

Dampak Media Gambar dan Media Serbaneka terhadap Minat Anak Mendengarkan Cerita Alkitab

Yeremia Hia^{1*}, Juni Yarti Zega²

Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (SETIA) Jakarta

Correspondence: hia.yeremia@gmail.com

Abstract

Children's interest in listening to Bible stories can be stimulated by the selection of media used. Some of them are: image media and miscellaneous media. Both of these media are very relevant if they are used and designed effectively. However, the selection of inappropriate learning media can result in students or children experiencing a dislike of the learning given to them. For this reason, in order to stimulate and encourage children to feel at home and comfortable listening to Bible stories, at least two media are needed, namely: various media and pictures. This study used a qualitative method with a literature research approach. This study aims to provide an offer of thought on the existence of some children who experience decadence in their interest in listening to Bible stories due to improper media selection. The final conclusion of this study is that using pictures and various media can increase the interest of children aged 5-12 years in listening to Bible stories.

Keywords: Bible; child; ; learning; media; miscellaneouspicture

Absrak

Minat anak mendengarkan cerita Alkitab dapat dipacu dengan pemilihan media yang digunakan. beberapa di antaranya yakni: media gambar dan media serbaneka. Kedua media tersebut sangat relevan apabila digunakan dan didesain dengan efektif. Namun, pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dapat mengakibatkan peserta didik atau anak mengalami rasa kurang suka terhadap pembelajaran yang diberikan kepadanya. Untuk itu, guna memacu dan memberikan dorongan kepada anak supaya betah dan nyaman mendengarkan cerita-cerita Alkitab dibutuhkan setidaknya dua media, yakni: media serbaneka dan gambar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan riset pustaka. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan tawaran pemikiran atas adanya sebagian anak yang mengalami dekadensi minat mendengarkan cerita Alkitab karena pemilihan media yang tidak tepat. Kesimpulan akhir penelitian ini adalah menggunakan media gambar dan serbaneka dapat meningkatkan minat anak usia 5-12 tahun mendengarkan cerita Alkitab.

Kata Kunci: anak; Alkitab; gambar; media; pembelajaran; serbaneka

PENDAHULUAN

Salah satu langkah agar pembelajaran dapat berjalan efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang efektif mesti disesuaikan dengan keadaan kelas, kurikulum, dan materi pembelajaran.¹ Pengajar atau guru banyak mengalami kesulitan karena sifat dan pengalaman dari peserta didik yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik seyogianya sama.

Masalah ini dapat diatasi dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, karena media mampu memberikan persepsi dan perangsang yang sama dalam pembelajaran. Adapun faktor yang dapat menghambat pembelajaran yaitu metode mengajar yang digunakan oleh pendidik tidak didukung dengan variasi dan improvisasi membuat antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menurun. Kendala lain yang ditemui dalam proses pembelajaran karena masih kurang memadainya media pembelajaran yang digunakan pada sekolah yang bersangkutan.

Adanya media dalam proses pembelajaran sangat membantu proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan guru akan mudah dalam melaksanakan kegiatan mengajarnya serta dapat meningkatkan perhatian siswa. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.² Adapun batasan yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Dalam aktivitas pembelajaran juga media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dijadikan sarana penyaluran komunikasi dan pesan. Dalam kegiatan belajar mengajar, media

¹M. Rasyid Rusydi, "Optimalisasi Peran Guru Dalam Proses Transformasi Pengetahuan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran" *Jurnal Pendidikan* 11 (2008): 55–68, http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/3762/3436.

² Ivena Violensia, "Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Untuk Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA Tingkat Menengah," *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya* 4, no. 1 (2020): 87.

merupakan sesuatu yang sangat baik dan bermanfaat, dimana sebagai sesuatu yang bisa menjadi penghubung komunikasi antara guru dan siswa.

Agar pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan siswa. Menurut Lemi Indriyani pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan minat yang baru, membangkitkan motivasi/rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik".³

Dengan menggunakan media, guru dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi, dan dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, serta dapat memberikan keseragaman pengamatan dan persepsi, juga dapat dijadikan sebagai pengontrol arah dan kecepatan belajar. Jika media atau saluran itu baik dan tepat sesuai dengan muatan yang dibawa, maka informasi akan diterima baik oleh siswa. Demikian sebaliknya, jika media tidak tepat akan mengalami gangguan, maka informasi yang akan disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Jadi penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa.⁴ Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Di sinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam memenuhi harapan tersebut diperlukan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat, memilih, menggunakan media yang dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, dan proyektor.⁵ Sehingga dapat diartikan

³ Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2, no. 1 (2019): 17–26.

⁴ Mimik Supartini, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 10, no. 2 (2016): 1858–4985, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>.

⁵ Dkk Muhamad Fidri, "Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam," *Jurnal AS-SAID* 6, no. 2 (2022): 41–48.

bahwa media gambar merupakan alat yang dapat mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Dengan adanya media gambar, akan dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima pelajaran, serta dapat menarik dan membantu daya ingat siswa.

Media gambar merupakan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi. Sita H. media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana saja.⁶ Berbeda dengan yang diungkapkan Ruhama Desy dkk bahwa media gambar adalah peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya terhadap lingkungan.⁷ Berdasarkan pengertian media gambar menurut beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar yaitu media yang diwujudkan secara visual dalam bentuk 2 dimensi yang merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gagasan yang jelas dan kuat.

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat. Samad U., menjelaskan beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah bermaksud mendemokrasikannya, merasa sudah akrab dengan media tersebut, ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan merasa bahwa media dapat terbuat dari yang bisa dilakukannya.⁸ Untuk itu, sangat penting sekali melibatkan media dalam kegiatan mendengarkan cerita Alkitab kepada anak.

Dengan adanya media, anak dapat lebih mudah memahami apa yang diajarkan kepadanya, terkhususnya mendengarkan cerita Alkitab. Mengapa? Karena pembelajaran yang melibatkan media dapat merangsang kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Adapun kendala dalam penggunaan media dalam

⁶ Sita Husnul Khotimah, Titin Sunaryati, and Sri Suhartini, "Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya Dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 676, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>.

⁷ Ayu Andriani, Hadi Wibowo Atmaja and Ruhama Desy M, "Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Lebih Baik Dibandingkan Media Komik Di Smp Negeri 6 Langsa," *Jeumpa; Jurnal Pendidikan Sains Dan Biologi* 5, no. 1 (2018): 40–44.

⁸ Samad Umarella M. Sahravi Saimima Saddam Husein, "Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran," *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2018): 237, <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>.

mendengarkan cerita Alkitab yaitu, apabila media yang digunakan kurang menarik maka hal itu bisa menjadi penghambat, dan berpotensi mengakibatkan anak merasa bosan belajar. Media sangat dibutuhkan oleh anak dalam mendengarkan cerita Alkitab, karena dengan menggunakan media anak akan lebih mudah memahami apa yang dia lihat serta yang diajarkan kepadanya.

Dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau pencapaian tujuan yang diinginkan atau tidak. Beberapa faktor perlu dipertimbangkan, misalnya tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Kriteria pemilihan media mesti dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan.

Untuk meningkatkan minat anak dalam mendengarkan cerita Alkitab, maka beberapa media yang relevan untuk digunakan adalah media serbaneka dan media gambar. Kedua media ini dapat membantu anak usia 5-12 tahun untuk lebih cepat memahami dan mengerti cerita Alkitab yang diajarkan kepadanya. Maka rumusan masalah yang mau dijawab pada penelitian ini adalah, bagaimana dampak media gambar dan serbaneka terhadap minat anak menendengarkan cerita Alkitab? Dan, apakah kedua media tersebut relevan digunakan oleh anak usia 5-12 untuk mendengarkan cerita Alkitab?

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan *qualitative method with a literature approach*.⁹ Penelitian dengan menggunakan metode kualitatif dilakukan secara ilmiah dan bersifat analisis pemahaman tokoh dalam sebuah teorinya.¹⁰ serta dapat dipertanggung jawabkan secara akademis. Untuk mendukung keakuratan penelitian ini, peneliti melakukan studi riset terhadap beberapa literatur seperti Alkitab, artikel, dan buku sebagai sumber primer yang memiliki keterkaitan terhadap upaya yang sedang dilakukan. Serta didukung oleh sumber literatur lain seperti buah pemikiran beberapa orang yang menurut penulis bermanfaat untuk dijadikan sebagai bahan

⁹ J. Wiley and S, *Introduction to Quqlitqive Research Methdos: A Guidebook and Resource* (New Jersey, 2016).

¹⁰ Albi Anggito & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jawa Barat: CV: Jejak, 2018).

pertimbangan dan referensi dalam penelitian yang sedang dilakukan sebagai sumber sekunder.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Gambar

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, media adalah alat atau sarana untuk menyebarkan informasi, seperti surat kabar, radio, dan televisi.¹¹ Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran” bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹²

Media dapat dibedakan dalam dua segi, yakni; perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Sebagai contohnya dalam pembelajaran, apabila guru membuat bahan mengajar di power point, kemudian diproyeksikan melalui LCD, maka materi tersebut merupakan perangkat lunak. Sementara LCD proyektor merupakan perangkat keras. Pada mulanya, media sebetulnya hanya sebagai alat bantu. Akan tetapi, seiring berkembangnya teknologi yang begitu pesat, muncullah berbagai peralatan elektronik yang dapat dikategorikan sebagai kebutuhan primer.

Media gambar merupakan salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran. Media gambar merupakan segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, dan proyektor.¹³ Sehingga dapat dedefinisikan bahwa media gambar merupakan alat yang dapat menggabungkan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Dengan adanya media gambar, dapat membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan menerima pelajaran, serta dapat menarik dan membantu daya ingat nara didik.

Media gambar ialah lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi. Menurut Sita, media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di

¹¹ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 756.

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 3.

¹³ Muhamad Fidri, “Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Jurnal As-Said* 6, no. 2 (2022): 41–48.

mana saja.¹⁴ Berbeda dengan pemikiran Ruhama Desy dkk yang berpendapat bahwa media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya terhadap lingkungan.¹⁵ Levien dan Lentz mengemukakan empat fungsi media dalam pembelajaran khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.¹⁶

Menurut Safitri & Kabiba, gambar secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu: lukisan, sketsa, dan foto.¹⁷ Sketsa biasa disebut sebagai gambar garis, yakni gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok suatu objek tanpa detail. Gambar yang terdiri dari berbagai garis dapat digunakan untuk semua tingkat sosial mulai dari orang yang tidak bersekolah sampai dengan orang yang berpendidikan tinggi. Lukisan adalah gambar hasil representasi simbolis dan artistik seseorang tentang suatu obyek atau situasi.¹⁸

Lukisan merupakan jenis media yang relatif mudah dibuat oleh para pendidik dengan menggunakan peralatan sederhana.¹⁹ Bentuk dan tema lukisan dapat disesuaikan dengan topik pembelajaran. Selanjutnya foto adalah hasil pemotretan atau fotografi menggunakan kamera foto. Sama seperti media gambar, foto pun merupakan media visual yang efektif karena dapat memvisualisasikan obyek dengan lebih konkret, lebih realistis dan lebih akurat. Foto dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di tempat yang lain dapat dilihat oleh seorang yang berada jauh dari tempat kejadian dalam bentuk foto setelah kejadian itu berlalu. Foto bahkan mampu menggugah emosi apabila ditampilkan dengan desain dan objek yang menarik.²⁰

Media Serbaneka

Dalam menerapkan media pengajaran, setiap guru pasti memiliki metode dan model pengajaran yang berbeda-beda dan tidak mesti sama dengan pengajar lainnya termasuk dalam memilih media pengajaran yang akan digunakan. Sebab, pembelajaran yang dilakukan juga mesti sesuai dengan materi dan kondisi peserta

¹⁴ Khotimah, Sunaryati, and Suhartini, "Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya Dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini."

¹⁵ Ruhama Desy M. Ayu Andriani, and T. Hadi Wibiwo Admaja, "Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar lebih Baik Dibandingkan Dengan Media Komik Di SMP Negeri 6 Langka," *Jeumpa: Jurnal Pendidikan Sains Dan Biologi* 5, no. 1 (2018): 40–44.

¹⁶ Seriani Panjaitan, "Media Gambar Seriani" 6, no. 1 (2017): 252–66.

¹⁷ Apriani Safitri, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto," *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 1 (2020): 24–36.

¹⁸ Sofyan Dkk, *Evaluasi Dan Pengembangan Kurikulum Agama Islam* (Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2021), 60.

¹⁹ Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 34.

²⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2011, 8.

didik. Penggunaan media dalam pembelajaran dilakukan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran. Media serbaneka merupakan salah satu jenis media pengajaran yang cukup mudah sehingga sering digunakan oleh para guru.²¹ Media pengajaran ini biasanya hanya akan berpusat pada potensi lingkungan saja dan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.

Media serbaneka adalah media yang dibuat berdasarkan potensi yang terdapat di suatu daerah, bisa di sekolah, diperkampungan atau di suatu lokasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.²² Media ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas. Penggunaan media serbaneka benar-benar menguji kreativitas para guru dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang menarik dan mampu diterima dengan baik oleh peserta didik.

Media pembelajaran jenis serbaneka adalah jenis bahan ajar yang pembuatannya disesuaikan dengan tempat dan kemungkinan yang ada di lingkungan sekitar.²³ Media pengajaran ini sangat sederhana, media serbaneka dirancang, dikembangkan dan dibuat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar. Dengan penggunaan media pengajaran ini, guru dapat mengembangkan dan mengomunikasikan pengalaman kepada peserta didik dan dapat membantu siswa supaya dapat belajar dengan baik dan berhasil.²⁴ Adapun jenis-jenis media serbaneka, yakni:

Pertama, papan tulis. Penggunaan papan tulis dalam proses pembelajaran, cukup besar manfaatnya, antara lain: pertama, penyajian pelajaran dapat dilakukan dengan jelas selangkah demi selangkah secara sistematis di papan tulis. Kedua, apabila terdapat kekeliruan atau kesalahan, hal ini akan segera dapat dilihat dan dinilai oleh guru, dan segera dapat dilakukan perbaikan. Ketiga, papan tulis merangsang anak-anak untuk belajar lebih baik. Keempat, apabila suatu ide atau masalah ditulis di papan tulis, kelas dapat melihat dan membacanya dengan jelas, hal ini akan mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam bentuk berdiskusi atau belajar. Dan kelima meningkatkan motivasi belajar, karena anak-anak pada umumnya senang bekerja pada papan tulis.

²¹ Marsofiyanti Henry Eryanto, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta Timur: UNJ Press, 2022), 347.

²² A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajakrafindo Parsada, n.d.), 54.

²³ Sherly Marlina et al., "Evaluation of Effective Science Learning Media in the Era of the Covid-19 Pandemic At Smpn 20 Bengkulu," *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO* 7, no. 2 (2022): 139–43.

²⁴ Budiharto and Suparman, "Pemanfaatan Multi Media Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Hasil Pembelajaran," *JURNAL: Seuneubok Lada* 4, no. 1 (2017): 110–21.

Kedua, media tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan dengan ciri-ciri bertekstur serta memiliki tinggi, lebar dan bervolume. Kelompok media ini dapat berwujud benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli apabila difungsikan sebagai media dalam pembelajaran dapat di bawa langsung ke kelas atau peserta didik dapat diarahkan langsung ke tempat benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit di bawa, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media efektif dalam pembelajaran.

Ketiga, media realita. Realita merupakan media yang menyajikan benda-benda nyata seperti aslinya yang digunakan untuk membantu proses pengajaran.²⁵ Media realita merupakan objek nyata dari suatu benda yang dapat dipelajari. Seperti mata uang, tumbuhan, hewan, bebatuan, air, tanah dan benda lainnya. Penggunaan Benda asli pada dasarnya dapat membantu proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien, sebab kegiatan belajar berlangsung dalam lingkungan yang sangat mirip dengan kondisi yang sebenarnya.

Pengajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran realita sangat efektif jika dilakukan kepada siswa, agar mereka dapat memperoleh pengalaman langsung dan juga memberikan kesan yang mendalam dari apa yang dipelajarinya. Akan tetapi, seberapa tinggi nilai dari kegunaan benda asli saat pembelajaran, tidak akan memberi banyak manfaat bagi orang yang tidak mampu menggunakannya dengan baik.²⁶

Keempat, lingkungan masyarakat. Lingkungan sebagai media dalam pembelajaran maksudnya menciptakan atau membentuk suatu lingkungan tertentu sebagai pusat yang akan dipelajari, dapat diwujudkan di luar kelas atau di dalam kelas itu sendiri yang dikondisikan untuk dapat dipelajari oleh peserta didik dan guru dalam pembelajarannya. Adapun keuntungan dalam menggunakan lingkungan sebagai media belajar yakni: pertama, pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan dari hanya duduk berjam-jam di dalam kelas, sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.

Kedua, hakikat belajar akan lebih bermakna, sebab lebih nyata, aktual, dan alami. Ketiga, bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih kaya dan lebih akurat kebenarannya. Keempat, kegiatan belajar peserta didik lebih komprehensif dan lebih aktif (mengamati, wawancara). Kelima, sumber belajar menjadi lebih kaya dan

²⁵ Henry Eryanto, *Perencanaan Pengajaran*, 347.

²⁶ Sungkono, "Peran Benda Asli (Real Object) Dan Pemanfaatannya Dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Majalah Ilmiah Pembelajaran* nomor 1, v (2007): 27–35.

variatif (lingkungan sosial, alam, buatan dll). Keenam, siswa dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya, sehingga dapat membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan sekitarnya serta dapat memupuk cinta lingkungan.

Prinsip dan Faktor Penggunaan Media

Dalam proses pembelajaran, berbagai media dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, baik media jadi yang dapat dibeli dipasar maupun media buatan sendiri/dipersiapkan dan dikembangkan sendiri oleh sekolah.²⁷ Dalam hal ini guru mesti pandai dalam memilih media apa yang sesuai dan cocok digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu beberapa faktor perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media dalam pembelajaran, yakni; pertama, faktor tujuan. Penggunaan media yang dipilih dan digunakan dalam pembelajaran mesti sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Dalam hal ini guru atau pendidik dengan efektif mempertimbangkan apakah media yang digunakan dapat bermanfaat dengan baik ataupun tidak.²⁸ Jika sesuai dengan target dan tujuan, penggunaan media tersebut dapat digunakan lebih lanjut. Serta, tidak tertutup juga dengan penggunaan media-media lainnya yang dapat menunjang dengan efektif kegiatan pembelajaran yang ada. Kedua, faktor efektifitas. Dari berbagai media yang ada, haruslah dipilih media yang paling efektif untuk digunakan, hal ini haruslah pula disesuaikan dengan tujuan pengajaran yang ditetapkan. Media dalam pembelajaran memiliki multi fungsi yang berbeda-beda.²⁹ Untuk itu mesti dianalisa media apa yang cocok digunakan dalam setiap pembelajaran yang ada.

Sebab, bagaimana pun juga setiap pembelajaran pastinya memiliki medianya masing-masing. Misalnya; untuk pembelajaran olah raga, salah satu media yang cocok untuknya adalah, bola, sepatu, dan lain sebagainya. Sama halnya dengan pembelajaran lainnya yang tanpa terkecuali memiliki medianya masing-masing. Ketiga, faktor kemampuan. Dari berbagai media yang ada, haruslah dipilih media yang paling efektif untuk digunakan, hal ini mesti disesuaikan dengan tujuan

²⁷ Mu'awanah, *Strategi Pembelajaran: Pedoman Untuk Guru dan Calon Guru* (Jawa Timur: stain kediri press, 2011), 69–70.

²⁸ Farid Ahmad, *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)* (Jawa tengah: CV. Pilar nusantara, 2017), 74.

²⁹ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

pengajaran yang ditetapkan.³⁰ Untuk itu, media yang dipilih juga mesti disesuaikan dengan kemampuan guru atau pendidik dalam menguasai dan memanfaatkannya. Sehingga, media yang digunakan dalam bekerja dengan efektif dan efisien sesuai target dan tujuan yang ditentukan.

Keempat, faktor fleksibel. Dalam memilih media mesti dipertimbangkan kelenturan dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama. Maksudnya adalah dapat digunakan dengan berkesinambungan, atau dengan kata lain tidak sekali pake langsung dibuang. Tujuannya supaya dapat menghemat biaya dan tidak berbahaya terhadap kerusakan lingkungan (berbahaya saat digunakan). Kelima, faktor manfaat dan kualitas. Dalam memilih media mesti dipertimbangkan apakah biaya pengadaannya sesuai dengan manfaat yang didapatkan. Dalam pengadaan media, seorang guru patut memperhitungkan kualitas dari media tersebut, tidak sekedar bisa dipakai. Media yang bermutu/berkualitas bisa tahan lama, tidak mudah rusak, dan sewaktu-waktu digunakan lagi tidak harus mengusahakan yang baru.

Proses pembelajaran seorang guru belum cukup apabila hanya mengetahui nilai kegunaan dan mengetahui penggunaan media dalam proses pembelajaran, melainkan mesti mengetahui dan terampil bagaimana cara menggunakannya.³¹ Sehubungan dengan hal itu ada beberapa prinsip penggunaan media yang perlu dipedomani oleh guru dalam proses belajar mengajar, yakni; Pertama, penggunaan media tidak berarti mengurangi perasaan guru karena tidak ada dalam kegiatan belajar dapat menggantikan kedudukan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam hal ini media merupakan alat bantu belajar mengajar.

Kedua, tidak ada satu media yang harus dipakai dengan meniadakan media yang lain, setiap jenis media dapat digunakan sesuai dengan kegunaan masing-masing. Ketiga, prinsip manfaat seoptimal mungkin. Karena setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan maka guru harus pandai memanfaatkan kelebihan dari media yang digunakan sesuai dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai. Keempat, Meningkatkan pemahaman terhadap materi. Penggunaan media yang berlebihan dan terlalu banyak sekaligus justru akan membingungkan dan tidak memperjelas pemahaman. Pendekatan multi media tidak berarti bahwa dalam

³⁰ Nurul Qomariyah, "Pengembangan Media Pohon Pintar untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Kelompok A TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri," *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)* 3, no. 1 (2021): 28, <https://doi.org/10.30587/jieec.v3i1.2248>.

³¹ Mohamad Miftah, *Peran, Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran* (bandung: cv. feniks muda sejahtera, 2022), 21–23.

sekali penampilan dipakai beberapa macam media secara serempak tetapi digunakan dengan tepat dan berinovasi.

Kelima, meningkatkan aktivitas belajar sesuai dengan media apapun yang digunakan, guru harus mengusahakan adanya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajarnya. Keenam, media mesti merupakan bagian yang integral dari pengajaran; guru hendaknya tidak menggunakan media sebagai alat selingan, hiburan atau mengisi waktu sewaktu berlangsungnya proses belajar mengajar. Ketujuh, menunjukkan penampilan yang positif. Dalam menggunakan suatu media, guru perlu sekali menanipilkan hal-hal yang positif daripada negatif, misalnya bila guru melakukan demonstrasi, memberi contoh, menunjukkan model dan alat peraga lainnya hendaknya selalu mengambil segi positifnya.

Delapan, mesti dilakukan persiapan yang cukup untuk menggunakan media. Kesalahan yang sering terjadi ialah timbulnya anggapan bahwa dengan menggunakan media guru tidak perlu membuat persiapan mengajar.³² Persiapan yang dilakukan tidak hanya pada waktu akan ditampilkan tetapi juga selama dan sesudah penampilan harus dipersiapkan benar-benar. Sembilan, penggunaan kesempatan sebaik-baiknya. Menggunakan media harus disesuaikan dengan waktu yang tersedia,³³ apakah dengan waktu singkat dapat mempercepat pemahaman siswa atau sebaliknya. Sepuluh, menggunakan media harus tepat dan relevan dengan materi dan tujuan pengajaran, untuk itu guru harus mengenal karakteristik atau ciri-ciri khusus dari masing-masing media yang dipilih dan digunakan.

Minat Anak Usia 5-12 Mendengarkan Alkitab

Rentang usia anak yang mau disoroti dalam penelitian ini adalah, usia 5-12 Tahun. Secara psikologi, anak yang berusia 5-12 tahun sudah mampu memahami dan menganalisis dunia sekitarnya, dan cenderung lebih cepat memahami hal-hal yang bersifat realistis. Untuk itu, sangat tepat sekali dalam mendidik anak usia 5-12 tahun menggunakan media (gambar dan serbaneka). Mengapa? Karena sangat sesuai dengan tingkat perkembangan psikis dan penalarannya. Hal ini tampak dari pernyataan Syah, bahwa minat peserta didik dapat dilihat dari kecenderungannya yang tinggi dalam belajar.³⁴ Keberadaan minat dalam diri peserta didik dapat

³² Usyeldi Usyeldi, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pythagoras pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas Viii.1 Smp Negeri 4 Baso," *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 16, no. 2 (2016): 68–74, <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v16i2.199>.

³³ Ahmad, *Guru Sd Di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*, 73–74.

³⁴ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar* (bandung: remaja rosda karya, 2005), 136.

memberikan dorongan untuk senang, suka, dan tertarik pada sesuatu aktivitas yang terjadi. Minat ini akan berfungsi sebagai pendorong nara didik untuk berbuat atau berusaha dalam mencapai suatu tujuan.

Minat belajar yang besar, cenderung berpotensi menghasilkan prestasi yang tinggi. Sebaliknya, minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Apabila sesuatu pelajaran yang diberikan tidak sesuai dengan minat siswa, maka kecendrungan yang terjadi adalah dia tidak belajar dengan sungguh-sungguh dan kurang memiliki daya tarik terhadap pelajaran tersebut. Untuk itu, minat dalam belajar merupakan spirit dan kekuatan yang akan mendukung peserta didik untuk terdorong terus menerus supaya tekun dan giat belajar dan dapat menghasilkan prestasi yang baik.

Minat peserta didik dapat timbul dari berbagai sumber, antara lain yakni: perkembangan intelektual, hasrat, lingkungan, pergaulan, media, kebiasaan, pengalaman, pendidikan, dan lain sebagainya. Untuk itu, seorang pendidik atau guru mesti secara efektif dapat mengetahui ciri-ciri minat yang ada dalam diri peserta didiknya. Mestinya pengajar dapat membedakan mana nara didik yang kurang berminat belajar dan mana peserta didik yang berminat. Salah satu faktor yang dapat mendorong anak belajar adalah minat. Untuk itu, sangat penting sekali seorang pendidik membangkitkan atau menimbulkan minat belajar pada peserta didiknya. Supaya nara didik dapat menerima pelajaran dengan penuh perhatian khusus.

Tidak dapat diragukan lagi bahwa pengaruh minat dalam proses pembelajaran salah satu faktor penting yang dapat menunjang keberhasilan seorang peserta didik dalam segala aktivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, pencapaian tujuan dalam setiap kegiatan belajar mengajar guru mesti mampu mengenali dan merangsang minat peserta didiknya dalam setiap proses pelajaran. Dalam hal ini, minat memegang peranan sebagai perangsang dan pendorong peserta didik dalam belajar. Usaha untuk menumbuhkan minat pada diri peserta didik ialah dengan cara pendidik mesti berupaya menghubungkan pelajaran dengan kebutuhan nara didik.

Sejak dini, anak mesti diajari untuk takut akan Tuhan, membimbing mereka dengan benar, lemah lembut, dan penuh kasih sayang. Pengenalan firman Tuhan kepada anak dari usia dini merupakan keharusan. Hal ini dilakukan supaya Injil dapat berakar dan bertumbuh dalam diri mereka (bnd. 2Tim. 1:5-6). Menurut Elisabeth, pengenalan firman Tuhan dari kepada anak usia dini merupakan masa

yang tepat untuk melatakan pondasi bagi pembentukkan kepribadian secara utuh, sehingga memiliki kesiapan dalam memasuki fase pertumbuhan lebih lanjut.³⁵

Minat mendengarkan merupakan suatu keinginan atau kecenderungan yang tinggi untuk ingin tau. Seorang anak yang memiliki minat mendengarkan Alkitab yang kuat akan terlihat dari kesediannya untuk memberikan waktunya dengan baik dalam mendengarkan cerita kebenaran tersebut. Seorang anak dapat memperoleh pengetahuan yang baik tentang Alkitab apabila ia dengan tekun dapat sungguh-sungguh memanfaatkan indra pendengarannya untuk mendengar.

Menurut Muhibbinsyah, minat berarti kecenderungan yang tinggi atau keinginan/kesukaan yang besar terhadap sesuatu.³⁶ Minat merupakan dasar dan pendorong bagi seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Anak yang memiliki minat terhadap suatu objek akan cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap objek tersebut yang disertai dengan perasaan senang untuk mempelajarinya.

Minat belajar firman Tuhan adalah merupakan tindakan atau sikap, dimana anak-anak cenderung memiliki ketertarikan untuk lebih sungguh-sungguh mempelajari firman Tuhan.³⁷ Dengan semakin banyak pengetahuan yang anak-anak dapat dari belajar firman Tuhan, maka mereka tidak hanya sekedar tahu, tetapi juga memahami isi dari firman Tuhan. Saat anak mampu memahami makna dalam kebenaran firman Tuhan, maka dalam kehidupan mereka sehari-haripun akan berlandaskan pada kebenaran firman Tuhan.

Adapun ciri anak usia 5-12 tahun yang memiliki minat mendengarkan cerita Alkitab, yakni: Pertama, dalam kehidupan setiap hari anak cenderung lebih betah mendengarkan cerita-cerita Alkitab, entah itu melalui Televisi, Hedphone, dan berbagai media lainnya. Kedua, perasaan senang dan suka ketika mendengar firman Tuhan dan selalu memusatkan perhatiannya. Ketiga, suka terlibat atau berpartisipasi aktif dalam belajar firman Tuhan. Keempat, anak memiliki karakter dan kepribadian yang takut akan Tuhan. Kelima, senang mengikuti kegiatan-kegiatan yang bernuansa kerohanian, seperti sekolah Minggu dan belajar lagu-lagu Alkitab.

³⁵ Elisabeth, *Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Bagi Anak Usia Dini* (Bandung: bina media informasi, 2009), 1.

³⁶ Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan* (bandung: remaja rosdakarya, 2010), 133.

³⁷ Cristie Febriyona, Tri Supartini, and Like Pangemanan, "Metode Pembelajaran Dengan Media Lagu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan," *Jurnal Jaffray* 17, no. 1 (2019): 123, <https://doi.org/10.25278/jj71.v17i1.326>.

Keenam, anak memiliki karakter dan tindakan aktif dalam mendengarkan cerita-cerita Alkitab, sehingga tidak perlu disuruh-suruh (diatur). Ditinjau dari keenam ciri khas tersebut, maka media yang efektif dan efisien yang tepat untuk dilibatkan dalam meningkatkan minat anak mendengarkan cerita Alkitab adalah media serbaneka dan media gambar. Kedua media itu sangat tepat sekali dan kondusif apabila digunakan sebagai sarana dan prasarana dalam memfasilitasi anak usia 5-12 tahun untuk mendengarkan cerita Alkitab, dan hal ini jelas dapat meningkatkan minat anak mendengarkan cerita Alkitab. Dengan demikian, penggunaan media gambar dan serbaneka oleh anak usia 5-12 untuk mendengarkan cerita Alkitab bisa mendorong anak untuk lebih mumpuni memahami Firman Tuhan.

KESIMPULAN

Mengacu pada uraian pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media gambar dan serbaneka dalam mendidik anak usia 5-12 untuk mendengarkan cerita Alkitab sangat relevan dan tepat. Namun, dewasa ini tidak dapat dipungkiri bahwa tidak sedikit pendidik yang kurang cakap dan kritis dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Akibatnya anak mengalami dekadensi minat, sehingga anak bersifat apatis dan acuh tak acuh mendengarkan cerita-cerita Alkitab yang disampaikan oleh gurunya. Peristiwa ini apabila dibiarkan dapat mengakibatkan degenerasi, anak-anak cenderung mengabaikan nilai-nilai kristiani yang mesti dipelajari dengan baik. Untuk itu, seorang pendidik mesti cakap dan kreatif dalam memilih media yang sesuai dan tepat untuk digunakan dalam mendidik anak usia 5-12 mengenai cerita Alkitab. Dari sekian banyak, beberapa media yang tepat dan relevan untuk digunakan oleh guru dalam mendidik anak mendengarkan cerita Alkitab yaitu, media gambar dan serbaneka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, No. 1 (2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Ahmad, Farid. *Guru Sd Di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Jawa Tengah: Cv. Pilar Nusantara, 2017.
- Albi Anggito & Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: Cv; Jejak, 2018.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Rajakrafindo Parsada, N.D.

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Ayu Andriani, And T.Hadi Wibiwo Admaja, Ruhama Desy M. "Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar lebih Baik Dibandingkan Dengan Media Komik Di Smp Negeri 6 Langka." *Jeumpa: Jurnal Pendidikan Sains Dan Biologi* 5, No. 1 (2018): 40–44.
- Budiharto, And Suparman. "Pemanfaatan Multi Media Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Hasil Pembelajaran." *Jurnal: Seuneubok Lada* 4, No. 1 (2017): 110–21.
- Dkk, Sofyan. *Evaluasi Dan Penegmbangan Kurikulum Agams Islam*. Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2021.
- Elisabeth. *Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Bagi Anak Usia Dini*. Bandung: Bina Media Informasi, 2009.
- Febriyona, Cristie, Tri Supartini, And Like Pangemanan. "Metode Pembelajaran Dengan Media Lagu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan." *Jurnal Jaffray* 17, No. 1 (2019): 123. <https://doi.org/10.25278/Jj71.V17i1.326>.
- Fidri, Muhamad. "Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal As-Said* 6, No. 2 (2022): 41–48.
- Henry Eryanto, Marsofiyanti. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta Timur: Unj Press, 2022.
- Indriyani, Lemi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Fkip, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2, No. 1 (2019): 17–26.
- Khotimah, Sita Husnul, Titin Sunaryati, And Sri Suhartini. "Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya Dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, No. 1 (2020): 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V5i1.683>.
- Marlina, Sherly, Fatiah Ferninda, Riska Septiana, Ahmad Walid, Tadril Ilmu, Pengetahuan Alam, Universitas Islam, Negeri Fatmawati, And Sukarno Bengkulu. "Evaluation Of Effective Science Learning Media In The Era Of The Covid-19 Pandemic At Smpn 20 Bengkulu." *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro* 7, No. 2 (2022): 139–43.
- Miftah, Mohamad. *Peran, Fungsi Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: Cv. Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Mu'awanah. *Strategi Pembelajaran: Pedoman Untuk Guru Dan Calon Guru*. Jawa Timur: Stain Kediri Press, 2011.
- Muhamad Fidri, Dkk. "Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam." *Jurnal As-Said* 6, No. 2 (2022): 41–48.
- Muhibbinsyah. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Panjaitan, Seriani. "Media Gambar Seriani" 6, No. 1 (2017): 252–66.
- Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Pribadi, Benny A. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Qomariyah, Nurul. "Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Kelompok A Tkm Nu 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri." *Jieec (Journal Of Islamic Education For Early Childhood)* 3, No. 1 (2021): 28. <https://doi.org/10.30587/jieec.V3i1.2248>.
- Ruhama Desy M, Ayu Andriani, And T. Hadi Wibowo Atmaja. "Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Lebih Baik Dibandingkan Media Komik Di Smp Negeri 6 Langsa,." *Jeumpa; Jurnal Pendidikan Sains Dan Biologi* 5, No. 1 (2018): 40–44.
- Rusydi, M. Rasyid. "Optimalisasi Peran Guru Dalam Proses Transformasi Pengetahuan

- Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Oleh: Muhammad Rusydi Rasyid *." Jurnal Pendidikan 11 (2008): 55–68. [Http://Journal.Uin-Alauddin.Ac.Id/Index.Php/Lentera_Pendidikan/Article/View/3762/3436](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/3762/3436).
- S, J. Wiley And. *Introduction To Quqlitqtive Research Methdos: A Guidebook And Resource*. New Jersey, 2016.
- Saddam Husein, Samad Umarella M. Sahrawi Saimima. "Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran." *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, No. 2 (2018): 237. [Https://Doi.Org/10.33477/Alt.V3i2.605](https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605).
- Safitri, Apriani. "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 3 Ranomeeto." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20, No. 1 (2020): 24–36.
- Sungkono. "Peran Benda Asli (Real Object) Dan Pemanfaatannya Dalam Proses Pembela.Jaran Di Sekolah Dasar." *Majalah Llmiah Pembelajaran Nomor 1, V* (2007): 27–35.
- Supartini, Mimik. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips (Jppi)* 10, No. 2 (2016): 1858–4985. [Http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/Jppi](http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jppi).
- Syah, Muhibin. *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005.
- Usyeldi, Usyeldi. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pythagoras Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Viii.1 Smp Negeri 4 Baso." *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 16, No. 2 (2016): 68–74. [Https://Doi.Org/10.24036/Pedagogi.V16i2.199](https://doi.org/10.24036/pedagogi.v16i2.199).
- Violensia, Ivena. "Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bergambar Untuk Keterampilan Berbicara Mahasiswa BIPA Tingkat Menengah." *BASINDO : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya* 4, no. 1 (2020): 87.