

## Berbagai Inovasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Naylla Ramadhani Gumbira<sup>1\*</sup>, Desty Endrawati Subroto<sup>2</sup>, Annisa Nurul Ulya<sup>3</sup>, Ecih Sunensih<sup>4</sup>, Marlina Nuraeni<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup> FKIP, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

[naylla.gumbira2005@gmail.com](mailto:naylla.gumbira2005@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [desty2.subroto@gmail.com](mailto:desty2.subroto@gmail.com)<sup>2</sup>, [iica3261@gmail.com](mailto:iica3261@gmail.com)<sup>3</sup>,

[ecihsunensih@gmail.com](mailto:ecihsunensih@gmail.com)<sup>4</sup>, [marlinanuraeni92@gmail.com](mailto:marlinanuraeni92@gmail.com)<sup>5</sup>

Alamat: JL Raya Serang - Jakarta, KM. 03 No. 1B, Panancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten 42124

Korespondensi penulis: [naylla.gumbira2005@gmail.com](mailto:naylla.gumbira2005@gmail.com)

**Abstract:** *The rapid advancement of technology has become a crucial tool for achieving educational objectives more effectively and efficiently. However, it also presents a significant challenge for lecturers or teachers to enhance their skills in mastering technology and learning media. The role of learning media in the teaching and learning process is essential, as it serves as a tool to deliver messages from the sender to the recipient, while also helping students grasp the information shared by educators. Therefore, lecturers or teachers should incorporate media into the process. By doing so, using learning media can make the teaching and learning process more effective and efficient, while also fostering a stronger connection between teachers and students. Additionally, media can help alleviate boredom in the classroom. In summary, learning media is a method that addresses various challenges in teaching and provides students with comprehensive information.*

**Keywords:** *Educational Technology, Learning Media, Teaching and Learning Process, Learning Effectiveness, Teacher Skills.*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi yang terus berkembang menjadi alat yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan secara lebih efektif dan efisien. Namun, hal ini juga menjadi tantangan besar bagi dosen atau guru untuk meningkatkan keterampilan dalam menguasai teknologi serta media pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat krusial, karena media ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, serta membantu peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, dosen atau guru perlu memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien serta mempererat hubungan antara guru dan peserta didik. Selain itu, media juga dapat mengurangi kebosanan dalam kegiatan belajar di kelas. Singkatnya, media pembelajaran adalah salah satu metode yang dapat menyelesaikan berbagai masalah dalam pengajaran dan memberikan informasi yang komprehensif kepada pesertadidik.

**Kunci:** Teknologi Pendidikan, Media Pembelajaran, Proses Belajar Mengajar, Efektivitas Pembelajaran, Keterampilan Guru.

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan berbagai sumber belajar. Baik interaksi tatap muka maupun jarak jauh adalah pilihan. Dibutuhkan strategi pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi, karena kekurangan sumber informasi dapat menghambat pencapaian. Salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media. pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi. Pendidik menggunakan berbagai jenis media untuk menyampaikan informasi, terutama yang kreatif, agar pelajaran tidak membosankan dan siswa menerimanya dengan baik.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi, guru harus Mengembangkan beragam media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi, seperti komputer dan perangkat gawai. Teknologi komputer berfungsi untuk menciptakan media pembelajaran, sementara perangkat gawai digunakan untuk mengaplikasikannya. Mengingat mayoritas siswa memiliki ponsel, khususnya yang berdasarkan Android, penerapan media pembelajaran berbasis Android menjadi sangat penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas.

Memperhatikan konteks ini, penulis berencana untuk melaksanakan kegiatan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Demonstrasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". Rumusan masalah penelitian ini adalah, "Apakah pemanfaatan media demonstrasi dapat meningkatkan motivasi belajar?" Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berbasis demonstrasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **2. METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian demonstrasi. Penelitian ini melibatkan satu kelas mahasiswa Universitas Bina Bangsa PGSD yang berjumlah 36 orang sebagai subjek penelitian, dengan mengacu pada desain penelitian yang melibatkan media audio visual, alat peraga, dan video visual. Metode pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan tes hasil belajar. Sebelum perlakuan diberikan, seluruh sampel penelitian mengikuti pretest berupa soal kuis yang telah diuji validitasnya. Setelah perlakuan dengan menggunakan aplikasi YouTube dalam pembelajaran mata kuliah strategi belajar mengajar, sampel tersebut kemudian diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar mereka.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembahasan**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Karena perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang membutuhkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, Media pembelajaran memiliki peran yang sangat vital untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Karena Mengurangi tiga atau bahkan menghilangkan dominasi sistem pembelajaran verbal melalui penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam mendukung proses belajar mengajar, usaha yang perlu dilakukan Untuk mencapai

tingkat efektivitas dan efisiensi yang maksimal. (Shoffan Shoffa, 2021). Menurut Djamarah (2010), istilah "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium," yang secara harfiah berarti penghubung atau perantara. Dengan demikian, "media" dapat didefinisikan sebagai semua alat yang digunakan oleh guru tidak hanya memudahkan guru selama proses pembelajaran. Media ini tidak hanya dapat mempermudah guru untuk mengajar, tetapi juga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Menurut Sadiman dalam Haling (2007: 93), "kata "media" berasal dari bahasa Latin, yang berarti "perantara" atau "pengantar". Konferensi pendidikan nasional "Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi industri 4.0" membahas peran media dalam proses pembelajaran.

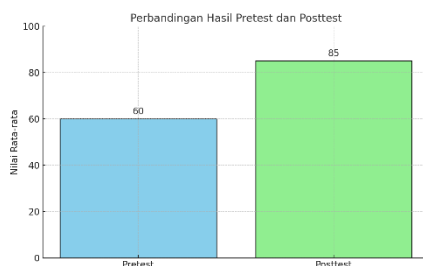
Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology), "media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi" (Basyaruddin, 2002). Sebaliknya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa mereka dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Menurut Joni Purwono (2014), media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media juga memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media audio-visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini (Briggs, 2014). Hal ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai metode yang dipakai untuk menjelaskan materi pelajaran, contohnya buku, rekaman tape, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dengan kata lain, media merupakan bagian dari sumber belajar atau sarana fisik yang disediakan di lingkungan siswa untuk memperoleh pengetahuan. Dalam Haling (2007), Gerlach dan P. Ely juga menjelaskan tentang dalam media ada dua pengertian, yaitu luas dan sempit. Secara sempit, media mencakup dalam materi atau peristiwa yang dapat menciptakan lingkungan yang mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan, sikap, atau pengalaman baru.. Dalam hal ini, media mencakup siswa, buku, dan lingkungan sekolah.

Dalam pengertian yang lebih spesifik, "media" mencakup berbagai elemen seperti gambar, grafik, potret, serta perangkat mekanik dan elektronik yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan menyampaikan informasi baik secara visual maupun verbal. Setiap media berperan sebagai alat yang dirancang untuk mencapai tujuan

tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi di kelas. Dengan penggunaan media, diharapkan proses penyampaian materi menjadi lebih mudah bagi guru, sementara siswa dapat menerima pelajaran dengan proses yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ditunjukkan oleh perbandingan hasil pretest dan posttest, nilai posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai pretest. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual, alat peraga, dan video visual, yang tersedia melalui aplikasi YouTube, memiliki dampak positif pada hasil belajar anak. Maka dari itu, aplikasi YouTube dapat membantu siswa memahami strategi belajar mengajar mata kuliah dengan lebih baik.



**Gambar 1** Tabulasi Diagram

b. Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menampilkan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar lebih jelas dan nyata. Alat bantu ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih konkret, memotivasi, serta meningkatkan daya serap dan ingatan siswa dalam belajar. Penggunaan media juga dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran. Proses belajar menjadi lebih menarik dengan penggunaan media yang tepat, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk menyukai ilmu yang sedang dipelajari. Seorang guru dapat menjelaskan materi pelajaran sehingga menghasilkan keberhasilan jika mereka dapat menggunakan media dengan baik dan tepat (Nursamsu, 2017).

Menurut Sutjipto (2013), media pendidikan adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan optimal. Penggunaan media pembelajaran yang tepat bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dasar siswa serta menarik perhatian mereka. Tujuannya adalah untuk

memvisualisasikan materi dan memudahkan pemahaman, sehingga siswa dapat lebih mudah menerimanya.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi, merangsang kreativitas siswa, dan menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran. Media ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menulis, berbicara, dan menggambar, serta berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Media pembelajaran menganjurkan metode penyampaian materi yang kreatif dan bervariasi, penelitian yang dilakukan oleh Ristwawati (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa. Selain itu, penelitian Pratomo Aji Susilo (2014) menemukan bahwa media, menurut Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0" (ISSN: 2654-8607 95), dapat membantu siswa untuk belajar dengan lebih efektif.

Agar pembelajaran menjadi lebih praktis, perlu adanya peningkatan interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar.

Namun, terdapat beberapa manfaat media secara lebih rinci yang dapat ditemukan (Dayton, 1985), di antaranya mencatat berbagai manfaat media dalam pembelajaran, seperti:

- 1) Materi pelajaran dapat disampaikan secara konsisten.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Memberikan efisiensi waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.
- 8) Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif. Selain keuntungan yang disebutkan oleh Kemp dan Dayton, masih banyak keuntungan lainnya yang lebih nyata.

Salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga mempermudah serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan interaksi antara siswa dan lingkungan mereka, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai minat dan kemampuan mereka.
- 3) Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera dan gangguan visual.
- 4) Media pembelajaran dapat membantu mengatasi hambatan, keterbatasan inderawi, dan gangguan visual. Mengunjungi museum atau kebun binatang adalah salah satu alternatif yang sering digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa (Azhar Arsyad, 2007: 4).

Diharapkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan self-motivated dan self-regulated learning.

- 1) Belajar Motivasi Diri, Belajar motivasi diri juga dikenal sebagai Belajar mandiri merupakan aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara Aktif, yang didorong oleh hasrat atau dorongan untuk menguasai kemampuan tertentu untuk menyelesaikan masalah, dan didasarkan pada pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki seseorang (Haris Mujiman, 2011: 9). Belajar sendiri tidak selalu berarti belajar secara mandiri. Belajar mandiri berarti belajar baik secara sendiri, dengan bantuan orang lain, atau dengan keduanya. Maslow (1943–1970), yang dikutip oleh Djamarah (225:115), meyakini bahwa beberapa kebutuhan dasar mempengaruhi perilaku manusia. Kebutuhan tersebut meliputi Kebutuhan fisik, rasa aman, kasih sayang, penghargaan, aktualisasi diri, pengetahuan, pemahaman, serta kebutuhan estetika. Keperluan-keperluan inilah yang mendorong seseorang untuk bertindak. Kata Latin "movere", yang berarti motivasi atau kekuatan pendorong. Asal mula dari motivasi dapat diartikan sebagai keadaan yang mendorong individu untuk mencapai suatu tujuan atau beberapa tujuan pada tingkat tertentu, atau dengan kata lain, motivasi. adalah kekuatan yang mendorong individu untuk bertindak dengan cara tertentu (Effendi, 1984).

Self-motivation adalah keadaan psikologis yang mendorong individu untuk bertindak. Ini merupakan dorongan internal untuk berusaha mencapai tujuan tertentu. Motivasi adalah kekuatan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan hal-hal demi meraih tujuan yang diinginkan. Motivasi merupakan elemen krusial dalam proses pembelajaran, terkait dengan sumber pendorong yang mengarahkan perilaku belajar. Dengan tingkat motivasi yang lebih tinggi, seseorang akan memiliki keinginan yang lebih kuat untuk belajar.

- 2) Model pembelajaran yang disebut Self-Regulated Learning memungkinkan siswa untuk mengelola pembelajaran mereka dengan Berbagai pendekatan dapat digunakan untuk meraih hasil pembelajaran yang maksimal. Berdasarkan teori sosial kognitif, faktor sosial, kognitif, dan perilaku memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Self-Regulated Learning adalah Salah satu proses pembelajaran yang mencakup ketiga faktor tersebut. (Martinez-Pons, 1990) adalah konsep tentang bagaimana seorang siswa mengatur pembelajarannya secara mandiri. Self-Regulated Learning adalah proses di mana siswa secara aktif

sistematis mengaktifkan dan mendorong perilaku, kognisi, dan perasaan mereka dengan fokus pada mencapai tujuan pendidikan, menurut Zimmerman. Dari sudut pandang sosial kognitif, siswa yang diregulasi sendiri terlibat dalam proses belajar dan memiliki metakognitif, motivasi, dan perilaku aktif. Mereka mulai belajar sendiri dan tidak tergantung pada seseorang.

Jika siswa menerapkan strategi untuk merangsang motivasi dan perilaku mereka selama proses pembelajaran secara mandiri, maka mereka dikatakan telah melaksanakan pembelajaran yang diatur oleh diri sendiri (Martinez-Pons, 1990). Dalam proses pembelajaran ini, diharapkan terbentuk kebiasaan untuk mengelola dan mengarahkan diri sendiri.

c. Macam-macam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran berkembang dengan sangat cepat seiring dengan perkembangan teknologi. Setiap media memiliki karakteristik dan kemampuan unik. Ini menyebabkan upaya untuk mengatur media dengan mengelompokkan atau mengklasifikasikannya berdasarkan hal-hal yang serupa. Menurut Hamalik (1994), beberapa karakteristik umum media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut: Pertama, itu identik Dengan konsep peragaan, yang berasal dari kata "raga", yang berarti objek yang dapat diraba, dilihat, dan didengar serta dapat diamati melalui panca indera. Kedua, fokus utama media pembelajaran adalah objek atau hal-hal yang bisa dilihat dan didengar. Ketiga, media pembelajaran digunakan dalam konteks hubungan komunikasi antara guru dan siswa. Kelima, media pembelajaran dianggap sebagai penghubung (medium, media) yang digunakan dalam proses pembelajaran. Keenam, media pembelajaran memiliki elemen yang terkait dengan metode pembelajaran, baik sebagai sarana maupun sebagai metode. Media termasuk dalam tiga kategori, menurut Hamdani (2011, 248):

- 1) **Media Visual:** Media visual adalah jenis media yang hanya dapat dilihat melalui indera penglihatan. Media ini terbagi menjadi dua jenis: media yang dapat diproyeksikan (visual yang diproyeksikan) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (visual yang tidak diproyeksikan).
- 2) **Media Audio:** Media audio adalah jenis media yang menyampaikan pesan melalui suara yang dapat didengar, yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk memahami materi. Contoh media audio termasuk siaran radio dan program kaset suara. Dalam pembelajaran, media audio umumnya digunakan untuk menyampaikan materi yang berfokus pada aktivitas mendengarkan.
- 3) **Media Audio Visual:** Seperti namanya, media ini merupakan gabungan antara media audio dan visual, juga dikenal sebagai media pandang-dengar. Media ini membuat penyampaian materi pelajaran menjadi lebih lengkap dan efektif bagi siswa. Selain itu, dalam beberapa situasi, media ini dapat menggantikan peran guru, karena guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran dan membantu siswa belajar. Contoh media audio visual adalah program video atau televisi, video instruksional, dan slide suara.

Selanjutnya, (Sanjaya) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu:

- 1) Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi menjadi:
  - a) **Media auditif:** media yang hanya dapat didengar atau berisi suara saja, seperti radio dan rekaman suara.
  - b) **Media visual:** media yang hanya dapat dilihat tanpa disertai suara, seperti slide film, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai jenis materi cetak seperti media grafis.
  - c) **Media audiovisual:** media yang menggabungkan elemen suara dan gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, slide suara, dan film dalam berbagai ukuran.
- 2) Berdasarkan jangkauan kemampuannya, media dapat dikelompokkan menjadi:
  - a) **Media dengan akses simultan yang luas,** seperti radio dan televisi.
  - b) **Media seperti film slide, film, dan video yang memiliki batasan waktu dan ruang.**
- 3) Berdasarkan teknik atau cara penggunaannya, media dapat dikategorikan menjadi:



- a) Media yang memerlukan proyeksi, seperti slide film, film strip, dan transparansi.
- b) Media yang tidak memerlukan proyeksi, seperti foto, gambar, lukisan, radio, dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa guru harus memiliki kemampuan dalam memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dan efektif dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran, sedangkan media yang kurang menarik dapat membuat materi yang disampaikan guru tidak efektif dalam menarik perhatian siswa.

#### 4. SIMPULAN

Media pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran karena berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa untuk mentransfer informasi. Pendidik harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang pesat. Beberapa jenis media pembelajaran meliputi audio, visual, dan audio visual. Diharapkan, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan Self Motivated Learning dan Self Regulated Learning. Self Motivated Learning adalah aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara aktif, didorong oleh keinginan atau motivasi untuk menguasai keterampilan tertentu guna menyelesaikan masalah, dan dibangun berdasarkan pengetahuan atau kemampuan yang telah dipelajari sebelumnya (Haris Mudjiman, 2009), menggunakan kemampuan kognitif untuk belajar (Pintrich, 1995).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Basyaruddin. (2002). *AECT (Association of Education and Communication Technology)*.
- Briggs, G. D. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cabanban, C. L. (2013). Development of mobile learning using Android platform. 98–106.
- Calimag, J. A. (2014). Ubiquitous learning environment using Android mobile application. 119–128.
- Dayton, K. D. (1985). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper & Row Publishers.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (1994). *Media pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Martinez-Pons, M., & Zimmerman, B. J. (1990). Self-regulated learning (SRL). *Journal of Educational Psychology*.
- Nursamsu. (2017). Pemanfaatan media pembelajaran ICT sebagai kegiatan pembelajaran siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang. *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*.
- Purwono, J. (2014). *Media pembelajaran: Pengembangan dan pemanfaatannya*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sanjaya. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar*. Jakarta: Kencana.
- Shoffan Shoffa, S. M. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Surabaya, Indonesia: CV. Agrapana Media.
- Sutjipto, C. K. (2013). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Syastra, S. A. (2015). *Media pembelajaran: Konsep, pendekatan, dan aplikasinya*.