

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Nurul Audie

Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Kota Serang, Indonesia
E-mail: nurulaudies@gmail.com

Abstract

This paper describes the use of media in learning as an intermediary to facilitate the delivery of learning material. Learning media is designed as well as possible by educators so that students can more easily absorb learning material and also increase the stimulus of students to learn. As time goes on, learning media are also increasingly sophisticated from those using traditional media to modern ones like now. The use of instructional media also helps students to absorb the same material as others, giving rise to the same perception among students with one another and helping students to understand the material conveyed by students.

Keywords: *media, learning, material*

Abstrak

Tulisan ini menjelaskan tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran sebagai perantara untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran dirancang sebaik mungkin oleh pendidik agar peserta didik dapat lebih mudah untuk menyerap materi pembelajaran dan juga meningkatkan stimulus peserta didik untuk belajar. Semakin berkembangnya zaman, media pembelajaran juga semakin canggih dari yang menggunakan media tradisional hingga modern seperti sekarang. Penggunaan media pembelajaranpun membantu peserta didik untuk menyerap materi sama dengan yang lainnya sehingga menimbulkan persepsi yang sama antar siswa yang satu dengan yang lainnya dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih maksimal.

Kata kunci: media, pembelajaran, materi

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara dalam Kongres Taman Siswa yang pertama pada tahun 1930 menyebutkan: Pendidikan umumnya daya upaya untuk memajukan pertumbuhannya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual), dan tubuh anak; dalam Taman Siswa tidak boleh dipisah-pisahkan bagian-bagian itu agar memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunianya (Djaelani: 2015: 5). Menurut Suprpto (1975), pendidikan adalah proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan

sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi.

Pendidikan tidak hanya dilihat sebagai suatu usaha pemberian informasi atau ilmu dan pembentukan karakteristik dan keterampilan saja, tetapi dalam arti luas dapat dianggap sebagai mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan hanya sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang nanti, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang

didalam tahap perkembangan menuju ketinggian kedewasaannya.

Didalam proses mengajar terdapat lima komponen yang penting dalam proses mengajar yaitu adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. dalam kegiatan proses mengajar, kelima komponen ini sangat mempengaruhi satu sama. Seperti misalnya dalam pemilihan metode dalam proses menyampaikan materi pembelajaran akan berpengaruh dengan media pembelajaran apa yang akan kita gunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang bersangkutan.

Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik tetapi penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut. Penggunaan media pembelajaranpun sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Tetapi masih aja ada yang mengabaikan penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan mengajar. Alasan seperti sulitnya mendapatkan media yang akan digunakan, tidak cukupnya waktu untuk membuat media pembelajaran, tidak adanya biaya, dll. Penggunaan media pembelajaranpun memiliki karakteristik tersendiri seperti salah satunya adalah relatif

murah. Pembuatan media pembelajaran harus memikirkan juga berapa *budget* yang kita miliki untuk membuat media pembelajaran tersebut agar media tersebut sesuai seperti yang kita ekspektasikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi literatur sebagai metode penelitian dengan digunakannya beberapa literatur berupa jurnal dan buku yang terkait dengan media pembelajaran dan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan karena agar peserta didik tidak cenderung bosan dan agar proses pembelajarapun tidak cenderung monoton dan terlalu normatif agar tidak menghambat proses *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar agar tidak membuat peserta didik selama proses belajar cenderung membosankan.

Kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran haruslah melalui proses belajar yang amat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar (Arsyad: 2017). Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Tanpa

adanya motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

Aspek kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Kedua, aspek afektif yaitu tentang sikap dan nilai. Aspek afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ketiga, aspek psikomotorik tentang hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) 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. Dari yang dimaksud Gerlach & Ely, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media.

AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah proses komunikasi karena adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik ketika proses kegiatan belajar mengajar.

Kata media sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (1987:234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator*, media menunjukkan fungsi dan perannya, yaitu media sebagai yang mengatur hubungan antara dua pihak dalam proses pembelajaran.

Marshall McLuhan (Hamalik: 2003: 201) mengatakan bahwa media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Yang dimaksud McLuhan dalam pengertiannya adalah, media komunikasi seperti telepon, surat adalah sebuah jembatan yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.

Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara

sumber, dan penerima. Apabila media-media seperti televisi, film, foto, radio, dll membawa isi yang berupa pesan-pesan yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Menurut UU Sisdiknas no. 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibimbing oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan intelektual siswa, serta dapat mampu mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Menurut Sugandi, dkk (2004: 9) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang berarti *self instruction* (dari internal) dan *external instruction* (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang bersifat *teaching* atau pengajaran. Dalam pembelajaran yang bersifat eksternal prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya akan menjadi prinsip-prinsip pembelajaran.

Schramm (1977) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Azhar (2011) pengertian media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar

atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu guru dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik ketika dalam proses kegiatan mengajar.

Dalam berkomunikasi kita menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, begitu juga dalam ranah pendidikan. Dengan digunakannya media pembelajaran dalam mengajar, pendidik dapat mengefisienkan waktu dalam menyampaikan materi pelajaran karena waktu pelajaran sangatlah singkat dan terbatas. Oleh sebab itu, para pendidik diharapkan mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikannya itu secara efisien, dalam waktu yang singkat tapi banyak informasi yang diberikan.

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu untuk melakukannya.

1. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan membangun sebuah peristiwa atau objek. Sebuah peristiwa tersebut disusun kembali dengan dikumpulkan oleh suatu media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Segala apapun yang

ditangkap oleh kamera dengan mudah dapat direproduksi dan mudah digunakan ketika diperlukan.

Ciri fiksatif ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada digunakan setiap saat. Peristiwa yang hanya terjadi satu tahun sekali misalnya dapat diabadikan dan digunakan untuk media pembelajaran karena sudah disimpan.

2. Ciri Manipulatif

Perubahan suatu kejadian dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari misalnya dapat dipersingkat menjadi hanya beberapa menit dengan adanya fitur *timelapse*. Misalnya bagaimana proses terjadinya larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu membutuhkan waktu yang lama tetapi dapat dipersingkat menjadi 2-3 menit karena dipercepat menggunakan fitur *timelapse*. Tetapi, selain adanya fitur *timelapse* ada juga fitur *slow motion* yang dapat memperlambat sebuah gerakan divideo. Misalnya gerakan reaksi sebuah eksperimen di pelajaran kimia, gerakan reaksi tersebut dapat diperlanbat agar siswa dapat melihat dengan jelas reaksi kimia tersebut. Media seperti video, film kejadian dapat diedit sehingga pendidik hanya menampilkan bagian-bagian yang penting saja. Kemampuan media dari ciri manipulatif ini memerlukan perhatian sungguh-sungguh apabila terjadi kesalahan didalam pengeditan ketiga memotong

bagian-bagian video atau urutan video agar tidak terjadinya multitafsir atau makna yang berbeda dari makna yang sebenarnya dari video tersebut.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif mengenai peristiwa tersebut seakan-akan ikut terlibat dalam peristiwa tersebut. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

Menurut Nana Sudjana (1991: 3) , jenis media terbagi 4 yaitu:

1. Media grafis atau media dua dimensi seperti foto, kartun, bagan, komik, dan lain-lain.
2. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model, solid model, model penampang, mock up, diorama, dll.
3. Media proyeksi seperti slide, film, OHP.
4. Penggunaan dan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi yang sedang terjadi di masyarakat apalagi di zaman globalisasi seperti sekarang ini.

Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahirnya teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran.

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasglow (1990: 181-183) dibagi kedalam dua kategori luas yaitu pemilihan media tradisional dan pemilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan, yaitu proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, filmstrips.
 - b. Visual yang tak diproyeksikan yaitu, gambar atau poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran dan papan info.
 - c. Audio, yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
 - d. Penyajian multimedia, yaitu slide plus suara, multi-image.
 - e. Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu, film, televisi, dan video.
 - f. Cetak, yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, dan lembaran lepas.
 - g. Permainan, yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.

h. Realita, yaitu model, spesimen, dan manipulatif.

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi, yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis mikroprosesor yaitu, computer assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intilijen, dan interaktif.

Kemp & Dayton (1985) dalam buku Azhar Arsyad (2017:30) mengelompokkan media kedalam delapan jenis yaitu, 1) media cetakan, 2) media pajang 3) overhead transparencies, 4) rekaman audio tape 5) seri slide dan film strips, 6) penyajian multi-image, 7) rekaman video dan film hidup, dan 8) komputer.

Dalam keadaan realita, daya tangkap siswa jika guru menggunakan metode ceramah hanya dapat menyerap 5% dari apa yang diomongkan pendidik.

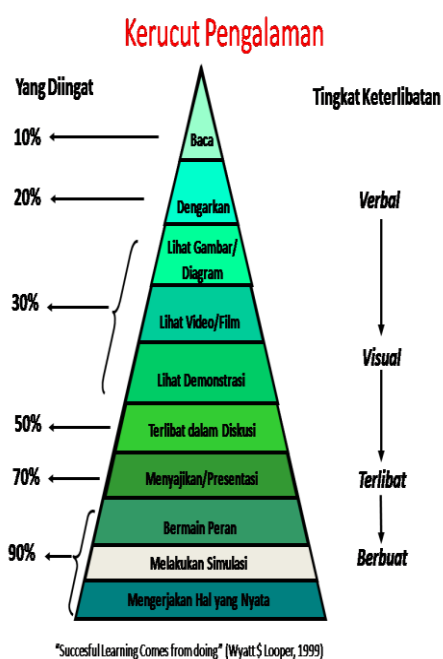
Dari berbagai jenis media pembelajaran yang ada, siswa cenderung lebih menyukai media pembelajaran yang berbentuk audio-visual seperti film, video dokumenter karena lebih meningkatkan semangat motivasi siswa untuk belajar dan tidak cenderung membosankan.

Gambar ini adalah tingkatan pengalaman manusia dari yang bersifat langsung hingga ke

pengalaman oleh pemikiran Edgar Dale. Yang menunjukkan bahwa Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman atau yang disebut dengan Kerucut Pengalaman merupakan usaha awal untuk membuktikan tentang keterkaitannya teori belajar dengan komunikasi audio visual semakin keatas semakin abstrak.

Kerucut pengalaman dari Edgar Dale menyatukan teori belajar yang dikemukakan oleh John Dewey dengan pikiran-pikiran psikologi.

Dale dalam Kerucut



Pengalaman mengatakan “Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin

keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar”

Dale yakin bahwa simbol, dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika digabungkan dengan pengalaman konkrit.

Digambar tersebut dijelaskan dengan cara membaca bisa mengingat 10%, dengan cara mendengar 20%, dengan cara melihat (visual) bisa mengingat 30%, dengan cara audiovisual bisa mengingat 50%, dengan cara menulis dan mengatakan bisa mengingat 70%, dan dengan cara melakukan sesuatu (pengalaman) atau bermain peran bisa mengingat 9%

Hal ini dibuktikan dengan observasi lapangan bagi siswa, siswa terjun kelapangan langsung untuk belajar akan lebih mudah dipahami konsep pembelajaran tersebut karena peserta didik terlibat langsung dalam observasi tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat mempengaruhi hasil belajar

peserta didik dan mengembangkan prestasi peserta didik.

Dalam gambar tersebut jelas diterangkan bahwa baca jika peserta didik belajar hanya dengan membaca, yang diingat peserta didik hanyalah sekitar 10% karena baca adalah berbentuk verbal dan peserta cenderung akan bosan.

Seperti halnya jika seorang dosen memaparkan power point dengan konten yang sangat text book dan normatif, mahasiswa akan cenderung bosan ketiga kegiatan belajar. Dan jika di review ulang materi yang sudah diberikan, misalnya dari 40 orang peserta didik mungkin hanya 10 orang yang mengingat dengan jelas materi yang telah diajarkan pendidik.

Dalam model pembelajaran konvensional (tradisional) dimana belum menggunakan media pembelajaran, pendidik hanya dengan menggunakan metode ceramah dan target pemahaman dan penguasaan materi siswa dengan cara menghafal. Menghafal dapat disebut sukses untuk penguasaan materi pada siswa, tetapi dengan cara menghafal siswa tidak dapat memecahkan masalah yang ada.

Salah satu jenis media pembelajaran adalah *audio-visual*. Media ini sangat membantu dalam pemahaman peserta didik karena menurut Edgar Dale dalam Kerucut

Pengalamannya, belajar dengan menggunakan media audio-visual memiliki tingkat keingatan 50%.

Dalam media pembelajaran terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Di zaman globalisasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sebuah tuntutan karena mau tidak kita tidak boleh ketinggalan jaman.

Arief S. Sadiman, dkk (2009:50) mengatakan dilihat dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis yaitu, media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan tertentu.

Dizaman sekarang siapa lagi yang tidak kena; dan menggunakan internet? Internet memberikan manfaat bagi penggunanya untuk melakukan komunikasi secara langsung dengan pengguna lainnya.

Dengan digunakannya media pembelajaran, peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajarnya juga. Siswa dapat mengembangkan keaktifannya didalam kelas dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar karena siswa semangat untuk belajar.

I Ketut Gede Darma Putra (2009) dalam jurnal (Muhson Ali: 2010) mengemukakan beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi, yaitu:

1. Internet

Internet adalah media yang sangat diperlukan dalam pendidikan berbasis teknologi. Karena perkembangan internet, munculnya model-model *e-learning, blended learning, dll.* Internet merupakan jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi dan pengetahuan sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui.

2. Intranet

Jika penyediaan infrastruktur mengalami suatu hambatan maka intranet dapat dijadikan alternatif. Ciri-ciri intranet sama dengan internet yang hanya membedakan adalah intranet untuk area lokal saja (kelas, sekolah, gedung)

3. Mobile Phone

Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dengan menggunakan mobile phone atau yang canggihnya dikenal dengan smartpone,

4. CD-ROM/Flashdisk

Materi pembelajaran dapat disimpan di drive jika internet tidak dapat digunakan sehingga dapat dijadikan media alternatif.

Disamping itu, media juga memiliki manfaatnya itu:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Dapat dilakukan dimana dan kapan saja
7. Menumbuhkan sikap positif siswa untuk belajar
8. Merubah pesan guru ke arah yang lebih positif.

KESIMPULAN

Media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pelajaran kepada peserta didik secara interaktif dan dapat mengefesienkan waktu pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Media dapat mengstimulus otak siswa untuk belajar, siswa cenderung tidak bosan jika menggunakan media dalam pembelajaran.

Dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, semakin tinggi semakin abstrak dimana titik tertinggi yaitu membaca. Membaca memiliki daya ingat 10%, kebalikannya bermain peran dan turun kelapangan memiliki daya ingat 90% karena peserta didik turun langsung kelapangan.

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu, audio, visual, dan audio-visual. Dari ketiga jenis media pembelajaran tersebut, audio-visual cenderung lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa karena tidak membuat siswa merasakan bosan.

SARAN

Pergunakanlah media dengan baik dan benar karena penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam pembelajaran dan mengrekonstruksi motivasi siswa dalam belajar agar semangat dalam proses pembelajaran karena penggunaan media dalam pembelajaran sangat interaktif dan tidak monoton sehingga peserta didik tidak cenderung bosan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Rajawari Pers. Jakarta
Haryoko, Spto. 'Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran' *Jurnal Edukasi@Elektro* Vol. 5 No. 1 Maret 2009, hal 1-10

Muhson, Ali. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol VIII. No 2- Tahun 2010.

Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta

Wahyu, dkk. 'Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin' *Jurnal Pendidikan Kewarnegaraan*: Volume 4 Nomor 7 Mei 2014