

Israwati Hamsar, S.Pd., M.Pd



PENDEKATAN KREATIF dalam pembuatan **MEDIA PEMBELAJARAN**

Editor:
Wardimansyah Ridwan, S.Pd., M.Pd



PENDEKATAN KREATIF DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN

Israwati Hamsar, S.Pd., M.Pd



Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PENDEKATAN KREATIF DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN

Penulis:

Israwati Hamsar, S.Pd.,M.Pd

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Wardimansyah Ridwan, S.Pd., M.Pd

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

vi, 81, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN : 978-623-147-859-7

Cetakan Pertama:

Mei 2025

Hak Cipta 2025, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2025 by Tahta Media Group

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP

(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)

Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku "Pendekatan Kreatif dalam Pembuatan Media Pembelajaran" ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini hadir sebagai upaya untuk memberikan wawasan, inspirasi, dan panduan bagi para pendidik, akademisi, serta siapa pun yang tertarik dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Di era digital yang berkembang pesat, metode pembelajaran konvensional tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang semakin beragam. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif menjadi kunci utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, buku ini membahas berbagai pendekatan dalam pengembangan media pembelajaran, mulai dari prinsip dasar kreativitas, teknik desain, pemanfaatan teknologi, hingga implementasi di dalam kelas.

Penulis menyadari bahwa kreativitas dalam pembelajaran bukan hanya tentang menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga bagaimana kita dapat memanfaatkan sumber daya yang ada secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya buku ini, kami berharap para pembaca dapat menggali ide-ide inovatif, memahami prinsip-prinsip desain media yang efektif, serta mampu mengaplikasikan berbagai metode yang telah terbukti berhasil dalam dunia pendidikan.

Buku ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, masukan, dan kerja keras dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pendidik, praktisi pendidikan, serta rekan-rekan yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan buku ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki kekurangan dan terbuka untuk perbaikan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar karya ini dapat semakin bermanfaat bagi dunia pendidikan.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v
BAB 1 PENGANTAR MEDIA PEMBELAJARAN	1
A. Tujuan Pembelajaran	1
B. Pendahuluan	1
C. Defenisi dan Konsep Media Pembelajaran.....	2
D. Peran Media Dalam Proses Pembelajaran	5
E. Manfaat Media Pembelajaran Yang Kreatif.....	7
F. Tantangan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran	9
G. Rangkuman.....	11
H. Evaluasi	13
BAB 2 PRINSIP-PRINSIP KREATIVITAS DALAM MEDIA PEMBELAJARAN.....	14
A. Tujuan Pembelajaran	14
B. Pendahuluan	14
C. Kreativitas Dalam Media Pembelajaran	15
D. Prinsip Desain dan Estetika Dalam Media Pembelajaran	27
E. Penggunaan Pendekatan Interaktif dan Inovatif.....	30
F. Rangkuman.....	31
G. Evaluasi	32
BAB 3 JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KREATIVITAS.....	33
A. Tujuan Pembelajaran	33
B. Pendahuluan	33
C. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Kreativitas	35
D. Media Cetak: Buku, Modul, dan Infografis.....	38
E. Media Digital: Video, Animasi, dan Presentasi Interaktif.....	40
F. Media Berbasis Permainan (Game-Based Learning)	43
G. Media Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR).....	46
H. Media Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kolaboratif.....	50
I. Rangkuman.....	54
J. Evaluasi	55

BAB 4 TEKNIK DAN STRATEGI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF	56
A. Tujuan Pembelajaran	56
B. Pendahuluan	56
C. Brainstorming dan Mind Mapping dalam Perancangan Media	57
D. Teknik Storytelling dalam Media Pembelajaran	60
E. Pemanfaatan Teknologi Open Source dalam Pembuatan Media	63
F. Rangkuman	67
G. Evaluasi	68
BAB 5 IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DI KELAS	70
A. Tujuan Pembelajaran	70
B. Pendahuluan	70
C. Merancang Skenario Pembelajaran Berbasis Media Kreatif	72
D. Mengintegrasikan Media Dalam Proses Pembelajaran	75
DAFTAR PUSTAKA	79
PROFIL PENULIS	81

BAB 1

PENGANTAR MEDIA PEMBELAJARAN

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Adapun Tujuan Pembelajaran pada bab ini antara lain sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami definisi dan konsep media pembelajaran
2. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami peran media dalam proses pembelajaran
3. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami manfaat media pembelajaran yang kreatif
4. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami tantangan dalam pengembangan media pembelajaran

B. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi aspek utama yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami, mengolah, dan menerapkan ilmu pengetahuan. Untuk mencapai efektivitas pembelajaran, dibutuhkan berbagai strategi, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Menurut Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2020), media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau teknologi yang digunakan untuk membantu penyampaian materi agar lebih efektif. Seiring perkembangan teknologi,

BAB 2

PRINSIP-PRINSIP

KREATIVITAS DALAM MEDIA

PEMBELAJARAN

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Adapun tujuan pembelajaran pada bab ini antara lain sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami pentingnya kreativitas dalam media pembelajaran
2. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami prinsip desain dan estetika dalam media pembelajaran
3. Mahasiswaa dapat mengetahui dan memahami penggunaan pendekatan interaktif dan inovatif
4. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami peningkatan keterlibatan peserta didik

B. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung efektivitas proses belajar-mengajar. Media bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga sarana yang dapat memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami. Dengan kemajuan teknologi dan perkembangan pedagogi, berbagai media pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai jenjang. Namun, agar media pembelajaran dapat memberikan manfaat secara optimal, perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai prinsip-prinsip dasar yang mendasari penggunaannya.

BAB 3

JENIS-JENIS MEDIA

PEMBELAJARAN BERBASIS

KREATIVITAS

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Adapun tujuan pembelajaran pada bab ini antara lain sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Media Cetak: Buku, Modul, dan Infografis
2. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Media Digital: Video, Animasi, dan Presentasi Interaktif
3. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Media Berbasis Permainan (Game-Based Learning)
4. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Media Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)
5. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Media Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kolaboratif

B. PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat saat ini, pendidikan mengalami transformasi besar dalam cara penyampaian materi ajar kepada peserta didik. Salah satu aspek penting yang mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan informasi dari pengajar kepada peserta didik, memfasilitasi pemahaman, serta memperkaya pengalaman belajar. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung

BAB 4 TEKNIK DAN STRATEGI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Adapun tujuan pembelajaran pada bab ini antara lain sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Brainstorming dan Mind Mapping dalam Perancangan Media
2. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Teknik Storytelling dalam Media Pembelajaran
3. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Pemanfaatan Teknologi Open Source dalam Pembuatan Media

B. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang, media pembelajaran menjadi alat yang sangat penting untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran kini tidak hanya terbatas pada materi cetak, tetapi juga mencakup berbagai bentuk digital yang kreatif dan inovatif. Pengembangan media pembelajaran yang kreatif bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Dalam mengembangkan media yang efektif, pendidik perlu menerapkan berbagai teknik dan strategi yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Teknologi, desain yang menarik, serta pendekatan yang melibatkan interaksi aktif dan kolaborasi menjadi kunci untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif. Dengan menggabungkan elemen-elemen tersebut, media pembelajaran kreatif dapat menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan, memperdalam pemahaman materi, dan mengasah keterampilan peserta didik secara lebih menyeluruh. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang kreatif merupakan langkah penting dalam memajukan kualitas pendidikan di era digital ini.

BAB 5

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DI KELAS

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Adapun tujuan pembelajaran pada bab ini antara lain sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami Perancangan Skenario Pembelajaran Berbasis Media Kreatif.
2. Mahasiswa dapat Mengetahui dan Memahami Pengintegrasian Media dalam Proses Pembelajaran.

B. PENDAHULUAN

Pendidikan yang efektif memerlukan pendekatan yang tidak hanya mengandalkan metode pengajaran konvensional, tetapi juga memanfaatkan berbagai inovasi dan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar. Salah satu cara untuk mewujudkan hal ini adalah dengan menerapkan media pembelajaran kreatif di dalam kelas. Implementasi media pembelajaran kreatif bukan hanya sekedar penggunaan alat atau perangkat, melainkan sebuah strategi yang dapat membentuk lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan menarik. Media pembelajaran kreatif berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, memudahkan pemahaman materi yang kompleks, dan memperkaya proses pembelajaran dengan elemen-elemen yang menyenangkan dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2021). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajawali Press.
- Clark, & Feldon. (2020). The role of media in learning and instruction. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 45-55.
- Fleming, & Mills. (2018). VARK: A guide to learning styles. *Journal of Educational Psychology*, 215-230.
- Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino. (2020). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: Pearson Education.
- Hodges, Moore, Lockee, & Bond. (2021). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*, 12-20.
- Keller. (2019). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.
- Mayer. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Munadi. (2020). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati, & Nugroho. (2021). The Effectiveness of Video Learning in Online Education. *Journal of Educational Research*, 112-125.
- Sadiman. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sweller. (2020). *Cognitive Load Theory and Instructional Design: Principles and Applications*. New York: Routledge.
- Widiastuti. (2022). Interactive Media for Online Learning: A Case Study in Secondary Education. *International Journal of Learning and Teaching*, 45-60.

PROFIL PENULIS



Israwati Hamsar, S.Pd., M.Pd

Penulis lahir di Campagaya 26 November 1995 saat ini penulis berusia 29 Th, anak pertama dari 3 bersaudara, nama ibu Sarifa dan nama Bapak Hamsar. Penulis menjalani pendidikan formal mulai dari lulus S1 pada Program Studi Pendidikan Sendratasik (Seni Drama, Tari dan Musik) Fakultas Seni dan Gdesain Universitas Negeri Makassar tahun 2017, kemudian melanjutkan pendidikan magister dengan mengambil jurusan Pendidikan teknologi Kejuruan Konsentrasi Tata Rias dan Kecantikan Pascasarjana Universitas Negeri Makassar (PPs UNM) lulus tahun 2020. Kemudian pada tahun 2022 penulis lulus sebagai Pegawai Negeri Sipil dengan Jabatan Asisten Ahli – Dosen Universitas Negeri Makassar Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Tata Rias dan Kecantikan. Saat ini penulis berstatus sebagai Dosen Tetap pada program studi S1. Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, sedang aktif melakukan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi dan ikut terlibat dalam beberapa kegiatan dalam Lingkup Universitas Negeri Makassar.



PENDEKATAN KREATIF dalam pembuatan **MEDIA PEMBELAJARAN**

Buku ini hadir sebagai upaya untuk memberikan wawasan, inspirasi, dan panduan bagi para pendidik, akademisi, serta siapa pun yang tertarik dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Di era digital yang berkembang pesat, metode pembelajaran konvensional tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang semakin beragam. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif menjadi kunci utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, buku ini membahas berbagai pendekatan dalam pengembangan media pembelajaran, mulai dari prinsip dasar kreativitas, teknik desain, pemanfaatan teknologi, hingga implementasi di dalam kelas.



IKAPI

CV. Tahta Media Group

Surakarta, Jawa Tengah

Web : www.tahtamedia.com

Ig : [tahtamedia](https://www.instagram.com/tahtamedia)

Telp/WA : +62 896-5427-3996

