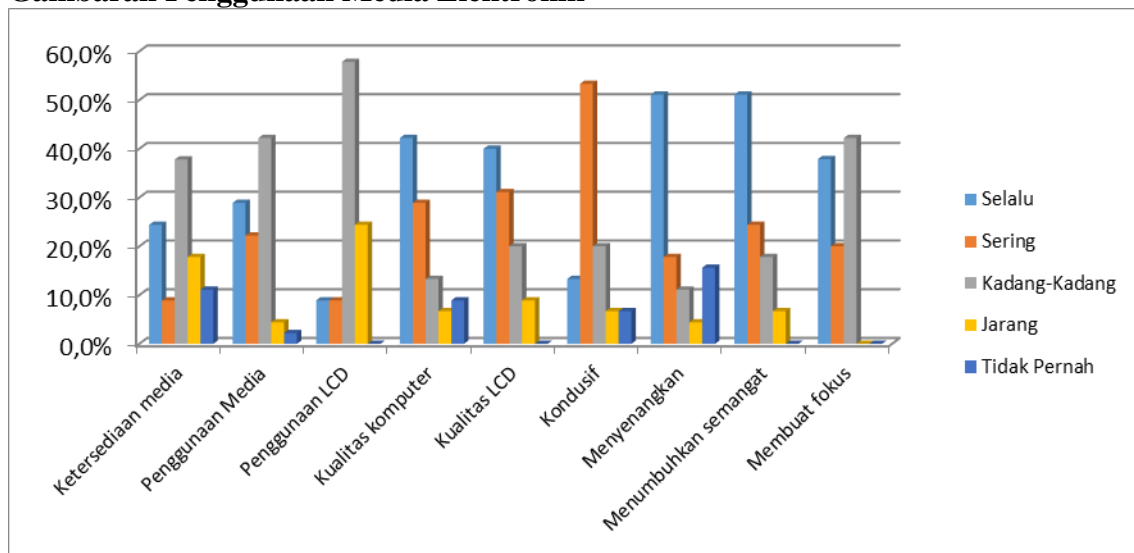
Sumber: Hasil olah data

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Negeri 4 Pangkep selalu menggunakan media cetak berupa buku sebagai penunjang untuk penyampaian materi pelajaran, dengan ketersediaan media cetak pada mata pelajaran simulasi digital sering mempermudah siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Media cetak yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran selalu mudah untuk di dapatkan karena telah disediakan di perpustakaan sekolah sehingga siswa tidak perlu lagi kesusahan untuk mencari buku yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Buku pelajaran yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran tersebut merupakan bantuan dari pihak Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan sehingga memudahkan siswa untuk memperoleh buku pelajaran simulasi digital. Media cetak yang digunakan oleh guru selalu relatif murah untuk diperoleh siswa sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. guru mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 4 Pangkep sering menggunakan media cetak yang relevan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Ketika guru menggunakan media

cetak maka siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dikarenakan siswa merasa terbantu untuk memahami materi atau tugas yang diberikan oleh guru.

Media elektronik adalah suatu media yang digunakan untuk membuat, menyebarkan serta mengakses suatu informasi dengan menggunakan alat-alat elektronik modern. Dalam proses pembelajaran simulasi digital kehadiran media elektronik sungguh sangatlah dibutuhkan untuk kelancaran proses pembelajaran. Untuk mengetahui hasil penelitian, disajikan dalam diagram berikut:

Diagram 2
Gambaran Penggunaan Media Elektronik



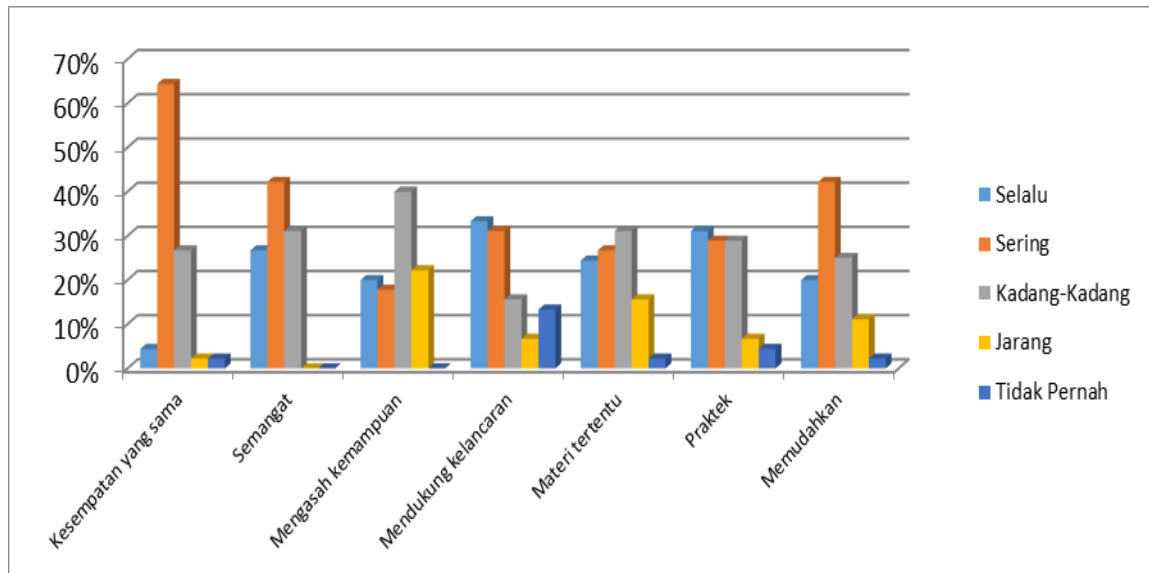
Sumber: Hasil olah data

Berdasarkan hasil penelitian, pada mata pelajaran simulasi digital, media elektronik yang sebagai pendukung dalam proses penyampaian materi dari guru ke siswa kadang-kadang telah tersedia sebelum proses pembelajaran berlangsung. Namun dalam hal ini, ketika peneliti mengadakan pengamatan selama 2 pekan di dalam kelas ketika guru mengajarkan mata pelajaran simulasi digital bahwa media elektronik telah tersedia di dalam kelas sebelum proses pembelajaran berlangsung karena kegiatan pembelajaran mata pelajaran simulasi digital dibawakan di dalam laboratorium komputer sehingga secara otomatis media elektronik tersebut telah tersedia sebelum proses pembelajaran tersebut dimulai. Guru akan menggunakan media elektronik dalam proses pembelajaran ketika materi tersebut memang mengharuskan menggunakan media elektronik. Hal ini disebabkan karena tidak semua materi pada mata pelajaran simulasi digital menggunakan media elektronik, karena terkadang ada materi yang memang

hanya berupa teori sehingga tidak membutuhkan media elektronik dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, kadang-kadang menggunakan LCD sebagai media pembelajaran untuk penyampaian materi kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pengamatan peneliti, dimana benar adanya bahwa guru mata pelajaran simulasi digital kadang-kadang menggunakan LCD. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa kendala, seperti LCD yang dipakai oleh kelas lain, hilangnya kabel proyektor penyambung antara LCD dengan laptop, sehingga yang rencana awalnya ingin menggunakan LCD namun akhirnya tidak jadi untuk dipergunakan karena kendala tersebut. Komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kualitas yang baik sehingga mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas. Komputer yang digunakan merupakan komputer baru dari pengadaan barang di laboratorium komputer sekolah dan cukup memadai untuk memperlancar proses pembelajaran. Penggunaan media elektronik sering menciptakan suasana yang kondusif dalam pembelajaran dan dengan penggunaan media elektronik suasana pembelajaran yang tercipta selalu menyenangkan dan selalu pula meningkatkan semangat siswa dalam belajar, dan penggunaan media pembelajaran elektronik kadang-kadang membuat siswa fokus dalam menyerap materi ajar.

Media realita merupakan suatu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran yang memanfaatkan objek asli atau objek yang menyerupai objek aslinya. Pemanfaatan media realita biasanya tidak harus dihadirkan/diadakan secara nyata dalam kelas, tetapi dapat juga dengan cara mengajak peserta didik melihat secara langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Untuk mengetahui hasil penelitian disajikan dalam diagram berikut:

Diagram 3.
Gambaran Penggunaan Media Realita



Sumber: Hasil olah data

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa penggunaan media realita pada mata pelajaran simulasi digital sering memberikan kesempatan yang sama kepada setiap siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media realita pada proses pembelajaran mata pelajaran simulasi digital sering menumbuhkan semangat belajar siswa yang lebih tinggi. penggunaan media realita pada mata proses simulasi digital kadang-kadang mampu mengasah keterampilan siswa dengan panca indera. Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan responden bahwa tidak semua media realita yang digunakan oleh guru mampu mengasah panca indera setia siswa hal ini dikarenakan karena terkadang guru kurang baik dalam menggunakan media realita yang dipilihnya. Ketika guru menggunakan media realita pada mata pelajaran simulasi digital maka media realita tersebut selalu mampu mendukung kegiatan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan panca indera. Guru mata pelajaran simulasi digital selalu menggunakan media realita dalam proses belajar mengajar pada materi pelajaran praktek.

Pembahasan

Media cetak

Media cetak dapat diartikan sebagai sarana media massa yang dicetak dan diterbitkan secara berkala, seperti buku, majalah, dan modul. Arsyad menyatakan bahwa media cetak adalah sebagai suatu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi.

Media cetak juga menjadi media yang cukup mudah untuk di dapatkan serta harganya yang cukup terjangkau dan relevan dengan setiap materi yang di ajarkan karena telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan materi tanpa harus melenceng kemana-mana. Pada mata pelajaran simulasi digital, media cetak juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena merupakan salah satu penunjang dalam kelancaran pembelajaran. Seperti pada materi komunikasi dalam jaringan, pada materi ini peserta didik diajarkan tentang pengertian komunikasi dalam jaringan, fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan, serta mengidentifikasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan. Maka pada materi ini membutuhkan buku untuk digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pada hasil penelitian yang telah dianalisis, menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 4 Pangkep menunjukkan hasil yang dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian : guru menggunakan buku dalam proses pembelajaran, media cetak lebih memudahkan siswa menyelesaikan tugas, media cetak mudah di dapatkan oleh siswa, media cetak memiliki harga yang relatif murah, media cetak yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran, serta media cetak yang mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Media Elektronik

Media Elektronik adalah media yang mulai digunakan oleh guru sesuai dengan perkembangan zaman yang terjadi. Media elektronik digunakan agar lebih menarik perhatian siswa ketika belajar serta menciptakan suasana yang baru dan tidak membosankan dalam pembelajaran. Media yang biasa digunakan antara lain misalnya perangkat komputer, LCD, *handphone*, dan lain sebagainya. Penggunaan media elektronik pada mata pelajaran simulasi digital menjadi media yang sangat dibutuhkan, hal ini dikarenakan sebagian dari materi simulasi digital merupakan materi yang harus menggunakan media elektronik dalam pengaplikasiannya. Seperti pada materi pelajaran kelas maya atau kelas jarak jauh, pada materi ini dimaksudkan agar peserta didik mempunyai bekal yang cukup untuk ikut serta dalam kelas maya yang dilakukan oleh siapapun dengan memanfaatkan media elektronik seperti komputer atau *handphone* serta jejaring internet. Pada hasil penelitian yang telah dianalisis, pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 4 Pangkep menunjukkan hasil penelitian yang dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian: ketersediaan media elektronik di dalam kelas, penggunaan media elektronik dalam proses pembelajaran, penggunaan LCD, kualitas komputer yang baik, LCD yang digunakan memiliki kualitas yang baik, menciptakan suasana yang kondusif, memberikan suasana yang menyenangkan, menumbuhkan semangat belajar ketika

menggunakan komputer, penggunaan LCD menumbuhkan semangat belajar, mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Media Realita

Media realita, adalah benda nyata sesungguhnya digunakan sebagai bahan atau sumber belajar.” Dimana dalam pemanfaatan media realita tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak peserta didik melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Media ini sangat bermanfaat untuk memberikan pengalaman yang sama bagi setiap siswa serta untuk menimbulkan semangat belajar yang tinggi untuk siswa. Pada hasil penelitian yang telah di analisis, pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 4 Pangkep menunjukkan hasil yang dapat dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat pada penelitian: memberikan kesempatan yang sama, menimbulkan semangat belajar yang tinggi, mengasah keterampilan, mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran, penggunaan media pada materi tertentu, penggunaan media pada materi praktek, memudahkan untuk memahami materi pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang paling dibutuhkan dalam mata pelajaran simulasi digital adalah media elektronik, hal ini dikarenakan hampir sebagian besar dari materi pelajaran simulasi digital harus menggunakan media elektronik untuk mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam hasil penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital kelas X di SMK Negeri 4 Pangkep, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media cetak pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 4 Pangkep menunjukkan hasil yang dikategorikan baik.
2. Pemanfaatan media elektronik mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 4 Pangkep menunjukkan hasil penelitian yang dikategorikan baik.
3. Pemanfaatan media realita pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 4 Pangkep menunjukkan hasil yang dapat dikategorikan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akib, H., Guntur, M., & Salam, R. (2016). Civitas Academic Perception of "Blissful Services" for Recipient Postgraduate Program State University of Makassar, Indonesia. *International Conference on Public Organization VI (ICONPO VI)*, 340–350. Thammsat University, Tha Prachan Campus.
- Askhamov, A. A., Konysheva, A. V., & Gapsalamov, A. R. (2016). Use of E-resources of the learning environment in teaching mathematics to future engineers. *International Journal of Environmental and Science Education*. <https://doi.org/10.12973/ijese.2016.340a>
- Assar, S. (2015). Information and Communications Technology in Education. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92104-4>
- Bullock, A., & De Jong, P. G. (2013). Technology-enhanced learning. In *Understanding Medical Education: Evidence, Theory and Practice: Second Edition*. <https://doi.org/10.1002/9781118472361.ch11>
- Chan, E. S. K. (2010). Hybrid learning: Teaching for quality learning at university. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*. https://doi.org/10.1007/978-3-642-14657-2_42
- Collins, A., & Halverson, R. (2010). The second educational revolution: Rethinking education in the age of technology. *Journal of Computer Assisted Learning*. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2009.00339.x>
- Darwis, M., Batari, U. D., Salam, R., Kasmita, M., & Baharuddin, A. (2019). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Pada Paket Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Gowa. *Jurnal Ad'ministrare: Jurnal Pemikiran Ilmiah Dan Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 5(2), 105–112.
- Kamaluddin, L. O. A., Haerul, H., Akib, H., & Salam, R. (2018). *Analysis Of Factors Influencing Student Learning Achievement*.
- Kommers, P. (2012). *Conceptual support by the new media for co-operative learning in the next century*. https://doi.org/10.1007/3-540-61282-3_20
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Nasrullah, M., Ilmawati, I., Saleh, S., Niswaty, R., & Salam, R. (2018). Minat Menjadi Guru Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Ad'ministrare*, 5(1), 1–6.

- Rakib, M., Rombe, A., & Yunus, M. (2016). Pengaruh Pelatihan Dan Pengalaman Mengajar Terhadap Profesionalitas Guru (Studi pada Guru IPS Terpadu yang Memiliki Latar Belakang Pendidikan dalam Bidang Pendidikan Ekonomi). *Jurnal Ad'ministrare" Jurnal Pemikiran Ilmiah Dan Pendidikan Administrasi Perkantoran"*, 3(2), 1–148.
- Saggaf, M. S., Akib, H., Salam, R., Baharuddin, A., & Kasmita, M. (2018). *The Quality Analysis Of Academic Services*.
- Saggaf, M. S., Aras, M., Akib, H., Salam, R., Baharuddin, A., & Kasmita, M. (2018). *The Quality Analysis of Academic Services Based on Importance Performance Analysis (IPA)*.
- Saggaf, M. S., Nasriyah, N., Salam, R., & Wirawan, H. (2018). *The Influence of Teacher's Pedagogic Competence on Learning Motivation of Student of Office Administration Expertise Package*.
- Saggaf, M. S., Salam, R., & Rifka, R. (2017). The Effect of Classroom Management on Student Learning Outcomes. *International Conference on Education, Science, Art and Technology*, 98–102.
- Salam, R., Akib, H., & Daraba, D. (2018). Utilization of Learning Media In Motivating Student Learning. *1st International Conference on Social Sciences (ICSS 2018)*. Atlantis Press.
- U.S. Department of Education, O. of E. T. (2010). Transforming American education : learning powered by technology: National Education Technology Plan 2010. *Learning*. <https://doi.org/10.2304/elea.2011.8.2.102>

