



Media Pembelajaran

(Inovasi dalam Mengajar & Belajar)



Attin Warmi, MPd

Erik santoso, MPd

Media Pembelajaran Inovasi: dalam Mengajar dan Belajar

Media Pembelajaran Inovasi: dalam Mengajar dan Belajar

Attin Warmi
Erik Santoso



Media Pembelajaran Inovasi: dalam Mengajar dan Belajar

Penulis:
Attin Warmi
Erik Santoso

Editor:
Syifa ISmayanti

Layouter :
Tim Kreatif PRCI

Cover:
Rusli

Cetakan Pertama : Januari 2025

Hak Cipta 2025, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

**Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT**

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org
E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2024 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2025
; 14,8 x 21 cm
ISBN 978-634-7148-15-5

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, buku yang berjudul "*Media Pembelajaran Inovasi: dalam Mengajar dan Belajar*" ini dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini hadir sebagai upaya untuk memberikan wawasan dan inspirasi bagi para pendidik, mahasiswa, serta praktisi pendidikan dalam memahami dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif.

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting guna meningkatkan efektivitas proses mengajar dan belajar. Teknologi dan metode inovatif semakin berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, buku ini mengulas berbagai konsep, strategi, serta

aplikasi media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan.

Buku ini terdiri dari beberapa bab yang membahas teori dasar media pembelajaran, pengembangan bahan ajar berbasis teknologi, serta implementasi media inovatif dalam kelas. Kami berharap buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pembaca dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat kami harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan di edisi mendatang. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas.

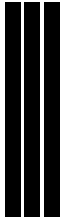
Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini. Semoga ilmu yang disajikan dalam buku ini dapat menjadi amal jariyah yang bermanfaat bagi kita semua.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	III
BAB 1 PENGANTAR MEDIA PEMBELAJARAN	1
A. Pengertian Media Pembelajaran	1
B. Fungsi Media Pembelajaran	5
C. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	10
1. Jenis Media Pembelajaran	11
2. Karakteristik Media Pembelajaran	15
D. Kekurangan dan Kelemahan Media Pembelajaran	17
E. Rangkuman	23
F. Evaluasi	24
 BAB II MANIPULATIF / ALAT PERAGA	 27
A. Pengertian Media Manipulatif/ Alat Peraga	27
B. Keunggulan Media Manipulatif/Alat Peraga	30
C. Kelemahan Media Manipulatif/ Alat Peraga	35

BAB III MEDIA AUDIO VISUAL	39
A. Pengertian Media Audio Visual	39
B. Macam-macam Audio Visual	42
C. Prosedur Pembuatan/ Produksi Media Audio Visual	46
D. Kesimpulan	52
E. Evaluasi	53
 BAB IV PENGEMBANGAN MEDIA	 55
A. Media Manipulatif Perkalian dan Pembagian	55
B. Media Animasi Plotagon Materi Bangun Datar	62
DAFTAR PUSTAKA	71



BAB 1

PENGANTAR MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai sarana yang mendukung penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau pengantar informasi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Secara etimologis, istilah “media” berasal dari bahasa Latin medium, yang berarti perantara atau pengantar (Arsyad, 2019). Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Menurut Gerlach dan Ely (1971), media dalam pengertian yang luas mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang dapat menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik (Sadiman et al., 2012). Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat bantu konvensional seperti buku dan papan tulis, tetapi juga mencakup berbagai bentuk media digital dan interaktif yang lebih inovatif.

Dalam konteks pendidikan modern, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengatasi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran, seperti keterbatasan waktu, ruang, dan gaya belajar peserta didik yang beragam. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai media pembelajaran menjadi hal yang esensial bagi pendidik agar dapat memilih dan menerapkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berbagai ahli telah mendefinisikan media pembelajaran dengan sudut pandang yang berbeda, di antaranya:

1. Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media, dalam arti luas, mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang membangun kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, media pembelajaran dapat berupa alat bantu visual, audio, atau gabungan keduanya yang digunakan dalam proses pendidikan.
2. Sadiman et al. (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Alat-alat ini dapat berupa buku, film, gambar, televisi, komputer, dan berbagai teknologi lain yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
3. Heinich, Molenda, dan Russell (2002) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi yang digunakan dalam proses belajar-mengajar guna menyampaikan informasi atau pesan

kepada peserta didik. Media ini mencakup berbagai bentuk seperti teks, gambar, audio, video, dan multimedia interaktif.

4. Arsyad (2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif.
5. Smaldino, Lowther, dan Russell (2008) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala bentuk teknologi dan alat yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk mendukung penyampaian informasi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media ini dapat berupa perangkat keras (hardware) seperti komputer atau perangkat lunak (software) seperti aplikasi pembelajaran.
6. Kozma (1991), menurut Kozma media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi tetapi juga sebagai sarana yang dapat membantu peserta didik membangun pemahaman dan meningkatkan interaksi dalam proses belajar.

7. Reiser dan Dempsey (2012) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat dan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas instruksi, baik dalam bentuk media tradisional (seperti buku dan papan tulis) maupun media digital (seperti e-learning dan simulasi interaktif).

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, metode, atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian materi kepada peserta didik. Media ini berfungsi untuk memperjelas konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar-mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran, menarik minat peserta didik, serta memperjelas konsep yang diajarkan.

Berikut adalah berbagai fungsi media pembelajaran menurut para ahli.

1. Menarik Perhatian dan Meningkatkan Motivasi Belajar

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Media yang menarik, seperti gambar, video, atau simulasi interaktif, dapat membangkitkan minat belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Pengalaman belajar yang melibatkan lebih banyak indera akan lebih mudah dipahami dan diingat. Oleh karena itu, media yang bersifat visual atau audiovisual lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan teks atau ceramah.

2. Mempermudah Pemahaman Konsep yang Kompleks

Media pembelajaran berfungsi untuk menyederhanakan konsep yang abstrak atau kompleks agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Misalnya, penggunaan animasi dalam mata pelajaran sains dapat

membantu menjelaskan proses-proses biologis atau fisika yang sulit dipahami hanya melalui teks atau penjelasan lisan. Peserta didik belajar lebih baik ketika mereka mampu membangun pemahaman sendiri melalui representasi yang konkret. Dalam hal ini, media seperti diagram, model 3D, atau simulasi interaktif sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman mereka.

3. Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran

Media dapat mempercepat pemahaman peserta didik dengan mengurangi penjelasan verbal yang panjang. Penggunaan media seperti infografis atau peta konsep dapat membantu menyajikan informasi secara ringkas dan sistematis, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien. Media dapat mempercepat proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang lebih nyata kepada peserta didik. Mereka berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mengurangi beban kognitif dengan menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih mudah dicerna.

4. Mengatasi Perbedaan Gaya Belajar Peserta Didik

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Penggunaan berbagai jenis media dapat mengakomodasi perbedaan ini sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif (Fleming & Mills, 1992).

- Gaya belajar visual: Lebih mudah memahami materi melalui gambar, diagram, dan video.
- Gaya belajar auditori: Lebih baik dalam menyerap informasi melalui penjelasan lisan atau podcast.
- Gaya belajar kinestetik: Memerlukan pengalaman langsung, seperti simulasi atau eksperimen.

Dengan menggunakan media yang beragam, pendidik dapat memastikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan preferensi mereka.

5. Menyediakan Pengalaman Belajar yang Lebih Nyata

Media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengalami situasi yang mendekati dunia nyata, baik melalui simulasi, virtual reality, maupun laboratorium virtual. Misalnya, dalam pembelajaran

geografi, penggunaan aplikasi Google Earth dapat membantu peserta didik menjelajahi berbagai lokasi di dunia secara langsung (Reiser & Dempsey, 2012). Menurut Edgar Dale (1969) dalam teorinya tentang “Cone of Experience”, pengalaman belajar yang lebih nyata akan lebih mudah diingat dan dipahami dibandingkan hanya membaca atau mendengar. Oleh karena itu, penggunaan media yang memberikan pengalaman langsung akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

6. Memfasilitasi Interaksi dan Kolaborasi

Beberapa jenis media, seperti platform pembelajaran daring, video interaktif, dan simulasi berbasis web, memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung. Media ini juga dapat mendorong kolaborasi antar peserta didik melalui diskusi daring atau proyek berbasis tim (Smaldino, Lowther, & Russell, 2008). Menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif peserta didik. Oleh karena itu, media yang memungkinkan

komunikasi dan kerja sama akan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

7. Mengatasi Keterbatasan Waktu dan Ruang

Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Learning Management System (LMS), e-learning, dan video pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Ini sangat membantu terutama dalam kondisi di mana pembelajaran tatap muka tidak memungkinkan (Heinich et al., 2002). Menurut Mayer (2009), media berbasis digital dapat meningkatkan fleksibilitas dalam pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.

C. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media memiliki karakteristik unik, baik dari segi fungsi, proses pembuatan, maupun cara penggunaannya. Pemahaman terhadap karakteristik berbagai media pembelajaran merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru, terutama dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan

pengajaran. Selain itu, pemahaman ini memungkinkan guru untuk mengimplementasikan berbagai jenis media secara lebih variatif dalam proses pembelajaran. Sebelum menggunakan media dalam pengajaran, guru perlu memahami jenis, karakteristik, serta klasifikasi media yang akan digunakan agar dapat mengoptimalkan efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai kategori, seperti bentuk, karakteristik, serta fungsinya dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih efektif dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

1. Jenis Media Pembelajaran

Beberapa ahli telah mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan karakteristik dan cara penyampaian. Berikut beberapa jenis media pembelajaran menurut para ahli nasional dan internasional:

Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Ahli

Klasifikasi Menurut Edgar Dale (1969)

Edgar Dale mengembangkan Cone of Experience, yang mengelompokkan media berdasarkan tingkat keabstrakan dan keterlibatan indera peserta didik.

Klasifikasi ini meliputi:

- Simbol Verbal (teks, buku)
- Simbol Visual (diagram, peta, grafik)
- Gambar dan Foto
- Rekaman Audio dan Video
- Demonstrasi Langsung
- Pengalaman Nyata dan Simulasi

Klasifikasi Menurut Heinich, Molenda, dan Russell (2002)

Heinich et al. membagi media pembelajaran menjadi beberapa kategori utama, yaitu:

- Media Audio (radio, podcast, rekaman suara)
- Media Visual (gambar, diagram, peta konsep)
- Media Audiovisual (video pembelajaran, animasi)
- Media Interaktif (simulasi, game edukatif, e-learning)

- Media Berbasis Komputer (LMS, aplikasi pembelajaran)

Klasifikasi Menurut Sadiman et al. (2012)

Sadiman et al. mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis berdasarkan cara penyampaian:

- Media Cetak (buku, modul, brosur)
- Media Audio (radio, kaset, CD)
- Media Visual (foto, grafik, ilustrasi)
- Media Audiovisual (televisi, film, video interaktif)
- Media Berbasis Teknologi (komputer, internet, multimedia)

Klasifikasi Menurut Kemp & Dayton (1985)

- Media Non-Proyeksi (buku, gambar, diagram)
- Media Proyeksi Diam (slide, OHP)
- Media Proyeksi Bergerak (film, video)
- Media Interaktif (komputer, multimedia interaktif)

Jenis Media Pembelajaran Berdasarkan Formatnya

1. Media Audio

Media yang hanya melibatkan pendengaran.

Contoh:

- Rekaman suara
- Radio Pendidikan
- Podcast pembelajaran

2. Media Visual

Media yang hanya melibatkan indera penglihatan.

Contoh:

- Buku teks
- Gambar, foto, diagram
- Slide PowerPoint

3. Media Audiovisual

Media yang menggabungkan elemen suara dan gambar bergerak. Contoh:

- Video pembelajaran
- Film dokumenter Pendidikan
- Televisi edukatif

4. Media Berbasis Teknologi

Media digital yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan interaktivitas. Contoh:

- Aplikasi pembelajaran (Kahoot, Duolingo)
- Learning Management System (Moodle, Google Classroom)
- Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran menentukan bagaimana media tersebut dapat digunakan dalam proses pendidikan. Berikut adalah karakteristik utama media pembelajaran menurut berbagai ahli:

Karakteristik Media Menurut Arsyad (2019)

1. Dapat Menyampaikan Pesan Secara Jelas. Media pembelajaran dirancang untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami.
2. Menarik Perhatian dan Meningkatkan Motivasi. Media yang menarik akan lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik.

3. Memfasilitasi Pemahaman Konsep Abstrak. Media seperti animasi atau simulasi dapat membantu memahami konsep yang sulit dijelaskan secara verbal.
4. Dapat Digunakan Berulang Kali. Media pembelajaran dapat digunakan berkali-kali untuk memperkuat pemahaman materi.

Karakteristik Media Menurut Smaldino, Lowther, & Russell (2008)

1. Fixative Property – Media dapat merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali informasi kapan saja.
2. Manipulative Property – Media digital memungkinkan interaksi dan manipulasi data.
3. Distributive Property – Media dapat disebarluaskan ke banyak peserta didik secara bersamaan.

Karakteristik Media Menurut Heinich et al. (2002)

1. Interaktif – Media berbasis teknologi memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung.