
Media Pembelajaran IPS yang Inovatif

Rokaliana

Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.370](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.370)

Submitted:

March 2, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

*PPL II, spatial pattern,
learning strategy, NNA*

ABSTRACT

In this all-digital era, education in Indonesia is increasingly facing massive challenges in achieving educational goals. Among the many options for developing existing learning components, the learning media has a high creative power. Because the learning media contains elements to facilitate/help the learning process, the results of the application of the media can be seen directly. The purpose of this research is to find out the innovative social studies learning media. From the results of the study, there are five steps to determine learning media, namely designing learning media, determining the media to be selected, designing learning media innovations, starting to make learning media, applying media in the learning process.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Rokaliana

Program Studi Program Studi Magister Pendidikan IPS,

Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jalan K.H. Ahmad Dahlan Dusun III Dukuh Waluh Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia.

Email: Rokaliana4@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Di era yang serba digital ini, pendidikan di Indonesia semakin mendapat tantangan yang begitu masif dalam mencapai tujuan pendidikan. Berbagai kebijakan telah dilakukan oleh pemerintah guna memperbaiki pendidikan di Indonesia. Salah satu yang terbaru adalah kebijakan “Merdeka Belajar” oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Terdapat dua asumsi yang terjadi. Pertama bagi pendidik yang punya daya kreatifitas dan inovasi tinggi akan semakin terpacu dan memberi ruang luas untuk berkreasi dan berinovasi. Namun bagi pendidik yang biasa-biasa saja, bahkan pendidik yang bergaya intruksional, akan cenderung berdiam diri dan mengambil sikap *wait and see*. Dari asumsi tersebut mempunyai pemikiran bahwa inovasi pendidik harus dibangkitkan terlebih dahulu. Apapun kebijakannya, jika dari pendidik punya daya inovasi tinggi maka akan dengan mudah dalam mengembangkan pendidikan. Pendidik dalam hal ini adalah semua profesi yang sesuai dengan kualifikasinya yang berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan, termasuk dalam hal ini adalah guru.

Dalam kaitannya dengan pendidik, Inovasi pendidikan dapat di kembangkan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran adalah Suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar.¹ Komponen pembelajaran meliputi peserta didik, pengajar, materi bahan, metode, model,

¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana. Media Pembelajaran (Bandung: CV Wacana Prima), h. 1.

media pembelajaran, evaluasi, pra sarana, pembiayaan, kurikulum. Diantara banyak pilhan pengembangan komponen pembelajaran yang ada, maka media pembelajaran mempunyai daya pemantik kreatifitas yang tinggi. Mengapa?, karena dalam media pembelajaran mengandung unsur untuk mempermudah/membantu proses pembelajaran, hasilnya penerapan media dapat dilihat langsung, ada produk tampak mata dan sebagai daya pembeda sebuah kreatifitas antar pendidik itu sendiri.

Oleh karena itu penting bagi seorang pendidik untuk menyiapkan media pembelajaran agar pembelajaran berlangsung dengan teratur. Teknik komunikasi dalam pembelajaran juga diperlukan, bagaimana menyampaikan pesan atau materi pembelajaran serta bagaimana mengembangkan dialog antara guru dan murid atau sesama murid secara efektif. Banyak cara yang dapat dilakukan pendidik untuk menyampaikan pembelajaran yakni dengan ceramah, demonstrasi atau eksperimen, sosiodrama, permainan, kerja lapangan, memberikan tugas, karya wisata dan kerja kelompok.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pustaka dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan literatur (kepustakaan), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian terdahulu. Teknik kepustakaan adalah “penelitian kepustakaan yang dilaksanakan dengan cara membaca, menelaah dan mencatat berbagai literatur atau bahan bacaan yang sesuai dengan pokok bahasan, kemudian disaring dan dituangkan dalam kerangka pemikiran secara teoritis”. Teknik ini dilakukan guna memperkuat fakta untuk membandingkan perbedaan dan atau persamaan antara teori dan praktek yang sedang penulis teliti terkait masalah yang diteliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Munadi mendefinisikan media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.²

Menurut Arsyad mendeskripsikan “secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran”³

Sedangkan pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.⁴

Adapun landasan pelaksanaan media pembelajaran antara lain:⁵

- 1) Landasan Filosofis, secara Filosofis, model pendidikan hendaknya merupakan bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil karya dari pendidikan itu sendiri.
- 2) Landasan Sosiologis Komunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, oleh karena itu komunikasi tidak langsung dengan cara menggunakan media dan juga dipandang sebagai proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan sehingga dapat diterima oleh penerima pesan.

² Yudhi Munadi, Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru, (Jakarta: Gaung Persada, 2010), h. 7.

³ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), .h. 3.

⁴ Yunus Nawaga, Metodologi Pengajaran Agama Islam, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), h. 137.

⁵ Nur Hayati Yusuf, Media Pengajaran, (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2005), h. 10-16.

- 3) Landasan Psikologis, penyusunan tujuan instruksional dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, disamping itu guru perlu menentukan dan mengorganisasi berbagai komponen media pengajaran. Guru akan dapat mengorganisir komponen pengajaran dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar atau tipe-tipe belajar, dimana hakikat perbuatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku atau kepribadian bagi orang yang belajar, baik perubahan dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Bretz sebagai berikut:⁶

- a) Media cetak; ukuran utamanya simbol verbal
- b) Media audio; unsur utamanya suara
- c) Media semi gerak; unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gerak
- d) Media visual diam; unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gambar
- e) Media visual gerak; unsur utamanya gambar, garis, simbol verbal, dan gerak
- f) Media audio; unsur utamanya suara, dan simbol verbal
- g) Media audio visual diam; unsur utamanya suara, gambar, garis, dan simbol verbal
- h) Media audio visual gerak; unsur utamanya mencakup kelima - lima yaitu suara, gambar, garis, simbol verbal dan gerak

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

1) Media Pembelajaran Elektronik

Televisi sebagai Media Pembelajaran, televisi merupakan media yang dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsure gerak. Dilihat dari sudut jumlah penerima pesannya, televisi tergolong ke dalam media massa.⁷ Menurut Azhar Arsyad, televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat di lihat dan suara yang dapat di dengar.

Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang di rencanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya.⁸ Televisi pendidikan itu tidak hanya menghibur, tetapi yang lebih penting adalah mendidik. Oleh karena itu ia memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain; di tuntun oleh instruktur, sistematis, teratur dan beraturan, terpadu.

Televisi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran jika televisi dapat berfungsi sebagai penyalur pesan pembelajaran. Sebab tidak semua jenis program dalam televisi dapat berfungsi sebagai penyalur pesan pembelajaran. Apalagi akhir-akhir ini banyak program televisi yang tidak edukatif, baik dari sisi konten maupun tampilan. Televisi pendidikan telah di desain dan di kembangkan secara khusus untuk kepentingan pembelajaran. Sehingga program dan tampilannya telah di sesuaikan dengan isi dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, ada beberapa prinsip agar televisi dapat di gunakan dalam pembelajaran, sebagai berikut :⁹

- a) Relevan dengan tujuan pembelajaran
- b) Meningkatkan motivasi dan menarik bagi peserta didik
- c) Program dan tampilan sesuai isi pembelajaran
- d) Mudah digunakan dalam pembelajaran
- e) Guru terampil mengoperasikan dalam pembelajaran.

2) Pembelajaran Berbasis Komputer

Komputer merupakan salah satu bentuk media pembelajaran. Keberadaan komputer bisa menjadi alat bantu belajar sekaligus bisa menjadi sumber belajar yang bisa membantu guru dan peserta didik dalam menyalurkan dan menerima materi pembelajaran agar lebih optimal. Memfungsikan perangkat yang ada dalam jaringan komputer, pembelajaran akan bisa lebih efektif dan efisien. Sebab komputer bisa menampilkan pesan secara visual, audio, bahkan audio-visual.

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini

⁶ Arief, dkk, Media pendidikan, (Jakarta: Rajawali, 1996), h. 38.

⁷ Sadiman, Arif S, Media Pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya (Jakarta: PT. Perindo Persada, 2006), h. 71.

⁸ Arsyad, Azar, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 51.

⁹ 2HM Musfiqon, 2012, MEDIA & SUMBER PEMBELAJARAN (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher), h. 92.

dapat berdampak positif dan negative pada suatu negara. Orang-orang dari berbagai negara dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi.¹⁰

Media pembelajaran berbasis komputer sangatlah di perlukan, sebab media komputer memiliki karakteristik yang mudah di pahami dan di gunakan dalam pembelajaran. Dewasa ini komputer makin diminati dan makin banyak di gunakan dalam pembelajaran. Begitu pula perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Teknologi tinggi yang berbasis komputer dan televisi yang memberi keluasaan anak didik untuk mengadopsi pengetahuan dari media tersebut yang dapat mendukung pembelajaran di kelas.¹¹ Apapun media yang di gunakan dalam pembelajaran akan memiliki manfaat dan berfungsi optimal jika seorang guru dan peserta didik bisa mengoperasionalkan secara baik.

Penggunaan komputer dalam dunia pendidikan dikenal dengan program e-learning. E-learning di Indonesia telah di kembangkan di bawah naungan program Telematika pendidikan atau program E-education. Hal ini digunakan pada segala bentuk teknologi komunikasi untuk menciptakan, mengelola, dan memberikan informasi. Eeducation berhubungan dengan pemanfaatan media komunikasi dan teknologi komunikasi, seperti computer, internet, telepon, televisi/video, radio, dan alat bantu audiovisual lainnya yang digunakan dalam pendidikan.

Pembelajaran berbasis WEB yang populer dengan sebutan Web-Based Education (WBE) atau kadang di sebut dengan e-learning (elektronik learning), dapat di definisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web.

3) Media Pembelajaran Cetak

a) Jurnal

Awalnya jurnal merupakan catatan pribadi berisi pengalaman yang secara runtut menimpa penulisnya. Sekarang biasanya jurnal diartikan sebagai terbitan berkala yang dikeluarkan oleh perguruan tinggi atau organisasi profesi tertentu. Isinya berupa terobosan atau penelitian yang dihasilkan oleh kalangan akademik.

b) Bulletin

Media cetak ini biasanya dibuat untuk kalangan tertentu atau intern saja. Dan media ini biasanya hanya terdiri dari beberapa halaman, serta dibuat dengan konsep sederhana. Buletin juga tidak dibuat untuk kepentingan komersial.

c) Artikel

Tulisan lepas tentang berbagai hal yang aktual, merupakan opini pribadi penulis. Bahan tulisan berasal dari referensi, isinya merupakan pandangan, penilaian dan solusi penulis. Penulisnya bisa dari dalam (wartawan koran/ majalah tersebut) atau orang luar.

d) Buku Pelajaran / Buku

Buku pelajaran merupakan alat pelajaran yang paling populer dan banyak digunakan di tengah-tengah penggunaan alat pelajaran lainnya, lebih-lebih akhir-akhir ini, dimana alat cetak telah memasuki abad super modern. Buku pelajaran mempunyai nilai tertentu, seperti membantu guru dalam merealisasikan kurikulum, memudahkan kontinuitas pelajaran, dapat dijadikan pegangan, memancing aspirasi, dapat menyajikan materi yang seragam, mudah diulang dan sebagainya.

e) Gambar/Foto

Diantara media pembelajaran, gambar/foto adalah media paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimanamana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata.¹²

4) Media Pembelajaran Digital

a) Media Film

Film atau gambar hidup merupakan gambargambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat

¹⁰ Rusman, Model-model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), h. 285.

¹¹ Joyce, Bruce, The New Structure of School Improvement Inquiring (Philadelphia: Open University Pres, 1999), h. 6.

¹² Sadiman, Arif S, Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya (Jakarta, PT. Perindo Persada, 2005), h. 29

gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu.

Film pada hakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombinasikan dua macam indera pada saat yang sama. Film yang dimaksud disini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran penerangan, atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industry, kejadian-kejadian dalam alam, tata cara kehidupan di negara asing, berbagai industri dan pertambangan, mengajarkan suatu keterampilan, sejarah kehidupan orang-orang besar dan sebagainya

b) Rekaman Audio

Rekaman berasal dari kata dasar rekam yang diantara artinya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:737) adalah alur-alur bunyi (suara) pada piringan hitam, dan sebagainya. Rekaman berarti sesuatu yang direkam dapat berupa suara, gambar atau cetakan dan sebagainya. Media rekaman ini bisa berupa suara musik, suara manusia, suara binatang atau yang lainnya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

c) Rekaman Video

Video merupakan sarana yang paling tepat dan sangat akurat dalam menyampaikan pesan dalam bentuk audio-visual. Video akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Peserta didik lebih suka menggunakan video untuk mempelajari bahasa melalui penayangan film atau hiburan di dalam kelas. Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; motion), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Hasil Penelitian

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sendiri memiliki tujuan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan mudah diterapkan. Tetapi realitanya media pembelajaran sering terabaikan dengan alasan terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya. Agar proses belajar mudah dan efisien, pendidik harus memilih media yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Macam macam inovasi media pembelajaran banyak ragam yang sebenarnya bisa diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Langkah pertama yang harus dilakukan oleh pendidik dalam merancang sebuah media pembelajaran adalah menganalisis kebutuhan media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pendidik akan memulai dari menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan KI, KD, IPK dan karakteristik peserta didik. Salah satu format yang dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran adalah dengan format analisis kebutuhan media pembelajaran dalam satu semester berjalan atau dapat juga dalam satu tahun berjalan. Fungsi dari format tersebut adalah agar media dapat terinventarisir atau terpetakan dengan baik dan di sesuaikan dengan kompetensi dasar atau tema yang ada. Dari sini nantinya sebagai acuan untuk memasukkan bentuk media dalam pelaksanaan pembelajaran.

Langkah kedua adalah menentukan media yang akan di pilih mendasar pada hasil analisis yang telah dilakukan. Media yang terpilih dapat berwujud media yang sudah ada, tinggal memakainya maupun media yang belum ada dan harus di buat terlebih dahulu. Media buatan sendiri inilah yang memungkinkan adanya inovasi media pembelajaran. Jika pemetaan media di lakukan secara rapi dalam distribusi alokasi waktu, maka seorang pendidik dapat mempersiapkan pembuatan media jauh-jauh hari sebelum pelaksanaan penggunaan media tersebut.

Langkah ketiga adalah merancang inovasi media pembelajaran. Ketika media telah terpetakan dalam satu semester maka pendidik tinggal menentukan media pembelajaran mana saja yang akan dibuat. Media yang terpilih akan di buat rancangan atau desain media pembelajaran. Dalam rancangan tersebut memuat nama media terpilih, bentuk rancangan/sketsa media, bahan-bahan yang di perlukan dalam pembuatan media, langkah-langkah pembuatan media dan deskripsi penerapan media dalam pembelajaran.

Langkah keempat adalah memulai pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran ini sebaiknya dilakukan jauh sebelum pelaksanaan pembelajaran. Maka inilah pentingnya menganalisis dan merancang media pembelajaran. Dengan hasil analisis dan bentuk rancangan tersebut maka seorang pendidik akan mengetahui media apa yang harus di buat dan langkah apa yang harus dimulai. Pembuatan dapat dilakukan satu semester sebelum semester tersebut berjalan. Pembuatan dapat pula berkolaborasi dengan pendidik mata pelajaran lain. Misalnya pendidik yang berkompeten dengan komputer dan berdaya seni tinggi. Hal ini akan menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Langkah kelima adalah menerapkan media pada proses pembelajaran baik itu di kelas maupun di luar kelas. Penerapan ini sangat erat kaitannya dengan metode yang di pakai dalam proses pembelajaran. Maka

dalam RPP tertuang pula media apa yang akan di gunakan dalam pembelajaran tersebut. Setelah semua di lakukan, maka langkah kelima adalah mengadakan evaluasi kebermanfaatan media pembelajaran. Sebuah media pembelajaran tidak akan dapat di ketahui efektifitasnya jika belum ada sebuah uji coba atau evaluasi kebermanfaatan dari media tersebut. Banyak cara yang dapat dilakukan dalam uji coba media pembelajaran, baik dengan penelitian maupun pengkajian atas hasil karya media yang diciptakan.

Penciptaan sebuah inovasi media pembelajaran memang tidak terlepas dari sebuah inspirasi. Inspirasi dapat muncul di mana saja, kapan saja dan dari sumber manapun. Sebuah inspirasi dapat terpantik dari unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur instrinsik berasal dari dalam diri seorang pendidik. Misalnya seorang pendidik menciptakan media pembelajaran baru karena memang sebuah kebutuhan yang mengharuskan mereka membuat media pembelajaran dikarenakan di sekolahnya tidak ada atau kekurangan media yang dibutuhkan. Unsur ekstrinsik adalah unsur dari luar seorang pendidik. Misalnya inovasi media pembelajaran mata pelajaran IPS dapat di peroleh dari hasil pengamatan pada karya-karya inovasi media pembelajaran orang lain, selanjutnya diolah menjadi sebuah karya media pembelajaran dalam bentuk yang baru, maka media tersebut terinspirasi oleh media orang lain. Pembelajaran dengan menggunakan media akan membuat semangat dan minat belajar peserta didik meningkat.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran memang tidak terlepas dari sebuah inspirasi. Inspirasi dapat muncul di mana saja, kapan saja dan dari sumber manapun. Sebuah inspirasi dapat terpantik dari unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur instrinsik berasal dari dalam diri seorang pendidik. Misalnya seorang pendidik menciptakan media pembelajaran baru karena memang sebuah kebutuhan yang mengharuskan mereka membuat media pembelajaran dikarenakan di sekolahnya tidak ada atau kekurangan media yang dibutuhkan. Pembelajaran dengan menggunakan media akan membuat semangat dan minat belajar peserta didik meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arief, Dkk. 1996. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali.
- [2] Arsyad, Ahzar. 2002. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [3] Joyce, Bruce. 1999. The News Structure Of School Improvement Inquiring Philadelphia: Open University Press.
- [4] Munadi, Yudhi. 2010. Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada.
- [5] Musfiqon, Hm. 2012. Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- [6] Nawaga, Yunus. 2000. Metodologi Pengajaran Agama Islam. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- [7] Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [8] Sadiman, Arif S. 2006. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Perindo Persada.
- [9] Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- [10] Yusuf, Nur Hayati. 2005. Media Pengajaran. Surabaya: Dakwah Digital Press.