Journal of International Multidisciplinary Research

Klasifikasi Media dan Sumber Belajar Dari Landasan Teori Penggunaan

Muhammad Shofiyulloh[1], Saudah Nur Fitria Fajarianti[2], Arri Fadli Gunawan[3] , Basori[4]
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang[1234], Malang, Indonesia

230101210069@student.uin-malang.ac.id[1] ,230101210061@student.uin-malang.ac.id[2]
230101210009@student.uin-malang.ac.id[3] , 230101210037@student.uin-malang.ac.id[4]

Informasi Artikel
E-ISSN : 3026-6874
Vol: 2 No: 6 Juni 2024
Halaman : 345-353

Keywords:
Media
Learning Resources

Abstract
Learning media and resources are vital components in effective learning processes. The selection of appropriate media and resources heavily relies on the theoretical foundations underlying their usage. This paper aims to present the variety and classification of learning media and resources based on the theoretical foundations of their usage. The discussed theoretical foundations include learning theories, cognitive psychology, constructivism, and cognitive engagement theory. Each theory offers a different perspective on how individuals learn and interact with media and learning resources. From this perspective, learning media and resources can be classified based on their characteristics, such as learner activity, interactivity, types of content presented, and the level of cognitive engagement required. Through a deep understanding of these theoretical foundations, educators can choose media and learning resources that align with learning objectives and learner characteristics, thereby enhancing the effectiveness of the learning process.

Abstrak
Media dan sumber belajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Pemilihan media dan sumber belajar yang tepat sangat bergantung pada landasan teori yang mendasarinya. Tulisan ini bertujuan untuk menyajikan ragam dan klasifikasi media serta sumber belajar berdasarkan landasan teori penggunaannya. Landasan teori yang dibahas meliputi teori belajar dan psikologi kognitif, teori konstruktivisme, dan teori keterlibatan kognitif. Setiap teori memberikan pandangan yang berbeda tentang bagaimana individu belajar dan berinteraksi dengan media dan sumber belajar. Dari perspektif ini, media dan sumber belajar dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristiknya, seperti keaktifan peserta didik, interaktivitas, jenis konten yang disajikan, dan tingkat keterlibatan kognitif yang dibutuhkan. Melalui pemahaman yang mendalam tentang landasan teori ini, pendidik dapat memilih media dan sumber belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media, Sumber belajar

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan sumber daya manusia. Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, secara tidak langsung menuntut setiap individu untuk bisa bersaing secara lokal maupun internasional. Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka diperlukan Pendidikan yang diperkaya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks modul, film, video, televisi, hypertext, web dan sebagainya.

Menurut Ali media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Disamping itu, untuk mengikuti perkembangan zaman, kita dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, guna untuk mewujudkan tujuan Pendidikan dengan maksimal. Mengingat jumlah dan variasi media pembelajaran yang tersedia dewasa ini sudah cukup banyak, penggunaannya secara efisien dan efektif menjadi masalah tersendiri yang cukup rumit. Pada dasarnya konsep media pembelajaran terdiri dari dua aspek yang keduanya saling berhubungan, yaitu perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan penelitian *library research* atau penelitian kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan informasi yang berasal dari buku-buku maupun jurnal-jurnal yang berada diinternet dan memfrasakannya ke dalam bahasa penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ditulis dengan menggunakan Font cambria 11 pt, Bold, spasi 1,0 spacing before 10 pt Merupakan hasil pemaparan dari hasil penelitian yang telah diperoleh yang dimuat atau dibahas dalam bentuk hasil analisi komparatif atau studi deskriptif dan lain sebagainya sesuai dengan penelitian yang anda lakukan. Hasil dipaparkan secar logis dan memuat relevansi yang bersifat integral dengan konteks literatur sebagai bahan kajian yang dilakukan secara nyata untuk mendukung setiap hasil penelitian yang telah anda peroleh.

A. Ragam dan Klasifikasi Media Belajar dari Landasan Teori Penggunaannya

1. Ragam Media belajar dari Landasan Teori Penggunaannya

   Meskipun beragam jenis dan format media belajar sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat ragam jenis media tersebut:

   a. Media audio

      Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang diperoleh dari sumber- sumber informasi. media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam lambanglambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Dalam perkembangannya media audio berubah sesuai dengan kemajuan teknologi. Sekarang kita mengenal audiotape, compact disk (CD), MP3 dan MP4.

      Ragam medium yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, Al-Qur'an dan latihan-latihan yang bersifat verbal. Pembelajaran tentang cara mengucapkan dan keterampilan mendengar akan sangat efektif jika menggunakan media ini. Media audio yang disiarkan sebagai program radio telah lama digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran pada beberapa Lembaga pendididkan jarak jauh seluruh dunia. Teori auditori ini menekankan bahwa individu memproses informasi dengan lebih baik melalui pendengaran. Oleh karena itu, penggunaan rekaman suara atau podcast contohnya dapat membantu pendengar memahami dan mengingat informasi secara lebih efektif. Media ini juga memungkinkan fleksibelitas, sehingga peserta didik dapat mendengarkannya dimana saja dan kapan saja.

   b. Media Visual

      Secara garis besar, media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang nonprojected dan projected. Media visual nonprojector mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan, karton. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistik, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang

relatif mahal tetapi dibutuhkan kreatifitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan yang termasuk media visual projected adalah kamera, OHP, Slide, gambar digital (CD-Room, foto CD, DVD-Rom dan disket komputer), dan gambar projeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel projeksi liquid crystal display (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar.

Teori pembelajaran visual mengungkapkan bahwa individu cenderung lebih baik dalam mengingat dan memahami informasi visual daripada informasi verbal. Oleh karena itu, penggunaan gambar dan diagram juga dapat membantu memvisualisasikan konsep, memperjelas informasi, dan meningkatkan pemahaman. Teori Pembelajaran Visual juga mendukung penggunaan video dan animasi sebagai media belajar. Media ini dapat menyajikan informasi secara visual dan audiovisual, menjadikannya efektif dalam menjelaskan konsep yang kompleks, menunjukkan proses, dan menggambarkan situasi dunia nyata.

c. Media Audio-Visual

Media audio- visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesanverbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran,.Beberapa contoh media audio- visual adalah film, video, program TV dan lain- lain.Gambar bergerak disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melaulimedia video dan video conteps disk (VCD) sama seperti media audio, programvideo yang disediakan (broak castek) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran.

Video dan televisi mampu menayangkan proses pembelajaran secara relistik. Video memiliki beberapafeaturest yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.Salah satu feature tersebut adalah somotion dimana gerakan objek atau peristiwatertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari olehmahasiswa. Video dan VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajariobjek dan mekanisme kerja dalam mata kuliah tertentu.Sebagai media pembelajaran komputer memiliki kemampuan yang sangatluar biasa dan computer mampu membuat proses belajar lebih interatif kemudiandengan tersambungnya computer pada jaringan internet maka pembelajar akan mendapat pembelajaran yang lebih luas. Pembelajaran tidak hanya menjadi penerima yang pasif melainkan juga menjadi penentu pembelajaran bagi dirinyasendiri. Pembelajaran dengan computer akan memberikan motivasi yang lebih tinggikarena computer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan, dan kreatifitas.

d. Multimedia

Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajika informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas. Penggunaan multimedia dapat disesuaikan dengan kemampuan pebeljar, pemelajar, dan didukung dengan sarana dan fasilitas yang memadai. Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan untuk menggunakan multimedia yang efektif dan interaktif.

Perbedaan antara multimedia dan audio visual adalah video conference dan video cassette termasuk media audiovisual, sedangkan aplikasi computer interaktif dan noninteraktif adalah beberapa contoh multimedia. Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media berbasis computer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan. Itulah sebabnya, pembelajaran dengan media interaktif, internet dan lain-lain sering dianggap pembelajaran dengan multimedia. Multimedia memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain peran, teater dan sebagainya.

2. Klasifikasi Media belajar dari Landasan Teori Penggunaannya

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam kategori yaitu:

a. Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
b. Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaftlet,gambar, photo
c. Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
d. Proyeksi visual diam: over heard transparent (OHT), slide
e. Proyeksi audio visual diam: slide bersuara
f. Visual gerak: film bisu
g. Audio visual gerak: video/VCD/televise
h. Objek fisik: benda nyata, model
i. Manusia dan lingkungan: Guru, pustakawan, laboran
j. Komputer

Dari beberapa pengelompokan media yang disusun para ahli, ada lima kategori media pembelajaran menurut Setyosari & Sihkabudden (2005), berdasarkan ciri fisik, berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, berdasarkan persepsi indera, bedasarkan penggunaannya, dan berdasarkan hirarki pemamfaatannya.

a. Pengelompokan berdasarkan ciri fisik

Dikelompokkan ke dalam 4 macam, yaitu :

1. Media pembelajaran dua dimensi (2D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja, misalnya foto,grafik, peta,gambar, bagan, papan tulis, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
2. Media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal.
3. Media pandang diam (still picture) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak/statis pada layar).
4. Media pandang gerak (motion picture) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televise, film atau video recorder.

Gerlach dan Ely (1996) mengelompokkan media berdasarkan ciri fisik kedalam delapan

tipe, yaitu:

1. Benda sebenarnya (realita) misalnya orang, peristiwa, atau objek tertentu.
2. Penyajian verbal berupa kata-kata yang ditampilkan melalui slide, majalah dan papan tempel.
3. Penyajian grafis: grafik, bagan, diagram, posteir, kartun dan karikatur.
4. Gambar diam (still picture): potreit bermacam-macam objeik atau keijadian yang dipreiseintasikan meilalui buku, film rangkai , slidei, atau majalah.
5. Gambar Bergerak (motion picture): film atau video tapei yang direkam dari objek dan peristiwa sebenarnya.
6. Rekaman suara (audio recorder):berasal bahasa verbal yang di rekam, termasuk penggunaan efek suara musik.
7. Pengajaran berprogram yaitu informasi yang berisi materi verbal, visual dan audio yang didesain untuk merangsang respons siswa. Dapat juga menggunakan bantuan komputer.
8. Simulasi: memperagakan atau meniru suatu kejadian atau peristiwa agar meindeikati atau menyerupai kejadian atau keadaaan sebenarnya.

b. Pengelompokan berdasarkan Unsur Pokoknya

Berdasarkan unsure pokok atau indera yang dirangsang media pembelajaran yang diklasifikasikan menjadi tiga macam yakni media visual, media audio dan audio-visual.ketiga penggolongan ini dijabarkan lebih lanjut oleh Sulaiman (2001) menjadi 10 macam yaitu:

1. Media audio, media yang menghasilkan bunyi misalnya tape recorder, radio dan lain sebagainya
2. media visual, media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi
3. media audio-visual, media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media
4. media audio motion visual, penggunaan segala kemampuan audio dan visual kedalam kelas seperti televisi, video tape dan sound film
5. media audio still visual, media lengkap kecuali penampilan motion/ geraknya tidak ada seperti sound-filmstrip, sound-slides, dan rekaman still pada televisi
6. media audio semi-motion, media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa menstransmit secara utuh suatu montions yang nyata seperti telewriting dan recorder telewriting
7. media motion visual, silent film dan loop film
8. media still visual, gambar, slides, filmstrip, dan transparasi
9. media audio, telepon, radio, audio, tape dan audio disk
10. media cetak, media yang hanya menampilkan informasi yang berupa symbol-simbol tertentu saja berupa alphanumeric seperti buku, modul dan majalah

c. Pengelompokan berdasarkan Pengalaman belajar

1. Menurut Edgar Dale Dalam bukunya berjudul Audio visual Method in Teaching,Edgar Dale (1969) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh yang diperoleh pembelajar. Jenjang pengalaman itu disusun dalam suatu bagan yang dikenal dengan nama Dales Cone of Experiences (kerucut pegalaman Dale).
2. Menurut Thomas dan Sutjiono (2005) mengklasifkasikan media pembelajaran

menjadi tiga kelompok :

- Pengalaman melalui informasi verbal, yaitu berupa kata-kata lisan yang diucapkan oleh pelajar termasuk rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun dicetak seperti bahan cetak, radio dan sejenisnya
- Pengalaman melalui media nyata, yaitu berupa pengalaman nyata langsung dalam suatu peristiwa (first hand experience) maupun mengamati atau objek sebenarnya dilokasi. Media yang termasuk kelompok ini adalah alam semesta, real proses seperti sentra produksi, hutan, pasir dan sejenisnya
- Pengalaman melalui media tiruan adalah berupa tiruan atau model dari suatu objek, proses atau benda. Tiruan tersebut bisa berwujud model, prototype, simulasi proses, tiruan dari situasi, melalui dramatisasi atau sandiwara dan berbagai rekaman atau objek kejadian.

d. Pengelompokan berdasarkan penggunaan

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibagi menjadi dua kelompok :

1. Berdasarkan jumlah penggunanya
   - Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual oleh peserta didik. Penggunaannya secara individual yaitu kelas atau laboratorium elektronik, media oto-instruktif,kotak unit pengajaran
   - Media pembelajaran yang penggunaannya secara berkelompok/kelas.
   - Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal, missal televisi, radio, film, slide.
2. Berdasarkan cara penggunaannya media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu:
   - Media tradisional atau konvensional (sederhana, misalnya peta, ritatoon, (simbol-simbol grafis), rotatoon (gambar berseri).
   - Media moderen atau kompleks, seperti computer diintegrasikan dengan media-media elektronik lannya. Ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, system interkomunikasi.
3. Berdasakan hirarki mamfaat media Menurut Midun selain jumlah pengguna dan cara penggunaannya, media pembelajaran dapat pula digolongkan berdasarkan hirarki pemamfaatannya dalam pembelajaran.

B. Ragam dan Klasifikasi Sumber Belajar dari Landasan Teori Penggunaannya

a. Ragam Sumber belajar dari Landasan Teori Penggunaannya

Ragam sumber belajar adalah beragam materi atau media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan pengajaran. Landasan teori penggunaannya merujuk pada prinsip-prinsip dan konsep-konsep yang mendasari penggunaan berbagai sumber belajar dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa ragam sumber belajar beserta penjelasan dan jabarannya berdasarkan landasan teori penggunaannya:

1. Buku Teks

Buku teks adalah sumber belajar yang berisi informasi terstruktur mengenai suatu mata pelajaran atau topik tertentu. Mereka sering kali disusun sesuai dengan kurikulum atau standar pembelajaran.

Penggunaan buku teks didasarkan pada teori konstruktivisme, di mana siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pelajaran. Buku

teks yang baik dirancang untuk memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan siswa dengan menyediakan informasi yang jelas, terstruktur, dan relevan.

2. Media Visual (Gambar, Grafik, dan Video)

   Media visual digunakan untuk menyajikan informasi secara visual melalui gambar, grafik, diagram, atau video. Mereka membantu memperjelas konsep-konsep yang kompleks dan memfasilitasi pemahaman siswa.

   Penggunaan media visual didasarkan pada teori dual coding, yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan secara verbal dan visual dalam bentuk yang terstruktur dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa.

3. Internet dan Teknologi Digital

   Internet dan teknologi digital menyediakan akses ke berbagai sumber daya pendidikan, seperti situs web, perangkat lunak pembelajaran, dan platform belajar daring.

   Penggunaan internet dan teknologi digital dalam pendidikan didasarkan pada teori konstruktivisme sosial, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Teknologi memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan guru, memungkinkan pembelajaran berbasis proyek, dan menyediakan akses ke sumber daya yang relevan dan beragam.

4. Bahan Bacaan Tambahan (Artikel, Jurnal, dan Referensi Lainnya)

   Bahan bacaan tambahan mencakup artikel, jurnal, buku referensi, dan publikasi lainnya yang mendukung pembelajaran dengan menyediakan informasi yang mendalam dan terkini tentang topik tertentu.

   Penggunaan bahan bacaan tambahan didasarkan pada teori pembelajaran berbasis masalah, di mana siswa didorong untuk mengeksplorasi topik secara lebih mendalam dan mandiri. Bahan bacaan tambahan memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif dan kritis tentang materi pelajaran.

5. Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Pendekatan Praktik dan Simulasi)

   Pembelajaran berbasis pengalaman melibatkan penggunaan praktik langsung, simulasi, atau pengalaman nyata untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep pembelajaran.

   Pendekatan ini didasarkan pada teori pembelajaran eksperimental, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembentukan pengetahuan dan pemahaman siswa. Melalui praktik dan simulasi, siswa dapat mengaitkan konsep-konsep teoritis dengan konteks dunia nyata dan mengembangkan keterampilan praktis.

Penggunaan berbagai sumber belajar dalam pendidikan didasarkan pada pemahaman akan teori-teori pembelajaran yang mendasarinya. Dengan memperhatikan landasan teori tersebut, pendidik dapat merencanakan dan melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan siswa secara holistik.

b. Klasifikasi Sumber belajar dari Landasan Teori Penggunaannya

   Berikut adalah deskripsi tentang masing-masing klasifikasi sumber belajar berdasarkan landasan teori penggunaannya:

   a) Sumber Belajar Konstruktivis

      Pendekatan konstruktivis menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana individu membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui

interaksi dengan materi pembelajaran.Sumber belajar konstruktivis mendukung pembelajaran yang berpusat pada pembelajar dengan menyediakan lingkungan yang memungkinkan eksplorasi, eksperimen, dan refleksi.Contoh sumber belajar konstruktivis mencakup buku teks yang menekankan pembelajaran aktif melalui studi kasus, pertanyaan reflektif, dan tugas-tugas yang menantang untuk memicu pemikiran kritis.

b) Sumber Belajar Kognitif

Teori kognitif memperhatikan proses mental yang terlibat dalam pembelajaran, termasuk pemrosesan informasi, pengenalan pola, dan pemecahan masalah. Sumber belajar kognitif didesain untuk memfasilitasi pengembangan pemahaman konseptual dan keterampilan kognitif yang kompleks. Contoh sumber belajar kognitif mencakup buku teks yang disusun secara sistematis untuk memperkenalkan konsep secara bertahap, jurnal ilmiah yang menyajikan data empiris untuk dianalisis, dan perangkat lunak pembelajaran yang menantang untuk mengembangkan keterampilan berpikir.

c) Sumber Belajar Kolaboratif

Pendekatan kolaboratif menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran, di mana pembelajar belajar melalui diskusi, berbagi ide, dan berkolaborasi dengan sesama pembelajar. Sumber belajar kolaboratif menciptakan lingkungan di mana pembelajar dapat saling mendukung, menginspirasi, dan belajar satu sama lain. Contoh sumber belajar kolaboratif mencakup situs web akademis dengan forum diskusi, proyek kolaboratif di mana pembelajar bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu, dan platform e-learning yang memfasilitasi interaksi antar pembelajar.

d) Sumber Belajar yang Mendorong Motivasi

Motivasi adalah faktor penting dalam pembelajaran. Sumber belajar yang mendorong motivasi menarik perhatian pembelajar, membangkitkan minat, dan memelihara keterlibatan. Sumber belajar ini sering kali menawarkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan memuaskan. Contoh sumber belajar yang mendorong motivasi mencakup video pembelajaran dengan animasi menarik, permainan pembelajaran yang interaktif dan mendebarkan, serta konten pembelajaran yang relevan dan memberikan umpan balik positif.

Dengan memahami karakteristik masing-masing klasifikasi sumber belajar ini, pembelajar dapat memilih sumber belajar yang sesuai dengan gaya pembelajaran mereka dan memaksimalkan hasil pembelajaran mereka sesuai dengan landasan teoritis yang relevan.

KESIMPULAN

Dari uraian yang telah disampaikan mengenai ragam dan klasifikasi media belajar serta sumber belajar berdasarkan landasan teori penggunaannya, beberapa poin penting dapat disimpulkan:

1. Ragam Media Belajar: Terdapat beragam jenis media belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain media audio, visual, audio-visual, dan multimedia. Setiap jenis media memiliki karakteristik dan keunggulan masing-masing dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

2. Klasifikasi Media Belajar: Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai kriteria, seperti ciri fisik, unsur pokok yang dirangsang, pengalaman belajar, penggunaannya, dan

hirarki manfaatnya. Klasifikasi ini membantu pendidik dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

3. Ragam Sumber Belajar: Sumber belajar dalam konteks pendidikan meliputi buku teks, media visual, internet dan teknologi digital, bahan bacaan tambahan, serta pembelajaran berbasis pengalaman. Setiap sumber belajar memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Klasifikasi
4. Sumber Belajar: Sumber belajar dapat diklasifikasikan berdasarkan landasan teori penggunaannya, seperti konstruktivis, kognitif, kolaboratif, dan yang mendorong motivasi. Klasifikasi ini membantu dalam memahami tujuan dan pendekatan yang digunakan dalam pengembangan dan pemanfaatan sumber belajar dalam konteks pembelajaran.

REFERENCES

Adawiyah, R., Irawan, F., Zubaidah, S., & Arsih, F. (2023). The Relationship Between Creative Thinking Skills and Learning Motivation in Improving Student Learning Outcomes. *AIP Conference Proceedings*, *2569*(January). https://doi.org/10.1063/5.0112425

Asih, S., Unik, H. S., Zulaika, R., Viranda, A. A., & Yoga, W. S. (2020). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Penggunaan E-Learning Sebagai Platform Pembelajaran Dimasa Pandemi C0Vid-19. *Edureligia*, *04*(02), 196–206.

Camacho, M. P. (2021). Beyond descriptive accuracy: The central dogma of molecular biology in scientific practice. *Studies in History and Philosophy of Science*, *86*, 20–26. https://doi.org/10.1016/j.shpsa.2021.01.002

Choi, I., Yoo, D. S., Chang, Y., Kim, S. Y., & Han, J. (2021). Polycaprolactone film functionalized with bacteriophage T4 promotes antibacterial activity of food packaging toward Escherichia coli. *Food Chemistry*, *346*(November 2020), 128883. https://doi.org/10.1016/j.foodchem.2020.128883

Copriady, J., Zulnaidi, H., Alimin, M., & Albeta, S. W. (2021). In-service training and teaching resource proficiency amongst Chemistry teachers: the mediating role of teacher collaboration. *Heliyon*, *7*(5), e06995. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06995

Danovitch, J. H., Mills, C. M., Duncan, R. G., Williams, A. J., & Girouard, L. N. (2021). Developmental changes in children's recognition of the relevance of evidence to causal explanations. *Cognitive Development*, *58*(February), 101017. https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101017

Decker, S. (2022). Introducing the eventful temporality of historical research into international business. *Journal of World Business*, *57*(6), 101380. https://doi.org/10.1016/j.jwb.2022.101380

Dharmawan, J., & Rahayu Setyaningsih, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality Live Texturing Pada Pembelajaran Mewarnai Anak Usia Dini Di Paud Holistik Integratif El-Fath Sumenep. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(2), 69–86. https://doi.org/10.24929/alpen.v5i2.98.