

Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran

Fina Dwi Sastafiana¹, Maharani Eka Saputri², Luk Luk Nur Mufidah³

^{1,2} Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

³ Dosen Tetap Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Article Info

Article history:

Received May 21, 2024

Revised July 24, 2024

Accepted Oktober 24, 2024

Keywords:

*Learning media,
Classification,
Implementation*

ABSTRACT

Learning media is anything that can be used to channel messages from the sender to the recipient so that it can stimulate students' thoughts, feelings, attention and interests in such a way that the learning process occurs. Learning media is very important in the learning process because teachers can convey material to students in a more meaningful way. This research was carried out using a literature review research method which provides output on existing data, as well as an explanation of a discovery so that it can be used as an example for research studies in compiling or creating a clear discussion of the content of the problem to be researched. Based on the types of learning media as quoted and grouped above, learning media can be grouped into several sections [9] as follows (1) print media, (2) exhibition media, (3) audio, (4) visual, (5) multimedia, (6) computer. After the type, we move on to the implementation of learning media in the learning process which requires several stages. The following are several stages that are commonly used: (1) analysis stage, (2) design stage, (3) development stage, (4) implementation stage, (5) evaluation stage.

Corresponding Author:

Fina Dwi Sastafiana

finasastafiana18@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Beberapa tahun terakhir, penggunaan media pembelajaran telah meningkat secara signifikan, dengan berbagai jenis media yang tersedia, seperti media audio, visual, dan audio visual. Namun, penggunaan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada jenis media yang digunakan, tetapi juga pada cara penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran yang efektif memerlukan pemahaman yang baik tentang bagaimana media tersebut dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.[1] Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana media pembelajaran dapat diklasifikasikan dan digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Penggolongan media pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan berbagai aspek, seperti persepsi indera, sasaran penggunaannya, dan karakteristiknya. Berbagai cara penggolongan media pembelajaran telah dikemukakan oleh berbagai peneliti dan ahli, seperti taksonomi Bretz, yang mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 8 kategori berdasarkan taksonomi tersebut.[2] Jurnal ini akan membahas tentang penggolongan media pembelajaran dan cara penggunaannya dalam proses pembelajaran. Kita akan mempelajari berbagai cara penggolongan media pembelajaran, serta analisis dan implementasinya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kita dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek, seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan beradaptasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan media pembelajaran telah meningkat secara signifikan, dengan berbagai jenis media yang tersedia. Namun, penggunaan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada jenis media yang digunakan, tetapi juga pada cara penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran yang efektif memerlukan pemahaman yang baik tentang bagaimana media tersebut dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. METODE

Penelitian ini dibuat dalam metode penelitian literatur review yang mana memberikan output terhadap data yang ada, serta penjabaran dari suatu penemuan sehingga dapat dijadikan suatu contoh untuk kajian penelitian dalam menyusun atau membuat pembahasan yang jelas dari isi masalah yang akan diteliti. Penulis mencari data atau bahan literatur dari jurnal atau artikel dan juga referensi dari buku sehingga dapat dijadikan suatu landasan yang kuat dalam isi atau pembahasan [3]. Dari penelitian ini adapun isi terkait dengan klasifikasi dan penggunaan media pembelajaran. Dalam penggunaannya mencari dan mengumpulkan beberapa jurnal-jurnal serta diambil beberapa kesimpulan lalu ditelaah secara mendalam melalui cara yang rinci agar terdapat suatu hasil akhir yang baik dan sesua dengan apa yang diharapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran dapat berupa orang, pesan, alat, bahan, teknik dan lingkungan, serta merupakan kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*software*) pembelajaran[4].

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Arsyad menyatakan pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.[5]

Berdasarkan definisi media secara umum, dapat dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu: 1) Fungsi komunikatif; Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan. 2) Fungsi motivasi; Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar. 3) Fungsi kebermaknaan; Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan. 4) Fungsi penyamaan persepsi; Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan. 5) Fungsi individualitas; Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda[1]

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata media dan pembelajaran. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk

membantu seorang melakukan status kegiatan belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat dipengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.

Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut pendapat Edgar Dale dalam jurnal Arsad, penggunaan media pembelajaran di sekolah sering memakai prinsip Kerucut Pengalaman, seperti memakai media buku teks, bahan lainnya yang dibuat pendidik dan “audio-visual”[6].



Dapat kita ketahui dari data di atas tersebut bahwa rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberi sebuah implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran.

Menurut pengalaman dalam prinsip kerucut Dale, bahwa hasil belajar seseorang itu didapati melalui pengalaman yang bersifat langsung, pengalaman yang di alami langsung dari kehidupan seseorang kemudian dijadikan bahan acuan, sampai hingga pada lambang abstrak. Pada kesimpulannya menurut teori dale tersebut mengemukakan bahwasannya suatu objek/bahasan yang abstrak akan lebih mudah dipahami jika dikaitkan, atau di acu pada pengalaman yang nyata (kongkrit).

1. Pengalaman Langsung

Pengalaman langsung yang berarti kita merasakan dan juga mengalaminya langsung. Contohnya seperti melakukan pembelajaran dengan menggunakan aspek memegang, merasakan, dan melihat langsung bahan ajarnya.

2. Pengalaman Tiruan

Disini seorang pelajar tidak hanya sekedar merasakan dan melihatnya saja, akan tetapi ikut berfikir dan berimajinasi agar dapat meniru apa yang dilihat. contohnya seperti guru memerintahkan siswa untuk bisa membuat gambar atau sebuah pola bangunan atau gedung.

3. Dramatisasi

Dalam aspek ini siswa akan merasakan langsung materi yang dipelajari. Jika kita bisa membagi dua bagian ini, maka bagian akan terbagi sebagai partisipasi dan observasi.

4. Demonstrasi

Mendemonstrasikan dalam artian mempraktekan, atau menerapkan ilmu apa yang ia pelajari pada hari itu, contoh seorang siswa mendemonstrasikan cara berwudhu yang baik dan benar.

5. Karya Wisata

Karya wisata salah satunya adalah :

a. Media cetak

Media cetak adalah salah satu media yang sederhana dan mudah diperoleh di mana saja dan kapan saja. Media ini bisa kita beli dengan biaya yang relatif murah dan terjangkau di toko-toko terdekat. Contoh media cetak seperti Pamflet, modul, buku, brosur, LKS, dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak.

b. Media Elektronik

Media elektronik adalah media yang menggunakan sarana atau alat penyampaian pesan secara visual maupun audiovisual yang berupa gambar bergerak maupun suara. Guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan untuk memanfaatkan media pembelajaran elektronik seperti komputer, laptop, dan LCD dalam proses belajar mengajar.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ditelusuri lebih jauh tentang berbagai variasi media pembelajaran, tentu banyak sekali jenis media yang sudah dikembangkan oleh para praktisi pendidikan. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai media yang paling canggih dan mahal harganya. Media yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, atau bahan perangkat lunak berisi pesan

atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media [7] ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah.

Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, overhead projektor (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Meskipun demikian, sebagai seorang guru alangkah baiknya mengenal beberapa jenis media pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar mendorong kita untuk mengadakan dan memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Rudy Bretz, misalnya, mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak. Anderson mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:[8]

No	Golongan Media	Contoh Dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3	Audio Cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi Visual Diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara.
6	Visual gerak	Film tanpa suara
7	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer) Laptop.

Dari beberapa pengelompokan media tersebut, kita dapat melihat bahwa hingga kini belum ada suatu pengelompokan media yang mencakup segala aspek, khususnya untuk keperluan pembelajaran. Pengelompokan yang ada, dilakukan atas bermacam-macam kepentingan. Masih ada pengelompokan yang dibuat oleh ahli lain. Namun apapun dasar yang digunakan dalam pengelompokan itu, tujuannya sama yaitu agar guru dan siswa lebih mudah dalam pembelajaran. Maka sebagai seorang guru, sebaiknya mengikuti perkembangan teknologi khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran. Sehingga paling tidak kita dapat lebih mengenalnya. Beberapa jenis media tentu pernah digunakan, beberapa jenis yang lain mungkin juga sudah dikenal meskipun belum pernah menggunakan dalam pembelajaran. Jenis media mana yang akan kita gunakan, sangat tergantung pada kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.

Berdasarkan jenis media pembelajaran sebagaimana telah dikutip dan dikelompokkan di atas, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian[9] sebagai berikut (1) media cetak, (2) media pameran, (3) audio, (4) visual, (5) multimedia, (6) komputer.

1. Media Cetak

Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh di mana dan kapan saja.

Media ini juga dapat dibeli dengan biaya yang relatif murah dan dapat dijangkau pada toko-toko terdekat. Buku, brosur, leaflet, modul, lembar kerja siswa[10], dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak. Keuntungan menggunakan media cetak adalah mudah untuk diperoleh, fleksibel, mudah dibawa ke mana-mana, dan ekonomis. Namun, media cetak memiliki kesulitan terutama bagi peserta didik yang terlambat atau malas membaca, tidak memiliki pengetahuan awal yang memadai.

2. Media Pameran (display)

Seperti halnya media cetak, media pameran ini bermacam-macam jenisnya, seperti benda nyata (realita) dan benda tiruan (replika dan model). Benda nyata sering dilihat sebagai media tersendiri karena jumlahnya yang sangat banyak. Pribadi (2011) membagi media pameran ke dalam realita, model, diaroma, dan kit. Penggunaan media ini dilakukan dengan cara memasang atau memamerkan pada suatu tempat tertentu; di depan ruang kelas, pada dinding ruang kelas, di

samping papan tulis, atau di tempat lain yang memungkin untuk dapat menyampaikan informasi atau pesan-pesan pembelajaran.

Realita adalah benda asli yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Realita tidak dapat dimanipulasi dan tidak mengalami perubahan sama sekali. Penggunaan realita dalam ruang kelas dapat memberi motivasi dan menarik perhatian peserta didik karena dapat melihat bendanya secara langsung. Namun, kadang-kadang mengalami kesulitan apa lagi jika bendanya sangat susah untuk didapatkan. Oleh karena itu, ketika guru pendidikan agama Islam melaksanakan praktik shalat wajib, maka objek asli seperti sarung, sajadah, mukenah, al-Quran, dan lain-lain dapat dibawa dari rumah. Tetapi jika menjelaskan tentang arah kiblat dan menunjukkan Ka'bah maka tidak mungkin benda asli dapat diperoleh sehingga hanya menggunakan media visual atau video untuk menjelaskannya. Media pameran lainnya adalah model yang dapat dipahami sebagai benda-benda pengganti yang fungsinya untuk menggantikan benda sebenarnya.

Diaroma adalah suatu bentuk benda statis yang dipamerkan yang didesain untuk menyampaikan informasi tentang kejadian nyata yang terjadi di masa lalu atau sekarang atau menggambarkan masa depan dalam bentuk tiga dimensi[11]. Sedangkan kit adalah media yang bisa diraba, dilihat, didengar, dan dapat diamati melalui panca indera manusia. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan kit, pengguna kit harus ikut terlibat dan berinteraksi langsung dengan benda-benda yang menjadi bagian dari koleksi kit tersebut. Namun dalam pembelajarannya, pendidik dapat menggunakan foto atau video untuk menunjukkan secara manipulative jika tidak dapat menyediakan kit untuk pembelajarannya. Tidak semua institusi pendidikan dapat menyediakan setiap komponen media yang dibutuhkan, di samping barangnya langka, juga biayanya masih terbilang mahal sehingga amat sulit untuk disediakan secara lengkap. Itulah sebabnya, penggunaan media sederhana perlu dimaksimalkan agar tidak menghabiskan biaya yang cukup banyak untuk barang jarang digunakan.

3. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik (Asyhar, 2011: 45). Indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang diperoleh dari sumber-sumber informasi. Secara umum, media audio memiliki keunggulan, antara lain:

- a. Relatif murah
- b. Mudah untuk diperoleh dan digunakan
- c. Fleksibel untuk digunakan baik secara kelompok maupun bagi individu itu sendiri.
- d. Bentuknya mudah dibawa ke mana-mana.

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Dalam perkembangannya media audio berubah sesuai dengan kemajuan teknologi. Sekarang kita mengenal audiotape, compact disk (CD), MP3 dan MP4.

4. Media Visual

Secara garis besar, media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang nonprojected dan projected. Media visual nonprojector mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan, karton. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistik, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreatifitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik.[12] Sedangkan yang termasuk media visual projected adalah kamera, OHP, Slide, gambar digital (CD-Rom, foto CD, DVD-Rom dan disket komputer), dan gambar projeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel projeksi liquid crystal display (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar.

5. Multimedia

Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas. Penggunaan multimedia dapat disesuaikan dengan kemampuan pembelajaran, pemelajaran, dan didukung dengan sarana dan fasilitas yang memadai. Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan untuk menggunakan multimedia yang efektif dan interaktif.

6. Perangkat Komputer

Komputer berkembang tidak lagi berfungsi hanya sebagai sarana biasa saja, melainkan telah menjadi sarana untuk berkomunikasi. Penggunaan komputer telah membentuk jaringan yang mendunia. Sebagai pengguna jaringan komputer kita dapat berkomunikasi dengan jaringan komputer yang ada di seluruh dunia. Kita dapat mencari dan memperoleh beragam informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Berbagai situs Internet yang dapat dipergunakan untuk mencari buku, makalah, artikel, jurnal, dan berbagai hasil penelitian mutakhir dapat diakses di mana-mana.[13] Begitu pula video online seperti youtube, audio online seperti audio streaming dapat diperoleh secara gratis. Termasuk perangkat lunak yang dapat digunakan untuk belajar mandiri dengan mudah dapat diunduh dari berbagai alamat situs online. Pendek kata, dunia begitu dekat dengan kita hanya dengan membuat jaringan komputer baik dengan jaringan Internet (jaringan keluar dengan komputer lain di dunia) maupun Intranet (jaringan dalam wilayah yang terbatas seperti dalam ruangan atau gedung tertentu) seperti wifi.

Analisis dan Implementasi Media Pembelajaran

Implementasi penggunaan media dalam pembelajaran di kurikulum merdeka berfokus pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas proses belajar siswa.[14] Implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran memerlukan beberapa tahapan. Berikut adalah beberapa tahapan yang umum digunakan:

1. Tahapan Analisis: Tahapan ini melibatkan analisis kebutuhan dan analisis TIU/TIK untuk menentukan tujuan dan materi pembelajaran. Contoh: Analisis kebutuhan siswa dan analisis TIU/TIK untuk menentukan materi pembelajaran yang sesuai.
2. Tahapan Desain: Tahapan ini melibatkan perancangan sistem, database, dan interface untuk mengembangkan media pembelajaran. Contoh: Perancangan sistem, database, dan interface untuk media pembelajaran berbasis Moodle.
3. Tahapan Pengembangan: Tahapan ini melibatkan pengembangan konten sesuai dengan materi pembelajaran. Contoh: Pengembangan konten untuk media pembelajaran berbasis multimedia.
4. Tahapan Implementasi: Tahapan ini melibatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Contoh: Menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses pembelajaran.
5. Tahapan Evaluasi: Tahapan ini melibatkan evaluasi efektivitas media pembelajaran dan revisi jika diperlukan. Contoh: Evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia dan revisi jika diperlukan.

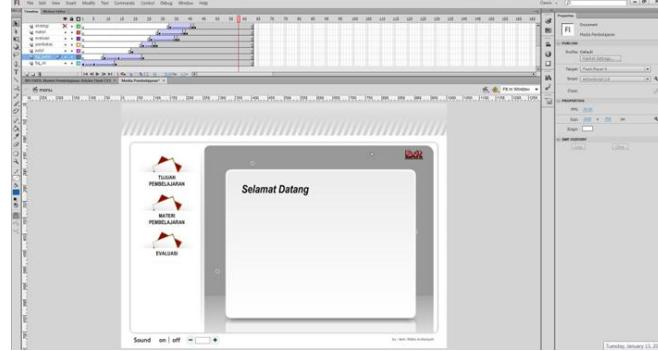
Dalam implementasi media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan beberapa faktor seperti kebutuhan siswa, kualitas media, dan keterbacaan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar. Pembelajaran dalam kurikulum merdeka memungkinkan guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dalam implementasi media pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai aplikasi dan teknologi untuk memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi siswa dengan materi.

Beberapa contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kurikulum merdeka adalah:

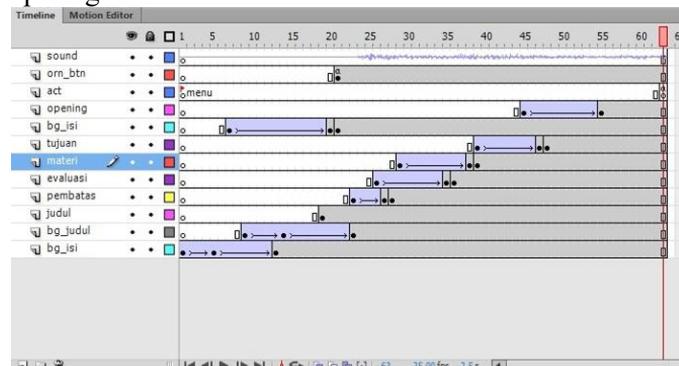
1. Video Pembelajaran: Video dapat menampilkan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Siswa juga dapat menonton video pembelajaran lebih fleksibel (waktu dan tempat) sesuai kebutuhan.
2. Aplikasi Pendidikan: Aplikasi dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Aplikasi ini dapat menampilkan materi pelajaran dalam bentuk yang interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif.
3. Game Edukatif: Guru dapat memilih game edukatif yang sesuai dengan usia dan minat anak, dan memandu mereka selama bermain game. Game edukatif dapat membantu siswa dalam memahami konsep dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

4. Simulasi Interaktif: Simulasi interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Simulasi dapat digunakan untuk memodelkan proses alam dan memudahkan siswa dalam memahami konsep.
5. Media Sosial: Guru dapat menggunakan media sosial seperti WhatsApp Group, YouTube, Google Forms, dan Quizizz untuk melakukan pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel.

Implementasi media pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang cocok yakni media pembelajaran berbasis multimedia. Dengan merancang aplikasi pembelajaran animasi edukatif yang menarik dan menyenangkan, dan menjadi alternatif baru dalam proses pengajaran bagi tenaga pendidik dalam mengatasi kondisi kelas yang membosankan dan mengurangi kejemuhan siswa terhadap proses belajar.[15] Berikut adalah Langkah yang dilakukan dalam perancangan media menggunakan perangkat lunak *adobe flash cs6*.



Pada proses selanjunya yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan software adobe flash cs6 dengan menggunakan tools sebagai alat yang digunakan untuk membuat property gambar background, menu, isi materi yang akan dibuat seinteraktif mungkin dengan menambahkan animasi yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan menggunakan beberapa layer dengan menggunakan scene sebagai halaman yang memudahkan pendidik dan tenaga kependidikan mudah memahami proses membuat media dengan struktur yang baik dan terarah seperti gambar ke 2 dibawah ini.



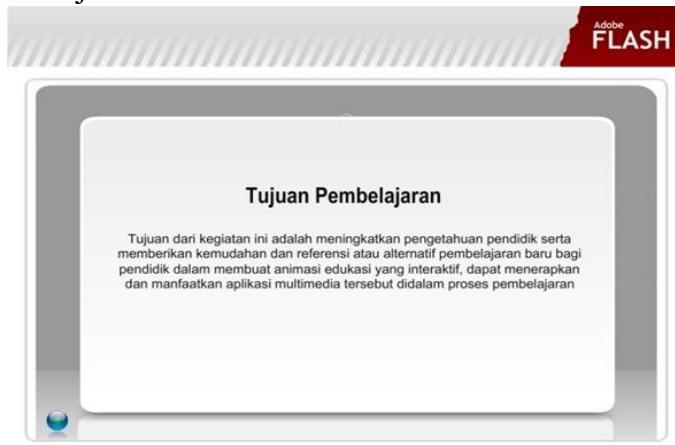
Tampilan pada gambar ke 2 diatas menunjukkan pentingnya mengatur layers yang berguna untuk memudahkan tenaga pendidik dalam memahami proses pembuatan keyframe pada timeline frame dan penggunaan frame by frame dalam membuat animasi atau gambar bergerak pada media. Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan, dihasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran dengan format flash yang dijalankan menggunakan flashplayer. Untuk proses pengujian dilakukan dengan menjalankan data atau file yang telah di export ke dalam format .swf.

Tampilan Interface:



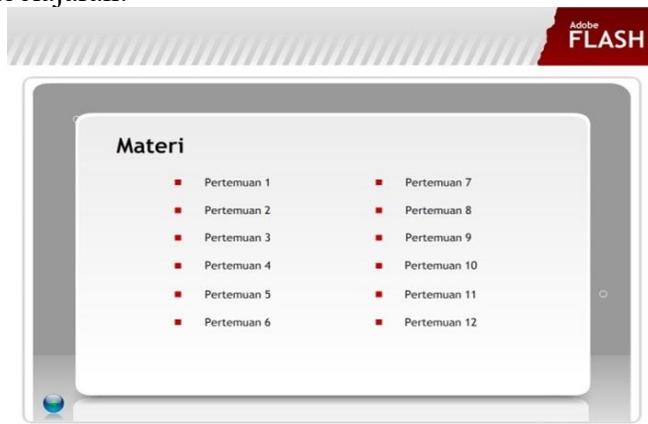
Hasil perancangan media pembelajaran dapat dilihat dalam bentuk tampilan awal, dimana tampilan awal media ini terdiri dari tiga menu, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan evaluasi. Pada halaman awal ini juga dapat dilampirkan gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik, pada menu ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan tenaga kependidikan pada media pembelajaran yang dibutuhkan.

Tampilan Tujuan Pembelajaran:



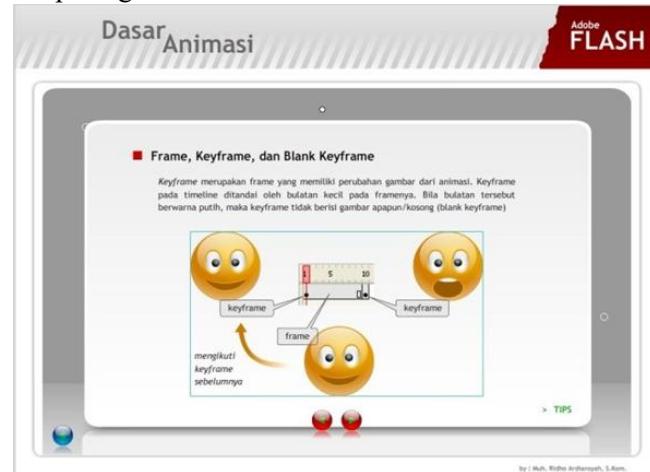
Dalam scene tujuan pembelajaran isi atau konten yang dibuat tentang tujuan yang akan dicapai pada materi atau bahan ajar yang akan akan disampaikan, dengan memenuhi kompetensi dasar dan kompetensi inti peserta didik.

Tampilan Materi Pembelajaran:



Pada Scene materi isi atau konten yang dibuat berisikan materi yang dapat disesuaikan jumlahnya dalam menyampaikan materi yang akan dijelaskan kepada peserta didik. Pada scene materi ini setiap pertemuan atau materi dapat dibuat dengan menggunakan symbol button yang

berfungsi sebagai penghubung halaman isi materi yang telah diberikan perintah actionscript, sebagai contoh dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Lalu pada tampilan materi ini dapat dibuat detail dari materi yang kita buat untuk di sampaikan oleh tenaga pendidik dalam proses mengajar dengan menambahkan animasi yang menarik perhatian siswa dalam memahami isi materi yang interaktif.

Tampilan Evaluasi:



Pada halaman evaluasi pembelajaran dapat berupa soal latihan atau kesimpulan pembelajaran yang konsep multimedia.

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran dapat berupa orang, pesan, alat, bahan, teknik dan lingkungan, serta merupakan kombinasi antara alat (hardware) dan bahan (software) pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu: 1) Fungsi komunikatif; 2) Fungsi motivasi; 3) Fungsi kebermaknaan; 4) Fungsi penyamaan persepsi; 5) Fungsi individualitas.

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai media yang paling canggih dan mahal harganya. Berdasarkan jenis media pembelajaran sebagaimana telah dikutip dan dikelompokkan di atas, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian[9] sebagai berikut (1) media cetak, (2) media pameran, (3) audio, (4) visual, (5) multimedia, (6) komputer.

Implementasi penggunaan media dalam pembelajaran di kurikulum merdeka berfokus pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas proses belajar siswa.[14] Implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran memerlukan beberapa

tahapan. Berikut adalah beberapa tahapan yang umum digunakan: (1) tahapan analisis, (2) tahapan desain, (3) tahapan pengembangan, (4) tahapan implementasi, (5) tahapan evaluasi.

UNGKAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang mendalam kepada orang tua tercinta, ayah dan ibu, yang senantiasa mencurahkan kasih sayang tanpa batas serta memberikan dukungan penuh dalam menyelesaikan penelitian ini.. Penghargaan khusus penulis tujuhan kepada Ibu Dr. Hj. Luk Luk Nur Mufidah, M.Pd.I dan Bapak Dr. Adi Wijayanto, M. Pd yang dengan kesabaran luar biasa membimbing dan mengarahkan penulis hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Bimbingan dan arahan yang diberikan sangat berarti bagi keberhasilan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- [2] S. Sutrisno *et al.*, "Media Pembelajaran: Konsep Dan Aplikasi," *Penerbit Tahta Media*, 2023.
- [3] W. Andriani, "Penggunaan Metode Sistematik Literatur Review dalam Penelitian Ilmu Sosiologi," *Jurnal PTK dan Pendidikan*, vol. 7, no. 2, 2022, doi: 10.18592/ptk.v7i2.5632.
- [4] M. P. A. P. G. S. D. U. M. T. T. Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- [5] Ninik Uswatun Fadilah, "MEDIA PEMBELAJARAN: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran," pp. 25–27, 2006.
- [6] Y. N. D. Mochamad Arsal Ibrahim, Muhamad lufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran," *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, vol. 4, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [7] N. A. Indahsari, N. Yuniasih, and P. Sulistyowati, "Analisis Kesesuaian Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di SD Muslimat NU Kota Malang." [Online]. Available: <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- [8] N. Hasibuan, "Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam," 2016.
- [9] M. Yaumi, "RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media."
- [10] L. S. Kaffah, D. Setiawan, and E. Waluyo, "Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 2023, no. 16, pp. 482–492, doi: 10.5281/zenodo.8246435.
- [11] "View of STUDI LITERATUR : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN SOFTWARE AUTOCAD." Accessed: May 22, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/35881/31982>
- [12] C. Kustandi, M. Farhan, A. Zianadezda, A. K. Fitri, and N. A. L, "PEMANFAATAN MEDIA VISUAL DALAM TERCAPAINYA TUJUAN PEMBELAJARAN," *Akademika*, vol. 10, no. 02, pp. 291–299, Dec. 2021, doi: 10.34005/akademika.v10i02.1402.
- [13] J. Pengabdian and M. Borneo, "Pemanfaatan Teknologi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru Matematika," vol. 1, [Online]. Available: <http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/jpmb>
- [14] D. Puspita Eka Putri, D. Teknik Bngunan SMKN, and S. Mayanti, "Review: Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK," *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, vol. 8, pp. 2614–0217, doi: 10.32923/edugama.v8i1.2468.
- [15] M. R. Ardiansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia SMA Nurul Iman Palembang Menggunakan Metode Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations Multimedia-Based Learning Media Development At Nurul Iman High School Palembang Using Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluations Methods," *Teknomatika*, vol. 10, no. 01, p. 1, 2020.