

## **BAB 9**

# **Pemanfaatan Film, Video Edukasi, dan Animasi sebagai Media Pembelajaran Inovatif**

Oleh Umi Nur Hastuti, M.Pd

### **A. Pengantar Media Audiovisual dalam Pembelajaran**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Guru dan tenaga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi agar sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Salah satu jenis media yang berkembang pesat dan terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media audiovisual.

Media audiovisual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berkembang pesat dan memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media ini memadukan elemen gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan untuk menyampaikan materi, sehingga mampu merangsang lebih banyak indera siswa. Hasilnya, siswa menjadi lebih fokus, termotivasi, dan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Penggunaan film, video edukatif, dan animasi dalam pembelajaran terbukti dapat memperkaya pengalaman belajar karena menyajikan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dicerna.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan media digital, pendekatan ini menjadi semakin relevan. Media audiovisual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, memperkuat pemahaman terhadap konsep abstrak, serta membangun keterlibatan emosional dan visual siswa. Terlebih lagi, dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik, media audiovisual menjadi salah satu alternatif strategis yang mendukung proses pembelajaran yang inklusif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar setiap individu.

Dalam konteks era digital, kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menarik semakin mendesak. Generasi muda saat ini, yang dikenal sebagai digital natives, cenderung lebih responsif terhadap media yang bersifat visual dan interaktif. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221,5 juta jiwa atau sekitar 79,5% dari total populasi (APJII, 2024). Angka ini menggambarkan tingginya potensi pemanfaatan media digital, termasuk media audiovisual, dalam kegiatan pembelajaran. Dengan akses internet yang semakin luas dan cepat, guru dan lembaga pendidikan memiliki peluang besar untuk memanfaatkan berbagai platform digital, seperti YouTube, Canva for Education, dan aplikasi video interaktif lainnya dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Di era digital saat ini, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator yang membantu siswa mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan berbagai sumber belajar digital (Smaldino, Sharon E., Lauther, Deborah L., Mims, 2019). Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran melalui pendekatan

diferensiasi, respon terhadap kebutuhan individual, dan desain pembelajaran universal. Selain itu, media digital juga memperluas peluang komunikasi global, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan literasi informasi. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka membangun pengetahuan secara aktif.

Selain itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk inovasi media pembelajaran. Transformasi digital yang terjadi secara global menuntut guru untuk tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut (UNESCO, 2023), penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar jika digunakan secara efektif. Hal ini menunjukkan adanya urgensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Dengan demikian, penggunaan media audiovisual bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan dalam menciptakan proses pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan bermakna. Pengembangan dan pemanfaatan media ini harus terus didorong seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan karakteristik siswa. Melalui media audiovisual, guru tidak hanya dapat mentransfer pengetahuan, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

## 1. Tujuan Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran memiliki berbagai tujuan yang mendukung peningkatan efektivitas proses belajar-mengajar. Tujuan utamanya adalah untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, menarik, dan bermakna. Media audiovisual memanfaatkan kombinasi unsur gambar, gerak, warna, suara, dan teks untuk menyampaikan informasi secara lebih konkret dan menarik dibandingkan media konvensional. Dengan demikian, media ini berperan penting dalam membangun pemahaman konseptual, meningkatkan motivasi belajar, dan mengaktifkan berbagai gaya belajar siswa.

Tujuan utama penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, memperjelas konsep abstrak, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam. Media audiovisual, seperti video, animasi, dan rekaman suara, dapat memvisualisasikan proses atau fenomena yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau teks. (Smaldino, Sharon E., Lauther, Deborah L., Mims, 2019) menyatakan bahwa *“audiovisual materials can illustrate procedures, demonstrate phenomena, and model behaviors in ways that are more vivid and concrete than verbal explanations alone”*. Selain itu, media audiovisual dapat meningkatkan retensi informasi siswa melalui penggabungan elemen visual dan audio yang saling mendukung. Hal ini memungkinkan siswa membangun pemahaman yang lebih menyeluruh melalui berbagai gaya belajar. Media ini juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkaya konten pembelajaran, memberikan konteks nyata, serta mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan emosional siswa.

Lebih lanjut, tujuan penggunaan media audiovisual juga dapat dikaitkan dengan teori Multimedia Learning dari (Mayer, 2020), yang menekankan pentingnya menyampaikan informasi secara terintegrasi melalui kata dan gambar. Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik dapat membangun koneksi antara representasi verbal (misalnya narasi) dan representasi visual (seperti gambar atau animasi). Media audiovisual memungkinkan integrasi tersebut terjadi secara simultan, sehingga

membantu siswa mengembangkan model mental yang lebih utuh tentang materi yang dipelajari.

Tujuan lain dari penggunaan media audiovisual adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi, dan partisipasi aktif siswa, media audiovisual menjadi alat yang mampu menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas. Melalui film dokumenter, simulasi animasi, atau video demonstrasi, siswa dapat mengamati fenomena yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, memahami konteks budaya, atau mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Media audiovisual juga digunakan untuk memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa, serta membantu pemahaman terhadap materi ajar (Pagarra *et al.*, 2022). Media audiovisual memungkinkan penyajian informasi secara konkrit melalui gabungan unsur suara dan gambar yang bergerak, sehingga memperkuat daya serap dan retensi informasi siswa. Selain itu, media ini juga berperan dalam menciptakan situasi belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Dengan demikian, media audiovisual tidak hanya memperkaya metode penyampaian, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, tujuan utama penggunaan media audiovisual adalah menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi, tetapi juga membantu membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, mendukung pembelajaran mandiri, serta memperkuat keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital.

## 2. Manfaat Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang signifikan, baik bagi guru maupun peserta didik. Media ini berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan bermakna. Dengan memadukan unsur suara dan gambar, media audiovisual mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih lengkap dan konkret, sehingga mendukung proses kognitif dan afektif siswa secara lebih optimal.

Salah satu manfaat utama media audiovisual adalah meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh (Nur and Kurniawan, 2022), dalam teori ARCS Motivation Model yang dikembangkan oleh Keller, motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan memenuhi empat komponen utama: Attention (perhatian), Relevance (relevansi), Confidence (kepercayaan diri), dan Satisfaction (kepuasan). Media audiovisual, seperti video pembelajaran dan animasi interaktif, sangat efektif dalam menarik perhatian siswa karena menyajikan informasi secara dinamis dan visual. Ketika materi pembelajaran disajikan dalam bentuk yang menarik dan sesuai konteks, siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, media audiovisual juga mempermudah pemahaman konsep yang kompleks. Menurut teori Cognitive Load dari Sweller (Vazrin, 2023), pembelajaran menjadi lebih efektif jika beban kognitif siswa dapat dikurangi. Media audiovisual membantu mengurangi beban ini dengan menyederhanakan informasi yang kompleks melalui visualisasi. Misalnya, animasi dapat digunakan untuk menjelaskan proses ilmiah, seperti peredaran darah atau fotosintesis, yang sulit dipahami hanya melalui teks. Dengan visualisasi yang tepat, konsep yang abstrak dapat dijelaskan secara konkret dan mudah dipahami.

Media audiovisual juga mendukung pembelajaran yang inklusif dan diferensiatif. Dalam konteks pendidikan yang beragam, media ini memberikan peluang kepada guru untuk menyesuaikan metode penyampaian materi sesuai dengan gaya belajar siswa. Media audiovisual mampu menjangkau siswa dengan gaya belajar visual dan auditori secara bersamaan, membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan merata.

Selanjutnya, media audiovisual mendorong keterlibatan emosional dan pengalaman belajar yang lebih nyata. Film dokumenter atau video pembelajaran yang dikemas dengan narasi yang menyentuh dapat menumbuhkan empati, nilai-nilai, serta kesadaran sosial pada siswa. Aspek afektif ini sangat penting dalam membentuk karakter dan sikap siswa terhadap topik tertentu.

Secara keseluruhan, manfaat penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran meliputi peningkatan motivasi dan perhatian siswa, pemahaman yang lebih baik terhadap konsep, peningkatan daya ingat, keberagaman metode pengajaran, serta pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, media audiovisual tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mendukung transformasi pendidikan di era digital.

## **B. Landasan Teoretis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen strategis dalam proses pendidikan. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi juga sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif. Dalam praktiknya, pemanfaatan media didasarkan pada prinsip-prinsip psikologi belajar dan teori komunikasi yang mendasari cara individu menerima, mengolah, dan menyimpan informasi. Lebih lanjut akan dibahas tentang teori-teori belajar yang relevan dengan penggunaan media audiovisual, prinsip pemilihan dan penggunaan media yang efektif, dan peran media dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

### **1. Teori-teori Belajar yang Relevan**

Penggunaan media pembelajaran audiovisual dalam proses belajar mengajar tidak hanya didasarkan pada kemajuan teknologi, tetapi juga memiliki landasan kuat dalam teori-teori belajar yang telah dikembangkan oleh para ahli pendidikan. Media audiovisual bekerja secara efektif karena sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang dijelaskan dalam berbagai pendekatan teoritis. Beberapa teori yang paling relevan dengan penggunaan media ini antara lain teori konstruktivisme, teori kognitivisme, dan teori multimedia. Ketiga teori ini menjelaskan bagaimana peserta didik membangun pemahaman, memproses informasi, dan belajar secara lebih efektif ketika materi disampaikan melalui kombinasi visual dan audio.

#### **Teori Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak sekadar ditransfer dari guru ke siswa, melainkan dibangun oleh siswa sendiri melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, dan refleksi terhadap informasi yang diperoleh. Tokoh utama dalam teori ini adalah Jean Piaget dan Lev Vygotsky.

Menurut Piaget yang dijelaskan oleh (Kurnaengsih and Masruroh, 2020) bahwa anak-anak belajar secara aktif dengan membangun pengetahuan berdasarkan skema yang telah mereka miliki. Proses belajar terjadi melalui asimilasi (memasukkan pengalaman baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada) dan akomodasi (mengubah struktur kognitif untuk

menyesuaikan pengalaman baru). Media audiovisual dapat berperan dalam memberikan pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual sehingga membantu proses konstruksi pengetahuan.

Sementara itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan bahasa dalam pembelajaran. Ia memperkenalkan konsep Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan aktual siswa dan potensi kemampuan yang dapat dicapai dengan bantuan (Shabani, Khatib and Ebadi, 2010). Media audiovisual, seperti video interaktif dan animasi edukatif, dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran dalam ZPD dengan menghadirkan stimulus yang mendorong eksplorasi dan pemahaman lebih lanjut.

Contoh: Dalam pembelajaran IPA mengenai ekosistem, guru dapat memanfaatkan video dokumenter yang memperlihatkan interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya. Video ini memberi siswa gambaran nyata tentang topik yang sebelumnya bersifat abstrak. Siswa dapat mendiskusikan konten tersebut, mengaitkan dengan pengalaman mereka, dan membangun pemahaman baru berdasarkan interaksi sosial dan refleksi.

### Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme berfokus pada proses internal dalam otak individu, seperti atensi, persepsi, memori, dan pemecahan masalah. Dalam pendekatan ini, belajar dipandang sebagai proses aktif dalam mengorganisasi dan menginterpretasi informasi. Tokoh penting dari aliran ini termasuk Robert Gagné, Jerome Bruner, dan David Ausubel.

Robert Gagné menyusun Nine Events of Instruction yang menjadi panduan untuk merancang pengalaman belajar yang efektif, mulai dari menarik perhatian, menyampaikan tujuan, hingga memberikan umpan balik dan penguatan. Media audiovisual sangat efektif dalam memenuhi langkah-langkah ini, khususnya dalam menarik perhatian, menyajikan informasi, dan memberikan demonstrasi visual (NIU Center for Innovative Teaching and Learning, 2020)

Jerome Bruner juga menekankan pentingnya representasi mental dalam pembelajaran, yang terdiri dari tiga tahap: enaktif (pengalaman langsung), ikonik (gambar atau visual), dan simbolik (kata atau konsep abstrak). Media audiovisual memungkinkan siswa untuk mengalami proses belajar pada tahap ikonik dan simbolik secara bersamaan, mempercepat pemahaman konsep (McLeod, 2024).

Contoh: Dalam pelajaran matematika tentang pecahan, guru dapat menggunakan video animasi yang menggambarkan pembagian kue ke dalam beberapa bagian. Visualisasi ini membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal.

Selain itu, teori Cognitive Load dari Sweller (Vazrin, 2023) menjelaskan bahwa media audiovisual yang dirancang dengan baik dapat mengurangi beban kognitif dengan menyajikan informasi secara efisien. Jika informasi disampaikan melalui audio dan visual secara bersamaan dan saling mendukung, siswa tidak akan kewalahan memproses informasi.

### Teori Multimedia

Teori multimedia dikembangkan oleh Richard Mayer, yang secara khusus meneliti bagaimana informasi sebaiknya disampaikan melalui media yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi. Dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2020), dikemukakan bahwa manusia memiliki dua saluran utama dalam memproses informasi:

saluran visual/pictorial dan saluran auditory/verbal. Informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat jika disampaikan melalui kedua saluran ini secara terintegrasi.

Teori Mayer menekankan tiga asumsi dasar:

1. Dual-channel assumption – Otak manusia memiliki dua saluran pemrosesan (visual dan auditori).
2. Limited capacity assumption – Setiap saluran memiliki kapasitas terbatas.
3. Active processing assumption – Belajar terjadi ketika siswa secara aktif memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi.

Dari teori ini lahir beberapa *principles of multimedia learning* seperti *Modality Principle* (informasi lebih efektif disampaikan dalam bentuk narasi audio daripada teks tertulis), *Redundancy Principle* (terlalu banyak informasi yang sama dalam berbagai format dapat mengganggu pemrosesan), dan *Coherence Principle* (menghindari elemen-elemen yang tidak relevan).

Contoh: Saat menjelaskan sistem pernapasan manusia, guru dapat menggunakan animasi yang menunjukkan alur udara dari hidung ke paru-paru, disertai narasi audio. Materi ini tidak hanya memperjelas urutan proses, tetapi juga membantu siswa memahami hubungan antar organ dengan lebih cepat daripada hanya membaca teks di buku.

Penelitian Mayer menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan materi multimedia yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip ini memiliki pemahaman dan retensi yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang hanya belajar melalui teks.

Ketiga teori belajar — konstruktivisme, kognitivisme, dan teori multimedia — menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran tidak hanya relevan, tetapi juga sangat efektif ketika didesain sesuai prinsip pembelajaran yang benar. Media ini bukan sekadar alat bantu visual, melainkan sarana yang dapat memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan, pemrosesan kognitif, dan pemahaman mendalam terhadap materi ajar. Dengan memanfaatkan teori-teori ini sebagai dasar, pendidik dapat merancang pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

## 2. Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media

Dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif, pemilihan dan penggunaan media merupakan salah satu aspek krusial yang tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu visual, tetapi berfungsi sebagai jembatan antara materi pelajaran dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pemilihan media harus mempertimbangkan prinsip-prinsip pedagogis dan karakteristik peserta didik, termasuk konteks pembelajaran, tujuan, serta potensi media tersebut dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Salah satu jenis media yang semakin banyak digunakan adalah media audiovisual, yang menggabungkan unsur visual dan audio untuk memperkuat proses belajar.

Menurut (Smaldino, Sharon E., Lauther, Deborah L., Mims, 2019), prinsip penting dalam memilih media pembelajaran, mencakup pemilihan, penggunaan, dan evaluasi media yang sesuai dengan tujuan, karakteristik siswa, serta konteks pembelajaran. Media harus mendukung pencapaian tujuan instruksional, relevan dengan materi, dan dapat diakses oleh semua siswa. Penggunaan media juga harus mempertimbangkan interaktivitas, keterlibatan siswa, serta keberagaman gaya belajar. Evaluasi efektivitas media penting dilakukan untuk memastikan tercapainya hasil belajar. Dengan prinsip ini, guru diharapkan mampu mengintegrasikan media secara strategis guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, efisien, dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran.

Prinsip lain yang perlu diperhatikan adalah prinsip learner-centered, di mana media harus memfasilitasi aktivitas belajar yang aktif dan partisipatif. Media audiovisual seperti video interaktif, film pendek, atau simulasi digital memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, membuat interpretasi, dan menyusun pemahaman sendiri berdasarkan pengalaman visual dan auditori mereka. Selanjutnya, pemilihan media juga harus memperhatikan prinsip kejelasan pesan dan pengurangan beban kognitif. Merujuk pada teori Cognitive Load oleh Sweller, media yang terlalu kompleks atau memuat terlalu banyak informasi sekaligus dapat mengganggu proses belajar. Oleh karena itu, media audiovisual harus dirancang secara sederhana dan fokus, dengan kombinasi gambar dan suara yang saling mendukung. Misalnya, video pembelajaran sebaiknya tidak hanya menampilkan teks berjalan dan suara narasi bersamaan secara berlebihan karena dapat membingungkan siswa.

Mayer (2020), dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning, menekankan pentingnya prinsip desain multimedia, seperti modality, coherence, dan contiguity, yang harus diterapkan dalam pembuatan media audiovisual. Video yang efektif harus menyajikan narasi verbal bersamaan dengan visualisasi yang relevan, menghindari elemen-elemen yang tidak perlu, serta menempatkan teks dan gambar secara berdekatan agar mudah dihubungkan oleh otak siswa.

Dengan demikian, prinsip-prinsip dalam pemilihan dan penggunaan media—terutama media audiovisual—harus berlandaskan pada kesesuaian tujuan, kebutuhan siswa, efektivitas desain, serta kemampuan media dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dan bermakna. Guru sebagai perancang pembelajaran harus mampu menilai karakteristik materi dan peserta didik agar pemanfaatan media tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung hasil belajar yang optimal. Tabel berikut menjelaskan penerapan prinsip pemilihan media pembelajaran beserta penggunaannya dalam pembelajaran.

Tabel 1. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

<b>Prinsip Pemilihan Media</b>	<b>Penggunaan Berdasarkan Prinsip</b>	<b>Contoh Penggunaan yang Sesuai Prinsip</b>
<b>1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran</b>	Media dipilih untuk mendukung pencapaian kompetensi yang dirumuskan dalam indikator hasil belajar.	Menggunakan video eksperimen sains untuk menjelaskan konsep reaksi kimia pada pelajaran IPA.
<b>2. Kesesuaian dengan karakteristik siswa</b>	Media harus sesuai dengan usia, tingkat kognitif, gaya belajar, dan latar belakang siswa agar mudah dipahami dan menarik.	Menggunakan animasi kartun dengan narasi sederhana untuk siswa SD dalam menjelaskan pentingnya menjaga kebersihan diri.
<b>3. Kesesuaian dengan materi pembelajaran</b>	Media dipilih berdasarkan sifat dan tingkat kesulitan materi yang diajarkan. Materi abstrak atau proses dinamis lebih cocok disampaikan lewat media visual/audiovisual.	Menggunakan simulasi digital interaktif untuk menjelaskan proses peredaran darah di kelas biologi SMA.
<b>4. Ketersediaan dan kelayakan media</b>	Media harus tersedia, mudah diakses, dan dapat digunakan dengan perangkat yang ada, serta tidak membebani secara teknis maupun biaya.	Menggunakan video YouTube edukatif yang sudah tersedia secara gratis dan bisa diakses di kelas yang dilengkapi proyektor.

<b>5. Kejelasan pesan dan penyederhanaan informasi</b>	Media harus menyajikan informasi secara sederhana, tidak terlalu padat, dan fokus pada inti materi. Hindari tampilan yang ramai dan tidak relevan.	Menggunakan infografik singkat yang menjelaskan langkah-langkah menyusun teks prosedur dalam pelajaran Bahasa Indonesia.
<b>6. Mendorong aktivitas belajar yang bermakna</b>	Media harus merangsang siswa untuk berpikir kritis, berinteraksi, berdiskusi, atau memecahkan masalah; bukan hanya pasif menonton atau mendengarkan.	Menggunakan video pemantik (video problem-based learning) untuk mengawali diskusi kelompok dalam pembelajaran IPS.
<b>7. Menerapkan prinsip desain multimedia (Mayer, 2009)</b>	Menghindari informasi yang berlebihan (redundansi), menyeimbangkan teks, narasi, dan gambar, serta menghindari elemen dekoratif yang tidak relevan.	Menyajikan video dengan narasi suara dan visual pendukung tanpa teks berjalan yang berlebihan atau gambar hiasan yang mengganggu.
<b>8. Relevansi konteks dan budaya lokal</b>	Media hendaknya mencerminkan konteks kehidupan siswa, budaya lokal, atau situasi nyata yang dikenal siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.	Menggunakan film dokumenter lokal yang menampilkan tradisi pertanian masyarakat sekitar dalam pembelajaran geografi atau sosiologi.

### 3. Peran Media dalam Pembelajaran

Dalam era transformasi pendidikan saat ini, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, berdiferensiasi, dan memberi ruang bagi eksplorasi, kreativitas, serta kemandirian belajar. Dalam konteks tersebut, media pembelajaran—termasuk media audiovisual—berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai fasilitator pengalaman belajar yang bermakna, yang mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran adalah membangun motivasi siswa agar terlibat aktif dalam belajar. Keller (Nur and Kurniawan, 2022), melalui ARCS Model of Motivation, menyebutkan bahwa motivasi dapat ditingkatkan melalui empat komponen: Attention (perhatian), Relevance (relevansi), Confidence (kepercayaan diri), dan Satisfaction (kepuasan). Media audiovisual secara efektif dapat memenuhi keempat aspek tersebut. Misalnya, animasi yang menarik dan cerita interaktif mampu menarik perhatian siswa (Attention), menyajikan materi yang dekat dengan kehidupan mereka (Relevance), membantu memahami konsep sulit secara visual (Confidence), dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Satisfaction).

Dalam Kurikulum Merdeka, pendekatan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dan pembelajaran berdiferensiasi sangat ditekankan. Media audiovisual mendukung pendekatan ini dengan menyediakan sumber belajar yang dapat diakses secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa. Seorang siswa yang kesulitan memahami teks bacaan, misalnya, dapat terbantu dengan menonton video yang menjelaskan materi secara visual dan auditori.

Lebih lanjut, media juga berperan penting dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Mayer (2020) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menegaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi kata dan gambar mampu meningkatkan proses kognitif karena siswa membangun koneksi antara representasi verbal dan visual. Misalnya, dalam pembelajaran IPA tentang sistem pencernaan, animasi interaktif yang menunjukkan jalannya makanan dalam tubuh disertai narasi penjelasan dapat membantu siswa memahami alur dan fungsi organ-organ pencernaan secara lebih konkret.

Media juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan sesuai ritme mereka sendiri—prinsip penting dalam Kurikulum Merdeka. Platform pembelajaran digital seperti video pembelajaran, podcast, atau simulasi online memungkinkan siswa mengulang materi, mengeksplorasi sumber tambahan, serta merefleksikan pemahaman mereka. Hal ini mendorong pembentukan profil pelajar Pancasila yang mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Dengan demikian, media pembelajaran, khususnya media audiovisual, memiliki peran signifikan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Tidak hanya memfasilitasi kebutuhan belajar yang beragam, media juga membantu menciptakan suasana belajar yang aktif, inklusif, dan sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

### C. Penerapan Film, Video Edukasi, dan Animasi

Media audiovisual merupakan alat penting dalam pembelajaran modern karena mampu menyampaikan informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan, sehingga memperkuat pemahaman siswa. Tiga bentuk media audiovisual yang umum digunakan dalam dunia pendidikan adalah film, video edukasi, dan animasi. Meskipun sama-sama menggabungkan unsur suara dan gambar, ketiganya memiliki karakteristik, tujuan penggunaan, serta kelebihan dan kendala yang berbeda.

#### 1. Film sebagai Media Pembelajaran

Film merupakan salah satu bentuk media audiovisual yang efektif digunakan dalam pembelajaran, khususnya untuk membangun pemahaman, empati, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam konteks pendidikan, film tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan pemantik diskusi yang mampu menyentuh aspek afektif siswa. Film umumnya memiliki alur naratif yang kuat, durasi relatif panjang, serta menyajikan tema sosial, budaya, atau sejarah yang kompleks dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, film *Laskar Pelangi* dapat digunakan untuk menggambarkan ketimpangan akses pendidikan dan semangat belajar di daerah terpencil.

Menurut Lestari dan Rachmady (2021) film pendidikan dirancang secara khusus untuk tujuan instruksional, baik secara langsung mengajarkan materi pelajaran maupun merangsang proses berpikir reflektif. Ciri khas film pendidikan antara lain: menyajikan cerita yang menyentuh emosi, visualisasi yang kuat, serta pesan moral atau nilai edukatif yang jelas. Hal ini membuat film sangat efektif dalam membangun keterlibatan emosional siswa dan membantu mereka memahami isu-isu global atau lokal secara lebih konkret.

Ada beberapa jenis film yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- **Film dokumenter** menyajikan fakta dan fenomena nyata, cocok untuk pelajaran IPS atau sosiologi.
- **Film pendek** berdurasi 5–15 menit efektif digunakan untuk mengawali diskusi atau pembelajaran karakter.
- **Film drama edukatif** menggambarkan konflik dan penyelesaian dalam konteks pendidikan atau moral, dan sering digunakan untuk pelajaran bahasa atau PPKn.

Meski demikian, penggunaan film juga memiliki tantangan, seperti keterbatasan waktu, kesesuaian konten dengan usia siswa, dan isu hak cipta. Oleh karena itu, pemilihan dan integrasi film ke dalam pembelajaran perlu dirancang secara bijak dan bertanggung jawab.

## 2. Video Edukasi Pembelajaran

Video edukasi adalah media pembelajaran audiovisual yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan konsep atau materi pelajaran secara ringkas, sistematis, dan mudah dipahami. Berbeda dengan film yang bersifat naratif dan emosional, video edukasi lebih bersifat instruksional dan fokus pada penyampaian informasi atau penjelasan akademik. Video edukasi umumnya berdurasi pendek (5–15 menit) dan dilengkapi elemen visual, narasi, teks, serta animasi untuk mendukung pemahaman. Menurut Rakhma, P. and W, (2024), Media video terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa, khususnya di sekolah dasar, dengan menghadirkan pembelajaran visual yang terarah, interaktif, dan kontekstual.

Sumber video edukasi kini sangat beragam dan mudah diakses secara daring. Beberapa platform terpercaya antara lain:

- **YouTube Edu**, kanal video pendidikan dari berbagai lembaga dan guru
- **Khan Academy**, menyediakan video pembelajaran matematika, sains, dan lainnya
- **Rumah Belajar** (Kemendikbudristek), portal pembelajaran nasional dengan video berbasis kurikulum Indonesia

Selain memanfaatkan video yang sudah tersedia, guru juga dapat merancang video pembelajaran sendiri. Strateginya meliputi: menyusun naskah berdasarkan tujuan pembelajaran, memilih media visual pendukung (gambar, grafik, animasi), menggunakan bahasa yang sederhana, serta merekam narasi dengan intonasi jelas. Video dapat disusun dengan aplikasi seperti Canva, Powtoon, atau OBS Studio.

Model pembelajaran berbasis video yang populer antara lain flipped classroom, di mana siswa menonton video sebelum pembelajaran tatap muka untuk memperdalam diskusi; dan blended learning, yang menggabungkan pembelajaran daring dan luring. Menurut Munir (2021), penggunaan video dalam dua model tersebut meningkatkan fleksibilitas belajar dan mendorong siswa menjadi lebih aktif dan mandiri.

## 3. Animasi sebagai Media Pembelajaran

Animasi dalam konteks edukasi adalah bentuk media visual bergerak yang digunakan untuk menyampaikan konsep atau informasi melalui ilustrasi dinamis, narasi, dan desain visual yang menarik. Animasi dirancang untuk membantu siswa memahami materi yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Terdapat beberapa jenis animasi yang umum digunakan dalam pendidikan, yaitu:

- **Animasi 2D**, menampilkan objek dua dimensi yang sederhana dan efektif untuk menjelaskan proses atau prosedur.
- **Animasi 3D**, menggunakan model tiga dimensi dengan efek visual lebih nyata, cocok untuk simulasi anatomi atau eksperimen sains.
- **Whiteboard animation**, menampilkan gambar tangan yang menggambar dan menulis sambil dijelaskan secara naratif, sangat populer untuk menjelaskan konsep teoretis secara bertahap.

Menurut Mayer (2020), animasi yang dirancang dengan prinsip multimedia learning mampu meningkatkan dual coding—pemrosesan visual dan verbal secara bersamaan—yang memperkuat retensi dan pemahaman siswa, terutama terhadap konsep abstrak seperti sistem tubuh, reaksi kimia, atau rumus matematika. Dengan desain yang menarik dan fungsional, animasi membantu menjembatani pemahaman siswa terhadap materi yang sulit dijelaskan melalui teks atau gambar statis.

## D. Desain Pembelajaran Berbasis Audiovisual

Penggunaan media film, video edukasi, dan animasi dalam pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Agar efektif dan selaras dengan capaian pembelajaran, perlu adanya perencanaan yang sistematis dan berbasis pada prinsip pedagogis yang kuat. Media audiovisual harus dipilih dan diterapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, serta nilai-nilai yang ingin dikembangkan, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi, pembelajaran bermakna, dan kemandirian belajar.

Perencanaan pembelajaran berbasis media audiovisual mencakup beberapa tahap penting:

### 1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Guru mengidentifikasi tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan jenis materi yang akan diajarkan. Materi yang bersifat abstrak, kompleks, atau memerlukan visualisasi dinamis sangat cocok diajarkan dengan film, video, atau animasi.

### 2. Pemilihan Media yang Relevan

Guru menentukan jenis media yang sesuai: film (untuk aspek afektif dan refleksi), video edukasi (untuk penyampaian informasi ringkas), atau animasi (untuk konsep visual/abstrak). Guru juga memperhatikan durasi, lisensi, dan kesesuaian nilai/konten.

### 3. Perencanaan Kegiatan Belajar

Guru menyusun skenario pembelajaran yang mencakup kegiatan pra-menonton (orientasi/tanya jawab), saat menonton (catatan/refleksi), dan pasca-menonton (diskusi, tugas, asesmen). Hal ini bertujuan agar siswa aktif dan berpikir kritis, bukan sekadar menonton pasif.

### 4. Penyusunan Instrumen Penilaian

Guru menyiapkan rubrik penilaian yang menilai keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap isi film atau video.

Agar penggunaan media film, video, atau animasi dalam pembelajaran berjalan efektif dan terukur, guru perlu menyiapkan instrumen penilaian yang tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Salah satu bentuk penilaian yang dapat digunakan adalah rubrik penilaian keterlibatan dan pemahaman siswa, yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Rubrik ini membantu guru menilai sejauh mana siswa memahami isi media yang disajikan, memberikan tanggapan reflektif, serta menghasilkan produk pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Tabel. 2. Rubrik Penilaian dan Pemahaman Siswa

Aspek	Indikator	Skor 1: Kurang	Skor 2: Cukup	Skor 3: Baik	Skor 4: Sangat Baik
Keterlibatan saat menonton	Siswa fokus dan menunjukkan antusiasme saat menonton	Tidak fokus, pasif	Kadang fokus	Fokus, menunjukkan minat	Fokus tinggi, aktif memberi respon
Pemahaman isi media	Siswa mampu menjelaskan isi film/video/animasi dengan tepat	Tidak memahami isi	Menjelaskan sebagian isi	Menjelaskan isi dengan tepat	Menjelaskan isi + makna tersirat

Analisis dan refleksi	Siswa memberikan tanggapan/kritik terhadap isi media	Tidak memberi tanggapan	Tanggapan sederhana	Tanggapan kritis dan relevan	Tanggapan mendalam dan reflektif
Tugas akhir/produk	Siswa menyusun tugas (esai, proyek, poster) terkait isi media	Tidak menyelesaikan	Tugas kurang lengkap	Tugas sesuai instruksi	Tugas kreatif, melebihi ekspektasi

### Integrasi dalam RPP dan Kurikulum Merdeka

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran dirancang berbasis CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran), bukan berdasarkan KD seperti kurikulum sebelumnya. Media audiovisual dapat diintegrasikan dalam modul ajar atau RPP Plus sebagai bagian dari aktivitas inti maupun penguatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5). Pembelajaran berbasis film, misalnya, dapat menjadi strategi implementasi pembelajaran berdiferensiasi atau pembelajaran berbasis proyek. Menurut Kemendikbudristek (2022), peran guru dalam Kurikulum Merdeka adalah sebagai perancang, fasilitator, dan pemantau proses belajar yang adaptif dan partisipatif.

Dalam pembelajaran berbasis media audiovisual, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan media. Guru juga berperan sebagai kurator konten, yakni memilih, menyesuaikan, dan memverifikasi konten media agar sesuai dengan konteks pembelajaran, usia siswa, dan nilai-nilai pendidikan. Menurut Munir (2021), guru harus memiliki literasi digital untuk menilai kualitas dan etika media digital yang digunakan dalam kelas, termasuk memastikan lisensi bebas pakai dan menghindari konten bias.

Melalui peran ganda tersebut, guru dapat menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga reflektif, kontekstual, dan membangun karakter. Dengan strategi perencanaan yang tepat, media film, video, dan animasi tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga penguat utama dalam transformasi pembelajaran di era Kurikulum Merdeka.

### E. Evaluasi, Tantangan, dan Rekomendasi

Penggunaan media audiovisual dalam pendidikan telah mengalami perkembangan pesat, seiring kemajuan teknologi digital dan meningkatnya kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

#### 1. Evaluasi Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran

Evaluasi terhadap efektivitas media ini menunjukkan bahwa jika dirancang dan digunakan dengan tepat, audiovisual dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa.

Secara umum, evaluasi penggunaan media audiovisual dapat dilihat dari tiga aspek utama:

- **Aspek kognitif:** Sejumlah penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami materi melalui media visual dan auditori secara simultan. Mayer (2020) menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui gambar dan suara lebih mudah

diproses dan diingat karena melibatkan saluran visual dan verbal secara bersamaan (dual-channel processing).

- **Aspek afektif:** Media audiovisual juga mampu membangun koneksi emosional siswa terhadap materi. Film, animasi, dan video pendek yang mengandung narasi kuat dapat membangkitkan empati, refleksi, dan nilai-nilai karakter. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran berbasis profil pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.
- **Aspek psikomotorik:** Beberapa media mendorong siswa melakukan aktivitas fisik seperti praktik, eksperimen virtual, atau membuat video sebagai tugas proyek. Ini mendukung keterampilan abad 21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Namun, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa efektivitas media sangat tergantung pada bagaimana guru merancang dan mengelola proses pembelajaran. Media audiovisual yang hanya digunakan sebagai hiburan atau tanpa pengait dengan tujuan pembelajaran tidak memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa.

## 2. Tantangan Penggunaan Media Audiovisual

Meskipun menawarkan banyak manfaat, penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran juga menghadapi sejumlah tantangan, baik dari sisi teknis maupun pedagogis.

### Tantangan Teknis

- **Aksesibilitas dan infrastruktur:** Tidak semua sekolah memiliki perangkat pendukung yang memadai seperti LCD projector, speaker, koneksi internet stabil, atau ruang kelas yang mendukung pemutaran media. Di daerah terpencil, hal ini menjadi hambatan utama.
- **Kualitas media:** Banyak video dari internet yang menarik secara visual tetapi tidak sesuai dengan kurikulum atau tidak menggunakan bahasa yang tepat. Selain itu, kualitas gambar dan suara yang buruk dapat mengganggu pemahaman siswa.
- **Lisensi dan hak cipta:** Guru sering kali menggunakan video dari YouTube atau film berlisensi tanpa memperhatikan aspek legal. Hal ini berisiko melanggar UU Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 jika konten digunakan secara komersial atau dipublikasikan ulang tanpa izin.

### Tantangan Pedagogis

- **Integrasi dengan tujuan pembelajaran:** Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa media audiovisual bukan sekadar pelengkap, tetapi menjadi bagian integral dari pembelajaran. Guru sering kali memutar video tanpa merancang aktivitas pendukung (pre-viewing, while-viewing, post-viewing).
- **Kemampuan guru dalam desain pembelajaran berbasis media:** Tidak semua guru memiliki kemampuan merancang pembelajaran berbasis audiovisual, baik dalam memilih media yang sesuai maupun dalam menyusun aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif siswa.
- **Risiko pasifnya siswa:** Jika tidak disertai dengan panduan, pertanyaan kunci, atau tugas analisis, siswa cenderung hanya menjadi penonton pasif tanpa menyerap informasi secara mendalam.

## 3. Rekomendasi Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran

Agar media audiovisual memberikan dampak optimal dalam pembelajaran, beberapa strategi dan rekomendasi berikut dapat dipertimbangkan oleh pendidik dan lembaga pendidikan:

### Rekomendasi Perencanaan dan Penggunaan

- **Integrasikan dengan capaian pembelajaran (CP)**  
Pilih media yang secara langsung mendukung CP dan TP pada Kurikulum Merdeka. Guru perlu menentukan mengapa media digunakan dan apa yang harus dicapai setelahnya.

- Gunakan model pembelajaran yang sesuai  
Model seperti flipped classroom atau problem-based learning sangat cocok dipadukan dengan media audiovisual. Video ditonton sebelum kelas (sebagai stimulus), lalu didiskusikan dan dianalisis secara langsung di kelas.
- Gunakan strategi pemanfaatan tiga tahap  
Pra-menonton: Guru memberi pengantar, tujuan, dan pertanyaan kunci.  
Saat menonton: Siswa mencatat, mengamati, atau menjawab pertanyaan.  
Pasca-menonton: Siswa berdiskusi, membuat ringkasan, esai, atau proyek berdasarkan isi video.
- Sediakan rubrik penilaian  
Gunakan rubrik yang menilai keterlibatan, pemahaman isi media, kemampuan refleksi, serta kreativitas tugas akhir siswa. Hal ini mendorong pembelajaran aktif dan berbasis kompetensi.

#### Rekomendasi Pengembangan Profesional Guru

- Pelatihan literasi digital dan media  
Guru perlu dilatih untuk menjadi kurator konten yang mampu memilih dan menyesuaikan media dengan konteks pembelajaran. Pelatihan juga harus mencakup etika penggunaan, hak cipta, dan teknik pembuatan media sederhana.
- Mendorong produksi media pembelajaran mandiri  
Guru didorong untuk membuat video pembelajaran sendiri menggunakan aplikasi seperti Powtoon, Canva, atau Animaker, sehingga materi lebih kontekstual dan sesuai kebutuhan lokal.
- Kolaborasi antar guru  
Sekolah dapat membentuk komunitas belajar (KGB atau MGMP) untuk saling berbagi sumber media, pengalaman penggunaan, hingga membangun bank video edukatif.

#### Rekomendasi Kebijakan dan Infrastruktur

- Penyediaan platform dan akses terbuka  
Pemerintah atau sekolah perlu menyediakan akses ke video edukatif berkualitas melalui portal seperti Rumah Belajar, TV Edukasi, atau kerjasama dengan platform edukasi global seperti Khan Academy.
- Fasilitasi perangkat dan internet  
Sekolah didorong untuk berinvestasi dalam teknologi penunjang pembelajaran audiovisual dan memastikan semua siswa mendapatkan akses, termasuk melalui sistem loaning alat atau laboratorium audiovisual.
- Sosialisasi aturan hak cipta  
Pemerintah perlu menyosialisasikan batasan dan ketentuan penggunaan media digital di kelas, serta menyediakan daftar sumber terbuka (open resources) yang legal dan gratis untuk digunakan.

## F. Penutup

Media audiovisual memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang adaptif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Namun, manfaat ini hanya dapat tercapai jika penggunaannya dirancang dengan matang, didukung infrastruktur yang memadai, serta dilakukan secara etis dan profesional. Evaluasi secara berkala, pelatihan guru, dan dukungan kebijakan sangat diperlukan agar media audiovisual tidak hanya menjadi tren, tetapi juga bagian integral dari transformasi pendidikan Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

APJII (2024) *Laporan Survei Internet APJII 2024*. Jakarta.

Kurnaengsih and Masruroh, L. (2020) 'HAKEKAT BELAJAR DALAM PANDANGAN PIAGET', *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 1(1), pp. 52–60. doi: <https://doi.org/10.31943/counselia.v1i1.7>.

Lestari, D. and Rachmady, D. (2021) 'Pemanfaatan Film Pendek sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Karakter', *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), pp. 89–98.

Mayer, R. E. (2020) *Multimedia Learning*. 3rd edn. Cambridge: Cambridge University Press.

McLeod, S. (2024) *Jerome Bruner Theory of Cognitive Development, Simply Psychology*. Available at: <https://www.simplypsychology.org/bruner.html>.

Munir (2021) *Pembelajaran Digital di Era Revolusi Industri 4.0*. Bandung: Alfabeta.

NIU Center for Innovative Teaching and Learning (2020) *Gagné's Nine Events of Instruction, Instructional guide for university faculty and teaching assistants*. Available at: <https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide>.

Nur, A. and Kurniawan, M. I. (2022) 'Literature Study: Cooperative Learning Model Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction (ARCS) According to John M. Keller', *Academia Open*, 6(1). doi: 10.21070/acopen.6.2022.1512.

Pagarra, H. *et al.* (2022) *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makasar: Badan Penerbit UNM.

Rakhma, S., P., A. B. and W, M. T. (2024) 'Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SD', *Journal of Education Research*, 5(4), pp. 6552–6556. Available at: <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/1782/1128>.

Shabani, K., Khatib, M. and Ebadi, S. (2010) 'Vygotsky's Zone of Proximal Development: Instructional Implications and Teachers' Professional Development', *English Language Teaching*, 3(4), pp. 237–248. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1081990.pdf>.

Smaldino, Sharon E., Lauther, Deborah L., Mims, C. (2019) *Instructional Media and Technologies for Learning*. 12th edn. Boston: Pearson Education Inc.

UNESCO (2023) *Technology in Education: A tool on whose terms? - Global Education Monitoring Report series*. Paris.

Vazrin, R. (2023) *Metalearning? Di Balik Cognitive Load Theory, LSFCOGITO*. Available at: <https://lsfcogito.org/metalearning-di-balik-cognitive-load-theory/>.

## **BIODATA PENULIS**



**Umi Nur Hastuti, S.Pd., M.Pd.**

Penulis merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Delta. Ia menyelesaikan pendidikan D3 di bidang Teknisi Perpustakaan dari Universitas Airlangga pada tahun 2001, kemudian meraih gelar Sarjana (S1) dan Magister (S2) Pendidikan Bahasa Inggris dari STKIP PGRI Sidoarjo, masing-masing pada tahun 2014 dan 2023.

Bidang minat penulis mencakup ilmu perpustakaan, literasi, dan pendidikan. Dengan latar belakang yang menggabungkan keahlian dalam pengelolaan informasi dan pendidikan bahasa, penulis aktif dalam pengembangan bahan ajar, media pembelajaran, serta literasi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Selain mengajar, ia juga terlibat dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat dan kolaborasi akademik yang berfokus pada penguatan literasi dasar dan pemanfaatan sumber belajar.