



MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF

Dr. Miftahus Surur, M.Pd

MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF

Dr. Miftahus Surur, 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).

MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF

Penulis:

Dr. Miftahus Surur, M.Pd

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Tahta Media

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

viii, 163, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN : 978-623-147-974-7

Cetakan Pertama:

September 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)

PRAKATA

Latar belakang penulisan buku ini berangkat dari kebutuhan mendalam akan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam mendukung proses pembelajaran di era digital saat ini. Melalui buku ini, penulis ingin memberikan gambaran komprehensif mengenai konsep, pemilihan, pengembangan, dan implementasi media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam konteks pembelajaran ekonomi. Tujuan utama dari penulisan buku ini adalah untuk memudahkan pembaca dalam memahami dan menerapkan media pembelajaran inovatif secara praktis dan sistematis. Ruang lingkup materi mencakup berbagai model pengembangan media seperti ADDIE dan ASSURE, serta tahapan analisis, desain, pengembangan, validasi, dan evaluasi media.

Dalam penyusunan buku ini, penulis berusaha menyajikan materi secara sistematis dan mudah dipahami, dilengkapi dengan studi kasus dan contoh nyata yang relevan. Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga buku ini dapat menjadi teman belajar yang bermanfaat dan mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berkualitas.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan inspirasi dalam penyusunan buku ini. Harapan penulis, buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat luas dan mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia.

Dr. Miftahus Surur, M.Pd.

DAFTAR ISI

PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
BAB 1 KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN	1
Tujuan Pembelajaran	1
Pendahuluan	2
1.1 Definisi Media Pembelajaran	3
1.2 Tujuan dan Manfaat Media	4
1.3 Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Media	5
1.4 Contoh Aplikasi Media dalam Pembelajaran Ekonomi	7
Kesimpulan	9
Rangkuman	10
Latihan Mahasiswa	11
BAB 2 KRITERIA PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN	14
Tujuan Pembelajaran	14
Pendahuluan	15
2.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
2.2 Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media	17
2.3 Penyesuaian Media dengan Karakteristik Mahasiswa	19
2.4 Studi Kasus Pemilihan Media yang Efektif	20
Kesimpulan	22
Rangkuman	22
Latihan Mahasiswa	23
BAB 3 MODEL PENGEMBANGAN MEDIA – ADDIE	26
Tujuan Pembelajaran	26
Pendahuluan	27
3.1 Pendahuluan Model ADDIE	28
3.2 Langkah-Langkah dalam Model ADDIE	30
3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model ADDIE	33
3.4 Implementasi Model ADDIE dalam Pembelajaran Ekonomi	34
Kesimpulan	36
Rangkuman	36
Latihan Mahasiswa	37

BAB 4 MODEL PENGEMBANGAN MEDIA – ASSURE	40
Tujuan Pembelajaran	40
Pendahuluan	41
4.1 Pendahuluan Model ASSURE	42
4.2 Tahapan dalam Model ASSURE	43
4.3 Analisis Perbandingan dengan Model ADDIE	45
4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model ASSURE	47
Kesimpulan.....	49
Rangkuman.....	50
Latihan Mahasiswa.....	52
BAB 5 ANALISIS PERBANDINGAN MODEL ADDIE DAN ASSURE	55
Tujuan Pembelajaran	55
Pendahuluan	56
5.1 Tinjauan Perbedaan Fundamental	57
5.2 Pengaruh terhadap Hasil Pembelajaran.....	59
5.3 Strategi Implementasi Model secara Responsif	60
5.4 Tantangan dan Solusi Implementasi	62
Kesimpulan.....	63
Rangkuman.....	64
Latihan Mahasiswa.....	65
BAB 6 ANALISIS KEBUTUHAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN ...	68
Tujuan Pembelajaran	68
Pendahuluan	69
6.1 Analisis Kebutuhan dan Masalah Pembelajaran	70
Kesimpulan.....	73
Rangkuman.....	73
Latihan Mahasiswa.....	74
BAB 7 TAHAP DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN	78
Tujuan Pembelajaran	78
Pendahuluan	79
7.1 Rancangan Isi dan Tujuan Media.....	80
7.2 Storyboard dan Skenario Media.....	81
7.3 Perancangan Evaluasi dan Interaktivitas.....	83
Kesimpulan.....	85
Rangkuman.....	86

Latihan Mahasiswa.....	87
BAB 8 PERANCANGAN MEDIA OLEH MAHASISWA	91
Tujuan Pembelajaran	91
Pendahuluan	91
8.1 Perancangan Media oleh Mahasiswa	92
Kesimpulan.....	95
Rangkuman.....	96
Latihan Mahasiswa.....	97
BAB 9 PRODUKSI MEDIA (VISUAL, AUDIO, ANIMASI).....	100
Tujuan Pembelajaran	100
Pendahuluan	100
9.1 Produksi Media (Visual, Audio, Animasi).....	101
Kesimpulan.....	105
Rangkuman.....	105
Latihan Mahasiswa.....	106
BAB 10 VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN	110
Tujuan Pembelajaran	110
Pendahuluan	110
10.1 Prosedur Validasi Media	111
10.2 Instrumen Validasi	113
10.3 Analisis Hasil Validasi	114
Kesimpulan.....	115
Rangkuman.....	116
Latihan Mahasiswa.....	116
BAB 11 INTEGRASI MEDIA DALAM RPP	120
Tujuan Pembelajaran	120
Pendahuluan	121
11.1 Integrasi Media dalam RPP.....	122
11.2 Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media	126
11.3 Observasi dan Dokumentasi Implementasi	128
Kesimpulan.....	131
Rangkuman.....	131
Latihan Mahasiswa.....	132

BAB 12 EVALUASI FORMATIF DAN SUMATIF	135
Tujuan Pembelajaran	135
Pendahuluan	135
12.1 Evaluasi Formatif dan Sumatif.....	136
Kesimpulan.....	139
Rangkuman.....	140
Latihan Mahasiswa.....	142
BAB 13 STRUKTUR DAN SISTEMATIKA LAPORAN.....	145
Tujuan Pembelajaran	145
Pendahuluan	146
13.1 Struktur dan Sistematika Laporan Pengembangan Media Pembelajaran	147
13.2 Presentasi Produk Media.....	149
13.3 Kriteria Penilaian Hasil Pengembangan Media	152
Kesimpulan.....	154
Rangkuman.....	154
Latihan Mahasiswa.....	155
DAFTAR PUSTAKA	158

BAB 1

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian media pembelajaran secara komprehensif dan mendalam, termasuk peranannya dalam proses pembelajaran.
2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menguraikan tujuan serta manfaat utama dari penggunaan media dalam konteks pembelajaran, khususnya dalam bidang ekonomi.
3. Mahasiswa mampu menganalisis dampak positif dan negatif dari penggunaan media pembelajaran, serta memahami implikasinya terhadap efektivitas proses belajar mengajar.
4. Mahasiswa dapat memberikan contoh aplikasi media pembelajaran yang relevan dan efektif dalam pembelajaran ekonomi, serta mampu menilai keunggulan dan kelemahannya.
5. Mahasiswa mampu mengaitkan konsep media pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga dapat merancang penggunaan media yang tepat dan efektif.
6. Mahasiswa mampu mengembangkan pemahaman kritis terhadap berbagai jenis media yang ada, serta mampu memilih media yang sesuai berdasarkan prinsip-prinsip pedagogis dan teknologi.
7. Mahasiswa mampu menyusun landasan teoritis dan praktis yang kuat dalam pengembangan media pembelajaran, sebagai dasar untuk pengembangan media yang inovatif dan efektif.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada materi yang disampaikan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam prosesnya. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang mampu memperkaya pengalaman belajar peserta didik, meningkatkan motivasi, serta mempermudah penyampaian materi yang kompleks. Dalam era digital dan informasi saat ini, penggunaan media dalam pembelajaran semakin berkembang dan menjadi kebutuhan utama untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang konsep media pembelajaran menjadi sangat penting bagi para pendidik dan calon pendidik, khususnya dalam konteks pendidikan ekonomi yang memerlukan visualisasi dan simulasi agar konsep-konsep ekonomi yang abstrak dapat dipahami dengan lebih baik.

Pengantar ini akan membahas pentingnya media pembelajaran sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pendidikan. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai penghubung yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Dengan demikian, pemilihan dan penggunaan media yang tepat akan sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, pemahaman tentang definisi, tujuan, manfaat, serta dampak dari media pembelajaran akan memberikan dasar yang kuat bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan konsep ini secara praktis dalam pengembangan media yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran ekonomi, media memiliki peran strategis dalam menyampaikan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan kompleks, seperti pasar, ekonomi makro, mikro, dan lain-lain. Melalui media yang tepat, mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi, sehingga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata maupun dalam pengembangan ilmu ekonomi. Oleh karena itu, bagian ini akan mengupas secara lengkap mengenai definisi media pembelajaran, tujuan dan manfaatnya, serta dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan. Selain itu, akan disajikan pula contoh aplikasi media yang relevan dalam pembelajaran ekonomi, sebagai gambaran nyata tentang bagaimana media dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses belajar mengajar. Dengan memahami seluruh aspek ini, mahasiswa diharapkan

mampu menjadi pendidik yang inovatif dan mampu memanfaatkan media secara optimal demi meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di masa depan.

1.1 DEFINISI MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi pembelajaran kepada peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengajar kepada peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna. Media ini dapat berupa benda nyata, gambar, audio, video, maupun teknologi digital yang dirancang secara khusus untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Pengertian ini menegaskan bahwa media tidak hanya terbatas pada alat fisik seperti papan tulis atau buku cetak, tetapi juga mencakup berbagai bentuk teknologi dan sumber belajar yang mampu memperkaya pengalaman belajar. Dalam konteks modern, media pembelajaran berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital, seperti perangkat lunak pembelajaran, aplikasi interaktif, dan platform daring. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bersifat dinamis dan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

Selain itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Media berfungsi sebagai perantara yang memudahkan penyampaian pesan, memperjelas konsep, serta meningkatkan motivasi belajar. Sebagai contoh, penggunaan video animasi dalam menjelaskan konsep ekonomi makro dapat membantu mahasiswa memahami proses yang kompleks secara visual dan lebih menarik dibandingkan hanya membaca teks atau mendengarkan penjelasan lisan (Mayer, 2014).

Penggunaan media pembelajaran juga didasarkan pada prinsip bahwa manusia belajar melalui berbagai panca indera, sehingga media yang mampu merangsang berbagai indera akan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Oleh karena itu, media pembelajaran harus

dipilih dan dirancang secara tepat agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

1.2 TUJUAN DAN MANFAAT MEDIA

Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai tujuan yang mendasar dalam proses pendidikan. Tujuan utama dari media adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Dengan media yang tepat, materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih baik, menarik perhatian peserta didik, serta memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Menurut Heinich et al. (2002), media bertujuan untuk memperjelas pesan, mempercepat proses penyampaian informasi, serta membantu peserta didik dalam menginternalisasi konsep yang abstrak.

Selain tujuan utama tersebut, media pembelajaran juga memiliki manfaat yang signifikan, antara lain:

1. **Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar** Penggunaan media yang menarik dan variatif mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Media visual dan audio, misalnya, dapat membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran (Mayer, 2014).
2. **Mempermudah Pemahaman Materi yang Kompleks** Beberapa konsep dalam ekonomi, seperti mekanisme pasar atau kebijakan fiskal, bersifat abstrak dan sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal. Media seperti simulasi, grafik interaktif, atau video dapat membantu peserta didik memahami konsep tersebut secara lebih konkret dan visual (Zainal Asikin, 2024).
3. **Meningkatkan Interaktivitas dan Partisipasi Peserta Didik** Media digital dan teknologi memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi, maupun antar peserta didik sendiri. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan proses belajar yang lebih bermakna (Yasin et al., 2024).
4. **Mendukung Berbagai Gaya Belajar** Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda—visual, auditori, kinestetik, dan lain-lain. Media yang beragam dapat memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga

proses belajar menjadi lebih inklusif dan efektif (Y. Wulandari & Harsiwi, 2024).

5. **Memfasilitasi Pembelajaran Jarak Jauh dan Digital** Dalam era digital, media memungkinkan proses pembelajaran dilakukan secara daring, yang sangat relevan dalam situasi pandemi maupun kebutuhan pembelajaran fleksibel. Media digital seperti platform e-learning, video conference, dan aplikasi pembelajaran online menjadi solusi utama dalam konteks ini (Asmiralda et al., 2025).
6. **Meningkatkan Hasil Belajar dan Retensi** Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi jangka panjang. Sebagai contoh, studi menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar melalui media visual dan interaktif memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional (Mayer, 2014).

Secara umum, manfaat utama dari media pembelajaran adalah membantu pencapaian kompetensi belajar secara lebih efektif dan efisien, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, media bukan sekadar alat bantu, tetapi juga sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

1.3 DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA

Penggunaan media dalam pembelajaran membawa dampak yang beragam, baik positif maupun negatif. Pemahaman terhadap kedua aspek ini penting agar pendidik dapat memanfaatkan media secara optimal dan mengantisipasi potensi masalah yang mungkin timbul.

Dampak Positif Penggunaan Media

Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran sangat luas dan berpengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Beberapa manfaat utama meliputi:

- **Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran** Media mampu menyampaikan pesan secara lebih jelas dan menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Sebagai contoh, penggunaan video animasi dalam menjelaskan teori ekonomi dapat membantu

peserta didik memahami proses yang kompleks secara visual dan interaktif (Saputro, Putri, Bamiftah, Sabandi, & Widayati, 2025).

- **Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar** Media yang menarik dan variatif mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Media digital, seperti simulasi ekonomi atau game edukasi, dapat membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan menantang (Putri, Zulhuda, & Putri, 2025).
- **Mendukung Berbagai Gaya dan Kecepatan Belajar** Media yang beragam memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan masing-masing. Mereka dapat mengulang materi, memperlambat atau mempercepat proses belajar sesuai kebutuhan (Amelia, Izzah, Hikmah, & Bakar, 2025).
- **Memfasilitasi Pembelajaran Jarak Jauh dan Digital** Dalam konteks pembelajaran daring, media digital menjadi alat utama yang memungkinkan proses belajar tetap berlangsung tanpa harus tatap muka langsung. Hal ini sangat relevan dalam situasi pandemi dan kebutuhan fleksibilitas belajar (Paling et al., 2024).
- **Meningkatkan Hasil Belajar dan Retensi** Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal dan berkelanjutan (Suhardi, Murtikusuma, & Islamiah, 2024).

Dampak Negatif Penggunaan Media

Namun, di samping manfaatnya, penggunaan media juga memiliki potensi dampak negatif yang perlu diwaspadai:

- **Ketergantungan terhadap Media** Penggunaan media yang berlebihan dapat menyebabkan peserta didik menjadi terlalu bergantung pada alat bantu tersebut, sehingga kemampuan berpikir kritis dan analisis mereka menurun. Mereka mungkin hanya menghafal atau meniru tanpa memahami secara mendalam (Herabadi, 2025).
- **Kesenjangan Digital dan Akses** Tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan media digital. Hal ini dapat menimbulkan kesenjangan dalam pembelajaran, terutama di daerah terpencil atau kurang mampu secara ekonomi (Subroto, Supriandi, Wirawan, & Rukmana, 2023).

- **Kualitas dan Validitas Media** Media yang tidak dirancang dengan baik atau tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat menimbulkan kebingungan, misinformasi, atau bahkan menurunkan motivasi belajar. Penggunaan media yang tidak tepat dapat mengurangi efektivitas proses belajar (Lestari, Jamaluddin, & Pahmi, 2023).
- **Biaya dan Waktu Pengembangan** Pengembangan media yang berkualitas memerlukan biaya dan waktu yang tidak sedikit. Jika tidak dikelola dengan baik, hal ini dapat menjadi beban tambahan bagi institusi pendidikan (Mukhid, 2023).
- **Risiko Teknologi dan Keamanan Data** Penggunaan media digital juga membawa risiko terkait keamanan data, privasi, dan kerentanan terhadap serangan siber. Pendidik dan peserta didik harus dilatih untuk menggunakan media secara aman dan bertanggung jawab (Khodijah, Adawiyah, Khodijah, & Tabroni, 2021).

Implikasi dari Dampak Positif dan Negatif

Dalam praktiknya, pendidik harus mampu menyeimbangkan penggunaan media agar manfaatnya dapat dimaksimalkan dan risiko diminimalisasi. Strategi yang efektif meliputi pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran, pelatihan penggunaan media secara tepat, serta evaluasi berkala terhadap efektivitas media yang digunakan. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan aspek akses dan keadilan agar semua peserta didik dapat memperoleh manfaat dari media pembelajaran yang digunakan.

1.4 CONTOH APLIKASI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI

Dalam konteks pembelajaran ekonomi, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan kompleks. Berikut ini beberapa contoh aplikasi media yang relevan dan efektif dalam pembelajaran ekonomi:

1.4.1 Video Animasi dan Simulasi Interaktif

Video animasi merupakan media yang sangat efektif untuk menjelaskan proses ekonomi yang bersifat dinamis dan abstrak. Sebagai contoh, video animasi yang menggambarkan mekanisme pasar, seperti penawaran dan permintaan, dapat membantu mahasiswa memahami bagaimana harga terbentuk secara otomatis melalui interaksi antara penjual dan pembeli. Simulasi interaktif, seperti perangkat lunak yang memungkinkan mahasiswa mengubah variabel ekonomi dan melihat dampaknya secara langsung, juga sangat membantu dalam memahami konsep ekonomi makro dan mikro.

Contoh: Platform seperti *""Economics Games""* dan *""MarketSim""* menyediakan simulasi pasar yang memungkinkan mahasiswa berperan sebagai pelaku ekonomi, mengatur harga, produksi, dan konsumsi, serta melihat dampaknya terhadap keseimbangan pasar (Kahneman & Tversky, 2013).

1.4.2 Infografis dan Grafik Interaktif

Infografis mampu menyajikan data dan statistik ekonomi secara visual yang menarik dan mudah dipahami. Misalnya, grafik pertumbuhan ekonomi, inflasi, dan pengangguran dapat disajikan dalam bentuk infografis yang interaktif, sehingga mahasiswa dapat mengeksplorasi data secara lebih mendalam.

Contoh: Penggunaan platform seperti *""Tableau""* dan *""Google Data Studio""* untuk membuat dashboard data ekonomi yang interaktif, memungkinkan mahasiswa melakukan analisis terhadap tren ekonomi dan menghubungkannya dengan teori yang dipelajari (Eze, 2024).

1.4.3 Media Audio dan Podcast

Media audio, termasuk podcast ekonomi, dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman mahasiswa tentang isu-isu ekonomi terkini. Dengan mendengarkan diskusi dan wawancara dari ekonom terkenal, mahasiswa dapat memperoleh wawasan yang lebih luas dan kontekstual.

Contoh: Podcast seperti *""Freakonomics Radio""* dan *""The Indicator from Planet Money""* menyajikan diskusi ekonomi yang menarik dan mudah dipahami, cocok untuk mahasiswa pemula (Banerjee & Duflo, 2019).

1.4.4 E-Learning dan Platform Digital

Platform pembelajaran daring seperti Moodle, Google Classroom, dan Edmodo memungkinkan pengajar menyusun materi, kuis, dan diskusi secara online. Mahasiswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta berinteraksi secara aktif melalui forum diskusi dan tugas online.

Contoh: Penggunaan modul interaktif tentang ekonomi internasional yang dilengkapi dengan kuis dan forum diskusi di platform Moodle, membantu mahasiswa memahami konsep perdagangan internasional secara lebih mendalam dan praktis (Ally, 2019).

1.4.5 Media Cetak dan Buku Digital

Selain media digital interaktif, media cetak seperti buku digital dan modul pembelajaran juga tetap relevan. Buku digital yang dilengkapi dengan hyperlink, video, dan latihan interaktif dapat meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa.

Contoh: Buku digital ekonomi mikro yang dilengkapi dengan video penjelasan, latihan soal interaktif, dan link ke sumber eksternal untuk memperdalam pemahaman (Mayer, 2014).

KESIMPULAN

Penggunaan media dalam pembelajaran ekonomi tidak hanya membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi mahasiswa. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran, serta harus dirancang secara profesional agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal. Dengan memanfaatkan berbagai media yang relevan dan inovatif, proses pembelajaran ekonomi dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu menghasilkan peserta didik yang kompeten dan kritis terhadap isu-isu ekonomi kontemporer.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Afriani, I. H., Rohmah, S. S., & Pradana, D. A. (2024). Development Of Personalized Learning Management System With Adaptive Features Of Microteaching And Reflective Practice Courses For Preservice Teachers. *Journal Santhet*. Retrieved from <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/4394>
- Aksenta, A., Irmawati, I., Ridwan, A., Hayati, N., Sepriano, S., Herlinah, H., ... Boari, Y. (2023). *Literasi Digital: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, A., Maniboe, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ally, M. (2019). Competency Profile of the Digital and Online Teacher in Future Education. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 20(2). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v20i2.4206>
- Amelia, R., Izzah, S. N. R., Hikmah, M. A., & Bakar, M. Y. A. (2025). Memahami Gaya Belajar Siswa: Kunci Keberhasilan Personalisasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(1), 287–300. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v2i1.3276>
- Arbeni, W., Indrianti, N., Fahlevi, F., Septiawan, D., Wahyu, M., Sari, R. P., & Nasution, M. R. (2024). Analisis Hasil Evaluasi dan Perkembangan. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 4(2), 376–387. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/mudabbir.v4i2.631>
- Ariyan, M. A., Balkova, L. V., & Gorobynskaya, N. V. (2022). Kritikus yang bertanggung jawab atas kesalahan dan kesulitan yang dihadapi. *Дискурс Профессиональной Коммуникации*, 4(3), 54–67.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Asmiralda, F., Nasution, W. N., & Nasution, M. I. P. (2025). E-Learning dan Platform Pembelajaran Digital: Peluang dan Tantangan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Teknologi. *Indonesian*

- Research Journal on Education*, 5(4), 876–878.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v5i4.2954>
- Badrudin, B., Razabi, M. R., Rahmi, R. S., & Mulyani, S. (2024). Pengembangan Manajemen Penilaian Pendidikan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1788–1796.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3963>
- Banerjee, A. V, & Duflo, E. (2019). *Good economics for hard times*. PublicAffairs.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & sons.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Divayana, D. G. H. (2020). Pengembangan Model Evaluasi Stake Berbasis ANEKA-Tri Hita Karana dengan Pengkalkulasian SAW dalam Penentuan Aspek-aspek Prioritas Perbaikan Mutu Belajar dan Karakter Siswa. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 6(2), 143.
<https://doi.org/10.26418/jp.v6i2.38557>
- Eze, C. A. (2024). The role of educators in upholding academic integrity in an ai-driven era. *AI and Ethics, Academic Integrity and the Future of Quality Assurance in Higher Education*.
- Fleming, P. (2020). Dark Academia: Despair in the Neoliberal Business School. *Journal of Management Studies*, 57(6), 1305–1311.
<https://doi.org/10.1111/joms.12521>
- Gagné, M. (2014). *The Oxford handbook of work engagement, motivation, and self-determination theory*. Oxford University Press.
- Gibbs, G. (2013). Reflections on the changing nature of educational development. *International Journal for Academic Development*, 18(1), 4–14. <https://doi.org/10.1080/1360144X.2013.751691>
- Hamzah, M. L., Rizal, F., & Simatupang, W. (2021). Development of Augmented Reality Application for Learning Computer Network Device. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(12). <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v15i12.21993>

- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *MANAZHIM*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technology for learning*. Pearson Education Ltd.
- Herabadi, A. G. (2025). Media Sosial dan AI (Artificial Intelligence): Kawan Atau Lawan? Pemberdayaan Manusia di Era Teknologi Digital. In *Perkembangan Informasi dan Teknologi Digital bagi kehidupan manusia kini & akan datang*. Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (2013). *Prospect Theory: An Analysis of Decision Under Risk*. https://doi.org/10.1142/9789814417358_0006
- Kertati, I., Muhammadiyah, M. ud, Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., ... Artawan, P. (2023). *Model & metode pembelajaran inovatif era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khodijah, I. S., Adawiyah, N., Khodijah, A., & Tabroni, I. (2021). Tantangan pendidikan karakter di era digital. *Lebah*, 15(1), 23–32.
- Kirkwood, A., & Price, L. (2014). Technology-enhanced learning and teaching in higher education: what is ‘enhanced’ and how do we know? A critical literature review. *Learning, Media and Technology*, 39(1), 6–36. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.770404>
- Kozma, R., Hazan, H., Saunders, D. J., Khan, H., Patel, D., Sanghavi, D. T., & Siegelmann, H. T. (2018). Bindsnet: A machine learning-oriented spiking neural networks library in python. *Frontiers in Neuroinformatics*, 12, 89.
- Kuswandi, K., Syahid, M., Patras, Y. E., & Novita, L. (2024). Analisis tren dan efektivitas pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar di Indonesia. *Seminar Nasional & Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 243–255.
- Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, S. (2023). Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar di SMA Kota

- Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2071–2077. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1640>
- Lestyaningrum, I. K. M., Trisiana, A., Safitri, D. A., Pratama, A. Y., & Wahana, T. P. (2022). *Pendidikan global berbasis teknologi digital di era milenial*. Unisri Press.
- Li, K., & Keller, J. M. (2018). Use of the ARCS model in education: A literature review. *Computers & Education*, 122, 54–62. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.019>
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 29, 171–173. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>
- Mayer, R. E. (2019). Computer Games in Education. *Annual Review of Psychology*, 70(1), 531–549. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>
- Mukhid, M. P. (2023). *Disain teknologi dan inovasi pembelajaran dalam budaya organisasi di lembaga pendidikan*. Pustaka Egaliter. Com.
- Nurhayati, S., Judijanto, L., Wiliyanti, V., Januaripin, M., Winatha, K. R., Payung, Z., & La Abute, E. (2025). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., ... Irvani, A. I. (2024). *Media pembelajaran digital*. Tohar Media.
- Permana, R. (2025). Evaluasi media pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 100.
- Pujiastuti, R., & Retnosari, I. E. (2024). Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi dengan Model ASSURE pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 134–148. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.442>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956, 4(8), 323–329. <https://doi.org/10.36312/jtm.v4i8.2005>

- Putri, M. E., Zulhuda, R., & Putri, D. A. E. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Media Pembelajaran Inovasi Pendidikan Ekonomi di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v5i1.18099>
- Reinbold, S. (2013). Using the ADDIE Model in Designing Library Instruction. *Medical Reference Services Quarterly*, 32(3), 244–256. <https://doi.org/10.1080/02763869.2013.806859>
- Saiful Anwar, & Jasiah Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Sánchez, A. D., de la Cruz Del Río Rama, M., & García, J. Á. (2017). Bibliometric analysis of publications on wine tourism in the databases Scopus and WoS. *European Research on Management and Business Economics*, 23(1), 8–15. <https://doi.org/10.1016/j.iedeen.2016.02.001>
- Saputro, B. A., Putri, A. Y. W., Bamiftah, F., Sabandi, M., & Widayati, A. N. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pelajaran Ekonomi di Kurikulum Merdeka SMA Islam 1 Surakarta. *Inovasi Makro Ekonomi (IME)*, 7(1).
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information*, 13(9), 402. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480.
- Suhardi, M., Murtikusuma, R. P., & Islamiah, M. A. U. (2024). *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Penerbit P4I.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Suratnu, R. (2023). The Adoption of The Addie Model in Designing an Instructional Module: The Case Of Malay Language Remove Students.

- IJJET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 7(2), 262–270. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v7i2.3521>
- Wahidah, N. I., Iskandar, S. P., Sakung, N. T., Fatonah, U., & Susila, H. R. (2025). *Metodologi Penelitian Pengembangan Dalam Pendidikan*. Lakeisha.
- Wulandari, B. A., & Hustarna, H. (2020). Need Analysis Stage in Reconstructing Syllabus and Developing Teaching Materials for Oracy in Academic Context Subject. *International Journal of Language Education*, 141–149. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.11518>
- Wulandari Olivia, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan Gaya Belajar Siswa: Strategi dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Wulandari, Y., & Harsiwi, N. E. (2024). Pentingnya pendidikan inklusi bagi anak berkebutuhan khusus untuk mendapatkan pendidikan setara di SDN Banyuajuh 2. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.62281/v2i6.566>
- Yasin, M., Judijanto, L., Andriani, V. S., Patriasih, R., Hutami, T. S., Hasni, H., ... Hariyono, H. (2024). *Model Pembelajaran Berbasis Teknologi: Teori dan Implementasi*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Zainal Asikin. (2024). Efektivitas Media Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah IPA Dan Matematika (JIIM)*, 2(1), 12–16. <https://doi.org/10.61116/jiim.v2i1.467>
- Zamhariroh, N. M., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Analisis Model ASSURE dalam Pembelajaran SKI Berbasis Digital Storytelling: Penggunaan Plotagon Sebagai Media Interaktif. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 97–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v9i1.10423>

MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF



IKAPI
INDONESIA KEMAHIRAN
INDUSTRI

CV. Tahta Media Group
Surakarta, Jawa Tengah
Web : www.tahtamedia.com
Ig : [tahtamedia](https://www.instagram.com/tahtamedia)
Telp/WA : +62 896-5427-3996

