

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas

Wasiyah¹, Mariati², Yeni Fitriana³, Tirawati Bakara⁴

¹ Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia; wasiyahspd11@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia; mariatisyaimar76@gmail.com

³ Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia; yenifitriana77@gmail.com

⁴ Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia; wati12064@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Media Pembelajaran;
Guru;
Mengajar

Article history:

Received 2022-09-15

Revised 2022-11-22

Accepted 2023-01-30

ABSTRACT

Media pembelajaran menjadi tolak ukur efektifnya mengajar bagi guru di kelas, sehingga perlu ketepatan dan kecakapan para guru untuk memilih media pembelajaran yang digunakan sehingga ilmu yang ingin disampaikan dapat ditransfer dengan baik. Penelitian ini ditujukan untuk melihat efektifnya media pembelajaran dalam mengajar. Dengan menggunakan library research diharapkan memberikan sumbangsi ilmu pengetahuan terhadap para guru-guru. Hasil penelitian rujuk kepada media pembelajaran dikelas berupa media cetak, audio, semi gerak dan audio visual. Sedangkan tips untuk memilih media yaitu dengan menyesuaikan tujuan kurikulum dan silabus, praktis, fleksibel, ekonomis, awet dan ramah lingkungan. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa. Penggunaan media yang tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Wasiyah

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia; wasiyahspd11@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Awal mula alur cerita berkembangnya pendidikan, guru menjadi patokan ilmu pengetahuan untuk memperoleh pelajaran. Dalam fase perkembangan lanjutan, guru yang menjadi sumber belajar bertambah dengan banyaknya buku-buku ditulis dan diterbitkan (Angga, Abidin, & Iskandar, 2022). Saat awal perkembangan sumber belajar dunia mengenal tokoh bernama Johan Amos Comenius yang tercatat sebagai orang pertama yang menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah. Buku tersebut berjudul *Orbis Sensualium Pictus* (Dunia Tergambar) yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1657 (Efendi, Prawitasari, & Susanto, 2021).

(Christina & Kristin, 2016) Ini menjadi tonggak awal mulanya pentingnya sarana belajar yang dapat menciptakan rangsangan dan pengalaman proses pendidikan secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera pandang-dengar. Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan

mengajar (*Teaching Aids*). (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) Alat bantu mengajar yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar dan daya ingat siswa dalam belajar. Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat Bantu visual kurang memperhatikan aspek disain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya. Jadi, dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkongkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan audio visual atau audio visual aids (AVA). (Thobroni, 2016) Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. (Sabilla & Suyatno, 2021) Sekitar pertengahan abad 20 usaha pemanfaatan alat visual mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka lahirlah peralatan audio visual pembelajaran. Usaha-usaha untuk membentuk pembelajaran abstrak menjadi lebih konkrit terus dilakukan. Dalam usaha itu, Edgar Dale membuat klasifikasi 12 tingkatan pengalaman belajar dari yang paling kongkrit sampai yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama "Kerucut Pengalaman" (*Cone of Experience*).

(Sholeh, 2022) Fenomena sejarah pembelajaran ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa. Edgar Dale memandang bahwa nilai media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan nilai pengalaman. Menurutnya, pengalaman itu mempunyai dua belas (12) tingkatan. Tingkatan yang paling tinggi adalah pengalaman yang paling konkret.

(Shoimin, 2014) Secara bahasa, kata "media" adalah bentuk jamak dari "sarana", yang berasal dari bahasa Latin "Medius", yang berarti terpusat. Dalam bahasa Indonesia, kata "berarti" dapat ditafsirkan sebagai "antara" atau "moderat", sehingga makna dukungan dapat mengarah pada sesuatu yang menyediakan atau mentransfer informasi antara sumber (*encoder* pesan) dan penerima pesan. Dapat diartikan sebagai saluran yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi. Selanjutnya media disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, saat ini lebih terkenal dengan istilah *e-Learning*.

Gerlach dan Ely dalam Ibrahim, (1982:3) mengemukakan bahwa media pembelajaran yaitu Orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru, dalam pengertian meliputi buku, guru, dan lingkungan sekolah. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara seorang guru/ pengajar dalam upaya sadar dan terencana untuk memberikan pemahaman kepada siswa dengan menggunakan alat atau benda.

(Sari, 2020; Wiguna, 2021) Media pembelajaran sangat cepat mengalami perubahan sejalan dengan perkembangan jaman saat ini, terlebih dengan pandemik covid 19 ini menuntut para tenaga pendidik/ guru/ dosen mencari ide dalam menyajikan materi kepada siswanya secara *online/daring*, aplikasi yang digunakan kebanyakan Google Classroom, ZoomMet, WA Group, Elearning dan Google Meet. Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam menyatakan bahwa " Media pembelajaran dapat memnuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) Memotivasi minat atau tindakan, (2) Menyampaikan informasi, (3) Memberi instruksi.

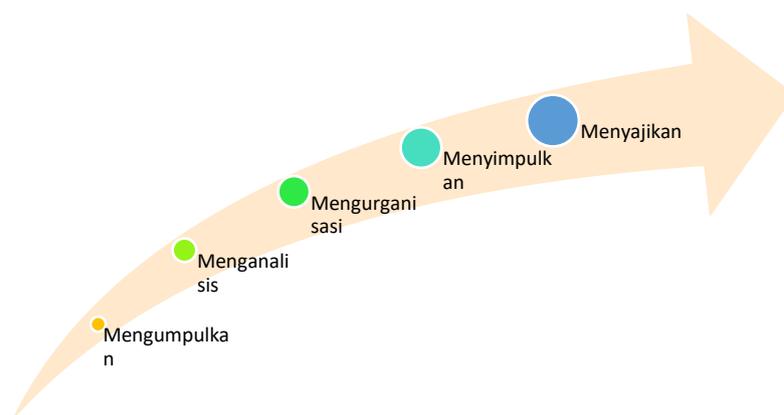
(Hamalik, 2008) mengemukakan pada saat para pendidik dan pemerhati pendidikan terpesona dengan fenomena proses pendidikan itu, menjadikan proses dan tahapan Dale tersebut banyak dianut dalam pemilihan jenis media yang paling sesuai untuk memberikan pengalaman belajar tertentu pada siswa. Pada akhir tahun 1950, teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat audio visual. Dalam pandangan teori komunikasi, alat audio visual berfungsi sebagai alat penyalur pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Begitupun dalam dunia pendidikan, alat audio visual bukan hanya dipandang sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga berfungsi sebagai penyalur pesan belajar. Sayangnya, waktu itu faktor siswa, yang merupakan komponen utama dalam pembelajaran, belum mendapat perhatian khusus. (Hamalik, 2007) Baru pada tahun 1960-an, para ahli mulai memperhatikan siswa sebagai komponen utama dalam pembelajaran. Pada saat itu teori Behaviorisme BF. Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang terkenal sebagai hasil teori ini adalah diciptakannya *teaching machine* (mesin pengajaran) dan *Programmed Instruction* (pembelajaran terprogram).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi dan penyampaian pemahaman secara tiga arah antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Pemahaman tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pemahaman yang akan disampaikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Penyampaian pemahaman merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dapat disimpulkan secara umum media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pemahaman dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.

Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang dicapai. Pada dasarnya pendidik dan ahli visual menyambut baik perubahan ini. Sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Dari pengalaman mereka, guru mulai belajar bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, sebagian ada yang lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian audio, media cetak, dan sebagainya. Sehingga dari sinilah lahir konsep media pembelajaran.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan *library research*. Dalam memperoleh data penelitian, peneliti mengumpulkan, menganalisis, mengorganisasi, sumber dari artikel, buku, penelitian terdahulu tentang implementasi manajemen strategi dalam bidang pendidikan. Kemudian peneliti menyimpulkan dan menyajikan data-data manajemen strategi untuk peningkatan mutu pendidikan (Zed, 2014). Sehingga bila digambarkan akan tampak seperti gambar 1 berikut ini :



Gambar 1.

Proses Pengumpulan data studi kepustakaan

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Mengenal Media Pembelajaran

Jenis dan klasifikasi media belajar dan mengajar pada dasarnya sama, disatu sisi berkedudukan sebagai alat menyampaikan pesan pemahaman pembelajaran, di sisi yang lain sebagai alat menerima pesan pemahaman pembelajaran.

Menurut Bretz yang ditulis oleh Arief (1996: 38) mengemukakan bahwa media belajar dan mengajar dibagi menjadi 8 bagian, yaitu :

1. Media cetak; ukuran utamanya simbol verbal
2. Media audio; unsur utamanya suara
3. Media semi gerak; unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gerak
4. Media visual diam; unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gambar
5. Media visual gerak; unsur utamanya gambar, garis, simbol verbal, dan gerak
6. Media audio; unsure utamanya suara, dan simbol verbal
7. Media audio visual diam; unsur utamanya suara, gambar, garis, dan simbol verbal
8. Media audio visual gerak; unsur utamanya mencakup kelima - limanya yaitu suara, gambar, garis, simbol verbal dan gerak

Tidak jauh berbeda dengan Arief, Arsyad (2011: 42) berpendapat bahwa media pembelajaran diklsifikasikan menjadi:

1. Benda nyata
2. Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (flip chart), diagram, bagan, Grafik, foto.
3. Rekaman audio audio dalam kaset atau piringan
4. Gambar diam yang diproyeksikan, seperti; Slide (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi). Program Komputer
5. Gambar bergerak yang diproyeksikan, Contoh : film, rekaman video
6. Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Dari pernyataan 2 pendapat ahli di atas menggambarkan bahwa keanekaragaman media pembelajaran yaitu dapat mengkolaborasikan seluruh fasilitas sumberdaya yang dimiliki oleh guru, dosen dan seluruh pengajar baik yang bersifat manual gambar, benda, hingga kepada sumber pembelajaran bersifat teknologi media offline dan online, dari semua itu bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengalaman belajar kepada siswa.

Klasifikasi media pembelajaran di atas juga memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga tidak menutup kemungkinan memiliki celah untuk dilakukan pembaharuan, redesain serta bangun ulang

media pembelajaran. Hal ini berdasarkan kebutuhan-kebutuhan yang setiap saat berubah dalam kondisi proses belajar mengajar berlangsung. Ini lah yang diperlukan tindakan setelah belajar dan mengajar dilakukannya evaluasi pembelajaran.

Tips Memilih Media Belajar dan Mengajar dengan Benar

Dalam proses pembelajaran antara materi, guru, strategi dan media, dan peserta didik menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing. Guru berkedudukan sebagai penyalur pesan dan peserta didik berkedudukan sebagai penerima pesan. Sedangkan media berkedudukan sebagai perantara dalam pembelajaran. Namun pemilihan media yang tepat sangat dipengaruhi strategi, pendekatan, metode dan format pembelajaran yang digunakan guru.

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah difahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap atau retensi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Dikutip dari laman web pena belajar Kemendikbud bahwa dimasa lalu dalam proses belajar mengajar guru merupakan satu-satunya sumber belajar. Kegiatan pendidikan cenderung masih tradisional yaitu berpusat pada guru. Kemudian dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dikenal dengan sistem siber (*cyber sistem*) dan mampu membuat proses pembelajaran berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan tanpa batas waktu. Apabila pembelajaran sebelumnya berpusat pada guru, saat ini pembelajaran beralih berpusat pada siswa. Guru hanya menjadi salah satu sumber belajar selain internet, lingkungan, buku dan sumber belajar lainnya. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting. Sebab kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu. Karena pada usia ini siswa masih berfikir konkret/nyata dan belum mampu berfikir abstrak terutama siswa SD kelas rendah, untuk itulah guru seharusnya memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketidakmampuan guru dalam menjelaskan suatu bahan dapat diwakili oleh peranan media, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang telah direncanakan.

Mempertimbangkan pentingnya media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka kita sebagai seorang guru harus bisa menentukan sumber belajar yang tepat. Untungnya saat ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui fitur Sumber Belajar di portal Rumah Belajar telah menyediakan ribuan media pembelajaran baik berupa audio, visual maupun audio visual, sehingga bisa kita jadikan sebagai bahan sumber belajar dalam pembelajaran saat ini.

Di dalam fitur Sumber Belajar tersedia banyak pilihan media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku mulai jenjang PAUD, SD, SMP, SMA dan SMK serta ada SLB, kita tinggal menyesuaikan dengan materi yang akan kita ajarkan. Kita bisa mendapatkan berbagai media pembelajaran disini secara gratis dan yang pasti media pembelajaran dikemas sedemikian rupa untuk mempermudah siswa memahami materi ajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dari penjabaran di atas berikut tips dalam memilih media pembelajaran yang benar,

1. Sesuai Dengan Tujuan kurikulum dan silabus pembelajaran

Yang dimaksud dengan sesuai dengan tujuan kurikulum dan silabus pembelajaran yaitu, sesuai dengan target pemahaman pembelajaran yang diberikan oleh kurikulum kepada guru, sehingga tahapan demi tahapan tidak lari dari pembahasan. Hal ini akan mempermudah orang tua dalam mengawasi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan dan digunakan oleh sekolah. Pentingnya kesesuaian dengan kurikulum dan silabus juga akan memebrikan batasan-batasan kepada guru akan pembahasan yang tidak lari dari tema pembahasan sehingga guru akan lebih fokus kepada 1 tema yang diberikan dalam pembelajaran yang berlangsung.

2. **Praktis, Fleksibel dan ekonomis serta Awet**
Seorang guru harus bijak dalam memilih media pembelajaran, hal ini berfungsi dalam ketahanan media itu digunakan dalam jangka waktu yang lama, hal ini perlu diperhatikan sebab seorang guru tidak akan mungkin mengajar dalam 1 tahun pembelajaran saja, ia akan mengajar dan selalu menggunakan media pembelajaran itu selama ia mengajar. Oleh karena itu pemilihan media yang praktis, fleksibel dan ekonomis sangat temat dalam pembelajaran, murah bukan berarti murahan, segi ekonomis peserta didik juga diperhatikan. Kemampuan siswa didik juga tidak luput dari perhatian guru, tidak sedikit guru atau lembaga pendidikan memaksakan siswanya wajib memiliki media yang terkadang siswa itu tidak mampu membelinya, hal ini juga akan berdampak negative terhadap proses pembelajaran.
3. **Pengunaan yang Ramah**
Ramah penggunaan berarti penggunaan media tersebut sangat gampang dan mudah digunakan oleh kalangan siswa tertentu, sehingga tutorial yang rebet tidak dibutuhkan, sehingga tidak menghalangi siswa dalam memahami pembelajaran dan penggunaan media.

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar, sumber belajar dan lainnya. Guru dan siswa merupakan dua faktor terpenting dalam proses pembelajaran. Pentingnya faktor guru untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Pembelajaran tidak hanya bersifat intelektual, tetapi juga bersifat emosional. Kegembiraan dapat mempertinggi hasil belajar. Dangkal atau dalamnya hasil belajar sangat bergantung dari beberapa hal, salah satu diantaranya adalah dukungan dari pemakaian media itu sendiri. Untuk itu media sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar dengan maksud memberikan variasi dalam mengajar dan lebih banyak memberikan realita dalam mengajar sehingga pengalaman anak lebih konkrit. Media yang digunakan guru adalah pelengkap atau pembantu bagi guru dalam mengajar dan membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga memperoleh hasil belajar dengan baik, dalam hal ini media mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.

Agar media pembelajaran yang dipilih tepat, maka ada beberapa faktor yang diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Faktor-faktor yang dimaksud meliputi: objektivitas, keefektifan, dan efisiensi penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang dirumuskan dalam bahan ajar yang hendak disampaikan. Pemilihan media pembelajaran yang benar-benar disesuaikan dengan karakteristik umum siswa akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang akan disajikan guru.

Kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah; (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, (3) Praktis, luwes, dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan, (4) Guru harus trampil di dalam menggunakan media selama proses pembelajaran, (5) Pengelompokan sasaran (kelompok besar, kelompok kecil atau perorangan), (6) Mutu teknisnya (misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi yang disampaikan tidak terganggu oleh elemen lain).

(Mardhiah & Ali Akbar, 2018) menyebutkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media belajar dan yang tidak menggunakan media pembelajaran. (Nurseto, 2012) Untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata: Visible (mudah dilihat, Interesting: menarik, Simple: sederhana, Useful: isinya berguna/bermanfaat), Accurate Benar (dapat dipertanggungjawabkan), Legitimate (masuk akal/sah, Structured: terstruktur/tersusun dengan baik). Beberapa media yang dapat dibuat dan dipergunakan dalam pembelajaran ekonomi antara lain seperti flipchart, flannel graph, flash card, barang bekas, powerpoint dan lain-lain. (Hafid, 2016) Media

pengajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses dalam pembelajaran itu sendiri. Secara umum media mempunyai manfaat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid/siswa dengan sumber belajar

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada siswa. Media memberikan kontribusi positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa. Penggunaan media yang tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

REFERENSI

- Angga, A., Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1046–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TIPE GROUP INVESTIGATION (GI) DAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC) DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 4. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 217. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p217-230>
- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.20527/prb.v1i1.3081>
- Hafid, A. (2016). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2). Retrieved from <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/sls/article/view/1403>
- Hamalik, O. (2007). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. 2007: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2008). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardhiah, A., & Ali Akbar, S. (2018). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA SISWA SMA NEGERI 16 BANDA ACEH. *Lantanida Journal*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Sabilla, M. A., & Suyatno, S. (2021). The Development of Active Learning Based Stage Play Learning Media of Indonesia Language Theme 7 for Fourth Grade Primary School. *JURNAL INOVASI DAN MANAJEMEN PENDIDIKAN*, 1(1), 80. <https://doi.org/10.12928/jimp.v1i1.4141>
- Sari, N. (2020). Problematika Pelaksanaan Pembelajaran Daringmasa Pandemic Covid-19 di MIN 3 Medan. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 2(3), 44–57. <https://doi.org/10.51178/jetl.v2i3.67>
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruz Media.
- Sholeh, S. (2022). Understanding Chemistry Through Virtual Laboratory Class X Odd Semester MAN 2 Rembang. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(1), 85–93. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i1.534>
- Thobroni. (2016). *Belajar dan Pembelajaran (Cetakan II)*. Yogyakarta: ARRUIZZ MEDIA.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Wiguna, S. (2021). Pengaruh Home Visit Method Terhadap Hasil Belajar Luring di Masa Pandemi COVID-19 Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits (Studi Kasus Siswa Kelas VIII MTS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat). *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(1), 61–71. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i1.187>

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Pustaka Obor.