



***Indonesian Language and Literature Learning Media Innovations to Enhance Students' Learning Creativity at Madrasah Ibtidaiyah***

**Inovasi Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah**

**Haryono<sup>1</sup>✉, Abdul Wachid Bambang Suharto<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Jl. A. Yani 30 A Purwokerto, Banyumas 53126, Indonesia  
✉ [haryonosaja@gmail.ac.id](mailto:haryonosaja@gmail.ac.id)

Received 27 June 2021; Accepted 28 December 2021; Published 31 December 2021

**Abstract:** *Teachers must be able to make various innovations in learning. One of the innovations that can be made is in learning media in order to foster student learning motivation. Learning media is an important component in improving the quality of interaction between teachers and students and between students and their learning environment. Teachers must have good skills in choosing and using learning media. This study aims to describe and analyze audio, visual, and audio-visual media innovations in learning the Indonesian language and literature to improve student learning creativity at MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga. To obtain the data, the researcher used observation, interview, and questionnaire techniques. Data analysis was done qualitatively. The results showed that teachers at MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga had already innovated in learning media. The media used can function well in the learning process and can stimulate students' imagining and thinking so that students are able to issue new ideas according to the learning theme. The media most often used by teachers in learning is audio-visual media. This medium is able to increase students' creativity because of its convenience, transparency, objectivity, and flexibility.*

**Keywords:** *innovation; learning media; student learning creativity.*

**Abstrak:** Guru harus dapat melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah pada media pembelajaran agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam meningkatkan kualitas interaksi baik antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Guru harus memiliki kemampuan yang baik dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis inovasi media audio, visual, dan audio visual dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga. Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Analisis data diambil secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga sudah melakukan inovasi media pembelajaran. Media yang digunakan

dapat berfungsi dengan baik dalam proses pembelajaran dan menstimulasi siswa dalam berimajinasi dan berpikir sehingga siswa mampu mengeluarkan gagasan baru sesuai dengan tema pembelajaran. Media yang paling sering digunakan guru dalam pembelajaran adalah audio visual. Media ini mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa karena mudah, transparan, objektif, dan fleksibel.

**Kata Kunci:** inovasi; media pembelajaran; kreativitas belajar siswa.

## A. Pendahuluan

Dalam pelaksanaan pendidikan, khususnya pendidikan bahasa Indonesia, terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang dipelajari, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk meningkatkan proses pembelajaran maka guru harus dapat membuat pembelajaran semakin menarik dan menjadi inovasi yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal di dalam kelas (Fitriani, 2019). Guru harus berupaya untuk bisa meningkatkan kompetensinya agar mampu memahami keempat aspek tersebut. Terkait hal itu, diperlukan inovasi-inovasi dari guru agar minat belajar siswa meningkat, sehingga hasil pembelajaran bahasa Indonesia juga meningkat sesuai harapan semua pihak (Rosmawati, 2020).

Guru harus memiliki kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa. Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga dapat membantu mengembangkan pola pikir guru dan siswa. Guru tidak perlu lagi terlalu banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan dan siswa lebih cepat mengerti tentang materi belajar (Aramana, 2021).

Proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk siswa tidak bisa lepas dari penggunaan media pembelajaran terkait mata pelajaran yang sedang diajarkan untuk siswa, karena media dalam pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting sehingga perlu diperhatikan dengan baik untuk memaksimalkan kegiatan proses pembelajaran (Setyawan & Arumsari, 2019).

Agar pembelajaran bahasa Indonesia bisa bermutu, dibutuhkan figur pendidik atau guru profesional yang salah satu tugasnya adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Pendidik memiliki peran sangat penting dalam mendesain dan memfasilitasi pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah ditentukan dalam kurikulum. Keterampilan tersebut akan sangat menentukan keberhasilan pembelajaran (Suwandi, 2019).

Dengan menguasai bahasa, peserta didik bisa menunjukkan kompetensinya secara lisan atau tulisan. Bahasa memiliki kekuatan untuk meningkatkan kemampuan sampai titik *homo humanus* yaitu manusia berbahasa dengan jiwa yang halus, berbudaya, dan memiliki rasa kemanusiaan. Terkait dengan hal tersebut, dibutuhkan sosok guru hebat yang mau berupaya secara terus menerus untuk meningkatkan kompetensinya, sehingga bisa menjadi guru profesional yang dapat menginspirasi siswa agar mau aktif, kooperatif, dan bertanggung jawab dengan tugas belajarnya (Widianingsih, 2019).

Rohmadi, dalam penelitiannya mengutarakan bahwa literasi baca tulis berhitung (calistung) adalah literasi dasar (*basic literacy*). Literasi dasar ini berkaitan dengan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) yang merupakan kemampuan menganalisis dan memperhitungkan (*calculating*), memahami, menggambarkan, dan mengkomunikasikan informasi sesuai pemahaman dan kesimpulan secara pribadi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelima literasi tersebut saling mendukung dan menguatkan untuk bisa menghasilkan generasi Bahasa dan Sastra Indonesia yang bermental kuat dan kompeten sehingga siap menjadi generasi cerdas dan tangguh dalam berkompetisi menyongsong era revolusi industri 4.0 (Rohmadi, 2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia sejatinya merupakan aktivitas pengondisian peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar tentang berbahasa Indonesia dengan benar. Keberhasilan pembelajaran tersebut sangat ditentukan oleh desain pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Untuk itu, guru harus memiliki kemampuan yang baik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran ideal sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Selanjutnya dari proses pembelajaran tersebut diharapkan bisa lahir sebuah karya kontekstual dari peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Dengan demikian pembelajaran bahasa Indonesia berhasil dengan baik dan lebih bermakna (Khair, 2018).

Menurut Umar Mansyur, berbahasa merupakan aktivitas manusia yang menyertai berbagai bidang kehidupan, baik pendidikan, ekonomi, sosial budaya, hukum, politik, dan lain sebagainya. Bahasa adalah alat bagi seseorang untuk dapat menyampaikan gagasan, ide, pikiran, perasaan, juga informasi kepada orang lain, baik melalui lisan atau pun tulisan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia (Mansyur, 2016).

Untuk bisa mencetak peserta didik yang kreatif, guru harus bisa menyajikan pembelajaran kreatif dan inovatif. Hasil belajar peserta didik merupakan cermin tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa guru yang hebat (*great teacher*) adalah guru yang mampu menjadi inspirator dan motivator andal bagi anak didiknya.

Dapat dipahami bahwa belajar bahasa Indonesia berarti belajar membaca, seperti membaca dongeng, pantun, puisi, atau bacaan lainnya. Selain itu, belajar bahasa Indonesia juga berarti belajar berdeklamasi, bermain drama, berpidato, dan lain sebagainya. Semua itu, apabila dibaca dan dipraktikkan dengan baik dan benar dalam proses pembelajaran, akan tercipta suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Diakui bahwa selama ini, kemampuan siswa dalam berpidato, bermain drama, atau membaca puisi masih sangat rendah. Fakta ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru kelas IV dan V MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas belajar siswa MI". Penulis tertarik dengan hal ini

karena sejatinya media pembelajaran merupakan komponen penting yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas interaksi antara pendidik dengan peserta didik serta interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Penelitian ini belum pernah dilakukan di madrasah tersebut.

## B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan. Penelitian kualitatif lapangan merupakan jenis penelitian yang meneliti kondisi objek secara alamiah yaitu seorang peneliti berpedoman pada kenyataan atau peristiwa yang terjadi dan berlangsung di lapangan (Sugiyono, 2015). Penelitian lapangan (*field research*) merupakan pendekatan luas. Peneliti hadir langsung ke MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga, untuk melakukan pengamatan dan wawancara dengan semua guru di madrasah tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan empiris, yakni peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Creswell (Sugiarti et al., 2020), penelitian kualitatif mempunyai karakteristik yang tidak sama dengan penelitian kuantitatif. Karakteristik penelitian kualitatif ada sembilan, yaitu 1) *setting* natural, sehingga bisa terwujud interaksi yang sangat dekat dengan data; 2) peneliti berperan juga sebagai instrumen pengumpulan data; 3) sumber data beragam dalam wujud kata-kata dan gambar; 4) analisis data dilakukan secara induktif, rekursif, dan interaktif; 5) fokus kepada partisipan, maknanya, dan bersifat subjektif, 6) *framing* perilaku manusia dan kepercayaannya serta konteks yang mendasarinya, 7) desain lebih fleksibel, tidak kaku; 8) penyelidikan secara interpretatif mendasar; dan 9) holistik (Sugiarti et al., 2020).

Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Permasalahan yang ada dalam penelitian kualitatif belum jelas dan pasti, sehingga seorang peneliti menjadi instrumen utama. Saat sudah ada kejelasan dan kepastian fokus penelitian, langkah selanjutnya yang harus dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan instrumen penelitian sederhana dengan tujuan melengkapi data dan membandingkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data secara mendalam (Anggito & Setiawan, 2018).

Wawancara merupakan proses dialog yang dilakukan oleh *interviewer* dan *interviewee* dengan suatu tujuan, memiliki pedoman, yang bisa dilakukan secara tatap muka atau dengan menggunakan media komunikasi tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan semua guru MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga.

Selanjutnya, peneliti melakukan observasi sebagai teknik pengumpulan data. Observasi merupakan cara mengumpulkan bahan-bahan keterangan dengan melakukan pengamatan dan membuat catatan-catatan sistematis atas berbagai fenomena objek pengamatan. Observasi atau pengamatan ini sangat mempermudah

dan menguntungkan bagi peneliti karena untuk memperoleh data dari objek yang diamati peneliti cukup menggunakan panca indera tanpa membutuhkan biaya besar.

Menurut penjelasan Sugiyono, dengan melakukan observasi di lapangan peneliti akan memperoleh pengalaman nyata yang memungkinkannya untuk menggunakan pendekatan induktif yang akan membuka peluang bagi peneliti untuk mendapatkan penemuan. Peneliti bisa lebih memahami konteks data dalam situasi sosial yang menyeluruh sehingga memunculkan cara pandang yang holistik (Sugiyono, 2015). Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran untuk mengetahui berbagai inovasi media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang digunakan oleh para guru untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa MI di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga.

Selanjutnya, analisis data. Proses analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Ketiga proses tersebut saling terkait dan interaktif. Analisis dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan dan reduksi data. Teknik analisis reduksi data merupakan teknik yang merujuk pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan pentransformasian data mentah yang terdapat dalam catatan-catatan lapangan. Reduksi data tidak terpisah dari analisis.

Reduksi data merupakan kegiatan memilih tema, membuat rangkuman, menentukan kategori, serta membuat pola, sehingga data menjadi bermakna. Sejatinya dalam proses ini, semua data yang relevan akan disusun menjadi suatu pola dengan kategori yang telah ditentukan. Sedang data-data yang tidak dibutuhkan karena tidak relevan maka data tersebut tidak digunakan dan dibuang (Umрати & Wijaya, 2020).

Tahapan selanjutnya adalah penyajian data. Data-data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian deskripsi yang disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh pembaca.

Teknik analisis data selanjutnya adalah verifikasi atau penarikan kesimpulan. Berdasarkan awal pengumpulan data, peneliti menyajikan kesimpulan dalam bentuk deskripsi terkait inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Inovasi merupakan suatu ide, gagasan, praktik atau objek yang dipandang baru oleh individu atau unit yang mengadopsi. Inovasi merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk meningkatkan praktik dalam mencapai suatu tujuan (Mawati et al., 2020).

Media diartikan sebagai segala sesuatu atau semua bentuk saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi. Media dapat pula diartikan sebagai suatu sarana atau alat yang dipakai untuk mengantarkan sebuah pesan tertentu dari seorang komunikator kepada komunikan yang dituju (Paramita et al., 2020).

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai sebuah proses interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar. Dalam makna lainnya, pembelajaran juga bisa dimaknai sebagai sebuah usaha yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan membantu peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan rasa percaya diri (Suardi, 2018).

Media pembelajaran adalah semua alat atau sarana komunikasi yang bisa digunakan oleh guru bersama siswa dalam proses pembelajaran. Media audio, visual, dan audio visual merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Setiap jenis media tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan menampilkan fungsi yang berbeda-beda pula dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran. Agar media-media tersebut berfungsi dengan baik, maka harus diklasifikasikan berdasarkan metode yang sesuai dalam pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai semua peralatan atau segala bentuk sarana fisik yang digunakan oleh guru dalam penyajian pesan-pesan atau penyampaian materi belajar kepada siswa dan memfasilitasi siswa agar lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018).

Pada era disrupsi sekarang ini guru harus berbenah, harus berani dan siap untuk melakukan perubahan-perubahan. Perubahan yang dimaksud di sini adalah bahwa seorang guru harus memiliki keterampilan untuk mengkombinasikan teori dan mengejawantahkan ke dalam dunia nyata atau pengalaman hidup yang diperoleh peserta didik dari lingkungan sekitarnya dalam keseharian agar pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran saat ini membutuhkan penggunaan teknologi. Ini harus dipahami dalam arti yang lebih luas. Pembelajaran tidak hanya sebatas menggunakan LCD untuk menampilkan slide-slide *PowerPoint* lalu siswa diminta mengirimkan tugas-tugas via *e-mail*. Perubahan yang dikehendaki dalam dunia pendidikan saat ini harus lebih dari itu (Grafura & Wijayanti, 2019).

Dengan demikian tampak jelas bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, peran guru adalah sebagai inovator. Guru harus mampu melakukan inovasi-inovasi terbaik demi suksesnya proses pembelajaran. Inovasi yang dilakukan guru harus bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran, terdapat permasalahan teknologis dan metodologis yang dialami guru dalam pemilihan, pengadaan, dan pemanfaatan secara efektif terkait media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan materi belajar yang hendak disajikan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itu, guru harus mau dan mampu untuk melakukan pembaharuan dengan harapan pembaharuan tersebut akan dapat menunjang kegiatan pembelajaran sesuai dengan kompetensi guru dengan tidak mengabaikan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran kreatif tidak bersifat tunggal, maksudnya adalah tidak hanya menggunakan satu media, tetapi bersifat plural-kombinatif, yaitu menggunakan banyak media yang dipakai secara kombinasi. Diharapkan media-media tersebut dapat menarik perhatian dan membuat siswa bisa cepat memahami materi belajar dengan baik dalam pembelajaran (Kurniawan, 2016).

Guru harus bisa berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran untuk bisa menjadi solusi terbaik terkait permasalahan minimnya media pembelajaran yang disalurkan atau dianggarkan oleh pemerintah ke sekolah atau madrasah. Terlebih pada madrasah swasta yang notabenehnya adalah lembaga pendidikan milik yayasan, bukan pemerintah.

Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran dapat berdampak pada munculnya kebosanan pada siswa. Untuk menghindari terjadinya kebosanan, guru wajib melakukan inovasi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Dalam melakukan inovasi tersebut, guru harus mempertimbangkan dan menyesuaikan dengan ketersediaan media di madrasah. Pemilihan dan penggunaan media harus mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

Kreatif diartikan sebagai “membuat sesuatu yang baru”, sesuatu yang belum terpikirkan oleh orang lain. Pengertian kreativitas menurut kamus Weber adalah kemampuan mencipta yang dimiliki oleh seseorang, yang ditandai dengan adanya originalitas dalam berekspresi dan bersifat imajinatif (Windyarini, 2019).

Kreativitas merupakan aktivitas melihat masa depan, menemukan, membentuk, menciptakan, mengimajinasikan, mengonsepan, memproduksi, menghasilkan, atau kemampuan seseorang dalam memprediksi sesuatu yang baru, kemampuan memelihara alam, menganalisis kebutuhan masyarakat, dan lain sebagainya. Kreativitas merupakan proses yang melibatkan mental seseorang untuk menghasilkan teori, konsep, ide, solusi, artistik atau produk baru yang unik. Kreativitas hadir menyertai setiap aktivitas manusia pada seluruh aspek kehidupan, sehingga seluruh manusia di dunia ini memiliki cara pandang berbeda (Chen, 2013).

Dalam pembelajaran kreatif bahasa Indonesia, media pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru tidak harus berharga mahal. Guru bisa memanfaatkan segala benda yang ada di sekitar untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media artefak konkret, audio, visual, dan audiovisual. Prinsip yang harus dipedomani dalam menggunakan media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) media belajar harus terjangkau, tidak harus mahal; 2) media belajar sesuai dengan karakteristik materi belajar yang akan diajarkan; 3) media belajar harus menarik; 4) media belajar sudah dikenal dalam kehidupan siswa, tidak berbahaya, dan tidak bertentangan dengan norma yang berlaku (Kurniawan, 2016).

Berdasarkan hasil observasi di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga diperoleh data bahwa dalam pembelajaran, para guru melakukan berbagai inovasi media pembelajaran demi menunjang keberhasilan capaian hasil belajar. Kondisi media yang tersedia untuk pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sudah baik. Dalam hal ini bisa dikatakan bahwa media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mampu berfungsi dengan baik dan dapat memberikan informasi yang menarik bagi siswa.

Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga, dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia guru menggunakan beberapa media, di antaranya media audio, media visual, dan media audiovisual.

## 1. Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya bisa didengar saja dengan menggunakan indera pendengaran yaitu telinga sebagai salurannya. Media audio adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk lambang-lambang auditif baik secara verbal maupun nonverbal (Pakpahan et al., 2020).

Jenis media ini dapat digunakan untuk menyampaikan pesan audio dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media audio dapat digunakan untuk menyampaikan pesan verbal maupun nonverbal. Pesan verbal yaitu pesan berupa kata-kata atau bahasa sedangkan pesan nonverbal adalah pesan berupa bunyi-bunyian atau vokalisasi.

Beberapa kelebihan dari media audio di antaranya adalah: 1) harganya sangat murah dan terjangkau semua kalangan masyarakat; 2) isi rekaman bisa digandakan sesuai kebutuhan; 3) bisa digunakan untuk merekam materi belajar untuk digunakan pada waktu-waktu yang dibutuhkan; 4) siswa bisa menggunakan secara mandiri rekaman materi belajar untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca; dan 5) penggunaan media audio sangat mudah (Panggabean & Danis, 2020).

Guru di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga secara rutin menggunakan media audio untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran di kelas. Menurut para guru di madrasah tersebut, media audio mampu memberikan pengalaman belajar yang baik melalui pendengaran peserta didik. Beberapa jenis media audio yang sudah digunakan oleh guru-guru di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah radio, alat perekam HP, dan *tape recorder*. Hal itu sesuai penuturan SN yang merupakan guru kelas II saat wawancara hari Senin, 29 Maret 2021 berikut ini:

Saya biasa menggunakan *tape recorder* di kelas untuk mengajarkan materi mendongeng dan identifikasi cerita anak. Saya perdengarkan kepada anak-anak materi tentang dongeng dan cerita anak dengan tema dan judul tertentu. Anak-anak senang dan antusias untuk mendengarkannya. Ketika dongeng tersebut selesai diperdengarkan, anak-anak saya beri beberapa pertanyaan terkait isi dongeng yang telah mereka dengarkan dan hasilnya 90% lebih siswa bisa menjawab dengan tepat. Begitu pun ketika saya mengajarkan materi cerita anak, siswa dapat mengidentifikasi dengan benar dan tepat unsur-unsur intrinsik dalam cerita yang baru saja mereka dengar melalui *tape recorder* (SN, personal communication, March 29, 2021).

Selain itu, A yang merupakan guru kelas V pada wawancara hari Selasa, 6 April 2021, juga menuturkan hal yang hampir serupa berikut ini:

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, saya biasa memanfaatkan alat perekam *handphone* dengan memanfaatkan aplikasi *podcast*. Dengan aplikasi tersebut saya bisa mengajarkan beberapa materi kepada anak-anak di dalam kelas maupun di luar kelas, seperti: mendongeng (*story telling*), mendengarkan berita aktual dan faktual, wawancara, dan struktur kalimat. Dengan menggunakan rekaman suara melalui *podcast*, anak-anak menjadi lebih kreatif, mereka terlatih berimajinasi, dan mereka pun terbiasa menjadi pendengar yang baik. Media ini sangat praktis, efektif, dan efisien, karena materi belajar dapat didengarkan kapan saja dan di mana saja (A, personal communication, April 6, 2021).

## 2. Media Visual

Media visual merupakan segala sesuatu yang bisa dilihat dan diamati oleh peserta didik dengan menggunakan indera penglihatan yang berguna untuk membantu peserta didik dalam memahami materi belajar (Syaifullah et al., 2020). Penggunaan media visual pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah dengan mengemas materi ke dalam bentuk visual. Untuk menampilkan materi yang telah dibuat, guru menggunakan alat proyeksi atau proyektor.

Penggunaan media visual oleh guru dalam proses pembelajaran dapat memperjelas materi yang disajikan, menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar, mempermudah siswa dalam memahami, mencerna, dan mengingat setiap fakta yang tersaji dalam bentuk visual.

Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam berupa foto/gambar, poster, peta, bagan, diagram, grafik, *flashcard*, film bingkai, dan lain-lain. Sedangkan media visual gerak berupa gambar-gambar bergerak seperti film bisu, dan lain sebagainya.

Media visual memiliki beberapa keunggulan, di antaranya adalah: 1) bersifat *repeatable* dapat disimpan atau dibuat klipings, sehingga dapat dilihat atau dibaca berulang-ulang; 2) membantu peserta didik berpikir lebih spesifik terkait gambar yang dilihat atau isi tulisan yang dibaca; 3) sebagai salah satu solusi untuk mengatasi minimnya pengalaman yang dimiliki peserta didik; 4) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungan belajarnya; 5) menarik perhatian peserta didik; 6) memotivasi peserta didik memiliki minat dan keinginan yang baru; dan 7) menanamkan konsep pengetahuan yang benar (Duludu, 2017).

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia beberapa media visual yang digunakan oleh guru di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga di antaranya adalah foto/gambar, poster, dan diagram. Berikut penuturan WD dan S:

Salah satu media visual yang sering saya gunakan dalam pembelajaran di kelas I adalah foto atau gambar. Anak-anak kelas I biasanya sangat suka dan tampak antusias mengikuti pembelajaran jika saya menggunakan foto atau gambar-gambar dalam pembelajaran tematik integratif yang di dalamnya terdapat muatan materi Bahasa dan Sastra Indonesia. Anak-anak telaten dan tertarik mengamati foto atau gambar yang saya tampilkan, mereka pun jadi bisa lebih kreatif dalam belajar mengeja huruf, merangkai kata, menulis kalimat sederhana, dan lainnya (WD, *personal communication, May 3, 2021*).

Dalam mengajarkan materi Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas III saya menggunakan poster dan diagram sebagai media pembelajaran di kelas. Anak-anak jadi sangat mudah terkondisikan untuk belajar dan mereka semangat untuk menyimak materi dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga berdampak pada kreativitas belajar mereka meningkat, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan menggunakan media-media tersebut, sering sekali saya sampai dibuat terkagum-kagum dengan hasil kreativitas anak-anak. Mereka jadi bisa lebih mudah dalam menuliskan ide-ide mereka, atau pun menyampaikan pendapatnya secara lisan bahkan. Intinya, penggunaan media ini benar-benar bermanfaat dalam pembelajaran (S, *personal communication, May 3, 2021*).

### 3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan perantara atau media penyampaian materi melalui penglihatan dan pendengaran sehingga dapat menciptakan suatu kondisi atau keadaan yang mampu mengantarkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang bermakna (Duludu, 2017).

Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif peserta didik karena berfungsi sebagai alat teknologis yang berguna untuk memperkaya serta memberikan pengalaman kongkret kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat membantu menumbuhkan pengertian dan ingatan yang kuat tentang materi belajar yang disampaikan.

Media audio visual merupakan media berbasis gambar dan suara yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa lebih mudah dalam menerima materi. Motivasi belajar sangatlah penting dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus terus berupaya agar motivasi belajar tetap tumbuh pada diri siswa (Salsabila et al., 2020).

Salah satu bentuk media pembelajaran audio visual yaitu video animasi. Video ini berisi materi belajar dalam bentuk narasi hidup yang disampaikan oleh karakter-karakter yang mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap materi belajar. Media audio visual juga mampu memberikan contoh lebih hidup untuk materi-materi belajar yang masih bersifat konseptual, teoretis atau abstrak (Fatmawati, 2021).

Dengan menggunakan media audio visual, gambar-gambar yang disajikan akan menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan mendorong peserta didik untuk mengetahui lebih banyak lagi sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Perhatian siswa akan lebih fokus untuk belajar sehingga materi belajar dapat tersampaikan dengan maksimal dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Pembelajaran yang disampaikan melalui penglihatan (visual) sekaligus pendengaran (audio) yaitu dengan ditampilkannya gambar-gambar dan diperdengarkan suara sekaligus dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami materi belajar yang disampaikan.

Beberapa keunggulan media audio visual di antaranya adalah: 1) mampu menciptakan gagasan dan pemikiran yang melibatkan unsur gerak yang tidak bisa diperoleh dari media cetak; 2) merupakan kombinasi lengkap pengaruh visual, suara, warna, drama, gerakan, serta musik; 3) menarik perhatian peserta didik, meski dalam durasi waktu yang panjang; 4) peristiwa atau pesan yang tersaji lebih dapat dipercaya; 5) dapat menyederhanakan objek; dan 6) mengatasi persoalan jarak dan waktu (Jaya, 2016).

Media audio visual yang sering digunakan oleh guru di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga adalah film bingkai, film tiga dimensi, empat dimensi, dan film dokumenter. Berikut ini penuturan LAM:

Beberapa jenis media audio visual yang sudah saya gunakan dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas VI adalah film tiga dimensi dan film empat dimensi. Ketika saya mengajar Bahasa dan Sastra Indonesia dengan menggunakan

media ini, anak-anak tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran. Kini pun di musim pandemi covid-19 ini saya makin sering menggunakan media tersebut untuk pembelajaran jarak jauh. Sangat praktis dan efektif untuk menumbuhkan kreativitas anak-anak. Mereka lebih cepat bisa memahami materi yang saya berikan, hasil belajar juga meningkat, mereka senang dan saya pun juga senang. Sesekali saya juga menggunakan film documenter untuk materi tertentu. Hasilnya, sangat memuaskan, dan sering membuat saya terharu juga merasa bangga dengan ide-ide kreatif anak-anak di kelas. Kesimpulan saya adalah siswa menjadi lebih baik konsentrasi dan semangat belajarnya semakin meningkat, lebih mudah dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, bisa lebih mandiri dalam belajar, serta terhindar dari rasa bosan. Hasil belajar siswa lebih optimal, saya yakin dengan manfaat dari penggunaan media ini. Untuk selanjutnya saya semakin semangat untuk mengoleksi film-film terbaik yang relevan dan akan terus menggunakannya sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya untuk siswa kelas VI MI di sini (LAM, [personal communication, May 20, 2021](#)).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, cukup terbukti bahwa media audio visual sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Hal ini bisa terwujud karena media ini sangat mudah digunakan, lebih fleksibel, lebih objektif dan sangat transparan. Melalui media ini siswa dapat menyaksikan secara langsung peristiwa yang terjadi sehingga lebih mudah untuk memahami isi materi yang disajikan melalui media tersebut.

Di MI Ma'arif 1 Sokanegara Purbalingga sudah cukup baik dalam menyediakan fasilitas penggunaan media audio visual. Hal ini tampak dari ketersediaan arus listrik yang memadai, kabel panjang, infocus proyektor, layar proyektor, *speaker active* dan laptop. Semua fasilitas tersebut bisa dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan pembelajaran interaktif.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah salah satu media atau alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi belajar kepada siswa dengan efektif dan efisien (Wibawanto, 2017).

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, guru di MI Ma'arif 1 Sokanegara Purbalingga menggunakan berbagai jenis media audio visual sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Beberapa jenis media audio visual yang digunakan oleh guru di antaranya, adalah: 1) audio visual diam, media ini menampilkan gambar diam, contohnya film bingkai; dan 2) audio visual gerak, media ini menampilkan suara dan gambar-gambar bergerak, contohnya video dan film suara. Inovasi media pembelajaran yang telah dilakukan oleh para guru dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik, fokus dan perhatian peserta didik terhadap materi belajar bisa lebih optimal, sehingga kreativitas peserta didik pun dapat meningkat dan berujung pada capaian hasil belajar yang maksimal.

Dengan menggunakan media audio visual infokus proyektor, komputer atau laptop, pengeras suara, dan PowerPoint, guru dapat menyajikan pembelajaran dengan media audio visual diam, atau audio visual gerak, sesuai desain pembelajaran atau rancangan kegiatan belajar yang telah disusun atau dipersiapkan sebelumnya oleh guru. Jadi, sebelum melakukan pembelajaran, para guru telah mempersiapkan media

pembelajaran yang dibutuhkan, sehingga efisiensi waktu dapat terjaga dan bisa lebih maksimal.

Terdapat beberapa hambatan atau kendala yang dialami guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran di MI Ma'arif 1 Sokanegara Purbalingga, di antaranya yaitu kurang memadainya jumlah infokus proyektor di madrasah. Hal ini sebagaimana penuturan WD berikut ini:

Sebenarnya saya ingin selalu mengajar menggunakan media audio visual sesuai kebutuhan materi belajar, seperti video-video pembelajaran yang asyik dan relevan, karena anak-anak sangat antusias di kelas ketika saya menyajikan video-video yang menarik, tapi ya masih terkendala, karena di sini baru ada dua alat infokus proyektor, yang harus kami pakai secara bergantian. Jadi, kami guru-guru di sini, harus antre untuk mendapat giliran menggunakan alat tersebut karena kan harus bergantian dipakai untuk enam kelas. Tapi kami di sini tetap semangat kok, terbatasnya alat tersebut tidak menjadi halangan bagi kami di sini untuk terus melakukan inovasi media pembelajaran agar anak-anak bisa lebih kreatif saat belajar bersama kami, para guru di madrasah ini (WD, [personal communication, May 3, 2021](#)).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, minimnya ketersediaan alat memang menjadi kendala bagi para guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran. Tetapi hal itu tidak mengurangi semangat para guru di madrasah tersebut untuk terus berinovasi.

Hambatan lain yang dialami guru yaitu terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan perangkat media pembelajaran. Ada beberapa guru yang masih mengalami kesulitan, merasa bingung ketika harus mandiri dalam memasang alat infokus proyektor sehingga menghambat proses pembelajaran, karena butuh waktu yang agak lama. Tak jarang pula, guru akhirnya meminta bantuan guru lainnya yang lebih mahir untuk memasang alat tersebut hingga berhasil. Sering pula terjadi, laptop milik guru ternyata tidak bisa terhubung dengan proyektor, tentu butuh keterampilan untuk bisa dilakukan secara manual.

Di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga juga terdapat guru yang terkendala dalam penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi Microsoft PowerPoint dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah guru masih belum mahir dalam mengoperasikan aplikasi Microsoft PowerPoint dalam hal: 1) memasukkan gambar-gambar ke dalam *slide*; 2) penyesuaian warna dalam satu *slide*; 3) akibat cahaya radiasi, indera penglihatan menjadi mudah lelah; 4) membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendesain; 5) sering lupa dalam menyimpan file video dan gambar sehingga sulit dicari saat dibutuhkan; dan 6) masih kurang terampil dalam memadupadankan warna tulisan dengan warna *background*.

Terkait kendala tersebut, guru mengaku mengalami kesulitan dalam melakukan inovasi media pembelajaran. Maka, dibutuhkan adanya pelatihan-pelatihan khusus bagi para guru agar mereka bisa lebih terampil dalam menggunakan dan mengoperasikan berbagai alat teknologi yang dibutuhkan penggunaannya dalam

pembelajaran sebagai upaya inovasi media pembelajaran demi meningkatnya kreativitas belajar siswa.

Selain beberapa hambatan tersebut di atas, di MI Ma'arif 1 Sokanegara Purbalingga juga hanya tersedia satu ruang laboratorium komputer. Media yang ada dalam ruang lab komputer tersebut tidak digunakan untuk pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia tetapi disediakan untuk pembelajaran teknologi. Dengan demikian, masing-masing guru harus menyediakan sendiri komputer atau laptop yang akan digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Hal ini tentu juga menjadi kendala bagi guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran.

Khusus untuk jenis media audio, seperti radio, *tape recorder*, dan pengeras suara di MI Ma'arif 1 Sokanegara Purbalingga telah tersedia. Jumlah radio tiga buah, *tape recorder* tiga buah, dan pengeras suara dua buah. Semua media tersebut dalam kondisi baik sehingga bisa digunakan dan berfungsi dengan baik sebagai media dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa inovasi media pembelajaran telah dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga. Hal itu merupakan upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Hal tersebut tampak dari hasil observasi dan wawancara dengan para guru, didukung pula oleh jawaban rata-rata siswa bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, guru di MI Ma'arif 1 Sokanegara Purbalingga rutin menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Adapun inovasi media pembelajaran yang digunakan di MI Ma'arif NU 1 Sokanegara Purbalingga dalam kegiatan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio yang digunakan adalah: *tape recorder*, radio, dan alat perekam dari HP berbasis android. Media visual yang digunakan guru di antaranya adalah foto atau gambar dan program *Microsoft PowerPoint*. Sedangkan media audio visual yang telah rutin digunakan terdiri dari dua jenis yaitu audio visual diam dan audio visual gerak. Audio visual diam merupakan media pembelajaran yang menampilkan gambar dan suara diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara. Audio visual gerak merupakan media pembelajaran yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video.

Terdapat beberapa kendala yang dialami guru dalam melakukan inovasi media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di MI Ma'arif 1 Sokanegara Purbalingga yang disebabkan oleh masih kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan alat-alat teknologi dan ketersediaan fasilitas beberapa perangkat media yang masih terbatas di madrasah tersebut. Namun demikian, semua itu tidak membuat para guru surut langkah untuk terus melakukan inovasi media pembelajaran demi meningkatkan kreativitas belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

## Daftar Pustaka

- A. (2021, April 6). [Personal communication].
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV. Jejak.
- Aramana, D. M. (2021). Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD GMIM VIII Tomohon. *Edu Primary Journal*, 2(1), 10–21.
- Chen, F. (2013). *Be Creative! 100 Pengertian untuk Mengembangkan Kreativitas*. Gramedia Pustaka Utama.
- Duludu, U. A. T. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS* (1st ed.). Deepublish.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Fitriani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Grafura, L., & Wijayanti, A. (2019). *Spirit Pedagogi di Era Disrupsi*. Laksana.
- Jaya, B. K. (2016). *Kuliah Jurusan Apa? Jurusan Broadcasting*. Gramedia Pustaka Utama.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Ar-Riyah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81–98. <http://dx.doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Kurniawan, H. (2016). *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Kencana Prenada Media.
- LAM. (2021, May 20). [Personal communication].
- Mansyur, U. (2016). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses. *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(2), 158–163. <https://doi.org/10.26858/retorika.v9i2.3806>
- Mawati, A. T., Permadi, Y. A., Rasinus, R., Simarmata, J., Chamidah, D., Saputro, A. N. C., Purba, B., Ritonga, M. W., Sudono, E. P., Purba, B., Karwanto, K., & Prasetya, A. B. (2020). *Inovasi Pendidikan: Konsep, Proses dan Strategi*. Yayasan Kita Menulis.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, J., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Panggabean, N. H., & Danis, A. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Yayasan Kita Menulis.
- Paramita, C., Fernanda, C., Tautin, D. Y., Istighfara, M. D., Shofi, S., Seroja, D. P., Fajerin, M. N., Caesar, D., Sari, J. I., Zulfikar, A., s, L. A., P, R. A., Kristal, F. B., Nurmansyah, A. R. N., Winarto, D. N., Putri, J., Poernomo, A. W., Saputra, D. B., W, W. M., Sasmitha, Y. D. (2020). *Kebebasan Media Mengancam Literasi Politik*. Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan Inteligencia Media (Intrans Publishing Group).
- Rohmadi, M. (2018). Strategi dan Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Industri 4.0. *Peran Strategis Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya Dalam Dinamika Konflik Sosial Serta Penanaman Nilai Karakter Profetik Menghadapi Revolusi Industri 4.0*, 27–40.

- Rosmawati, E. (2020). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses*. 868–876.
- S. (2021, May 3). [Personal communication].
- Salsabila, U. H., Sofia, N. S., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Setyawan, D., & Arumsari, A. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.33121/educultur.v1i2.30>
- SN. (2021, March 29). [Personal communication].
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiarti, Andalas, E. F., & Setiawan, A. (2020). *Desain Penelitian Kualitatif Sastra*. UMM Press.
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Suwandi, S. (2019). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Industri 4.0 Implementasi Pembelajaran, Penilaian, dan Kurikulum*. Remaja Rosdakarya.
- Syaifullah, A., Asfar, A. M. I. A., Asfar, A. M. I. T., Marlina, & Nurannisa, A. (2020). *Visual Image Science Corner: Media Bantu Pembelajaran Sains*. CV. Jejak.
- Umrati, & Wijaya, H. (2020). *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- WD. (2021, May 3). [Personal communication].
- Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Widianingsih, I. (2019). *Strategi dan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Windyarini, S. (2019). *Pembelajaran Berbasis Konteks dan Kreativitas: (Strategi Untuk Membelajarkan Sains Di Abad 21)*. Deepublish.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media.