



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN



Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd - Binti Anisaul Khasanah, M.Pd
Ros Endah Happy Patriyani, S.Kp., Ns., M.Kep - Dr. Nahriana, M.Pd.
Heny Trikusuma Hidayati, M.Pd - Zaifatur Ridha, M.Pd.I
Rita Umami, M.Pd - Dr. Rahmatullah, S.Pd., M.E.
Nur Rahmah, S.Si., M.Pd - Nurmitasari, M.Pd
Dr. Inanna, S.Pd., M.Pd - DR. Masdiana, ST., MT
Mainuddin, M.Pd.I - Robia astuti, S.Pd., M.Pd.
Dr. Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si
Triwik Sri Mulati, M.Mid

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd

Binti Anisaul Khasanah, M.Pd

Ros Endah Happy Patriyani, S.Kp., Ns., M.Kep

Dr. Nahriana, M.Pd.

Heny Trikusuma Hidayati, M.Pd

Zaifatur Ridha, M.Pd.I

Rita Umami, M.Pd

Dr. Rahmatullah, S.Pd., M.E.

Nur Rahmah, S.Si., M.Pd

Nurmitasari, M.Pd

Dr. Inanna, S.Pd., M.Pd

DR. Masdiana, ST., MT

Mainuddin, M.Pd.I

Robia Astuti, S.Pd., M.Pd.

Dr. Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si

Triwik Sri Mulati, M.Mid



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).

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Penulis

Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd | Binti Anisaul Khasanah, M.Pd
Ros Endah Happy Patriyani, S.Kp.,Ns.,M.Kep | Dr. Nahriana, M.Pd.
Heny Trikusuma Hidayati, M.Pd | Zaifatur Ridha, M.Pd.I | Rita Umami, M.Pd
Dr. Rahmatullah, S.Pd., M.E. | Nur Rahmah, S.Si., M.Pd | Nurmitasari, M.Pd
Dr. Inanna, S.Pd., M.Pd | DR. Masdiana, ST., MT | Mainuddin, M.Pd.I
Robia astuti, S.Pd., M.Pd. | Dr. Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si
Triwik Sri Mulati, M.Mid

Desain Cover:
Tahta Media

Editor:
Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd

Proofreader:
Septian Nur Ika Trisnawati, M.Pd

Ukuran:
V: 289, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-6436-51-6

Cetakan Pertama:
Oktober 2021

Hak Cipta 2021, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2021 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

Syukur Alhamdulillah kepada Tuhan YME atas lindungan dan rahmat-Nya karena para penulis dari berbagai Perguruan Tinggi dan Instansi kembali mampu menyelesaikan naskah kolaborasi dengan Judul “*Pengembangan Media Pembelajaran*”. Yang melatarbelakangi penerbit mengadakan kegiatan Menulis Kolaborasi adalah untuk membiasakan Dosen dan Guru menulis sesuai dengan rumpun keilmuannya.

Buku dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran* merupakan buku ajar yang disusun sebagai media pembelajaran, sumber referensi dan pedoman belajar bagi mahasiswa. Pokok-pokok bahasan dalam buku ini mencakup: 1) Konsep Dasar Media Pembelajaran, 2) Pentingnya Penggunaan Media Dalam Pembelajaran, 3) Fungsi Media Pembelajaran, 4) Landasan Penggunaan Media Pembelajaran, 5) Media Pembelajaran 2 Dimensi, 6) Media Pembelajaran 3 Dimensi, 7) Media Pembelajaran Mutakhir, 8) Multimedia Pembelajaran, 9) Kriteria Pengembangan Media Pembelajaran, 10) Langkah – Langkah Pengembangan Media Pembelajaran, 11) Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran, 12) Metode Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Peserta Didik, 13) Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter, 14) Media Pembelajaran Berbasis Kecakapan Hidup, 15) Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal, 16) Media Pembelajaran Berbasis Kewirausahaan / Entrepreneur.

Tidak lupa kami ucapkan terimakasih kepada Editor Buku Bp Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd yang telah mengarahkan dan membantu dalam mengeditori buku ini dengan baik sehingga menjadi buku yang baik dan bermanfaat.

Akhir kata Dengan terbitnya buku ini, harapan penerbit ialah menambah Khazanah Keilmuan dibidang Pendidikan dan dapat dinikmati oleh kalangan pembaca baik Akademisi, Dosen, Peneliti, Mahasiswa atau Masyarakat pada Umumnya.

Klaten, Oktober 2021
Direktur Tahta Media Group

Uswatun Khasanah, M.Pd.I., CPHCEP

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN	
Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd	
Universitas Negeri Makassar	1
A. Pendahuluan: Perspektif Awal Terkait Media Pembelajaran	1
B. Konsep Media Pembelajaran	3
Daftar Pustaka	11
Biodata Penulis	12
BAB II PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN	
Binti Anisaul Khasanah, M.Pd	
UMPRI Lampung	13
A. Pendahuluan	13
B. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini	21
C. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Sekolah Dasar	24
D. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Siswa Usia Sekolah Menengah.....	26
E. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Mahasiswa	26
Daftar Pustaka	28
Biodata Penulis	32
BAB III FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN	
Ros Endah Happy Patriyani,S.Kp.,Ns.,M.Kep	
Poltekkes Kemenkes Surakarta.....	33
A. Pengertian Fungsi Media Pembelajaran.....	33
B. Fungsi Media Pembelajaran Secara Umum	34
C. Fungsi Media Pembelajaran Secara Khusus	38
D. Fungsi Media Pembelajaran Menurut Ahli	38

E. Fungsi Media Pembelajaran Secara Praktis	45
F. Fungsi Media Pembelajaran Visual	45
G. Fungsi Media Pembelajaran Audio	47
H. Fungsi Media Pembelajaran Audio Visual	47
I. Fungsi Media Pembelajaran Serbaneka	49
J. Fungsi Media Pembelajaran Gambar Fotografi	50
K. Fungsi Media Pembelajaran Peta dan Globe	50
L. Rangkuman	51
Daftar Pustaka	52
Biodata Penulis	53
BAB IV LANDASAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN	
Dr. Nahriana, M.Pd.	
Universitas Negeri Makassar	54
A. Landasan Psikologis Media Pembelajaran.....	56
B. Landasan Historis Media Pembelajaran.....	59
C. Landasan Teknologis Media Pembelajaran	60
D. Landasan Empirik Media Pembelajaran	63
E. Landasan Filosofis Media Pembelajaran	63
F. Landasan Sosiologis Media Pembelajaran.....	64
Daftar Pustaka	66
Biodata Penulis	68
BAB V MEDIA PEMBELAJARAN 2 DIMENSI	
Heny Trikusuma Hidayati, M.Pd	
SMA N 1 Karanganyar	69
A. Pendahuluan	69
B. Jenis – Jenis Media Pembelajaran 2 Dimensi	71
C. Karakteristik Dan Kriteria Media Pembelajaran 2 Dimensi	85
D. Kelebihan Dan Kelemahan Media Pembelajaran 2 Dimensi	87
E. Kesimpulan	90
Daftar Pustaka	91

Biodata Penulis	92
BAB VI MEDIA PEMBELAJARAN 3 DIMENSI	
Zaifatur Ridha, M.Pd.I	
STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura	93
A. Pengertian Media Pembelajaran Tiga Dimensi.....	93
B. Jenis Media Pembelajaran Tiga Dimensi.....	95
C. Karakteristik Dan Manfaat Media Tiga Dimensi.....	99
D. Kelebihan Dan Kekurangan Media Tiga Dimensi.....	104
Daftar Pustaka	105
Biodata Penulis	107
BAB VII MEDIA PEMBELAJARAN MUTAKHIR	
Rita Umami, M.Pd	
.....	109
A. Media Pembelajaran.....	109
B. Pemilihan Media Pembelajaran Mutakhir.....	116
Daftar Pustaka	121
Biodata Penulis	123
BAB VIII MULTIMEDIA PEMBELAJARAN	
Dr. Rahmatullah, S.Pd., M.E.	
Universitas Negeri Makassar	124
A. Pengertian Multimedia.....	124
B. Pentingnya Pemanfaatan Multimedia	125
C. Multimedia Pembelajaran Interaktif	128
D. Komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	130
E. Tahapan Pembuatan Multimedia Interaktif.....	138
Daftar Pustaka	141
Biodata Penulis	143
BAB IX KRITERIA PENGEMBANGAN	
MEDIA PEMBELAJARAN	
Nur Rahmah, S.Si., M.Pd	
Universitas Tadulako	144
A. Media Dalam Pembelajaran	144

B. Kriteria Memilih Media	146
C. Pengembangan Media Pembelajaran	148
D. Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	154
Daftar Pustaka	157
Biodata Penulis	159
BAB X LANGKAH – LANGKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN	
Nurmitasari, M.Pd	
Universitas Muhammadiyah Pringsewu.....	160
A. Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	160
B. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran	170
Daftar Pustaka	180
Biodata Penulis	181
BAB XI ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN	
Dr. Inanna, S.Pd., M.Pd	
Universitas Negeri Makassar	182
A. Pentingnya Pengembangan Media Dalam Pembelajaran.....	184
B. Langkah – Langkah Membuat Dan Menganalisis Media	189
C. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran.....	193
D. Pengaruh Media Dalam Proses Pembelajaran	195
Daftar Pustaka	198
Biodata Penulis	199
BAB XII METODE PEMBELAJARAN BERBASIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK	
DR. Masdiana, ST.,MT	
Universitas Halu Oleo Kendari Sulawesi Tenggara	200
A. Pendahuluan	200
B. Kebutuhan Belajar.....	201
C. Kebutuhan Pembelajaran Aktif Dan Kebutuhan Pembelajaran Reflektif	207

Daftar Pustaka	213
Biodata Penulis	214
BAB XIII MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER	
Mainuddin, M.Pd.I	
STAI Nahdlatul Wathan Samawa	215
A. Media Pembelajaran.....	218
B. Pendidikan Karakter.....	225
Daftar Pustaka	233
Biodata Penulis	234
BAB XIV MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KECAKAPAN HIDUP	
Robia Astuti, S.Pd., M.Pd.	
Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung	235
A. Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>)	237
B. Pendidikan Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>)	240
C. Media Pembelajaran Berbasis Kecakapan Hidup	246
Daftar Pustaka	254
Biodata Penulis	256
BAB XV MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL	
Dr.Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si	
Universitas Riau	257
A. Pengertian Media Pembelajaran.....	257
B. Pengertian Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal.....	260
C. Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal.....	263
Daftar Pustaka	268
Biodata Penulis	269

**BAB XVI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KEWIRAUSAHAAN / ENTREPRENEUR**

Triwik Sri Mulati, M.Mid

Poltekkes Kemenkes Surakarta	270
A. Pendahuluan	270
B. Media Pembelajaran.....	272
C. Kewirausahaan Atau Entrepreneurship.....	275
D. Media Pembelajaran Berbasis Kewirausahaan	279
E. Kesimpulan	284
Daftar Pustaka	286
Biodata Penulis	289

BAB I

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd
Universitas Negeri Makassar

A. PENDAHULUAN: PERSPEKTIF AWAL TERKAIT MEDIA PEMBELAJARAN

Apa yang terjadi jika proses pembelajaran keliru dan tidak efektif? Hal tersebut tentunya akan memakan banyak waktu, tenaga dan biaya sedangkan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dan akan terjadi kesalahpahaman antara pendidik dan peserta didik. Terkadang, pendidik tidak kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Mereka cukup puas dengan metode konvensional sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka mengandalkan metode ceramah sehingga proses belajar mengajar di kelas sangat membosankan. Kasus-kasus di atas masih sering dijumpai dalam proses pembelajaran sampai hingga saat ini.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan untuk mengimplementasikan kurikulum suatu lembaga pendidikan, guna mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan peserta didik menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun tatanan sosial untuk dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan

tersebut peserta didik berinteraksi dengan pendidik yang terorganisasi melalui proses lingkungan belajar (Hasan *et al.*, 2020).

Hal tersebut berdampak kepada peserta didik merasa bosan selama proses pembelajaran. Mereka merasa lembaga pendidikan seperti sekolah seperti penjara karena tidak bisa memunculkan semangat belajar. Apalagi banyak peserta didik yang sering membolos, tanpa merasa bersalah. Fenomena ini menyebabkan peserta didik sebagai objek atau robot yang harus dipenuhi dengan berbagai materi, sehingga peserta didik tidak betah di dalam kelas. Sedangkan proses pembelajaran yang baik adalah ketika peserta didik tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek. Untuk itu peserta didik akan lebih aktif sehingga akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan pendidik.

Dalam mendidik, peserta didik harus disesuaikan dengan fase usianya. Proses pembelajaran akan efektif dan berhasil jika pendidik mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tingkat usia peserta didik. Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan perilaku yang mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungan, yang meliputi peserta didik, pendidik, pustakawan, kepala sekolah, bahan pelajaran (buku, modul, majalah, rekaman video atau audio, dan lain sebagainya), dan berbagai sumber dan fasilitas belajar (proyektor overhead, radio, televisi, komputer, perpustakaan, dan lain sebagainya).

Pendidik sudah tidak beralasan lagi jika media pembelajaran tidak penting dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu pendidik -

harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan mata pelajaran kepada peserta didik. Memiliki media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga peserta didik tidak bosan untuk mengikuti pelajaran. Sebaliknya peserta didik juga senang dengan media pembelajaran karena media tersebut dapat mengoptimalkan kualitas peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan perilaku peserta didik.

Penggunaan media yang tepat dalam menyampaikan materi akan memberikan hasil yang baik. Di era digital, para pendidik harus memiliki ide-ide kreatif terkait media pembelajaran. Keberhasilan akan tercapai bila peserta didik dengan mudah menerima informasi materi pelajaran.

Jenis media pembelajaran di era digital ini perlu disesuaikan dengan baik, karena jika tidak sesuai dengan proses pembelajaran, tentu akan membuat proses pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif. Seorang pendidik harus memilih media pembelajaran yang tepat dengan materi pembelajaran.

B. KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran secara etimologis dibagi menjadi dua kata yaitu media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pada umumnya adalah manusia, materi, dan peristiwa yang membangun kondisi agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Istilah media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti

tengah, perantara, atau pengantar. Media sebagai alat memudahkan pendidik untuk menyampaikan pesan dari materi pembelajaran kepada peserta didik (Hutamy *et al.*, 2021).

Media secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Arti umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari suatu sumber belajar yang merupakan gabungan antara perangkat lunak (materi pembelajaran) dan perangkat keras (alat pembelajaran).

Dengan media pembelajaran, pendidik tidak akan kesulitan dalam menyampaikan pesan materi pelajaran dan peserta didik merasa lebih efektif dalam menerima pesan. Sedangkan pembelajaran adalah usaha untuk membelajarkan para peserta didik. Belajar adalah kombinasi yang terdiri dari unsur manusia, bahan, fasilitas, peralatan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Makna media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas.

Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya mencakup media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang direncanakan. Padahal, dalam arti luas, media tidak hanya mencakup media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan pendidik, benda nyata, dan studi banding. Sejalan dengan pandangan tersebut, pendidik juga dianggap sebagai media presentasi, selain radio dan televisi karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Peran pendidik dalam mengembangkan media sangat berpengaruh untuk mempengaruhi proses pembelajaran karena pada dasarnya kepribadian

DAFTAR PUSTAKA

- Hutamy, E. T., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 11(01), 21-26.
- Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari., Ahmad, M. I. S., Rijal, S., & Ma'ruf, M. I. (2020) The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8274-8281.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, Klaten.

BIODATA PENULIS



Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd. Lahir di Ujung Pandang, 6 September 1985. Merupakan dosen tetap dan peneliti di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar. Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri Makassar, Indonesia (2007), gelar magister Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri Makassar, Indonesia (2009), dan gelar Dr. (Doktor) dalam bidang Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri Makassar, Indonesia (2020). Tahun 2020 hingga tahun 2024 menjabat sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Makassar. Sebagai peneliti yang produktif, telah menghasilkan lebih dari 100 artikel penelitian, yang terbit pada jurnal dan prosiding, baik yang berskala nasional maupun internasional. Sebagai dosen yang produktif, telah menghasilkan puluhan buku, baik yang berupa buku ajar, buku referensi, dan buku monograf. Selain itu telah memiliki puluhan hak kekayaan intelektual berupa hak cipta. Muhammad Hasan merupakan editor maupun reviewer pada puluhan jurnal, baik jurnal nasional maupun jurnal internasional. Minat kajian utama riset Muhammad Hasan adalah bidang Pendidikan Ekonomi, Literasi Ekonomi, Pendidikan Informal, Transfer Pengetahuan, Bisnis dan Kewirausahaan. Disertasi Muhammad Hasan adalah tentang Literasi dan Perilaku Ekonomi, yang mengkaji transfer pengetahuan dalam perspektif pendidikan ekonomi informal yang terjadi pada rumah tangga keluarga pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, sehingga dengan kajian tersebut membuat latarbelakang keilmuannya lebih beragam dalam perspektif multiparadigma, khususnya dalam paradigma sosial. Muhammad Hasan sangat aktif berorganisasi sehingga saat ini juga merupakan anggota dari beberapa organisasi profesi dan keilmuan, baik yang berskala nasional maupun internasional karena prinsipnya adalah kolaborasi merupakan kunci sukses dalam karir akademik sebagai dosen dan peneliti.

BAB II

PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

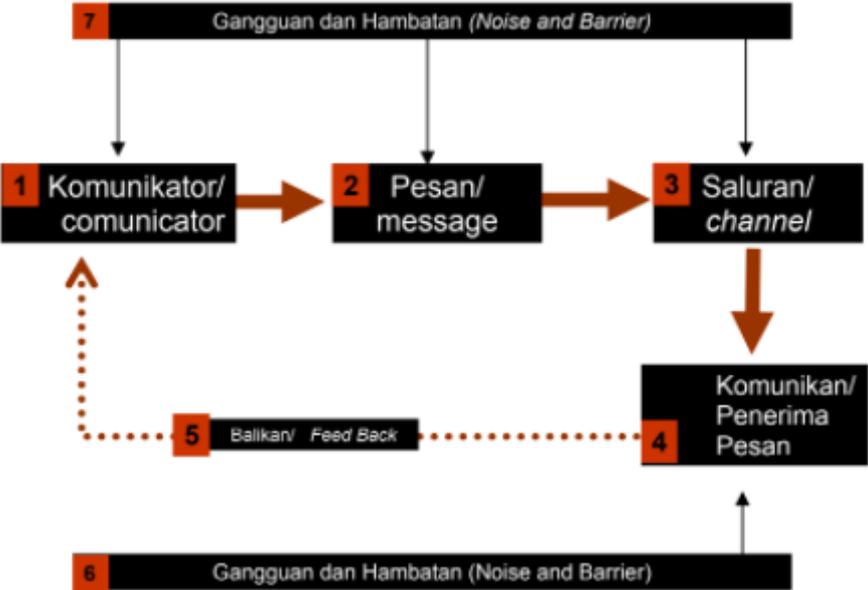
Binti Anisaul Khasanah, M.Pd
UMPRI Lampung

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu upaya dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan melibatkan aktivitas guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa atau peserta didik bertindak sebagai pembelajar dan guru atau pendidik bertindak sebagai fasilitator. Agar suatu proses pembelajaran efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik, maka pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain kompetensi pendidik dalam mengelola pembelajaran, metode student centered learning yang digunakan, sarana belajar yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan dapat mendorong aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut (Riyana, 2012) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Sumber pesan yang dimaksud dalam pembelajaran adalah pendidik dan penerima pesan adalah peserta didik. Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan. Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang -

seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (channel) seperti radio, televisi, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan. Lihatlah gambar di bawah ini:



Gambar 2.1. Bagan Proses Penerimaan Pesan

Gambar 2.1 menunjukkan bahwa komunikasi merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang terlibat, diantaranya komunikator, komunikan, channel, message, feed back dan noise /barier. Pesan yang disampaikan oleh komunikator diteruskan oleh saluran atau channel sampai ke komunikan sebagai penerima pesan. Saluran atau channel tersebut dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.

Menurut (Kustiawan, 2016) media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan system dan proses pembelajaran, yang

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, N., & Yuniawan, T. (2017). Pengembangan Kamus Bergambar Berwawasan Cinta Indonesia Berbasis Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Penutur Asing. *LINGUA*, 8(1), 60–67. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua/article/view/8758/5743>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Vol 1 No 1 (: Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 08(02), 57–64. <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/sustainable/article/view/1575>
- Ibrahim, N., & Ishartiwi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP. *JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA*, 8(1), 80–88. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1792/1154>
- Julianti, R., & Novenda, V. I. (2017). Pemanfaatan Smartphone

Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Kebidanan Tingkat II di STIKES Ranah Minang Padang Tahun 2016. *UNES Journal of Social and Economics Research*, 2(1), 65–71.

Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43–52. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/2805/2290>

Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Cetakan ke). Gunung Samudera. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gpYqDwAAQB-AJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=anak+usia+dini&ots=tvIXL-GZGo&sig=XRJKYpA-EubVTSuSkuTpUgIweIc&redir_esc=y#v=onepage&q=anak usia dini&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gpYqDwAAQB-AJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=anak+usia+dini&ots=tvIXL-GZGo&sig=XRJKYpA-EubVTSuSkuTpUgIweIc&redir_esc=y#v=onepage&q=anak%20usia%20dini&f=false)

Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101–106. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/2036/1768>

Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *KWANGSAN*, 1(2), 95–105.

Mustika, Z. (2015). Urgentitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 60–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>

Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *LEMBARAN ILMU KEPENDIDIKAN*, 36(1), 35–44.

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/524/481>

- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <http://ejournal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/view/7/12>
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *MATHEMA JOURNAL*, 2(1), 32–39. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/568/355>
- Rakhmadian, M., & Fandyansari, M. W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Matakuliah Aplikasi Komputer Untuk Pembelajaran Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP Budi Utomo Malang. *Efektor*, 6(2), 193–201. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor/article/view/13668/1382>
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran* (Cetakan Ke). Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ku0_DwAAQB-AJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=media+pembelajaran&ots=cg4OdA1s_G&sig=CTIeIfIOv2KmVsdWTTLWyeq9w9M&redir_esc=y#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false
- Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika Dini*, 1(2), 63–75. <http://lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/17>

- Suda, I. K. (2016). Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *Universitas Hindu Indonesia*, 1–20. <https://www.academia.edu/download/48802385/PENTINGNYA-MEDIA-DALAM-MENINGKATKAN-KUALITAS-PEMBELAJARAN-SISWA-DI-SEKOLAH-DASAR.pdf>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1), 25–32. <http://repository.unitomo.ac.id/75/>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/77/pdf>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://core.ac.uk/download/pdf/267822166.pdf>

BIODATA PENULIS



Penulis kelahiran Gunung Tepas, Kalirejo, Lampung Tengah, 7 Oktober 1988. Penulis menempuh pendidikan Strata-1 di STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung pada Program Studi Pendidikan Matematika lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan studi strata-2 di Universitas Sebelas Maret Surakarta pada Program Studi Pendidikan Matematika lulus pada tahun 2014.

Penulis berprofesi sebagai dosen pada Program Studi Pendidikan Matematika UMPRI Lampung dari tahun 2014-sekarang.

BAB III

FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Ros Endah Happy Patriyani, S.Kp., Ns., M.Kep
Poltekkes Kemenkes Surakarta

A. PENGERTIAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yang menjadi bagian integral dari pembelajaran. Sadiman, dkk (2014) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran menjadi sumber penyalur pesan secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Pemanfaatan media pengajaran pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, peserta didik diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.

B. FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN SECARA UMUM

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Media pembelajaran secara umum berfungsi sebagai berikut:

1. Menarik perhatian peserta didik

Terkadang peserta didik kurang tertarik atau antusias terhadap suatu pelajaran dikarenakan materi pelajaran yang sulit dipahami. Dengan media pembelajaran, suasana kelas akan lebih fresh dan peserta didik dapat lebih berkonsentrasi, terlebih ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat unik dan menarik.

2. Memperjelas penyampaian pesan

Dalam pelajaran, terkadang ada hal-hal berkonsep abstrak yang sulit bila dijelaskan secara lisan. Misalnya bagian-bagian tubuh manusia, dengan media pembelajaran, seperti misalnya video, gambar ataupun kerangka manusia tiruan. Peserta didik akan lebih jelas memahami apa yang dijelaskan oleh dosen di kelas.

3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya

Banyak peristiwa, konsep, atau objek yang harus dipelajari oleh peserta didik tetapi untuk menyajikannya secara langsung tidaklah mudah (dapat). Misalnya saja, jika dosen ingin membawa peserta didik kepada masa-masa perang dunia ke-2 berkecamuk, maka dosen dapat menyajikannya dengan media pembelajaran. Banyak video-video dokumentasi tentang perang dunia ke-2 ini tersedia di internet. Dengan menampilkannya di kelas pada saat pembelajaran, keterbatasan ruang dan waktu dapat diatasi. Ketika menjelaskan tentang misalnya hewan-hewan karnivora dan amuba, tidak mungkin membawa harimau, singa, buaya atau amuba ke dalam kelas. Dengan media -

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Daryanto. (2015). *Pengelolaan Budaya Dan Iklim Sekolah*. Gava Media: Yogyakarta.
- Nana Sudjana, A Rifai. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ramayulis. (2004). *Psikologi Agama*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Susilana, R dan Riyana C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

BIODATA PENULIS



Ros Endah Happy Patriyani, S.Kp., Ns., M.Kep, lahir di Surakarta, 18 Mei 1973. Lulus pendidikan di Akademi Keperawatan Panti Kosala Surakarta pada tahun 1994. Pernah bekerja di RS Telogorejo Semarang pada tahun 1995-1998. Diterima menjadi PNS di SPK Depkes Surakarta tahun 1998 (Sekarang menjadi Jurusan Keperawatan) dan melanjutkan pendidikan Sarjana Keperawatan dan Profesi Ners di PSIK FK UNDIP Semarang (1998-2002).

Pada tahun 2009 lulus dari Program Studi Magister Keperawatan FIK UI. Sekarang sedang menempuh pendidikan Doktoral di UNS. Sejak tahun 1998-sekarang sebagai dosen Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Surakarta dan aktif mengajar berbagai mata kuliah: Keperawatan Komunitas, Keperawatan Keluarga, Keperawatan Gerontik, dan Promosi Kesehatan.

BAB IV

LANDASAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Nahriana, M.Pd.
Universitas Negeri Makassar

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (Khairani, N. A., & Rajagukguk, J. 2019). Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian oleh guru/ fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru/ fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan sebagainya. Hal tersebut tidak perlu terjadi jika setiap guru/ fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh peserta didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan peserta didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda. Paling sedikit ada tiga aspek yang membedakan peserta didik satu dengan yang lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologis, dan biologis (Sudarwati, N.

2018). Ketiga aspek tersebut diakui sebagai akar permasalahan yang melahirkan bervariasinya sikap dan tingkah laku peserta didik di sekolah. Hal tersebut merupakan tugas terberat guru dalam mengelola kelas dengan baik. Keluhan-keluhan guru sering terlontar hanya karena masalah sukarnya mengelola kelas. Akibat kegagalan guru mengelola kelas, maka tujuan pengajaran pun sukar untuk dicapai. Hal ini kiranya tidak perlu terjadi, karena usaha yang dapat dilakukan masih terbuka lebar.

Dalam proses belajar mengajar, selain penyampaian materi dari guru kepada peserta didik, yang sangat penting dan harus diperhatikan adalah pemilihan metode yang tepat, agar tercapainya tujuan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran pun harus dicermati. Pasalnya, keduanya saling berkaitan, karena bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Akan tetapi, dalam pemilihan media tentu harus jelas alasan mengapa memilih media tersebut, sesuai tidak dengan materi yang diajarkan dan apakah bisa mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Dalam dunia pendidikan, media dapat diartikan sebagai alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Beberapa contoh media pembelajaran seperti, radio, televisi, slide, video, komputer, dan lain-lain. Salah satu manfaat dari media adalah untuk membuat peserta didik lebih dapat memahami bahan pengajaran dan lebih jelas maknanya sehingga memungkinkan peserta didik menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.

Berikut ini akan dijelaskan beberapa landasan media pembelajaran yang harus diketahui, dipahami, dan diperhatikan oleh seorang guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., Latif, A., & Al Yakin, A. (2021). *Media quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran*. Nas Media Pustaka.
- Amka, A. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*.
- Efendi, R. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di Sma Negeri 4 Palembang*. *Jurnal Pengabdian Sriwijaya*, 8(2), 1016-1021.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Khairani, N. A., & Rajagukguk, J. (2019, December). *Development of Moodle E-Learning Media in Industrial Revolution 4.0 Era*. In *4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019)*. Atlantis Press.
- Lisiswanti, R., Saputra, O., & Windarti, I. (2015). *Peranan Media Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Kesehatan*, VI, 102-105.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Saepudin, S. (2018). *Teori Linguistik Dan Psikologi Dalam Pembelajaran Bahasa*. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 100-118.
- Saripudin, D., & Darmawan, W. (2018). *Developing Learning Media of Indonesian History to Raise Students' Historical Consciousness*. *Stanislaw Juszczak*, 163.

- Stevens, R. (2021). Humanistic psychology. In *Introduction to psychology* (pp. 417-472). Psychology Press.
- Sudarwati, N. (2018). Evaluating E-Learning as a Learning Media: A Case of Entrepreneurship E-Learning using Schoology as Media. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(9).
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Syakur, A., Fanani, Z., & Ahmadi, R. (2020). The Effectiveness of Reading English Learning Process Based on Blended Learning through " Absyak" Website Media in Higher Education. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(2), 763-772.
- Yuliaty, F., Purnama, Y., Akbar, F. M., Mukhlis, H., & Irviani, R. (2020). Behavioristic Psychology of the Modern Constitution. *Journal of Critical Reviews*, 7(8), 2019-2023.

BIODATA PENULIS



Dr. Nahriana, M.Pd., Lahir di Masewali Soppeng, 1 November 1961. Lulus S1 Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Tata Boga pada Tahun 1985, Fakultas Teknik, IKIP U.P yang sekarang ini dikenal dengan Universitas Negeri Makassar, kemudian melanjutkan studi S2 pada Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Program Pascasarjana, IKIP Yogyakarta dan lulus pada Tahun 1998. Pada Tahun 2017 penulis mendapatkan gelar Doktor (Dr.) sebagai lulusan S3 pada Program Studi Pendidikan Kejuruan Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang. Sekarang ini penulis merupakan Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar, dan sekaligus menjabat sebagai Sekretaris KPRI Universitas Negeri Makassar.

Email: nahriana@unm.ac.id

BAB V

MEDIA PEMBELAJARAN 2 DIMENSI

Heny Trikusuma Hidayati, M.Pd
SMA N 1 Karanganyar

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dinamis, sehingga pihak yang terkait dan berkepentingan harus selalu tanggap terhadap dinamika yang terjadi dalam dunia pendidikan, termasuk melalui berbagai kajian tentang pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar pembelajaran lebih banyak variasi. Variasi pembelajaran salah satunya dengan inovasi media yang akan digunakan guru ketika akan mengajar.

Media pembelajaran yang digunakan guru dapat membantu menyampaikan materi yang dijelaskan sehingga siswa dapat lebih mudah memahami apa yang ada di dalam materi tersebut. Media sebagai alat bantu mengajar berkembang begitu pesat sesuai dengan kemampuan teknologi. Keanekaragaman dan jenis media cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, dan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mentransfer pengetahuan yang abstrak menjadi konkret, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, karena siswa akan terlibat aktif dalam menggunakan media dalam pembelajaran. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, media dapat

diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari guru kepada siswa. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Perkembangan teknologi menyebabkan media pembelajaran terus berkembang mengikuti perkembangan zaman, media pembelajaran dapat dibentuk dan digunakan dalam segala bidang kehidupan manusia, baik bidang formal maupun nonformal. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi kepada siswa agar tidak terjadi salah tafsir. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan mendapatkan keistimewaan dalam proses pembelajaran.

Media dua dimensi pada dasarnya merupakan media visul yang memiliki ukuran panjang dan lebar (Daryanto, 2016: 19). Media dua dimensi merupakan media yang sering dipergunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar karena disamping media dua dimensi bentuknya sederhana, harganya pun cukup ekonomis, bahan-bahan media dua dimensi mudah diperoleh, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya atau dengan kata lain media dua dimensi tidak memerlukan tempat yang khusus. Peran media dua dimensi adalah memudahkan penyajian seperangkat materi tertentu, membangkitkan minat anak, keseragaman informasi. Dapat dilakukan secara berulang, menjangkau semua bidang pelajaran . guru dituntut memiliki keterampilan dalam kegiatan pembelajarn, termasuk kemampuan memberi penjelasan, baik penjelasan pokok maupun penjelasan tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, edisi 2.
- Daryanto, (2016). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Sudjana N., Rivai A. (1991). *Media Pengajaran*- Bandung: Sinar BarZ
- Sadiman, Arif S. (1986). *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali.
- Jannah, Rodhatul, (2009). *Media Pembelajaran*, Antasari Press, Banjarmasin
- Moeliono (Peny.), Anton M., (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- A.H Hujair Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sadiman, Arief S, dkk., (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Winkel, W.S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia.
- Sukiman.(2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Koyo K, dkk., (1985). *Media Pendidikan dalam Zainuddin HRL*, dkk., Pusat Sumber Belajar, Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.

<http://pejuangspduwh.blogspot.com/2019/03>

<https://fuadmahfudz.blogspot.com/2012/12>

BIODATA PENULIS



Nama : Hj. Heny Trikusuma Hidayati, M.Pd
Alamat Rumah : Tegalasri Rt 05 Rw 06, Bejen, Karanganyar
Alamat kantor : Jl. AW Monginsidi No 3 Manggeh, Tegalgede,
Karanganyar

Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri Bejen 2 Karanganyar (1982-1988)
2. MTs PPMI Assalam Kartasura Sukoharjo (1988-1991)
3. MAN Karanganyar (1991-1994)
4. STAIN Salatiga (1994-1999)
5. UNU Surakarta (2019-2021)

Riwayat Pekerjaan

1. MTs Negeri Karanganyar (1999-2001)
2. MA Negeri Magelang (2001-2005)
3. MA Negeri Kota Magelang (2005-2010)
4. SMK Bhakti Karya Kota Magelang (2010-2013)
5. SMP Negeri 8 Kota Magelang (2013-2014)
6. SMP Negeri 4 Karanganyar (2014-2020)
7. SMA Negeri 1 Karangnyar (2020-sekarang)

BAB VI

MEDIA PEMBELAJARAN 3 DIMENSI

Zaifatur Ridha, M.Pd.I
STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura

A. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. (Pupuh Fathurrohman:2010:65) Dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. (Syaiful Bahri: 2010: 121)

Media pembelajaran adalah sarana menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada sasaran pembelajaran, yang dalam hal ini adalah siswa, sebagai alat bantu yang bisa digunakan dalam proses penyampaian materi saat pembelajaran dari narasumber (guru) kepada penerima informasi (siswa) guna mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. (Sadiman: 2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan kata lain media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen penunjang pembelajaran agar siswa lebih maksimal dalam

menerima materi dan sebagai sarana untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sedangkan menurut (Erwin: 2015: 20)

Guru seharusnya lebih kreatif dalam proses pembelajaran dan juga harus mengetahui kekurangan dan kesulitan yang dialami anak didiknya. Sehingga guru dapat mengetahui cara yang tepat digunakan dalam sebuah pembelajaran, baik dari segi sikap guru, metode yang digunakan seperti media tiga dimensi yang dapat mempermudah siswa memahami suatu permasalahan dalam pelajaran agar siswa tidak berpikir secara abstrak dan salah. Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya (Daryanto: 2015: 29)

Menurut H. Ryandra Ashar media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal, kebanyakan merupakan objek sesungguhnya (*real object*). (Ahsyar:2012:47)

Alat peraga tiga dimensi disamping mempunyai ukuran panjang dan lebar juga mempunyai ukuran tinggi. (Sudjana:2010:101) Dalam pengertian lain sebagaimana dikemukakan Nana Sudjana adalah merupakan alat peraga yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. apabila dijelaskan maka pengertian Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal.

Daryanto mengemukakan bahwa media tiga dimensi adalah sekelompok media pembelajaran yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun benda mati dan dapat pula berwujud mewakili

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rivai dan Nana Sudjana. *Media Pembelajaran*. (Bandung : Sinar Baru. 2011).
- Ahsyar, Rayandra *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012)
- Arief S. Sdiman. *Media Pendidikan*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2008)
- Arsyad, Azhar *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011)
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2009)
- Bahri, Syaiful, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Daryanto, *Media pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2011)
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Bandung : Satu Nusa. . 2015)
- Erwin, Widiasmoro 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta didik.(Jakarta : Ar-ruz Media . 2015)
- Pupuh Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010)
- Sadiman, Arif S. *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996)
- Sudjana , Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013)

Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algresindo, 2010)

Sudjana, Nana. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algresindo, 2011)

Suleiman, Amir Hamzah *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1981)

BIODATA PENULIS



Perempuan bernama lengkap Zaifatur Ridha, M.Pd.I. ini lahir di Tanjung Pura pada 10 Agustus 1988. Ia alumnus Pascasarjana IAIN Sumatera Utara jurusan Pendidikan Islam. Kini ia mengabdikan sebagai dosen tetap sertifikasi bidang ilmu Psikologi di STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura.

Selain mengajar, dia aktif di beberapa organisasi IGI (Ikatan Guru Indonesia), Adpertisi (Aliansi Dosen Perguruan Tinggi Swasta Indonesia) dan PPMPI (Persatuan Program Manajemen Pendidikan Islam) karena pernah menjabat selaku Ka.Prodi MPI STAI Jam'iyah Mahmudiyah. Selain itu, dia sedang getol belajar menulis dan pengurus Jurnal Iqtirohaat serta sebagai Wakil Ketua III bidang kemahasiswaan di STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura. Beberapa tulisannya juga pernah dimuat pada jurnal ilmiah berjudul Pengaruh penggunaan Media Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI terbit Jurnal Iqtirohaat, Vol 1 No.1 - Juli 2017 hlm 1-10, STAI Jam'iyah ISSN: 2597-9965, Harmonisasi Tri Pusat Pendidikan Mempengaruhi Sikap Agama Pada Remaja di Jurnal Wahana Inovasi, Vol 7 No. 2-Juli 2018 Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UISU ISSN: 2089-8592, Konsep SDIT (Sekolah Dasar Islam Terpadu) Al-Ansyar Tanjung Pura dalam Menanamkan Pendidikan Nilai Holistik Jurnal Iqtirohaat, Vol 4 No.1 - Januari 2019 hlm 115-128, STAI Jam'iyah ISSN: 2597-9965. The Relationship between Psychological Capital and Accessible Resources to Support the Organization Power's Sustainability in School

Administrations at the Islamic Formal School Education Institute (Islamic Elementary School and Islamic Junior High School) yang terbit di “ Budapest International Research and Critics Institute Jurnal (BIRCI-Journal). Buku ISBN 978-623-217-894-6 berjudul ” Merajut Kepribadian dengan Psikologi Agama” merupakan karya pertamanya. Ia bisa dihubungi di zaifaturridha09@gmail.com. Selanjutnya juga ada Buku Teori-Teori Belajar ISBN 978-623-6463-44-8 Terbit September 2021 Penerbit Tahta Media Group.

BAB VII

MEDIA PEMBELAJARAN MUTAKHIR

Rita Umami, M.Pd

A. MEDIA PEMBELAJARAN

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, serta karakteristik siswa. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh (Daryanto 2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara atau alat dalam menyampaikan sesuatu dengan menggunakan medianya sebagai cara berkomunikasi dengan jarak jauh antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh (Azhar Arsyad,2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis, handaout, diagram, slide, overhead, objek nyata, dan rekaman video, atau film dan media mutakhir seperti komputer, DVD, CD-ROM, Internet, dan konferensi video interaktif (Scanlan, 2012: 1). Media Pembelajaran Dalam perkembangan awal (dan hingga kini masih dianut), istilah media pembelajaran hanyalah berkisar guru, kapur tulis, dan buku paket. Sekarang ini media pembelajaran lebih cenderung dipandang sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran. Reiser and Dempsey (2012) memandang media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa setiap peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran apakah buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis, handaout, diagram, slide, overhead, objek nyata, dan rekaman video, atau film dan media mutakhir seperti komputer, DVD, CD-ROM, Internet, dan konferensi video interaktif (Scanlan: 1, 2012). Gagne dan Briggs (1979: 175) juga mengatakan bahwa sebenarnya penyebutan media yang

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2011). Model Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial NuraniSejahtera

Gagne dan Briggs. 1979. Pengertian Pembelajaran.

<http://nurrohmahhijriyati.blogspot.com/2011/11/macam-macam-media-mutakhir.html>.Diakses.08 September 2021.

Muhammad Yaumi Makalah Disajikan Pada Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial Kerjasama antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar

Scanla, CL, (2012) Instructional Media:Selection and Use, http://respository.upi.edu/4894/8/_KTP_0606134Bibliography.pdf .08 Sepetember 2021.

Mukhtar, Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: CV. Misaka Galiza, 2003), Cet. II.

Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta, PT. Rineka Cipta, 2006), Cet. III.

Muhadi, yudhi, 2010, Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru, Jakarta : Gaung perseda press.

<http://yuniatiara06.blogspot.com/2018/03/tugas-media-tradisonal-mutakhir.htm>

Mukhtar, Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: CV. Misaka Galiza, 2003), Cet. II.

Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta, PT. Rineka Cipta, 2006), Cet. III.

Muhadi, yudhi, 2010, Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru, Jakarta : Gaung perseda press.

<http://yuniatiara06.blogspot.com/2018/03/tugas-media-tradisonal-mutakhir.htm>

Rumampuk, Dientje Borman. 1988. Media Instruksional IPS. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Jakarta

Seels, Barbara. From Dale to Delivery Systems: The problem of Media Selection Theory. In GaryJ. Anglin. Instructional Technology: Past, Present, and Future (hh. 55-68). California: An Imprint of ABCCLIO,LLC. 2011.

Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., dan Russell, James D. Instructional Technology and Media for Learning. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson. 2008.

Reiser, Robert A., dan Dempsey, John V. Trends and Issues in Instructional Design and Technology. New York: Pearson. 2012.

BIODATA PENULIS

Rita umami, M.Pd Lahir di Tukak, 12 Desember 1995, Menempuh pendidikan S1 Manajemen di STIE PERTIBA PANGKALPINANG BANGKA BELITUNG tahun 2018, S2 Pendidikan Islam Anak Usia Dini Di Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu dan lulus pada tahun 2021.

BAB VIII

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Rahmatullah, S.Pd., M.E.
Universitas Negeri Makassar

Seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, multimedia pembelajaran juga mengalami perkembangan. Pemanfaatan multimedia yang interaktif agar proses pembelajaran berjalan efektif khususnya dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif dapat berupa kombinasi gambar, teks, narasi, suara video sampai berbentuk simulasi yang disusun secara terpadu dan bersifat dinamis. Secara umum, multimedia berkaitan dengan penggunaan atau perpaduan berbagai media untuk penyampaian informasi dalam pembelajaran. Misalnya penggunaan video yang disertai suara, penggunaan gambar disertai dengan narasi dan teks. Adanya kombinasi seperti ini sehingga multimedia menjadi sesuatu yang menarik dalam penggunaannya.

A. PENGERTIAN MULTIMEDIA

Asal kata multimedia yaitu multi dan media. Secara istilah, multi (*Nouns*) dapat diartikan banyak atau bermacam macam. Istilah media (*Medium*) berarti perantara untuk menyampaikan sesuatu. Multimedia berperan dalam menyampaikan, menyimpan, dan menerima berbagai informasi berbantuan system komputer baik berupa gambar, teks, video, audio dan lain sebagainya (Gayesk, 1993). Kombinasi berbagai saluran informasi dan komunikasi yang

6. Distribusi

Penggandaan aplikasi menggunakan *floppy disk*, CD-ROM, *tape* atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan. Suatu aplikasi biasanya memerlukan banyak arsip yang berbeda, kadang-kadang ukuran arsip sangat besar. Arsip akan lebih baik bila ditempatkan dalam media penyimpanan yang memadai. Tahap distribusi juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia agar dapat dikembangkan sistem yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnew, Palmer W, Kellerman, Anne S, Meyer, Jeanine. (1996). *Multimedia in the classroom*, Allyn and Bacon Boston.
- American Heritage Electronic Dictionary. (1991). *Houghton Mifflin Company Trade & Reference Division*.
- Brown, J. S., Collins, A. and Duguid, P. (1989). *Situated cognition and the culture of learning*. Educational Researcher.
- Elsom-Cook, M. (2001). *Principles of Interactive Multimedia*, London: McGraw Hill.
- Gayeski, D.M. (1993). *Making Sense of Multimedia: Introduction to This Volume*.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung; Remaja Rosdakarya
- Hofstetter. (2001). Dalam Mohammad Suyanto: *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.
- Luther, Arch. (1993). *Authoring Interactive Multimedia*. New York: AP Professional.
- Munir. (2001). *Aplikasi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar*. *Mimbar Pendidikan XX(3)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir. 2003. *Penggunaan teknologi multimedia terhadap motivasi belajar anak-anak prasekolah dalam pembelajaran literasi*. *Mimbar Pendidikan XXII (3)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir, M.IT. (2013). *Multimedia, Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. CV Alfabeta: Bandung
- Rieber, Lloyd. 1994. *Computers, Graphics, & Learning*. Iowa: Brown & Benchmark Publishers.

Reddi, U.V.2003. *Multimedia as an Educational Tool. In Educational Multimedia: A Handbook for Teacher-Developers*. New Delhi: CEMCA

BIODATA PENULIS



Dr. Rahmatullah, S.Pd., M.E.

Lahir di camba, 05 Desember 1982. Merupakan Dosen tetap di Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Ilmu Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar. Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri Makassar (2003), gelar magister Pendidikan Ekonomi dari Universitas Brawijaya, Indonesia (2006), dan gelar Dr. (Doktor) dalam bidang Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri

Malang, Indonesia (2016). Tahun 2021 hingga tahun 2024 menjabat sebagai Ketua Jurusan Ilmu Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar. Sebagai peneliti, telah menghasilkan beberapa artikel penelitian, yang terbit pada jurnal dan prosiding, baik yang berskala nasional maupun internasional, dan telah menghasilkan beberapa buku ajar dan buku referensi serta telah memiliki hak kekayaan intelektual berupa hak cipta. Penulis merupakan editor maupun reviewer pada jurnal terakreditasi nasional. Minat kajian utama riset dalam bidang Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Ekonomi Informal, Pendidikan Karakter, kewirausahaan, UMKM, dan Media Pembelajaran. Dalam kaitannya dengan Merdeka belajar-Kampus Merdeka (MBKM), saat ini terlibat sebagai Tim MBKM Universitas Negeri Makassar dan sebagai dosen pengajar/pembimbing dalam beberapa bentuk kegiatan pembelajaran MBKM, seperti pertukaran mahasiswa, dosen pembimbing lapangan kampus mengajar dan assessor rencana pembelajaran lampau.

Email Penulis: rahmatullah@unm.ac.id

BAB IX

KRITERIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Nur Rahmah, S.Si.,M.Pd
Universitas Tadulako

Seiring perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan berdampak pada digitalisasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan menciptakan pengalaman belajar bagi siswa salahsatunya adalah melalui penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut Suryani dan Agung dalam Suryani, dkk. (2018) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Pemanfaatan media oleh guru sebagai alternatif dalam menyajikan materi yang dapat diakses secara langsung (UNESCO dalam Suryani, dkk., 2018). Media juga dapat menjadi sarana komunikasi yang baik untuk menyampaikan informasi secara cepat dan lebih mengefisienkan waktu dalam proses pembelajaran melalui keterampilan guru dalam berinovasi mengefisienkan dan mengefektifkan media yang hendak digunakan atau dikembangkan (Audie, 2019:590).

A. MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Keberadaan media di dalam pendidikan khususnya pada proses pembelajaran sangat penting karena media dalam pendidikan dapat membantu guru/dosen dalam menyampaikan materi. Keberhasilan

belajar siswa adalah ditentukan oleh dua komponen yang memiliki keterkaitan antara satu dan lainnya (Ramdhani dan Muhammadiyah, 2015:174) yaitu: 1) metode pembelajaran dan 2) media pembelajaran. Media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan stimulasi peserta didik dalam kegiatan belajar (Ali dalam Ramdhani dan Muhammadiyah, 2015: 174) di kelas maupun di luar kelas.

Menurut Nurryna dalam Ramdhani dan Muhammadiyah (2015:177) menjelaskan manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media saat mengajar adalah:

1. Untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal.
2. Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya panca indera.
3. Untuk menggairahkan pembelajaran melalui interaksi yang lebih langsung antara siswa dan sumber belajar.
4. Untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa sesuai kemampuan penglihatan, kemampuan pendengaran dan kinestetik.
5. Untuk memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan meningkatkan persepsi yang sama dalam proses pembelajaran.

Media merupakan salahsatu sistem komponen pembelajaran (Bukit dalam Ramdhani dan Muhammadiyah, 2015:177) yang tidak terpisahkan dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan sehingga siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran tidak secara sembarangan atau tidak sesuai dengan topik/konsep yang hendak di ajarkan melainkan didasarkan pada analisis kebutuhan, tujuan yang hendak di capai, karakteristik siswa dan lingkungan serta tingkat kognitif siswa. Beberapa kriteria yang perlu

DAFTAR PUSTAKA

- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1. Hal. 586-595
- Bujuri, D.A.2018. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Literasi, Volume IX, No. 1 hal:37-50
- Burhanuddin, E., Wibowo, H., Irmawati. 2009. Modul: Media. Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Bahasa. Departemen Pendidikan Nasional.
- Hasan, K., Zainal, Z And Suhadjerah. 2020. The Development Of Learning Media Of Pakakala Boardgame. Journal Of Educational Science And Technology Volume 6 Number 1. p: 48-55
- Ibda, F. 2015. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. Intelektualita - Volume 3, Nomor 1 Hal:27-38.
- Marpanaji, E., Mahali, M.I. And Putra, R.A.S. 2018. Survey On How To Select And Develop Learning Media Conducted By Teacher Professional Education Participants Journal Of Physics: Conference Series.
<https://iopscience.iop.org/Article/10.1088/1742-6596/1140/1/012014/Pdf>
- Noor, K.,B.,N. 2018. Tesis: Development Of Interactive Learning Media Based On Computer Using Lectora Inspire Software On Basic Accounting Subject To Improve Student Learning Motivation Of Class X Ak 1 In Smk Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Novianti Dan Gamaputra,G. 2020. Model Pengembangan Addie Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif Di Prodi D-iii Administrasi Negara Fish Unesa) . Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial - Vol. 4 No. 2 hal: 100-120
- Ramdhani, M.A Dan Muhammadiyah, H. 2015. The Criteria Of Learning Media Selection For Character Education In Higher Education. Proceeding International Conference Of Islamic Education: Reforms, Prospects And Challenges. p: 174-182
- Simatwa, E.M.W. 2010. Piaget's Theory Of Intellectual Development And Its Implication For Instructional Management At Presecondary School Level. Educational Research And Reviews Vol. 5(7), p: 366-371.
- Sunardi Dan Sujadi, I. 2017. Media Pembelajaran. Modul Plpg. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan.

BIODATA PENULIS



Nur Rahmah merupakan salah seorang dosen FKIP di Universitas Tadulako. Beliau lahir di kota Donggala tepatnya daerah pesisir pelabuhan kota Donggala tahun 1984, Palu Sulawesi Tengah. Rahmah merupakan panggilan akrabnya memiliki empat orang anak namun tetap semangat dalam menulis. Cita-cita menjadi penulis buku dan jurnal bidang pendidikan serta menjadi peneliti bidang pendidikan yang profesional. Hobi menulis menjadi bakat yang di turunkan dari ayahnya yang juga memiliki hobi yang sama, yaitu menulis. Media pembelajaran adalah salahsatu alat perantara dalam mencapai keberhasilan dalam mengajar dan menciptakan pembelajaran menjadi pengalaman belajar bermakna. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya dan menjadi motivasi bagi penulis untuk dapat terus berkarya.

BAB X

LANGKAH – LANGKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

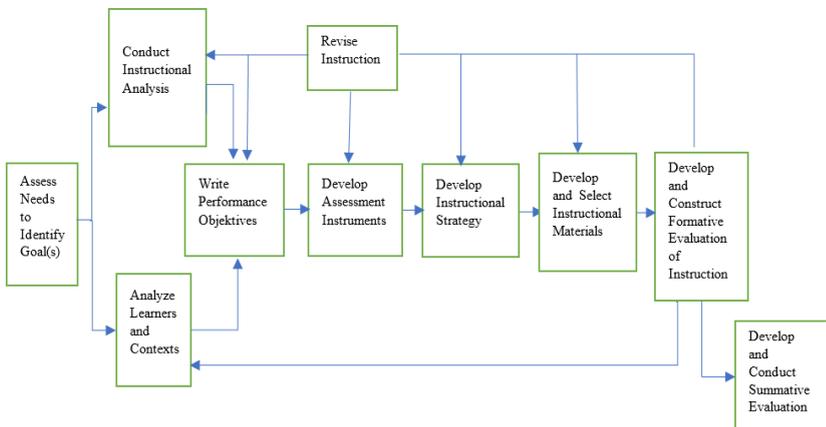
Nurmitasari, M.Pd
Universitas Muhammadiyah Pringsewu

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu upaya untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan media pembelajaran ada 6 (enam) model yaitu model Dick-Carey, model 4-D dan ADDIE,

A. MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Model Pengembangan Pembelajaran Dick & Carey

Model Pengembangan Pembelajaran menurut Dick & Carey yang dikembangkan oleh Walter Dick dan Lou Carey (1990) dapat dilihat dari bagan berikut.



Langkah-langkah Model Pengembangan Media Pembelajaran menurut Dick & Carey secara rinci dijelaskan sebagai berikut.

- a. *Assess Needs to Identify Goal* (Analisis Kebutuhan untuk Mengidentifikasi Tujuan)

Langkah pertama dalam model ini adalah menentukan apa yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Mengidentifikasi tujuan dapat berasal dari kurikulum, kesulitan belajar siswa, dan analisis peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

- b. *Conduct Instructional Analysis* (Melakukan Analisis Pembelajaran)

Analisis instruksional adalah menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap (tujuan pembelajaran yang ingin dicapai) peserta didik untuk dapat memulai membuat media pembelajaran. Pada tahap ini menghasilkan diagram yang menghubungkan konsep/keterampilan secara hierarki.

- c. *Analyze Learners and Contexts* (Menganalisis Peserta Didik dan Konteks)

Tahapan ini adalah tahap menganalisis karakteristik dari peserta didik dan menganalisis konteks dari materi pembelajaran untuk dijadikan referensi dalam merancang media pembelajaran.

- d. *Write Performance Objectives* (Tulis Tujuan Pembelajaran)

Menuliskan tujuan pembelajaran secara spesifik yang akan dicapai oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis instruksional serta analisis peserta didik dan konteks.

- e. *Develop Assessment Instruments* (Mengembangkan Instrumen Penilaian)

Tahap ini mengembangkan instrument penilaian yang sesuai dengan kemampuan peserta didik untuk mengetahui/mengukur ketercapaian pembelajaran peserta didik setelah melaksanakan

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Chaeruman U.A. (2019) *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dick, W. and Carey, L. (1990). *The Systematic Design of Instruction*. (Third ed.). United States of America : Harper Collins Publishers.
- Hodiyanto, Darma, & Putra (2020) . Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 9, Nomor 2
- McAlpine, L & Weston, C. 1994. *The Attributes of Instructional Materials*. Performance Improvement Quarterly, Volume 7 Number 1/1994 pp 19-30.
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Thiagarajan, S. Semmel, D.S dan Semmel, M.I (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indian: Indiana University Bloomington

BIODATA PENULIS



Lahir di Ganjaran, 15 Maret 1989. Pengajar di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Program Studi Pendidikan Matematika.

Lulus S1 di program Studi Pendidikan Matematika STKIP Muhammadiyah Pringsewu tahun 2011, Lulus S2 di program Studi Pendidikan matematika Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2014. Tahun 2019 menulis buku yang berjudul Panduan Praktis

Penilaian untuk Sekolah Dasar sebagai luaran dari hasil Pengabdian Kepada masyarakat yang dibiayai oleh KEMRISTEKDIKTI dan Tahun 2020 mengembangkan media pembelajaran yang diberinama *Mathbibul-Alaihisalam* sebagai luaran dari hasil penelitian yang dibiayai oleh Riset-MU

BAB XI

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Inanna, S.Pd., M.Pd
Universitas Negeri Makassar

Pendidikan merupakan pembentukan keahlian seorang anak yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keahlian lainnya yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Oleh karena itu, dalam proses pendidikan terjadi pembentukan perilaku, pengembangan kecerdasan ataupun intelektual, dan pengembangan keahlian anak yang cocok dengan kebutuhannya (Sanjaya, 2009). Kemudian (Miarso Yusuf hadi, 2015) menyatakan pembelajaran pada dasarnya ialah aktivitas para peserta didik yang akan mengakibatkan terbentuknya suatu perubahan yang ada pada dirinya. Prinsip ini memiliki makna bahwa “kegiatan belajar peserta didik” haruslah lebih diutamakan dibandingkan dengan “sesuatu yang diberi kepada peserta didik.”

Dalam melakukan proses pembelajaran terlebih dahulu kita dihadapkan pada suatu pertanyaan yaitu mengapa manusia menjalani proses pendidikan. Perihal ini tentu ada kaitannya dengan tujuan yang ada pada diri seseorang di dalam menjalani proses pendidikan atau dapat dikatakan hal ini merupakan suatu kebutuhan yang secara lahiriah ataupun batiniah haruslah tercapai. Dalam proses pendidikan peserta didik mempunyai kebutuhan sesuai dengan apa yang telah di rencanakan. Peserta didik mempunyai tujuan dalam belajar yang pastinya untuk dapat menjadi lebih baik sehingga nanti ilmu yang

mereka peroleh melalui proses belajar mengajar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar merupakan proses pergantian sikap dan perilaku dari belum tahu menjadi tahu, dari kurang mengerti menjadi mengerti, dari kurang terampil jadi terampil serta berguna untuk lingkungan baik untuk masyarakat ataupun orang itu sendiri (Trianto, 2009: 16).

Kebutuhan dalam pendidikan sangatlah penting, sebab kebutuhan pada hakikatnya dapat tergambar dari tujuan peserta didik dalam belajar ataupun kondisi belajar yang sesungguhnya. Setiap peserta didik tentunya mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda dan hal inilah yang memerlukan pengidentifikasian dalam memastikan kebutuhan mana yang menjadi sangat potensial atau prioritas bagi para peserta didik. Oleh karena itu kedudukan seorang guru yang menjadi pendidik dalam mengajar tentunya akan menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan tujuan pendidikan yang dicapai oleh peserta didik.

Sekaitan dengan itu, untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan maka media pendidikan yang digunakan terus dikembangkan di dalam proses pembelajaran. Pengembangan media adalah faktor yang cukup menentukan dalam berhasilnya suatu pendidikan. Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran tentu dapat lebih terlihat menarik, contohnya peserta didik yang mempunyai rasa tertarik pada warna tentu dapat diberi media yang menggunakan warna-warna yang menarik pula. Begitupun pada peserta didik yang lebih merasa senang dalam kreasi yang pandai menciptakan wujud ataupun objek yang diinginkannya, peserta didik inilah yang dapat diberi media misalnya plastisin, ataupun diberikan media foto yang lengkap dengan catnya. Dengan memakai media yang berteknologi seperti PC, sangatlah menolong peserta didik di dalam pembelajarannya, seperti berhitung, membaca serta memperkaya pengetahuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi W. Gunawan. (2009). *Hypnotherapy: The Art of Subconscious Restructuring*. Gramedia Pustaka Utama.
- Benny. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Hidayat, Rahmat. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis: Pengertian Website*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kompas, Granedia.
- Inanna., Dkk. 2021. *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Penerbit Tahta Media Group.
- Miarso, Yusuf hadi., Dkk. (2015). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Rahmatullah, dan Inanna. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana

BIODATA PENULIS



Dr. Inanna, S.Pd., M.Pd.

Lahir di Pangkajene, 23 Juni 1981. Merupakan Dosen tetap di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar. Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri Makassar (2003), gelar magister Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri Makassar (2006), dan gelar Dr. (Doktor) dalam bidang Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri Malang, Indonesia (2016). Tahun 2021 hingga tahun 2025 menjabat sebagai Kepala Laboratorium Microteaching Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar. Sebagai peneliti, telah menghasilkan beberapa artikel penelitian, yang terbit pada jurnal dan prosiding, baik yang berskala nasional maupun internasional, dan telah menghasilkan beberapa buku ajar dan buku referensi serta telah memiliki hak kekayaan intelektual berupa hak cipta. Inanna merupakan editor maupun reviewer pada jurnal nasional. Minat kajian utama riset Inanna adalah bidang Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Ekonomi Informal, kewirausahaan, UMKM, Model-Model Pembelajaran, dan *Education for Sustainable Development*. Dalam kaitannya dengan Merdeka belajar-Kampus Merdeka (MBKM), saat ini Inanna terlibat sebagai Dosen pengajar/pembimbing dalam beberapa bentuk kegiatan pembelajaran MBKM, seperti pertukaran mahasiswa, dosen pembimbing lapangan kampus mengajar, dan asesor rencana pembelajaran lampau. Email Penulis: inanna@unm.ac.id

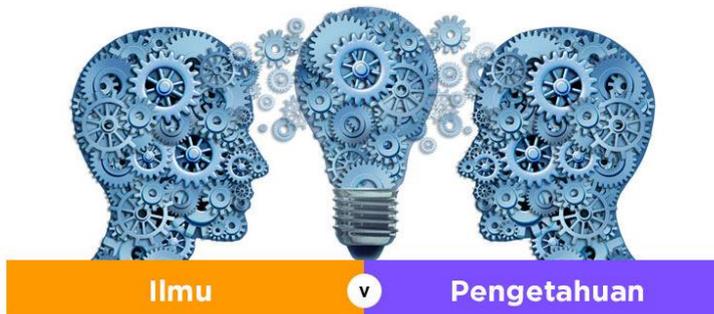
BAB XII

METODE PEMBELAJARAN BERBASIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

DR. Masdiana, ST.,MT
Universitas Halu Oleo Kendari Sulawesi Tenggara

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kemampuan manusia sehingga dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, nilai spiritual, kendali diri, kecerdasan, akhlak dan skill yang dapat digunakan untuk meningkatkan kehidupan pribadi, masyarakat, dan negara. Pada prinsipnya arti pendidikan adalah proses kegiatan belajar peserta didik untuk menambah ilmu pengetahuan. Pendidik mampu memahami dan mengetahui kebutuhan dan capaian setiap peserta didik. Pendidik merupakan salah satu penentu capaian pembelajaran Faktor penentu untuk mempercepat proses capaian kebutuhan pembelajaran adalah mutu pendidik, metode pembelajaran dan model pembelajaran.



Gambar 12.1 Ilmu Vs Pengetahuan

Ilmu dan pengetahuan adalah unsur berbeda tetapi masih memiliki keterikatan. Tahukah kalian perbedaan ilmu dan pengetahuan?. Ilmu adalah kumpulan beberapa pengetahuan yang telah teruji lalu disusun dengan metode ilmiah (Australian Academy of Science) sedang pengetahuan adalah data informasi yang belum teruji kebenarannya. Capaian pengetahuan dalam batasan taraf mengetahui tanpa tahu bagaimana dan mengapa sesuatu terjadi, tanpa harus mengetahui bagian dan susunan atom tersebut. Contoh pengetahuan antara lain atom adalah bagian yang terkecil. Sifat dari metode pembuktian pengetahuan adalah *subjektif* atau kemampuan masing-masing peserta didik. Ilmu memiliki jangkauan yang lebih mendalam dan menguji serta meneliti. Contoh dalam ilmu fisika bahwa atom terdiri dari proton, neutron, dan electron dan electron mampu mempengaruhi sifat fisik atom.

Salah satu perbedaan ilmu dan pengetahuan berdasarkan pembuktian kebenaran. Pembuktian kebenaran pengetahuan tergantung pada individunya. Jika seorang pemuka agama, maka pembuktian berdasarkan agamanya, jika politikus maka pembuktian berdasarkan pemikiran politik dan kepentingannya. Pembuktian kebenaran ilmu menggunakan metode ilmiah yang tersusun secara sistematis, pembuktian ilmu hanya objek penelitiannya, dapat dibuktikan secara ilmiah dan bersifat subyektif sedang ilmu bersifat *objektif*. Contoh untuk melakukan suatu percobaan, maka tahapan dan batasan harus jelas.

B. KEBUTUHAN BELAJAR

Belajar adalah suatu kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, melatih sehingga dapat merubah tingkah laku. Kegiatan belajar dapat dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja,

DAFTAR PUSTAKA

Adi W. Gunawan. (2009). *Hypnotherapy: The Art of Subconscious Restructuring*. Gramedia Pustaka Utama.

<http://asakhasan.blogspot.com/2013/04/makalah-analisis-kebutuhan.html>

<https://angelloveforever.wordpress.com/2013/10/17/analisis-kebutuhan-pembelajaran/>

Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta.

Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

<https://man1bengkalis.sch.id/editorial/memenuhi-kebutuhan-peserta-didik-agar-menjadi-aktif-dan-reflektif/>

<https://widuri.ac.id/inilah-bedanya-ilmu-dan-pengetahuan/>

BIODATA PENULIS



DR. Masdiana, ST.,MT. lahir di Kota Ujung Pandang Sulawesi Selatan tanggal 15 Januari 1974 Alamat Jl Cakalang No.17 Kota Kendari email masdiana.unhalu@gmail.com tercatat menyelesaikan Sarjana Teknik (S1) Jurusan Teknik Sipil di Universitas Muslim Indonesia Makassar (UMI) tahun 1999, Program Magister Teknik (S2) Jurusan Teknik Sipil Konsentrasi Struktur di Universitas Hasanuddin tahun 2014 dan Program Doktor Ilmu Teknik (S3) Jurusan Teknik Sipil Konsentrasi Struktur di Universitas Hasanuddin tahun 2018. Beliau salah satu dosen tetap PNS di Program Pendidikan Vokasi Program Studi Teknik Sipil Universitas Halu Oleo Kendari Sulawesi Tenggara yang mengampu mata kuliah struktur. Telah menulis buku antara lain *"Lalu Lintas Penerbangan di Masa Pandemi COVID-19"*, *"Mitigasi Gempa Bumi dan Tsunami"*, *"Mitigasi Banjir"*, *"Modernisasi Transportasi Massal di Indonesia (Sarana dan Prasarana)"* , *"Media Pembelajaran"*, *"Perencanaan Perkerasan Jalan"* , *"Business Process Procement"*, *"Dosen Merdeka"* dan *"Teknologi Bahan dan Material"*.

BAB XIII

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Mainuddin, M.Pd.I
STAI Nahdlatul Wathan Samawa

Hasil penelitian di *Harvard University* Amerika Serikat (Ali Ibrahim Akbar, 2000) menunjukkan bahwa, kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan ditentukan hanya sekitar 20 persen oleh *hard skill* dan sisanya 80 persen oleh *soft skill*. Bahkan orang-orang tersukses di dunia bisa berhasil dikarenakan lebih banyak didukung kemampuan *soft skill* daripada *hard skill*. *Soft skill* merupakan bagian keterampilan dari seseorang yang lebih bersifat pada kehalusan atau sensitivitas perasaan seseorang terhadap lingkungan di sekitarnya. Mengingat *soft skill* lebih mengarah kepada keterampilan psikologis maka dampak yang diakibatkan lebih tidak kasat mata namun tetap bisa dirasakan. Akibat yang bisa dirasakan adalah perilaku sopan, disiplin, keteguhan hati, kemampuan kerja sama, membantu orang lain dan lainnya. *Soft skill* sangat berkaitan dengan karakter seseorang.

Menyadari pentingnya karakter, dewasa ini banyak pihak menuntut peningkatan intensitas dan kualitas pelaksanaan pendidikan karakter pada lembaga pendidikan formal. Tuntutan tersebut didasarkan pada fenomena sosial yang berkembang, yakni meningkatnya kenakalan remaja dalam masyarakat, seperti perkelahian massal dan berbagai

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arthur, J.. 2005. "The Re Emergence of Character Educaitaion in British Education Policy" *British Journal of Educational Studies*. Vol. 53 , No. 3 , September 2005 , pp 239–254.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Daryanto.(2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas.2010. *Pembinaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kemdiknas.
- Megawangi, R. 2011. *Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah: Pengalaman Sekolah Karakter*. Makalah
- Mulkan, M. 2010. *Pendidikan Karakter: Membangun Karakter Anak sejak dari Rumah*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Muslih, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, A.S, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N, Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Zubaidi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

BIODATA PENULIS



Mainuddin, M.Pd.I., lahir di Desa Sebeok, 04 Maret 1984, anak kedua dari Bapak H.Sanapiah dan Ibu Siti Hadia. Pendidikan Formal diawali dari SDN Sebeok (1992-1997), Madrasah Tsanawiyah di Ponpes Nurul Hakim Kediri Lombok-Barat (1997-2000), Madrasah Aliyah Nurul Hakim Kediri Lombok-Barat (2000-2003). Melanjutkan S1 di Universitas Sunan Giri (UNSURI) Surabaya jurusan PAI (2007-2011), S2 Universitas Sunan Giri (UNSURI) Surabaya pada Program Magister Pendidikan Islam konsentrasi Pendidikan Islam (2011-2013).

Saat ini bekerja di Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Nahdlatul Watah Samawa Sumbawa Besar, sebagai Dosen Tetap dan memegang amah pada jabatan Puket I Bidang Akademik (2021-2025). Adapun karya ilmiah dalam bentuk buku yang pernah dipublikasikan yaitu tentang; Strategi Pembelajaran “Orientasi Standar Proses Pendidikan” (2021).

Selain mengajar di STAINW Samawa, mengajar juga di SMK Kesehatan Al-Ma’arif Sumbawa, mengampu Mata Pelajaran PAI. Alamat Jln. Cendrawasih Gg. Mamiri No. 1 RT 01 RW 06 Kel. Lempeh Kec. Sumbawa Kab. Sumbawa, NTB. HP: 082340860367 email: mainuddin@stainwsamawa.ac.id

BAB XIV

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KECAKAPAN HIDUP

Robia Astuti, S.Pd., M.Pd.
Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara dalam menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar. Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual yang digunakan oleh guru untuk mengajar. Pertengahan abad ke-20 media pembelajaran mengalami peningkatan dan pengembangan dengan berbagai usaha pemanfaatan visual dengan melengkapinya melalui penggunaan alat audio, sehingga terciptalah alat bantu berupa audio-visual. Saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas, interaktif serta berbasis teknologi informasi dan komunikasi, seperti adanya komputer dan internet.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat pada saat ini, menuntut kreatifitas guru dalam mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan peraturan pemerintah yang berlaku. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 32 tahun 2013 pasal 43 menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan berhak mengembangkan sumber belajar lainnya sesuai dengan karakteristik materi, peserta didik, dan satuan pendidikan. Dalam Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru juga disebutkan bahwa salah satu tuntunan kompetensi pedagogic dan professional guru

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2012). *Pendidikan Kecakapan Hidup*. Bandung: Alfabeta.
- Ayu Nur Shaumi. (2015). "Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) dalam Pembelajaran Sains di SD/MI". *Jurnal Terampil*, Vol 2 No.2, h.3-4
- Depdiknas. (2003). *Kecakapan hidup – Pendidikan kecakapan hidup*. Jakarta: Depdiknas
- Ending Khoerudin. Media Pembelajaran Bahasa Jerman. Jurusan pendidikan bahasa jerman. FPBS UPI. Diakses melalui <https://adoc.pub/ending-khoerudin-media-pembelajaran-bahasa-jerman-jurusan-pe.html> tanggal 25 September 2021.
- Iis Prasetyo, Entoh Tohani, & Sumarno. (2013). Pengembangan Model Pendidikan Life Skills Berbasis Kewirausahaan Melalui Experiential Learnin. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI*. Vol. 8 No. 2.
- L. Desmawati, T. Suminar, E. Budiartati. (2020). Penerapan Model Pendidikan Kecakapan Hidup Pada Program Pendidikan Kesetaraan Di Kota Semarang. *Journal UNNES*. <https://journal.unnes.ac.id>. Diakses tanggal 25 September 2021.
- Mita Dwi Yulia. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Life Skill Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Adab Makan Dan Minum Kelas Viii Mts N 02 Kotabumi Lampung Utara*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung.
- Mohammad Mustari. (2014). *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sutarjo Adisusilo. (2014). *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Wina Sanjaya. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Prenada.
- Yunita M. Van Gobel. (2020). *Optimalisasi Pembelajaran Kecakapan Hidup (Life Skills) Masa Pandemi Covid-19 Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. Diakses melalui <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/optimalisasi-pembelajaran-kecakapan-hidup-life-skills-masa-pandemi-covid-19-bagi-siswa-madrasah-ibtidaiyah/>. 25 September 2021.

BIODATA PENULIS



Robia Astuti, lahir di Purwodadi kecamatan Gisting kabupaten Tanggamus provinsi Lampung, pada tanggal 11 Desember 1986. Telah menyelesaikan pendidikan dasar dan menengah di kota tersebut. Ia mendapat gelar Sarjana Pendidikan Matematika di STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung pada tahun 2011 dan memperoleh gelar Magister Pendidikan Matematika pada Januari 2014 di Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pengalaman mengajar dibidang matematika dimulai pada tahun 2011, ketika ia menjadi guru tidak tetap di salah satu SMK swasta di Gisting dan beberapa lembaga pendidikan non-formal di kabupaten Tanggamus dan Pringsewu. Sejak tahun 2011 itu pula ia diangkat menjadi asisten dosen tidak tetap di program studi pendidikan matematika STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung yang sekarang telah berubah menjadi Universitas Muhammadiyah Pringsewu dan sejak Mei 2014 sampai sekarang ia diangkat menjadi dosen tetap yayasan di program studi yang sama dan salah satu matakuliah yang diampu adalah matakuliah media pembelajaran matematika berbasis ICT.

Pernah menulis buku hasil pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Panduan Praktis Penilaian Untuk Sekolah Dasar” yang didanai oleh kemristekdikti pada tahun 2019. Sampai sekarang ia aktif melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat terutama dibidang kependidikan, baik yang didanai oleh Universitas Muhammadiyah Pringsewu, Diklitbang PP Muhammadiyah, maupun Kemristekdikti.

Pada tahun 2018 ia mendapatkan dana hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP), pada tahun 2019 ia mendapatkan dana hibah Program Kemitraan Masyarakat (PKM), pada tahun 2019, 2020, dan 2021 ia mendapatkan dana hibah penelitian dan pengabdian dari Diklitbang PP Muhammadiyah.

BAB XV

Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Dr.Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si
Universitas Riau

A. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Membahas media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam bab ini dimulai dari bahasan tentang pengertian media pembelajaran terlebih dahulu. Adapun yang dimaksud dengan media pembelajaran dalam pengertian dari perspektif pendidikan adalah instrumen yang begitu penting dan strategis dan mempengaruhi penentuan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena melalui keberadaan media pembelajaran dapat secara langsung memberikan dinamika tersendiri bagi anak didik atau peserta didik.

Media pembelajaran dari berbagai sumber diketahui berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya secara harfiah adalah tengah, perantara atau pengantar. Dimana dalam bahasa Arab mengandung arti media perantara atau juga disebut pengantar pesan dari orang yang mengirim pesan kepada orang yang menerima pesan tersebut.

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (1997 : 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 1997, *Media Pengajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Basyiruddin Usman, Asnawir, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Ciputat Pers
- Hamalik, Oemar, 1989, *Media Pendidikan*, Bandung : Citra Aditya
- Nuraini, A, 2012. *Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran di Sekolah*. Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora. 2(III). Hlm.106-119.
- Pingge, Heronimus Delu, 2017, *Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah*, Jurnal Edukasi Sumba, Vol. 01, No. 02, Edisi September 2017, 128–135 yang diakses dari : <https://core.ac.uk/download/pdf/287372562.pdf>
- Rahayu, Endah Dwi, 2021, *Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar*, diakses dari : <https://retizen.republika.co.id/posts/10513/media-pembelajaran-berbasis-kearifan-lokal-di-sekolah-dasar>.
- Shalahuddin, Mahfud, 1986, *Media Pendidikan Agama*, Bandung : Bina Islam
- Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional
- Wagiran. 2012. Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Hamemayu Hayuning Buwana (Identifikasi Nilai-nilai Karakter Berbasis Budaya). Jurnal Pendidikan Karakter. Tahun II No. III, hal 329-339

BIODATA PENULIS



Dr. Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si. lahir di Medan, 12 Agustus 1973 dari pasangan Ayahnya yang bernama H. Djunusin Harahap, BA dan Ibunya yang bernama Hj. Nurmiyah Siregar. Saat ini bertugas sebagai Dosen tetap di Universitas Riau pada program studi Administrasi Publik.

Gelar S.Sos. diperoleh dari Universitas Riau (1997), gelar M.Si. diperoleh dari Program Magister Ilmu Administrasi Universitas Riau (2004), dan gelar Dr. diperoleh dari Program Doktor Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya (2011). Pernah menempuh Sandwich Like Program di La Trobe University, Melbourne, Victoria, Australia (2009). Pengurus Asosiasi Ilmuwan Administrasi Negara (AsIAN) Indonesia.

BAB XVI

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEWIRAUSAHAAN/ENTREPRENEUR

Triwik Sri Mulati, M.Mid
Poltekkes Kemenkes Surakarta

A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran sebagai alat untuk mengantarkan kemampuan siswa/mahasiswa dalam mengapresiasi sejumlah kemampuan, pengetahuan dan sikapnya dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari dalam proses pembelajaran. Setiap orang memiliki kemampuan yang bervariasi dalam belajar. Hal ini karena latar belakang siswa/mahasiswa akibat adanya faktor internal maupun eksternal penyebab kendala anak belajar. Sebagai contoh ada beberapa orang kesulitan untuk bisa konsentrasi dalam belajar karena faktor keturunan yaitu keterbelakangan mental orang tuanya sehingga dimungkinkan dapat mempengaruhi totalitas belajar siswa/mahasiswa. Selain itu, tuntutan keluarga secara psikologis juga kekurangan gizi nutrisi makanan juga akan mempengaruhi belajar siswa/mahasiswa. Dan yang menjadi prioritas kegagalan pelaksanaan pembelajaran karena tenaga pendidik kurang memaksimalkan menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk melatih dan mengasah kemampuan kewirausahaan, yang nantinya dapat memberi wawasan kemandirian siswa/mahasiswa dalam terjun di masyarakat nanti (Yulianti dan Hartatik, 2014).

Pada masa modern ini sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengantarkan pemahaman siswa/mahasiswa dalam

menyelesaikan masalah-masalah dalam proses pembelajaran baik di kelas, di rumah maupun dimana mereka beraktivitas nantinya, sebagai salah satu alternatif media yang digunakan adalah media berbasis kewirausahaan/entrepreneurship. Media ini menawarkan bagaimana siswa/mahasiswa bisa melatih tanggung jawab diri, kemandirian menanggung resiko, punya komitmen tinggi untuk mengejar cita-citanya. Harapannya mereka tidak hanya mampu dalam pengetahuan kognitif saja akan tetapi mereka dapat memiliki kemampuan dan sikap yang baik dan siap menyongsong masa depannya di masa depan nanti (Yulianti dan Hartatik, 2014).

Tantangan umum pembangunan bidang pendidikan adalah bagaimana membangun sistem pendidikan agar semakin mampu membentuk manusia dan masyarakat yang maju dan mandiri serta tanggap menghadapi perubahan zaman, perkembangan Iptek dan tuntutan pembangunan. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa kualitas produk pendidikan dan daya serapnya masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu pendekatan yang diterapkan dalam menyajikan pembelajaran akan lebih baik memadukan antara pengalaman proses dan pemahaman produk dalam bentuk pengalaman langsung di lapangan. Sehingga pembelajaran diarahkan pada kegiatan-kegiatan yang mendorong mahasiswa belajar secara aktif merumuskan konsep berdasarkan fakta-fakta empiris di lapangan. Selain itu nantinya lulusan mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan ide kreativitasnya dalam proses pelaksanaan praktek di lapangan melalui jiwa kewirausahaan dalam hal memasarkan produk-produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran yang telah di ikutinya (Sakti, dkk, 2018).

Kurikulum pendidikan harus mencakup empat hal. Pertama, hasil akhir pendidikan yang harus dicapai peserta didik dan dirumuskan sebagai kompetensi lulusan. Kedua, kandungan materi yang harus

DAFTAR PUSTAKA

- Aghajani, H., & Abbasqholipour, M. 2012. Explanation of Relationships between Biographical Characteristics and Entrepreneurship Spirit of Students. *Iranian Journal of Management Studies (IJMS)*. Vol 5, No. 1. Pp. 63- 78.
- Arends, Richard I. (1997). *Classroom Instruction and Management*. New York: Mc Graw-Hill Companies, Inc.
- Astamoen, Moko. P. 2008. *Entrepreneurship dalam Perspektif Kondisi Bangsa Indonesia*, Bandung: Alfabeta.
- Blanchard, Allan. (2001). *Contextual Teaching and Learning*. [Http://www.contextual.org/](http://www.contextual.org/)
- Clouse, R.W., Aniello, J., & Biernaeki, J. 2005. A Problem-Based Learning Environment for Engineering Entrepreneurship. *Prosiding of the 2005 American Society for Engineering Education Annual Conference & Exposition*.
- Collins. 1992. *Toward a Design Science of Education*. In E. Scanion & T. O'shea (Eds). *New Direction in Educational Technology* (pp. 15-22). New York: Springer-Verlag.
- Cord. 2001. *Contextual Learning Resource*. Tersedia pada: <http://www.cord.org/lev2.cfm/65>.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah: Buku 5 Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual*. Jakarta: Depdiknas.
- Edwards, L.J. & Muir, E.J. 2005. Promoting Entrepreneurship at The University Glamorgan Through Formal and Informal Learning. *Journal of Small Business and Enterprise Development*; 12, 4; ABI/INFORM Global, pg. 613.

- Ekpoh, U.I., & Edet, A.O. 2011. Entrepreneurship Education and Career Intentions of Testiary Education Student in Akwa Ibom and Cross River states, Nigeria. *International Education Studies*, Vol 4, No. 1.
- Farida, E., Djatmika, E.,T., Siswoyo, B.,B., Witjaksono, M. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Proyek untuk Menumbuhkan Semangat Wirausaha Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro. *JPEK*, vol 1, no. 1, hal 8-18. [file:///C:/Users/ASUS_X441U/Downloads/461-1582-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASUS_X441U/Downloads/461-1582-1-PB%20(1).pdf)
- Fitriati, Rachma. 2011. Entrepreneurship Education: Toward Models in Several Indonesia's University. *Prosiding The 4th International Conference on Indonesia Studies: "Unity, Diversity and Future"*.
- Gaer. 1998. Whats is Project-Based Learning? <http://members.aol.com>.
- Hartatik, 2013. Kajian Kantin Jujur dalam Peningkatkan Pendidikan Karakter untuk Mewujudkan Siswa Kreatif Tingkat Sekolah Dasar (SD) Studi Kasus di SDN Panggungrejo 04 Kepanjen Malang.
- Khan, S.A. 2007-2008. Entrepreneurship Education in Pakistani Universities. University of Essex Southend-on-Sea, School of Entrepreneurship and Business.
- Sakti, A.,M., Randadari, D., Zakiyya, H., Prapanca, D. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Praktek Berbasis Kewirausahaan pada Mata Kuliah Teknik Pelapisan di Jurusan Pendidikan Teknik Mesin FT-UNESA. *LPPM - Universitas Negeri Surabaya*.
- Yulianti dan Hartatik,(2014) Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Enterpreneurship. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*,Jilid 1, Nomor 4, September 2014, hlm. 283-287 <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=4240>

[46&val=5722&title=PENTINGNYA%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20BERBASIS%20ENTREPRENEURSHIP](#)

Yulianti, 2014. Model dan Perancangan Kantin Jujur Berbasis Entrepreneurship di Tingkat Sekolah Dasar. Sulistyowati, Endah. 2012. Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter, Yogyakarta: pt. Citra Aji Parama.

BIODATA PENULIS



Penulis, Triwik Sri Mulati, M.Mid saat ini bekerja sebagai staf pengajar di Poltekkes Kemenkes Surakarta Jurusan kebidanan Prodi Sarjana Terapan Kebidanan Lanjut Pendidikan Profesi Bidan Program Profesi dan Prodi DIII Kebidanan. Penulis telah bekerja di dunia pendidikan sejak tahun 1998 sampai sekarang. Penulis berkecimpung di Kebidanan dan melakukan banyak kegiatan organisasi serta pelatihan di bidang kebidanan. Hoby penulis adalah membaca. Cita-cita penulis yang belum terwujud yaitu menulis buku dan novel secara mandiri. Motto hidup penulis adalah “Senantiasa bersyukur dan bersukacita di dalam Tuhan”.

BAB I KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd

BAB II PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Binti Anisaul Khasanah, M.Pd

BAB III FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Ros Endah Happy Patriyani, S.Kp.,Ns.,M.Kep

BAB IV LANDASAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Nahriana, M.Pd

BAB V MEDIA PEMBELAJARAN 2 DIMENSI

Heny Trikusuma Hidayati, M.Pd

BAB VI MEDIA PEMBELAJARAN 3 DIMENSI

Zaifatur Ridha, M.Pd.I

BAB VII MEDIA PEMBELAJARAN MUTAKHIR

Rita Umami, M.Pd

BAB VIII MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Rahmatullah, S.Pd., M.E

BAB IX KRITERIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Nur Rahmah, S.Si., M.Pd

BAB X LANGKAH – LANGKAH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Nurmitasari, M.Pd

BAB XI ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Inanna, S.Pd., M.Pd

BAB XII METODE PEMBELAJARAN BERBASIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

DR. Masdjana, ST., MT

BAB XIII MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Mainuddin, M.Pd.I

BAB XIV MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KECAKAPAN HIDUP

Robia astuti, S.Pd., M.Pd.

BAB XV MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Dr.Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si

BAB XVI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEWIRAUSAHAAN / ENTREPRENEUR

Triwik Sri Mulati, M.Mid



CV. Tahta Media Group
Klaten, Jawa Tengah
Web : www.tahtamedia.com
Ig : tahtamedia group
Telp/WA : +62 813 5346 4169

