

# PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

Frida Septy Haptanti\*, Miftahul Hikmah, Imam Agus Basuki

PPG Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang,

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: frida.septy.2331317@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i92024p972-980

## Kata kunci

media pembelajaran  
pendidikan bahasa Indonesia  
audiovisual  
tinjauan pustaka

## Abstrak

Di era kontemporer, integrasi teknologi informasi dalam pendidikan telah menjadi hal yang lazim dan penting. Teknologi menawarkan berbagai keuntungan yang dapat secara signifikan meningkatkan kegiatan pendidikan, seperti penyederhanaan dalam penyampaian materi pembelajaran serta peningkatan pemahaman siswa. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah media pembelajaran, yang merupakan kombinasi dari dua elemen utama: media dan pembelajaran. Media pembelajaran memainkan peran yang krusial dalam mendukung proses belajar mengajar, terutama dalam konteks pendidikan di Indonesia. Dalam kajian ini, media pembelajaran dikategorikan menjadi tiga jenis utama: media visual yang hanya dapat dilihat, media audio yang hanya dapat didengar, dan media audiovisual yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Setiap jenis media memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda, yang berkontribusi pada berbagai aspek dari pengalaman belajar. Penelitian ini, yang bersifat kualitatif dan menggunakan metode tinjauan pustaka, bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam peran dan manfaat media pembelajaran dalam konteks pendidikan di Indonesia, serta bagaimana teknologi dapat dioptimalkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif.

## 1. Pendahuluan

Di zaman modern ini, pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah menjadi hal yang umum dan penting. Teknologi informasi menawarkan berbagai manfaat yang dapat memudahkan serta meningkatkan efektivitas setiap kegiatan pendidikan. Sebagai alat bantu, teknologi tidak hanya melengkapi proses pembelajaran tetapi juga mengoptimalkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi, kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan dinamis. Misalnya, teknologi informasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa melalui berbagai alat dan teknik yang inovatif (Ramadhan, 2020).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan teknologi seperti aplikasi pembelajaran interaktif dan platform digital memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan fleksibel. Studi oleh Santoso dan Yuliana (2023) menegaskan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif dapat memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa (Santoso & Yuliana, 2023). Selain itu, teknologi juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif, seperti yang dijelaskan oleh Wijaya dan Hartono (2023), yang menunjukkan bahwa teknologi pendidikan dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar dan kebutuhan siswa (Wijaya & Hartono, 2023).

Lebih jauh, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga telah terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian oleh Prasetyo et al. (2023) menunjukkan bahwa integrasi teknologi seperti gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperbaiki hasil akademik (Prasetyo, Wahyuni, & Setiawan, 2023). Demikian pula, studi oleh Lestari dan Putri (2024) menyoroti bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menyediakan sumber daya pendidikan yang lebih beragam dan mudah diakses, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Lestari & Putri, 2024). Dengan demikian, teknologi informasi memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan kebutuhan pendidikan modern.

Media pembelajaran adalah alat yang dirancang untuk menunjang dan memperlancar proses belajar mengajar. Tujuan utamanya adalah untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa. Istilah "media pembelajaran" terdiri dari dua kata, yaitu "media" dan "pembelajaran". Secara harfiah, "media" berarti perantara atau alat, sedangkan "pembelajaran" merujuk pada proses membantu seseorang dalam kegiatan belajar (Ibrahim et al., 2022). Oleh karena itu, terdapat berbagai variasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan edukatif.

Asyhar (dalam Wahab, 2021) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan formatnya menjadi empat jenis utama: 1) media visual, 2) media audio, 3) media audiovisual, dan 4) multimedia. Media visual, seperti rangkaian gambar, merupakan contoh penting dari kategori ini. Menurut Soetopo (dalam Yusnita et al., 2017), rangkaian gambar adalah sekumpulan gambar atau peta yang dapat menceritakan sebuah cerita secara utuh. Gambar berurutan ini sangat berguna dalam pembelajaran bercerita, karena dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.

Penelitian oleh Rahmawati dan Setiawan (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media visual, seperti infografis dan diagram, dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara signifikan. Penelitian ini menegaskan pentingnya visualisasi dalam membantu siswa memahami materi yang kompleks (Rahmawati & Setiawan, 2022). Selain itu, studi oleh Mulyadi et al. (2023) menemukan bahwa penerapan media audiovisual, seperti video pembelajaran, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka dalam mata pelajaran sains (Mulyadi, Santoso, & Lestari, 2023). Demikian pula, penelitian oleh Puspitasari dan Nugroho (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan (Puspitasari & Nugroho, 2023).

Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami secara mendalam peran media pembelajaran dalam konteks pendidikan bahasa Indonesia. Dalam era digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran, seperti buku digital, aplikasi bahasa, dan platform e-learning, dapat mempengaruhi cara siswa belajar dan memahami bahasa Indonesia dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Penelitian oleh Prasetyo dan Hartanto (2024) menunjukkan bahwa media multimedia dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Prasetyo & Hartanto, 2024). Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat mendukung pendekatan yang lebih personal dan adaptif, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa (Aminah & Susanto, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi praktik terbaik dalam penggunaan media pembelajaran untuk bahasa Indonesia, serta mengevaluasi

bagaimana media tersebut dapat mengoptimalkan hasil belajar dan keterampilan berbahasa siswa di berbagai tingkat pendidikan.

## **2. Metode**

Penelitian kepustakaan memungkinkan peneliti mempelajari berbagai referensi dan penelitian-penelitian terdahulu yang terkait untuk memperoleh landasan teori terhadap masalah yang diteliti (Sarwono, 2006). Menurut Sugiyono (2017: 291), kajian sastra merujuk pada kajian teoritis dan rujukan lain mengenai nilai, budaya, dan norma yang berkembang dalam situasi sosial yang diteliti.

Menurut George dan Djiwando (2015: 201), penelitian kepustakaan adalah upaya mencari sumber informasi dan pendapat para ahli mengenai suatu topik yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Mestika Zed (2003) juga menyatakan bahwa penelitian kepustakaan mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber literatur yang relevan seperti buku, artikel jurnal, dan dokumen lain untuk memperkuat kerangka teori dan pemahaman yang berkaitan dengan topik penelitian dan berkontribusi.

Menurut Nazir (2014), penelitian kepustakaan adalah suatu metode pengumpulan data yang melibatkan analisis rinci terhadap buku, literatur, catatan, dan laporan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk memperoleh landasan teori dan pendapat yang terdokumentasi dengan menyelidiki berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan topik penelitian.

Proses penelitian kepustakaan juga berfungsi untuk mengumpulkan data untuk dimasukkan dalam penelitian ilmiah. Penggunaan data ini penting untuk validasi sumber data dalam penelitian ilmiah. Studi sastra berkaitan dengan pengembangan nilai, budaya, dan norma. Menggunakan literatur membantu Anda memahami situasi sosial yang Anda selidiki. Ada banyak jenis sumber referensi yang dapat digunakan dalam penelitian perpustakaan, antara lain: Jurnal penelitian, laporan penelitian, ringkasan jurnal, sumber informasi, buku, surat kabar, dan majalah.

Penelitian perpustakaan adalah ketika seorang peneliti mengumpulkan informasi dan data dari berbagai bahan yang tersedia di perpustakaan, seperti buku referensi, penelitian sebelumnya yang terkait, artikel, catatan, dan berbagai majalah yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipecahkan. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menalar tentang data dengan menggunakan metode atau teknik tertentu dengan tujuan menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

### **3.1. Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari medium. Kata "medium" berasal dari kata Latin "medium", yang secara harafiah berarti perantara, perantara, pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media sering diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Gerelac dan Ely menjelaskan bahwa media dapat berupa orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut AECT (Association for Educational Communication Technology), istilah media mengacu pada segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Istilah “mediator” sering digunakan untuk menggambarkan fungsi atau peran media dalam mengatur hubungan efektif antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Dengan kata lain media merupakan alat untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan (Ramli, 2012).

Menurut Fleming (1987: -234), mediator adalah suatu sarana atau sebab yang mengintervensi hubungan dua pihak untuk menghasilkan suatu kesepakatan. Oleh karena itu, media berperan dalam mengelola hubungan efektif antara dua pemangku kepentingan utama dalam proses pembelajaran: siswa dan subjek. Materi pembelajaran erat kaitannya dengan keterampilan dan kompetensi yang perlu dikuasai siswa. Hal ini dapat dikomunikasikan melalui berbagai saluran, termasuk visual, pendengaran, audiovisual, kinestetik, dan berorientasi pada kinerja.

Media pembelajaran terdiri dari dua unsur yaitu media sebagai media atau pengenalan, dan pembelajaran yang mengacu pada kondisi yang mendukung kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

### **3.2. Jenis-jenis Media**

Menurut Ramli (2012), ada lima jenis klasifikasi media pembelajaran. Yang pertama adalah media yang tidak mempunyai proyeksi dua dimensi, seperti gambar, bagan, grafik, poster, dan peta dasar. Jenis kedua adalah media yang tidak melibatkan proyeksi tiga dimensi, seperti benda nyata, model, dan boneka. Ketiga, ada media audio seperti radio dan tape recorder. Keempat adalah media yang melibatkan proyeksi, seperti film, slide, film strip, dan overhead proyektor. Kelima: Televisi (TV) dan Perekam Video (VTR). Televisi digunakan untuk menampilkan gambar dan suara dari jarak jauh, dan VCR digunakan untuk merekam, menyimpan, dan memutar gambar dan suara dari objek secara bersamaan.

Rudy Bretz membandingkan media pembelajaran menjadi delapan klasifikasi berbeda, antara lain media audiovisual video, media audiovisual statis, media audio semi video, media audiovisual video, media visual statis, media semi video, media audio, dan media cetak (Ramli, 2012 ).

Para ahli mengemukakan klasifikasi media pembelajaran yang berbeda-beda, namun pada hakikatnya klasifikasi tersebut sama. Di bawah ini adalah macam-macam media pembelajaran yang umum digunakan: (1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat seperti foto, poster, dan bahan yang tidak bergerak atau mengeluarkan suara (Mumlanah, 2014); (2) Media audio merupakan media yang hanya dapat diakses melalui pendengaran, seperti voice note, radio, dan musik (Aydillah & Fifit Fitriansyah, 2017); dan (3) Media audiovisual adalah media yang menggunakan penglihatan dan suara, misalnya video, film pendek, dan tayangan slide.

Penggunaan media yang berbeda-beda dapat menunjang proses belajar mengajar di kelas. Media-media tersebut membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, efektif, efisien dan interaktif.

### 3.3. Skema Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar & Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

Skema media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi efektivitas dan efisiensi penyampaian materi pendidikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mendukung komunikasi antara pendidik dan peserta didik, memfasilitasi pemahaman materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik (Daryanto, 2011; Ramli, 2012). Skema media ini seringkali melibatkan integrasi berbagai jenis media, seperti media visual, audio, dan audiovisual, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran (Ibrahim et al., 2022; Soetopo, dalam Yusnita et al., 2017). Media visual seperti gambar dan diagram membantu dalam penyajian informasi secara jelas, sementara media audio seperti rekaman suara dan podcast dapat meningkatkan pemahaman melalui aspek pendengaran. Media audiovisual, yang menggabungkan elemen visual dan audio, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan interaktif (Hamalik, 1994; Mulyadi et al., 2023).

Kriteria media pembelajaran yang baik mencakup beberapa faktor penting yang memastikan media tersebut efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran dan materi yang disampaikan, serta sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik (Prihadi, 2010; Prasetyo, Wahyuni, & Setiawan, 2023). Media juga perlu menarik dan memotivasi siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam belajar (Santoso & Yuliana, 2023; Aminah & Susanto, 2023). Selain itu, kualitas media harus tinggi, dengan desain yang jelas dan mudah dipahami, serta kemampuan untuk memperjelas dan mempercepat penyampaian materi (Ramadhan, 2020; Lestari & Putri, 2024). Dengan memenuhi kriteria-kriteria ini, media pembelajaran dapat berfungsi secara optimal dalam membantu siswa memahami konsep dan keterampilan yang diajarkan. Berikut Gambar skema:



Gambar 1. Skema sumber belajar



Gambar 2. Media pembelajaran sebagai sumber belajar



Gambar 3. Perencanaan program pembelajaran

### 3.4. Fungsi Media Pembelajaran

Dua faktor yang sangat penting dalam proses belajar mengajar adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat bergantung pada jenis media pembelajaran yang sesuai, tetapi juga mempertimbangkan berbagai aspek lainnya, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan reaksi yang diharapkan dari siswa setelah proses pembelajaran.

Menurut Hamarik (1986), media pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi baru dalam belajar serta mempengaruhi psikologi siswa dalam kegiatan belajar. Levied dan Lent (1982) mengidentifikasi empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual: fungsi atensi, emosional, kognitif, dan kompensasi. Fungsi-fungsi tersebut mengacu pada kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan kepuasan belajar, menggerakkan emosi dan sikap siswa, memudahkan pemahaman suatu informasi, dan memberikan konteks pembelajaran yang bermakna kepada siswa.

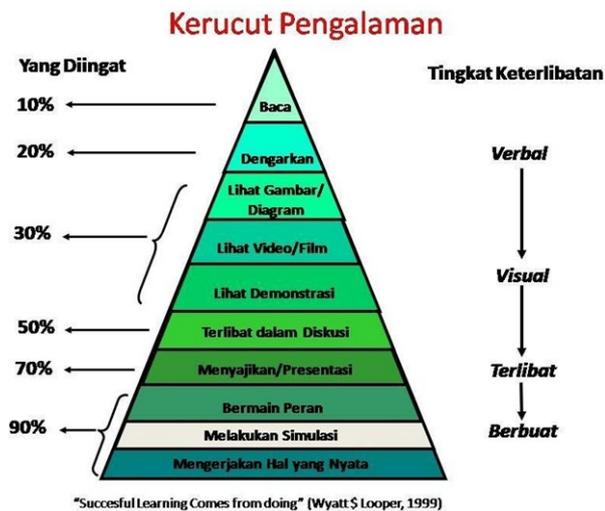
Dalam proses pembelajaran, siswa seringkali dihadapkan pada konsep-konsep yang kompleks dan abstrak. Dalam konteks ini, media berperan penting dalam menyederhanakan

dan memperjelas konsep-konsep tersebut agar lebih mudah dipahami. Fungsi media tidak hanya sekedar menarik dan memotivasi siswa, tetapi juga membantu menyampaikan isi dengan lebih jelas dan efisien, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan produktif.

Meskipun media memiliki peran penting, namun penggunaannya tidak akan efektif jika tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media tidak dapat menggantikan peran seorang guru, karena media hanya sekedar alat penunjang proses mengajar guru. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih media secara terencana, sistematis dan tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

### 3.5. Klasifikasi Media Menurut Edgar Dale

Menurut Edgar Dale, dalam konteks penggunaan media pembelajaran di sekolah sering kali diikuti prinsip kerucut pengalaman. Prinsip ini mencakup penggunaan berbagai media seperti buku teks, materi buatan pendidik, dan media audiovisual. Dale berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui pengalaman langsung, di mana individu mengalami secara konkrit suatu konsep dalam kehidupan sehari-hari dan menghubungkannya dengan pengalaman yang lebih abstrak dan simbolis (Daliant, 2011).



Gambar 1. Pembelajaran efektif berbanding lurus dengan pengalaman

Dari data di atas dapat kita simpulkan bahwa pengalaman belajar berkisar dari pengalaman langsung yang konkrit hingga pengalaman yang lebih abstrak yang dimediasi oleh simbol-simbol komunikasi. Spektrum ini mempengaruhi pemilihan metode dan materi pembelajaran, terutama dalam konteks perkembangan teknologi pembelajaran.

Menurut Suparno (1987), terdapat berbagai jenis alat yang dapat menggabungkan program pada tingkat media yang berbeda. Beberapa alat dapat diprogram sepenuhnya, yang lain hanya dapat diprogram sebagian, dan beberapa alat tidak dapat diprogram sama sekali. Tingkat media perangkat mengukur kemampuan perangkat untuk menerima dan menampilkan program.

Televisi, perekam video, dan film adalah contoh perangkat tingkat media tinggi. Sebaliknya, slide, transparansi, radio, rekaman suara, film bisu, dan strip film merupakan media tingkat menengah. Tingkat pendidikan alat-alat seperti papan tulis, papan tali, dan kubus struktur masih rendah. Penghapus, papan tulis, kapur, dan penggaris tidak memiliki tingkat menengah karena tidak dapat diisi dengan program.

Teori Dale menyimpulkan dengan menekankan bahwa konsep-konsep dan materi-materi abstrak lebih mudah dipahami bila dikaitkan atau dikaitkan dengan pengalaman dunia nyata yang lebih konkrit.

#### 4. Simpulan

Media pembelajaran merupakan alat penting dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dan mengembangkan keterampilan siswa. Fungsinya mencakup menarik dan memotivasi perhatian siswa, memperjelas dan mempercepat penyampaian materi, serta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan produktif. Keterkaitan media pembelajaran dengan komponen pembelajaran berbasis media (PBM) lainnya sangatlah penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa faktor, termasuk jenis media yang tersedia, objektivitas pemilihan, kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, situasi dan kondisi pembelajaran, serta kualitas materi pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama: media visual (hanya dapat dilihat), media audio (hanya dapat didengar), dan media audiovisual (dapat dilihat dan didengar). Setiap kategori media memiliki peran dan fungsi masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran, sehingga pemilihan media yang tepat dapat membantu pendidik dalam mentransfer pengetahuan dengan lebih efektif dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

#### Daftar Rujukan

- Aminah, R., & Susanto, M. (2023). Teknologi dan pembelajaran bahasa Indonesia: Pendekatan adaptif dan personal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 65-78.
- Aryadillah, F. F. (2017). *Teknologi media pembelajaran: Teori dan praktik*. [Publisher information needed].
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Daryanto. (2011). *Media pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani.
- Diana, E., & Rakimahwati, R. (2021). Penggunaan Metode Bercerita Media Gambar Seri terhadap Penanaman Disiplin di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 206-211.
- Hamalik, O. (1994). *Media pendidikan* (7th ed.). Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Ibrahim, A., Nuraeni, A., & Hidayati, N. (2022). Pemahaman konsep media pembelajaran dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 16(3), 55-68.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Lestari, S., & Putri, R. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam menyediakan sumber daya pendidikan yang beragam. *Jurnal Pendidikan dan Media*, 12(1), 31-45.
- Mulyadi, A., Santoso, H., & Lestari, R. (2023). Efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran sains. *Jurnal Pendidikan Sains*, 19(1), 40-55.
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan media visual dalam pembelajaran PAI. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 2-14.
- Prasetyo, A., & Hartanto, D. (2024). Pengaruh media multimedia terhadap keterampilan berbahasa siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 89-102.
- Prasetyo, A., Wahyuni, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi dan prestasi akademik siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 19(2), 54-68.
- Prihadi, M. H. (2010). *Media pembelajaran: Media pembelajaran bahasa Indonesia*. Direktorat Jenderal Pendidikan Lanjutan Pertama Kemendiknas.
- Puspitasari, D., & Nugroho, S. (2023). Multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris: Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(2), 77-89.
- Rahmawati, E., & Setiawan, R. (2022). Pengaruh media visual terhadap pemahaman konsep matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 85-98.

- Ramadhan, M. (2020). Peran teknologi informasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(2), 45-59.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Santoso, H., & Yuliana, R. (2023). Efektivitas aplikasi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 18(1), 22-34.
- Soeparno. (1989). *Media pengajaran bahasa Indonesia*. DW.
- Wijaya, S., & Hartono, D. (2023). Teknologi pendidikan: Menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 78-90.