

Komponen Media Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kurikulum Merdeka Khusus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar

Nadia Latifatul Jannah¹, Rahma Ashari Hamzah²,

Al Husnah Mutmainah³, Siti Syahraeni⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3,4}

Universitas Islam Makassar^{1,2,3,4}

nadia78264@gmail.com¹, rahmaasharihamzah.dty@uim-makassar.ac.id²,

alhusnahmutmainah@gmail.com³, sitisyahraeni048@gmail.com⁴

Abstrak

Artikel ini membahas tentang komponen media pembelajaran inovatif dan kreatif yang relevan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada peserta didik, sehingga media pembelajaran perlu dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar. Penelitian ini menggunakan metode library research atau studi pustaka dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai literatur yang relevan, termasuk buku, artikel jurnal ilmiah, dan dokumen resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru diberikan kemerdekaan untuk menentukan unsur-unsur dalam proses pembelajaran yang dibutuhkan sesuai dengan karakteristik dari peserta didik. Mulai dari model pembelajaran hingga media pembelajaran. Dengan demikian, unsur-unsur tersebut dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, maka alat yang digunakan selama pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Untuk itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Kata kunci: Media pembelajaran Inovatif, Kreativitas, Kurikulum Merdeka, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

Abstract

This article discusses innovative and creative learning media components that are relevant in supporting the implementation of the Merdeka Curriculum for the Indonesian language subject in elementary schools. The Merdeka Curriculum emphasizes flexible and student-centered learning, so learning media need to be designed to enhance student engagement and enrich the learning experience. This research uses the library research method or literature study by collecting and analyzing various relevant literatures, including books, scientific journal articles, and official documents from the Ministry of Education and Culture. In conducting the learning process, teachers are given the freedom to determine the elements needed in the learning process according to the characteristics of the students. Starting from learning models to learning media. Thus, these elements can support the achievement of educational goals. Based on this, the tools used during the learning process have a significant impact on the learning outcomes. For that reason, teachers need to use learning media to improve their students' learning outcomes.

Keywords: Innovative learning media, Creativity, Independent Curriculum, Indonesian Language, Elementary School

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran dalam pendidikan dilaksanakan untuk dapat mencapai tujuan nasional pendidikan. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, unsur-unsur penting dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan oleh guru sebagai tenaga pendidik. Senada dengan hal tersebut, Yuliansih et al. (2021) menjelaskan bahwa unsur-unsur dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan memperhatikan unsur-unsur tersebut, pembelajaran dapat berjalan dengan optimal sehingga tujuan nasional pendidikan dapat dicapai.

Ada beberapa interaksi yang terjadi antara berbagai komponen ketika pembelajaran dilaksanakan. Interaksi tersebut terjadi antara guru, isi materi, dan peserta didik. Interaksi tersebut didukung oleh model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, hingga sarana dan prasana yang digunakan. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru diberikan kemerdekaan untuk menentukan unsur-unsur dalam proses pembelajaran yang dibutuhkan sesuai dengan karakteristik dari peserta didik. Mulai dari model pembelajaran hingga media pembelajaran.

Dengan demikian, unsur-unsur tersebut dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, maka alat yang digunakan selama pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Untuk itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajarnya. Senada dengan hal tersebut, Yuliansih et al. (2021) menyatakan bahwa peserta didik memerlukan dukungan dari media pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini juga didukung *Dale's Cone of Experience* bahwa hasil belajar peserta didik paling tinggi diapatkan ketika peserta didik mendapatkan pengalaman tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *library research* atau studi pustaka untuk mengeksplorasi komponen media pembelajaran inovatif dan kreatif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Library research dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai literatur dan referensi yang relevan, seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan dokumen resmi, untuk menggali konsep, teori, dan temuan sebelumnya yang berkaitan dengan media pembelajaran inovatif dan kreatif dalam konteks pendidikan dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Media Pembelajaran

(Audie,2019) menyatakan bahwa media adalah unsur-unsur yang melibatkan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi untuk membuat peserta didik dapat memperoleh sesuatu seperti pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Penggunaan media pembelajaran adalah alat yang penting dalam membantu memfasilitasi pengajaran dan pembelajaran, Salah satu tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk

menyampaikan pesan secara lebih transparan dan untuk mempromosikan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah suatu bentuk penilaian yang memungkinkan pendidik untuk meninjau kembali keterampilan, sikap, dan pengetahuan dari peserta didik setelah mereka menuntaskan proses pembelajaran, serta untuk mengetahui apakah telah terjadi perubahan perilaku.

Definisi lain dikemukakan oleh Arsyad bahwa media adalah medium sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima, yang berfungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Demikian pula, Hamidjojo (dalam Achsin 1986: 8) mengemukakan media adalah "Semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerimanya". Definisi media menurut Kozma, Belle & Williams (1991): "*Media can be defined by its technology, symbol systems and processing capabilities. The obvious characteristic of a medium is its technology, the mechanical and electronic aspects that determine its function, and to some extent, its shape and other physical features*". Media dapat didefinisikan dari teknologinya, sistem simbol dan kemampuan memprosesnya. Yang paling menonjol sifatsifat dari medium adalah teknologinya, aspek mekanikal dan elektrikalnya yang menentukan fungsinya, dan dalam hal tertentu menyangkut bentuk dan tampilan fisik lainnya.

Gagne & Briggs (1979:19) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengadung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pengertian media pembelajaran menurut Winkel (2009:318), media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Menurut Rossie & Breidle dalam Wina Sanjaya (2008:163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber belajar tambahan bagi siswa, memungkinkan mereka untuk lebih memahami informasi yang disajikan oleh guru dan untuk memperoleh hasil pembelajaran yang lebih intens tentang materi pelajaran sehingga membuat pengembangan pengetahuan semakin maju. Penggunaan kata media sebenarnya berlaku pada banyak perkara, contohnya media dalam penyampaian hiburan yaitu media penyiaran, listrik dan magnet dalam bidang teknik. Jadi, media yang digunakan dalam bidang pendidikan berarti menjad imedia pendidikan. (Nurrita, 2018).

(Asna dan Pratama, 2022), memberikan pengertian bahwa media pembelajaran adalah sarana-sarana yang sangat dapat membantu bagi kemanfaatan fungsinya dalam proses belajar dan mengajar. Menurut (Daulae, 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran merujuk pada segala hal yang digunakan untuk mengirimkan pesan dan memiliki potensi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi individu

yang sedang belajar. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Media pembelajaran adalah alat/komponen yang digunakan sebagai perantara dalam proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Perkembangan teknologi dan kebutuhan kurikulum juga menjadi faktor yang menyebabkan media pembelajaran terus berkembang. Implementasi kurikulum merdeka juga berdampak pada pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti 6 perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tersebut di atas dapat kita ketahui bahwa media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik. Menurut Heinich, dkk ((1982) yang dikutip Azhar Arsyad mengemukakan istilah medium sebagai yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Sejalan dengan itu Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semisal bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

B. Fungsi Media Pembelajaran

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dalam pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan. Dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya untuk alat hiburan atau alat permainan atau memancing peserta didik semata.
5. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar, fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrek untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi penyakit verbalisme.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

- a) Fungsi edukasi, artinya media pembelajaran memiliki fungsi yang mendidik sikap peserta didik.
- b) Fungsi sosial media komunikasi, artinya media pembelajaran berfungsi menyerap informasi dan membantu dalam sosial masyarakat.
- c) fungsi ekonomis media komunikasi, artinya media pembelajaran berfungsi membantu perdagangan masyarakat.
- d) Fungsi politis media komunikasi, artinya media berfungsi membantu memfasilitasi kegiatan politik.
- e) Fungsi seni dan budaya, artinya media berfungsi membantu menyebarkan kegiatan seni dan budaya. (Tafonao, 2018).

C. Manfaat Media Pembelajaran

Implementasi kurikulum merdeka diperlukan kemampuan guru untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang diperlukan untuk merencanakan dan melaksanakan

pembelajaran yang berkonsep merdeka belajar. Berdasarkan penemuan, pembuatan, dan penggunaan berbagai media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat menumbuhkan potensi yang dimiliki. Kegiatan merancang dan memanfaatkan media pembelajaran untuk aktivitas belajar mengajar di kelas dapat dilakukan dengan kerja sama antaraguru dan peserta didik. Achmad et al. (2022) menyatakan bahwa terdapat tiga manfaat media pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka yakni (1) pemanfaatan media pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka memiliki dampak yang signifikan dan positif terhadap kemampuan pedagogik guru; (2) penggunaan media pembelajaran oleh guru berfungsi sebagai dasar untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan dapat meningkatkan kualitas kinerja guru; dan (3) penggunaan media pembelajaran dalam penerapan kurikulum merdeka disekolah dasar dapat menjadi hal yang menarik bagi peserta didik.

Manfaat media pembelajaran di era merdeka belajar mendukung pembelajaran abad 21. Maula & Fatmawati (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dapat mendukung pembelajaran abad 21. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran abad 21 di era merdeka merdeka belajar bermanfaat untuk mendukung minat dan motivasi belajar peserta didik dengan lingkungan agar materi dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mudah. Senada dengan itu, Abdurrahman et al. (2020) menyatakan bahwa minat dan motivasi belajar peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran.

Beberapa manfaat media pembelajaran berbasis teknologi secara khusus yakni media pembelajaran dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran, media dapat mengubah peran guru kearah yang lebih bermanfaat, proses pembelajaran juga menjadi lebih jelas dan menarik, lebih interaktif, efisien dalam waktu dan energi, serta meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

Media pembelajaran memiliki manfaat secara praktis. Khuzaini & Santosa (2016) menyatakan bahwa terdapat tiga manfaat praktis media pembelajaran yakni (1) media pembelajaran dapat memberikan nuansa baru dan memperjelas penyajian pesan dan informasi dalam rangka memfasilitasi dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran karena sifat nya yang interaktif, efektif, dan menyenangkan dalam pembelajaran; (2) penggunaan media pembelajaran di kelas dapat menarik minat peserta didik dan memotivasi untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat mendorong interaksi yang langsung antara peserta didik dan lingkungan belajar serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan kemampuan yang dimiliki; dan (3) media pembelajaran dapat mengatasi kendala panca indera, ruang, dan waktu. Permasalahan pada kegiatan pembelajaran dapat diselesaikan dengan menggunakan media pembelajaran untuk pembelajaran mandiri atau kelompok.

Manfaat media pembelajaran membantu penyampaian informasi atau pengetahuan kepada peserta didik. Wahidin (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk memudahkan komunikasi dalam kegiatan

pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Tanpa media pembelajaran, komunikasi antara guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran tidak efektif. Senada dengan itu, Mar'atusholihah et al. (2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai bentuk komunikasi antara guru dan peserta didik dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih jelas, lingkungan belajar lebih menarik sehingga peserta didik lebih terdorong untuk belajar, dan materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Kisworo (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam pembelajaran. Peserta didik dapat menanggapi dengan baik pengiriman pesan dan materi pelajaran.

Media pembelajaran dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Irwandani & Juariyah (2016) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran dengan beragam manfaat. Berikut ini terdapat enam manfaat media pembelajaran yakni (1) meningkatkan kualitas pendidikan dengan mempercepat pembelajaran, membantu guru dalam memanfaatkan waktu belajar peserta didik dengan sebaik-baiknya, mengurangi beban guru untuk memberikan dan menyajikan informasi secara verbal, dan memusatkan kegiatan guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik; (2) memberikan pengalaman pembelajaran dengan suasana baru untuk mengurangi atau menghilangkan sikap guru yang menggunakan pembelajaran tradisional dan kaku, memberi peserta didik kesempatan untuk berkembang sesuai dengan bakat dan potensi yang dimiliki, dan memberikan kesempatan belajar sesuai keinginan peserta didik; (3) membangun landasan yang lebih ilmiah untuk mengajar dengan menyajikan atau mengatur rencana pelajaran yang logis dan sistematis serta menciptakan kegiatan pengajaran berbasis penelitian yang mudah diterapkan; (4) kegiatan pengajaran dapat dilakukan dengan baik karena peningkatan kemampuan peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran secara konkret dan rasonal; (5) meningkatkan kedekatan pembelajaran dari pemanfaatan media pembelajaran dapat menghilangkan perbedaan antara di dalam kelas dan di luar kelas; dan (6) pemanfaatan media pembelajaran untuk menyajikan peristiwa tidak biasa untuk menggambarkan pendidikan secara lebih luas terutama melalui media massa.

Pemanfaatan media pembelajaran mempunyai peranan penting pada guru untuk berkreasi dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, baik dalam bentuk materi visual, audio, maupun digital. Hal ini juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat mediasi pembelajaran, menciptakan interaksi komunikatif antara guru dan siswa serta merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, pemahaman dan penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh pendidik dinilai sangat penting dalam pembelajaran modern. Karena guru itu hakikatnya memiliki peranan penting dalam memungkinkan siswa dalam berinteraksi dengan sumber belajar yang digunakan untuk memudahkan belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran, termasuk media pembelajaran berbasis Android.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka diera merdeka belajar bermanfaat untuk mendukung minat dan motivasi belajar peserta didik dengan lingkungan agar materi dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mudah. Guru dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, menarik, dan dapat meningkatkan kualitas kinerja guru. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk memudahkan penyampaian materi sehingga kualitas dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Manfaat media pembelajaran di era merdeka belajar bagi sekolah dasar merupakan bagian penting untuk membantu meningkatkan kompetensi guru dan membuat kegiatan pembelajaran peserta didik menjadi lebih menyenangkan.

D. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Inovatif Dan Kreatif

Media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka tentunya harus mendukung optimalisasi penerapan merdeka belajar. Kemandirian belajar, kreativitas dan inovasi menjadi beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam memilih media yang tepat. Beberapa jenis media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka antara lain

1. Media visual

Media pembelajaran visual merupakan media yang fokus pada aspek visul atau penglihatan saja. Media ini masih bisa digunakan saat pembelajaran dalam kurikulum merdeka. Salah satu karakteristik media visual adalah mudah digunakan dan tidak membutuhkan teknologi yang rumit. Beberapa media visual yang bisa dimanfaatkan antara lain modul, poster dan komik.

Penggunaan media visual tentunya juga harus mempertimbangkan pemanfaatan teknologi. Media-media visual yang berbasis teknologi Informasi dan Komunikasi tentunya lebih diprioritaskan, terutama dalam aplikasi dalam pembelajaran. Media yang bisa dibuka dengan mudah menggunakan perangkat yang dimiliki pasti akan lebih dipilih oleh siswa.

2. Animasi

Animasi bisa masuk menjadi salah satu jenis dari media video karena merupakan media audio visual. Karakteristik yang paling membedakan dengan media video adalah bahwa film animasi merupakan video yang diproses dari gambar kreasi atau buatan. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti jiwa, hidup, semangat. Animasi bisa diartikan kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Salah satu kelebihan animasi adalah penggunaan karakter yang bisa disesuaikan dengan karakteristik siswa. Karakter dibuat semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik siswa sebagai penggunanya. Karakter yang sudah dibuat harus dibuat seolah-olah hidup dengan gerakan-gerakan yang tampak nyata.

Media animasi bisa diterapkan secara tunggal atau bisa menjadi media pelengkap media yang lain seperti multimedia interaktif. Selain berupa animasi karakter, animasi motion graphic juga menjadi salah satu jenis animasi yang banyak

digunakan. Motion graphic merupakan gabungan dari media visual yang menggabungkan bahasa film dan desain grafis. Menurut penjelasan Biteable, secara sederhana motion graphic dapat dikatakan sebagai animasi dengan komponen utama berupa teks. Dapat dikatakan pula bahwa motion graphic adalah desain grafis yang dianimasikan.

3. Media berbasis smartphone (*Mobile*)

Era perkembangan teknologi saat ini menjadikan gawai atau smartphone seakan menjadi kebutuhan primer. Hampir semua orang memiliki handphone sebagai salah satu alat untuk berkomunikasi, termasuk diantaranya siswa usia sekolah. Oleh karena itulah salah satu syarat media pembelajaran adalah bisa dibuka menggunakan smartphone. Menurut Rogozin, dengan menggunakan smartphone sebagai media pembelajaran maka, (1). memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam (2). siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, (3). melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh smartphone. (4). Lebih lanjut dikatakan bahwa dengan menggunakan smartphone siswa mampu membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis. Media pembelajaran berbasis smartphone atau lebih dikenal dengan aplikasi. Aplikasi yang bisa dikembangkan sangat beragam mulai dari yang bentuknya multimedia interaktif sampai dengan game edukasi. Media pembelajaran berbasis aplikasi ini bisa menjadi salah satu jenis media yang cocok dalam implementasi kurikulum merdeka (Ngatifudin Firdaus, 2023).

4. Media Video

Media video menjadi salah satu media yang paling popular dan umum digunakan saat ini, termasuk ketika penerapan pembelajaran jarak jauh saat Pandemi Covid-19 kemarin. Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Video masih menjadi salah satu media yang sangat diminati oleh siswa hal ini beberapa hal, antara lain : 1) kemudahan dalam distribusi media, 2) cocok dan mudah dibuka dengan perangkat apa saja, 3) materi yang dijelaskan lebih mudah dipahami dibandingkan hanya teks saja, 4) mampu memberikan gambaran nyata sebuah materi, lokasi atau peristiwa yang tidak terjangkau. Media video yang digunakan dalam pembelajaran sangat beragam. Beberapa jenis video yang biasa digunakan dan relevan dengan kurikulum merdeka antara lain video dokumenter, video tutorial, video storyline, film, dan sebagainya.

Berikut adalah bentuk inovasi kreatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

1. *Flipbook*

Flipbook diambil dari istilah sebuah mainan anak yang berisi serangkaian gambar (Aprilia, Sunardi, Djono, 2017). *Flipbook* adalah bentuk primitif animasi, namun seiring dengan pesatnya teknologi informasi ide *Flipbook* kemudian diadopsi dan digunakan dalam membuat sebuah buku digital (e-book) dan majalah elektronik (*emagazine*) dengan karakteristik yang dapat dibuka dan dibolak-balik menyerupai

majalah atau buku pada umumnya (Wikipedia, 2021). Modul digital adalah modul ajar yang dibuat secara elektronik. Modul digital merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program (Sugianto, et al, 2020). Modul pembelajaran dapat ditransformasikan dalam bentuk digital dengan bantuan aplikasi *flipbook* maker.

Flipbook Maker merupakan perangkat lunak yang andal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital (Sugiyanto, 2013). Pada perangkat lunak *Flipbook* Maker dapat ditambahkan file-file gambar, pdf, swf, dan file video berformat *FLV* dan *MP4*. Adapun output dari perangkat lunak ini berupa *HTML*, *EXE*, *ZIP*, dan *APP*. Output TI Flash membalik buku sebagai format *HTML* yang memungkinkan untuk diunggah ke website dan dapat dilihat secara online.

Ada berbagai jenis aplikasi *flipbook* maker yang dapat digunakan seperti *Kvisoft flipbook* maker, *fliphtml5*, dan lain sebagainya. *Kvisoft flipbook* maker atau *fliphtml5* adalah aplikasi untuk membuat e-book, e-modul, e-paper dan e-magazine. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook* maker dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link dan video pada lembar kerja. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook* maker yang dibuat lebih menarik.

Langkah dalam penggunaan *flipbook* maker misalnya dengan aplikasi *fliphtml5* sebagai berikut.

- a) Mengunduh aplikasi *fliphtml5* di personal computer (PC) dan menginstalnya.
- b) Kemudian buka aplikasi *fliphtml5* dan akan muncul kotak berisi menu import file, manage online books, demo (lihat gambar 1. Tampilan aplikasi *fliphtml5*).
- c) Pilih atau klik import file, akan muncul kotak open file yang akan di-import. Pilih file yang dikehendaki dalam format pdf.
- d) Setelah itu muncul kotak import pdf document dan klik import now. Tunggu sampai proses import selesai.
- e) Setelah proses import selesai, akan muncul tampilan materi yang sudah berbentuk *flipbook* (lihat gambar 2 tampilan *flipmodul*).
- f) Kemudian, pilih publish local dan muncul kotak dialog untuk sign up jika flip modulnya tidak berbayar. Masukkan email dan password jika sudah terdaftar. Jika belum terdaftar sign up terlebih dahulu.
- g) Kemudian akan muncul kotak publish dengan beberapa pilihan format, *html*, *zip*, *exe*, *email to*, *to FTP Server*, *Save as plug in*, *android app*. Pilih dengan format *html*.
- h) Flip modul akan tampil dan bisa diakses secara online dengan memasukkan *scan barcode*.

2. *Pop-Up Book*

Pop-up Book adalah buku tiga dimensi yang memberikan visualisasi cerita yang menarik (Dzuanda, 2011). Dengan demikian, siswa tidak akan merasa bahwa media pembelajaran mereka kurang atraktif dan monoton sehingga mematikan minat belajar mereka (Haryoko dan Purnama, 2013). *Pop-up book* memiliki beberapa manfaat, di antaranya (1) mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik dan (2) mendekatkan anak dengan orangtua karena *pop-up book* memberikan kesempatan orangtua mendampingi anak saat menggunakan (Siregar dan Rahmah, 2016). (3) Media *pop-up* dapat mengembangkan kreativitas anak. (4) Media *pop-up* Merangsang imajinasi anak (Auliyah, 2015). (5) Menambah pengetahuan serta memberikan pengenalan bentuk pada benda. (6) Media untuk menumbuhkan minat baca pada anak (Dzuanda, 2011.). Oleh karena itu, penggunaan *pop-up book* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru untuk Langkah dalam penggunaan *flipbook* maker misalnya dengan aplikasi *fliphtml5* sebagai berikut. 1) Mengunduh aplikasi *fliphtml5* di personal *computer* (PC) dan menginstalnya. 2) Kemudian buka aplikasi *fliphtml5* dan akan muncul kotak berisi menu import file, manage *online books*, demo. 3) Pilih atau klik *import file*, akan muncul kotak *open file* yang akan di-*import*. Pilih file yang dikehendaki dalam *format pdf*. 4) Setelah itu muncul kotak *import pdf document* dan klik *import now*. Tunggu sampai proses import selesai. 5) Setelah proses *import* selesai, akan muncul tampilan materi yang sudah berbentuk *flipbook*. 6) Kemudian, pilih publish local dan muncul kotak dialog untuk sign in jika *flip* modulnya tidak berbayar. Masukkan email dan *password* jika sudah terdaftar. Jika belum terdaftar *sign up* terlebih dahulu. 7) Kemudian akan muncul kotak *publish* dengan beberapa pilihan *format html, zip, exe, email to, to FTP Server, Save as plug in, android app*. Pilih dengan *format html*. 8) *Flip* modul akan tampil dan bisa diakses secara online dengan memasukkan *scan barcode*.

2. *Pop-Up Book* *Pop-up Book* adalah buku tiga dimensi yang memberikan visualisasi cerita yang menarik (Dzuanda, 2011). Dengan demikian, siswa tidak akan merasa bahwa media pembelajaran mereka kurang atraktif dan monoton sehingga mematikan minat belajar mereka (Haryoko dan Purnama, 2013).

Pop-up book memiliki beberapa manfaat, di antaranya (1) mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik dan (2) mendekatkan anak dengan orangtua karena *pop-up book* memberikan kesempatan orangtua mendampingi anak saat menggunakan (Siregar dan Rahmah, 2016). (3) Media *pop-up* dapat mengembangkan kreativitas anak. (4) Media *pop-up* Merangsang imajinasi anak (Auliyah, 2015). (5) Menambah pengetahuan serta memberikan pengenalan bentuk pada benda. (6) Media untuk menumbuhkan minat baca pada anak (Dzuanda, 2011.). Oleh karena itu, penggunaan *pop-up book* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, menarik, dan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

3. Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemdikbud

Dilansir dari laman <https://belajar.kemdikbud.go.id/>, rumah belajar kemdikbud merupakan portal pembelajaran yang menyediakan bahan belajar serta fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antarkomunitas. Rumah belajar hadir sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran di era industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Dalam portal rumah belajar Kemdikbud disediakan berbagai macam fitur media pembelajaran inovatif yang interaktif di antaranya kelas maya, sumber belajar, bank soal, laboratorium maya, peta budaya, buku sekolah elektronik, wahana jelajah angkasa, pengembangan keprofesian berkelanjutan, karya bahasa dan sastra, *blog pena, edugame, dan augmented reality*.

PENUTUP

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

Beberapa manfaat media pembelajaran berbasis teknologi secara khusus yakni media pembelajaran dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran, media dapat mengubah peran guru kearah yang lebih bermanfaat, proses pembelajaran juga menjadi lebih jelas dan menarik, lebih interaktif, efisien dalam waktu dan energi, serta meningkatkan kualitas dan hasil belajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka tentunya harus mendukung optimalisasi penerapan merdeka belajar. Kemandirian belajar, kreativitas dan inovasi menjadi beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam memilih media yang tepat.

Berdasarkan hal tersebut, maka alat yang digunakan selama pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Untuk itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajarnya. Senada dengan hal tersebut, Yuliansih et al. (2021) menyatakan bahwa peserta didik memerlukan dukungan dari media pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini juga didukung *Dales's Cone of Experience* bahwa hasil belajar peserta didik paling tinggi diapatkan ketika peserta didik mendapatkan pengalaman tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. Maulida *et al.*, *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*. Cahya Ghani Recovery, 2024.
- [2] K. M. Belajar, “Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar,” vol. 3, no. 5, pp. 1607–1614, 2024.
- [3] M. Agus, S. S. Rimang, and I. R. Badji, *Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia)*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2021.
- [4] A. Kristanto, “Media pembelajaran,” p. 1, 2016.
- [5] M. Hasan, S. Pd, and M. Pd, *Media Pembelajaran*. 2021.
- [6] Asiva Noor Rachmayani, “Manfaat Media Dalam Ppembelajaran,” p. 6, 2015.
- [7] P. Rahayuningsih, W. Hidayah, and C. N. Primar, “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” vol. 1, no. 1, 2022.
- [8] M. D. Huzomi, O. Pamula, and M. Yuliastri, “Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii,” vol. 4, no. 1, 2023.
- [9] A. Ruswan *et al.*, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 8, pp. 97–105, 2024.
- [10] A. Wulandari, “Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Inovatif Dan Kreatif Di Smp Pada Era Kurikulum Merdeka,” *Pibsi Xlv Upgris*, pp. 190–200, 2023.