



Media Pembelajaran Inovatif

Efifani Krismitha Saroro^{1*}, Indah Setyo Wardhani²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Alamat: Jl. Raya Telang, PO BOX 02 Kecamatan Kamal, Bangkalan Jawa Timur 69162

*Korespondensi penulis: 210611100172@student.trunojoyo.ac.id

Abstract. Amid the demands of the 21st-century industrial revolution and digital skills, integrating innovative learning media is vital in education. This study highlights its role in promoting interactive learning and enhancing student engagement. A literature review of books, articles, and journals shows that digital technology and multimedia tools boost motivation, understanding, and collaboration. The article emphasizes selecting the right media to create an engaging and effective learning environment.

Keywords: Media, Learning, Innovative.

Abstrak. Menghadapi tuntutan revolusi industri, abad 21, dan kecakapan digital, Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif merupakan strategi signifikan dalam ranah pendidikan. Kajian ini bertujuan untuk mengurai peranan media pembelajaran modern dalam mendorong pembelajaran yang interaktif sekaligus meningkatkan partisipasi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur yang merangkum berbagai referensi dari buku, artikel, hingga jurnal terkait. Temuan menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif, seperti teknologi digital dan multimedia interaktif, berpotensi meningkatkan motivasi, pemahaman, serta kolaborasi antar siswa. Artikel ini menawarkan pandangan mengenai urgensi pemilihan media yang tepat guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Inovatif.

1. LATAR BELAKANG

Menghadapi perkembangan zaman yang di tandai dengan revolusi industri dan tuntutan abad 21, kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran inovatif menjadi pilar vital di ranah pendidikan, pemanfaatan media berteknologi kreatif tak hanya mengundang perhatian siswa, namun juga memudahkan mereka mencerna materi pelajaran. Melalui media pembelajaran yang penuh inovasi, para pendidik bisa menyajikan materi dengan pendekatan yang lebih hidup dan interaktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Dalam ranah pendidikan, Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk (2014) mengulas secara menyeluruh arah baru dalam pemanfaatan teknologi augmented reality (AR) dalam dunia belajar-mengajar serta dampaknya terhadap pengalaman belajar siswa. Inovasi pengajaran kini telah mulai digalakkan, termasuk penggunaan perangkat lunak edukatif, aplikasi pembelajaran berbasis internet, hingga teknologi canggih seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR). Sarana ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif dan kolaboratif, yang akhirnya mendongkrak motivasi dan hasil belajar mereka.

Namun, Kesigapan institusi pendidikan dalam memanfaatkan sarana pembelajaran inovatif menghadirkan tantangan unik tersendiri. Ketersediaan fasilitas teknologi, kesiapan tenaga pengajar dalam menggunakan teknologi, serta dukungan infrastruktur menjadi factor penting dalam kesuksesan penerapan media ini di sekolah. Sekolah yang siapakan mampu memanfaatkan media pembelajaran inovatif secara optimal, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk mendeskripsikan peran media pembelajaran inovatif dalam mendukung pembelajaran interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan pemahaman yang mendalam, diharapkan guru dan pihak sekolah dapat lebih maksimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah studi pustaka atau studi literatur, yang merupakan pendekatan kualitatif dengan mengandalkan analisis dari berbagai sumber tertulis yang relevan. Menurut Zed (2008), studi pustaka melibatkan kegiatan sistematis dalam mengumpulkan, membaca, mencatat, dan memahami bahan yang dikaji untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif terkait topik yang diteliti. Metode studi pustaka dalam penelitian ini berfokus pada pengumpulan data dari sumber-sumber ilmiah yang membahas model pembelajaran inovatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis berbagai model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Media Pembelajaran

Pembelajaran ialah serangkaian aktivitas yang dijalani oleh siswa demi meraih tujuan yang diinginkan. Demi tercapainya sasaran tersebut, para siswa perlu melalui pengalaman secara langsung. Pengalaman langsung ini tercipta ketika mereka berinteraksi secara aktif dengan lingkungan belajarnya selama proses pembelajaran berlangsung. Gagasan tentang media pembelajaran berkaitan dengan esensi, peran, serta manfaatnya dalam alur belajar-mengajar. Dalam dinamika pembelajaran, terjalinlah interaksi antara pendidik dan peserta didik, di mana pendidik berfungsi sebagai pemberi pesan, sedangkan peserta didik menjadi pihak penerima informasi.

Berawal dari bahasa Latin, istilah "media" secara literal berarti "perantara" atau "pengantar" (Sardiman et al., 2011: 6). Dalam konteks pendidikan, media merupakan mekanisme di mana seorang pendidik menyampaikan informasi kepada siswa guna mencapai

pembelajaran yang lebih optimal (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih rinci, dalam kegiatan belajar-mengajar, media kerap didefinisikan sebagai sarana grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi untuk merekam, mengolah, dan mengonfigurasi ulang informasi, baik dalam bentuk visual maupun verbal (Arsyad, 2005: 3).

Musfiquon (2012:28) Menyoroti bahwa media pembelajaran bertindak sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik, memungkinkan pemahaman materi dengan cara yang optimal dan terstruktur. Berdasarkan perspektif tersebut, tampak bahwa media berperan sebagai alat penyampai informasi dalam keseluruhan proses belajar-mengajar.

Menurut Azikiwe (2007: 46), Alat bantu belajar meliputi semua yang digunakan pengajar untuk merangsang Indera visual, auditori, taktil, olfaktori, dan gustatory saat mengajar. Alat ini dirancang khusus untuk menyampaikan informasi dan mencapai tujuan pendidikan.

Latuheru (1988:14) Mengungkapkan bahwa media berfungsi sebagai bahan, perangkat, serta cara atau teknik yang dipakai dalam aktivitas pendidikan, dengan tujuan memastikan interaksi komunikasi antara pengajar dan pelajar berlangsung dengan tepat dan efektif. Sudjana (2001:1) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pengajaran yang berperan sebagai elemen metodologis yang dimediasi oleh guru untuk mengatur suasana belajar. Sementara itu, Aqib (2010:58) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi serta merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan keinginan siswa, sehingga mendorong proses pembelajaran mereka.

Mudhofir (1993:81) menyatakan bahwa media pembelajaran, selain berfungsi sebagai sumber pengetahuan, juga bisa diartikan sebagai individu, objek, atau kejadian yang menciptakan situasi yang memfasilitasi siswa dalam mengembangkan sikap dan kemampuan.

Berdasarkan sudut pandang yang telah diungkapkan, alat bantu pendidikan berfungsi sebagai jembatan atau saluran yang menghubungkan penyampai informasi (dalam hal ini, guru) dengan penerima informasi atau peserta didik, dengan maksud untuk mendorong semangat siswa dan memberi kesempatan bagi mereka untuk terlibat secara aktif dan signifikan dalam proses belajar-mengajar. Dengan kata lain, definisi alat bantu pendidikan terdiri dari lima elemen, yaitu :

- Berfungsi sebagai penghubung antara pesan atau materi dalam proses pendidikan.
- Menjadi sumber pengetahuan yang berharga.
- Berperan sebagai perangkat untuk memicu semangat belajar siswa.

- Sebagai sarana yang efektif untuk meraih hasil belajar yang komprehensif dan berarti.
- Merupakan alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan.
- Komponen-komponen ini saling berkolaborasi dengan baik, yang akan berpengaruh positif terhadap keberhasilan pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

Karakteristik Alat Pengajaran

Menurut Gerlach & Ely seperti yang dikutip oleh Arsyad (2005: 12), terdapat tiga karakteristik utama media, yaitu:

1) Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri yang konstan ini mencerminkan kapasitas sebuah media untuk menangkap, menyimpan, mempertahankan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan sifatnya yang abadi, media memberikan peluang untuk mentransmisikan rekaman peristiwa atau objek yang terjadi pada saat tertentu, meskipun waktu kejadian tersebut tidak diketahui. Contohnya adalah tsunami, gempa bumi, banjir, dan sejenisnya yang diabadikan dalam bentuk rekaman video. Dengan demikian, peristiwa atau objek yang telah terrekam dapat disimpan dalam format media yang bisa diakses setiap hari.

2) Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Perubahan sebuah peristiwa atau benda dapat terjadi berkat sifat manipulatif media. Peristiwa yang biasanya memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan bisa disajikan kepada para pembelajar dalam rentang waktu yang jauh lebih singkat, sekitar lima hingga sepuluh menit. Contohnya, proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan dipersingkat menjadi durasi tersebut. Selain mempercepat, suatu peristiwa juga dapat diperlambat saat memutar kembali hasil rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang berlangsung kurang dari satu menit dapat diperpanjang agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik mengenai bagaimana gempa tersebut terjadi.

3) Ciri Distributif (Distributive Property)

Karakteristik distribusi dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa dipindahkan melalui ruang, sekaligus menyajikan kejadian tersebut kepada banyak peserta didik dengan rangsangan pengalaman yang relatif serupa mengenai peristiwa itu. Misalnya, rekaman video atau audio yang disebarluaskan melalui flashdisk atau tautan yang dapat diakses melalui internet. Setelah informasi direkam dalam format media apa

pun, ia bisa diproduksi ulang sebanyak yang diinginkan dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai lokasi, atau digunakan berulang kali di tempat yang sama. Konsistensi informasi yang telah direkam dijamin tetap sama atau hampir identik dengan yang asli.

Peranan Sarana Edukasi

Pada umumnya, sarana edukasi berperan sebagai instrumen penghubung dalam jalannya proses pembelajaran. Mengacu pada pendapat Kemp & Dayton (1985:28), media pembelajaran dapat menjalankan tiga peran pokok apabila digunakan untuk individu, kelompok kecil, atau khalayak yang jumlahnya besar, yaitu :

- 1) Mendorong ketertarikan atau aksi. Alat pendidikan bisa diwujudkan melalui pendekatan teater atau bentuk hiburan. Harapan yang muncul adalah untuk menumbuhkan ketertarikan dan mendorong para pelajar untuk bertindak.
- 2) Menyediakan data. Alat pendidikan dapat dimanfaatkan untuk menyajikan data di depan sekelompok pelajar.
- 3) Sasaran pengajaran. Alat pendidikan berperan dalam tujuan pembelajaran, di mana informasi yang ada dalam media tersebut harus melibatkan pelajar, baik di tingkat pemikiran atau mental, maupun dalam bentuk aktivitas nyata agar proses belajar dapat berlangsung. Materi harus dirancang secara sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif.

Berdasarkan pendapat Ramli (2012: 2-3), peran media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu :

- 1) Pemanfaatan alat edukasi yang sesuai dapat membantu pengajar dalam menangani kekurangan dan kelemahan yang muncul selama proses pengajaran.
- 2) Memfasilitasi para pelajar. Dengan memanfaatkan beragam alat pembelajaran yang dipilih secara tepat, para pelajar dapat dengan cepat memahami pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, aspek-aspek psikologis seperti observasi, reaksi, daya ingat, emosi, berpikir, imajinasi, dan kecerdasan dapat diaktifkan, sebab alat pembelajaran mampu memberikan rangsangan yang lebih kuat.
- 3) Meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan pemilihan alat pembelajaran yang tepat, hasil pembelajaran dapat mengalami peningkatan signifikan.

Munadi (2010: 37-48) dalam karyanya yang bertajuk “Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru”, penulis menjelaskan peran media pembelajaran dengan cara yang lebih mendalam, yaitu:

- 1) Fungsi Media Pembelajaran sebagai sumber ilmu berarti media ini dapat menggantikan peran guru dalam pengajaran yang berfokus pada pengajar.
- 2) Fungsi Semantik adalah kemampuan media pembelajaran memperkaya kosakata makna dalam belajar, serta mempelajari simbol-simbol bahasa yang terkait dengan benda lain.
- 3) Fungsi Manipulatif media pembelajaran adalah kemampuannya mengatasi keterbatasan indera (misalnya, melihat sel), serta membebaskan diri dari batasan ruang dan waktu.
- 4) Peranan psikologi dalam media pembelajaran mencakup kemampuan media tersebut untuk memengaruhi keadaan mental, pemikiran, serta tindakan individu. Dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan bermanfaat, siswa dapat menjadi lebih terpicu, berkonsentrasi, dan terdorong untuk memahami materi yang diajarkan.
- 5) Dimensi sosio-kultural dalam media pembelajaran merujuk pada kemampuan media untuk mengatasi tantangan sosiokultural yang dihadapi peserta didik dalam berinteraksi selama proses belajar.

Daradjat (2008: 228-229) Mengemukakan bahwa peran Pendidikan dapat dikategorikan menjadi lima jenis, antara lain:

- 1) Peran edukatif: Media pembelajaran berpengaruh besar terhadap proses dan hasil belajar, yang berdampak pada pendidikan.
- 2) Peran sosial: Media memungkinkan siswa mengembangkan interaksi dengan sesama, masyarakat, dan lingkungan.
- 3) Peran ekonomi: Media pembelajaran dapat digunakan secara efisien oleh banyak siswa secara berkelanjutan berkat kemajuan teknologi.
- 4) Peran politik: Media digunakan oleh otoritas pendidikan untuk menyampaikan pandangan dan pengajaran antara pusat dan daerah.
- 5) Peran seni dan budaya: Siswa dapat mengakses dan mengenali beragam hasil seni dan budaya manusia melalui media pendidikan.

Pemanfaatan Sarana Edukasi

Pemanfaatan sarana dalam proses pendidikan tidak dimaksudkan untuk menggantikan metode pengajaran guru, melainkan untuk melengkapi dan mendukung para pendidik dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan penerapan media, diharapkan terjalin interaksi antara peserta didik serta antara peserta didik dengan pendidik. Sebenarnya, tidak ada aturan pasti mengenai kapan suatu media pembelajaran seharusnya digunakan, tetapi para pendidik

perlu memiliki keterampilan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dan efektif.

Umumnya, maksud pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi penyaluran informasi dalam bentuk konten dari pendidik kepada pelajar, sehingga konten tersebut dapat dipahami dengan lebih baik, lebih menarik, dan menyenangkan bagi para siswa.

Definisi media yang mendidik dengan pendekatan inovatif.

Peranti edukatif yang kreatif berfungsi sebagai sarana yang menghasilkan metode atau karya baru dalam proses belajar-mengajar. Alat ini bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran dan merupakan salah satu bentuk pengembangan media yang dirancang agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Inilah beberapa pandangan dari para pakar mengenai media pengajaran yang kreatif:

1) Prof. Dr.Suyatno, M.Pd. (Dosen FKIP UNS)

Menurut Prof. Dr. Suyatno, alat bantu belajar yang inovatif mampu mendongkrak mutu pendidikan di zaman digital saat ini. Alat bantu ini bisa berupa media interaktif, video pembelajaran, simulasi, serta permainan edukatif. Dalam perspektif Prof. Dr. Suyatno, alat bantu belajar yang inovatif berpotensi menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran yang mengalami perubahan dengan cepat.

2) Dr. P. Abdul Malik, M.Pd. (Dosen Pendidikan Fisika UPI)

Menurut Dr. P. Abdul Malik, alat bantu pembelajaran yang kreatif sangat krusial untuk memperbesar ketertarikan dan semangat belajar para siswa. Dalam perspektif Dr. P. Abdul Malik, alat bantu pembelajaran yang inovatif dapat mendukung penciptaan suasana belajar yang menawan dan menggembirakan bagi siswa. Maka dari itu, pengembangan alat bantu pembelajaran yang inovatif menjadi sangat diperlukan untuk memperlancar proses belajar yang lebih efisien.

3) Dr.Suparno, M.Pd. (Dosen Pendidikan Matematika UMS)

Dr. Suparno berpendapat bahwa alat pembelajaran yang kreatif dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar, seperti rendahnya antusiasme siswa, kesulitan dalam memahami konsep, serta pendekatan pembelajaran yang terlalu teoritis. Menurutnya, media pembelajaran yang inovatif, seperti simulasi, permainan edukatif, dan video pembelajaran, mampu membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang lebih efisien.

4) Dr. Farid Hamdi, M.Pd. (Dosen Pendidikan Teknik Elektro UM)

Berdasarkan pandangan Dr. Farid Hamdi, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat krusial untuk meningkatkan daya cipta siswa dalam menghadapi tantangan. Ia berpendapat bahwa media pembelajaran yang segar dan baru dapat memberikan dukungan bagi siswa dalam meraih keterampilan berpikir kritis, kreativitas yang mendalam, serta kemampuan untuk menemukan solusi terhadap masalah yang ada.

5) Dr. Setiawan Assegaff, M.Pd. (Dosen Pendidikan Bahasa Inggris UM)

Berdasarkan pendapat Dr. Setiawan Assegaff, alat pembelajaran yang inovatif berperan penting dalam memperkuat keahlian siswa dalam bahasa Inggris. Dalam perspektifnya, media pembelajaran yang kreatif seperti video edukatif dan permainan interaktif bisa menjadi sarana bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa dan kosakata, sekaligus memperbaiki keterampilan mendengarkan dan berbicara mereka

Kegunaan Media Pengajaran yang Kreatif

Beberapa peran dari media pengajaran yang inovatif adalah sebagai berikut :

- 1) Memudahkan pembelajaran bagi siswa dan mendukung guru dalam mengajar.
- 2) Mengubah yang abstrak menjadi pengalaman konkret.
- 3) Meningkatkan minat siswa, membuat belajar lebih menarik.

Kelebihan dari Sarana Edukasi Kreatif

Dalam sarana pengajaran yang kreatif, terdapat keuntungan, yaitu :

- 1) Proses pembelajaran bakal lebih memikat perhatian para pelajar, sehingga mampu merangsang semangat belajar mereka.
- 2) Materi ajar akan menjadi lebih gamblang dalam pengertiannya, sehingga lebih mudah dipahami oleh para siswa dan memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan belajar dengan lebih baik.
- 3) Metode pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya mengandalkan komunikasi lisan melalui penjelasan dari guru, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan guru juga tidak kehabisan energi, terutama saat mengajar di setiap sesi.
- 4) Siswa akan lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga berpartisipasi dalam aktivitas lain seperti observasi, demonstrasi, dan sebagainya..

Contoh Media Pembelajaran yang Memukau dan Kreatif

Teladan-teladan sarana belajar yang orisinal :

- 1) Mengilustrasikan kartu, sarana yang mendasarkan diri pada citra untuk proses pembelajaran.
- 2) Teka-teki dua dimensi, yaitu alat yang melatih daya pikir logis bagi siswa yang berjiwa kreatif.
- 3) Kartu cerdas, media yang memuat tanya jawab seputar materi pengajaran.
- 4) Media terpadu (buku kolosal), yang menyajikan beragam sumber pembelajaran dalam satu buku besar.

Metode Membungkus Sarana Pengajaran yang Kreatif dan Tak Biasa

- a) Menentukan konten yang menggugah rasa ingin tahu.

Pemilihan konten yang memikat dapat diselaraskan dengan kebutuhan para pelajar dan mampu meningkatkan semangat mereka untuk rajin belajar

- b) Memanfaatkan beragam sarana komunikasi.

Instruktur menciptakan evolusi alat pendidikan dengan segenap imajinasi yang paling inovatif.

- c) Menggelar aktivitas bermain yang mendidik.

Menggunakan permainan selama proses pembelajaran berlangsung mampu membangun atmosfer belajar yang lebih bersemangat, sehingga dapat merangsang dorongan untuk belajar dalam diri para siswa.

- d) Menumbuhkan keterlibatan dan kerja sama di antara para pelajar.

Secara fundamental, alat ajar yang penuh inovasi memicu terjadinya hubungan dan kerjasama antara para pelajar.

- e) Memanfaatkan inovasi digital.

- f) Tersedianya tanggapan yang konstruktif.

Mediang Pembelajaran yang Nyeleneh dan Serasi untuk Si Kecil di Sekolah Dasar

Di bawah ini tertera beragam sarana pengajaran yang luar biasa dan sesuai untuk para murid sekolah dasar:

- a) **Aplikasi Pembelajaran Menarik dan Dinamis**

Aplikasi yang bertumpu pada permainan edukasi, seperti Kahoot, Duolingo Kids, atau Seesaw, menyuguhkan pengalaman belajar yang seru dan interaktif. Si kecil

bisa mengeksplorasi ilmu sambil bersenang-senang dan menerima tanggapan secara instan.

b) Film Animasi untuk Tujuan Edukasi

Bocah-bocah di sekolah dasar sering kali lebih terpesona oleh elemen visual. Film animasi yang menyuguhkan tokoh dan narasi yang menawan dapat membantu si kecil mencerna gagasan yang rumit. Layanan seperti YouTube Kids menawarkan beragam tayangan yang mendidik.

c) Realitas Tertambah (AR) dan Realitas Maya (VR)

Inovasi AR dan VR mampu menciptakan petualangan pembelajaran yang lebih menggugah minat dengan menghidupkan konsep-konsep yang sukar diungkapkan secara verbal. Contohnya, anak-anak dapat menjelajahi planet-planet di tata surya dalam format tiga dimensi menggunakan AR.

d) Alat Belajar Berbasis Fisik dan Taktik

Peranti demonstrasi fisik semacam blok numerik, peta tiga dimensi, atau perangkat demonstrasi ilmu pengetahuan alam dapat memudahkan anak dalam meresapi gagasan secara nyata. Pemanfaatan lego edukatif atau alat percobaan yang sederhana dapat meningkatkan semangat anak dalam proses belajar.

e) Ujian Digital dan Permainan Pembelajaran

Permainan edukatif yang berlandaskan kuis atau teka-teki, seperti Quizizz atau Scratch, mampu menggugah semangat persaingan yang sehat di kalangan anak-anak sambil turut memberikan kontribusi pada proses pembelajaran mereka.

f) Buku Elektronik dan Narasi Interaktif

Menyelami narasi interaktif lewat e-book yang disertai audio atau animasi bisa meningkatkan ketertarikan anak terhadap buku sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap isi materi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan media pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan, terutama menghadapi tuntutan revolusi industri 21 serta kecakapan digital abad ini. Media pembelajaran inovatif, seperti teknologi digital dan multimedia interaktif, terbukti mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta kolaborasi antar siswa. Selain itu, penggunaan teknologi pendidikan yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Namun, penerapan media pembelajaran ini membutuhkan kesiapan infrastruktur, ketersediaan fasilitas, serta kompetensi tenaga pengajar. Secara keseluruhan, pemilihan dan

pemanfaatan media yang sesuai menjadi sangat penting untuk mendukung suasana belajar yang efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2005). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, A. (2015). *Media pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (2015). *Instructional media and technologies for learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30, 195-232.
- Mudhofir. (1993). *Teknologi instruksional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mufarrokah, A. (2009). *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Munir. (2018). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan media belajar dan sumber belajar*. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. California: Corwin Press.
- Rahadi, A. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rosda, T. P. (1995). *Kamus filsafat*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sanaky, H., & Hujair, A. H. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

- Smaldino, S. E., et al. (2012). *Instructional technology & media for learning*. Pearson Education, Inc.
- Sudjana, N. (2001). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suryani, N. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Wati, R. E. (2016). *Ragam media pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.