

MAKALAH

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Mata Kuliah : Perencanaa Pembelajaran
Semester : 2 H
Jumlah SKS : II / 2 SKS
Dosen Pengampu : 1. Fadilah Khairani, S.Pd., M.Pd.
2. Siti Nurjanah, S.Pd., M.Pd.



Disusun Oleh :

1. Dheafita Utami (2453053045)
2. Khanaia Anandesta (2453053047)
3. Neng Siti Fatimah (2453053048)
4. Farah Novi Liana (2413053230)
5. Vania Diandra Vadin (2453053006)
6. Icha Nuraini (2453053010)
7. Eka Rizki Auliani (2453053011)
8. Nayla Mamba'ul Azizah (2413053226)
9. Nafiisah Rihadatul'Aisy (2413053184)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG

2025

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, senantiasa kita ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang hingga saat ini masih memberikan kita nikmat iman dan kesehatan, sehingga kami dapat menyelesaikan makalah tentang " **Media dan sumber belajar** ". Makalah ini ditulis untuk memenuhi syarat nilai mata kuliah **Perencanaan Pembelajaran**.

Tak lupa kami juga mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada setiap pihak yang telah mendukung serta membantu kami selama proses penyelesaian tugas akhir ini hingga selesainya makalah ini.

Kami menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ini masih jauh dari sempurna serta kesalahan yang kami yakini di luar batas kemampuan kami. Maka dari itu kami dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Kami berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Metro, 21 April 2025

Kelompok 3

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Tujuan.....	1
BAB II PEMBAHASAN.....	2
2.1 Pengertian media.....	2
2.2 Fungsi Media Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran.....	2
3.1 Jenis Media Dan Sumber Belajar.....	5
3.2 Jenis Media Pembelajaran.....	6
3.3 Sumber Belajar.....	7
4.1 Kriteria Pemilihan Media.....	8
4.2 Penentuan (pembuatan) Media dan Sumber Belajar.....	8
BAB III PENUTUP DAN SARAN.....	10
DAFTAR PUSTAKA.....	11

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran, media dan sumber belajar memiliki peran penting dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, sementara sumber belajar menyediakan referensi dan informasi yang memperkaya pemahaman siswa terhadap materi. Pemilihan media dan sumber belajar yang tepat akan meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendorong keaktifan siswa, serta memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi dan menggunakan media serta sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja jenis media dan sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimana peran media dan sumber belajar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi?
3. Bagaimana cara memilih dan mengembangkan media dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi?

C. Tujuan

1. Mengidentifikasi berbagai jenis media dan sumber belajar yang relevan dengan proses pembelajaran.
2. Menjelaskan fungsi dan manfaat media serta sumber belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Memberikan panduan dalam pemilihan dan pengembangan media serta sumber belajar yang efektif dan efisien.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Pengertian Media

Kata “media” berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Sadiman (1993:6) berpendapat bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Lalu, Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Di samping itu, Association of Education Communication Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Serta Miarso (1989) berpendapat bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan yang bertujuan untuk menimbulkan rangsangan-rangsangan kemauan peserta didik untuk terjadinya proses belajar. Contoh media yang ada di sekitar kita yang biasa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari banyak jenisnya, yaitu ada Koran, Televisi, Handphone, Internet, dan lain-lain. Media-media tersebut sama-sama berfungsi sebagai penyalur atau perantara pesan dari pengirim kepada kita sebagai penerima pesan.

2.2 Fungsi Media Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran

Setelah membahas definisi media dan posisinya dalam proses belajar, kita akan membahas bagaimana media dan sumber belajar berfungsi dalam proses pembelajaran. Seperti yang disebutkan sebelumnya, media Pembelajaran juga termasuk sumber belajar. Istilah "media pembelajaran" atau "sumber belajar" mengacu pada benda-benda yang digunakan atau digunakan untuk tujuan belajar. Peran mereka dalam proses belajar juga sangat penting.

1. Memberikan Pengetahuan tentang Tujuan Pembelajaran

Pada awal pembelajaran, siswa harus diberi tahu tentang pengetahuan atau keterampilan yang akan dipelajari menelitinya. Untuk menunjukkan bahwa siswa memahami bahan pelajaran dan memiliki kemampuan yang diharapkan, siswa harus ditunjukkan kemampuan yang diharapkan. Misalnya, guru menjelaskan tujuan belajar mata pelajaran tertentu sebelum kelas dimulai. agar pendidikan siswa lebih terarah.

2. Memotivasi Peserta Didik

Media komunikasi biasanya berfungsi untuk memotivasi siswa. Pembelajaran tidak akan terjadi jika tidak ada dorongan. menghasilkan informasi. Motivasi digunakan untuk mendorong siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka tentang materi yang diajarkan. Misalnya, siswa harus memiliki akses ke berbagai media yang mendukung materi agar mereka tertarik dan termotivasi untuk belajar.

3. Memberikan Informasi

Sistem pembelajaran yang besar biasanya terdiri dari banyak kelompok yang mengikuti kurikulum yang sama. Media, seperti film dan televisi, memiliki kemampuan untuk digunakan untuk menyajikan informasi. Sebagai contoh, media yang digunakan dalam pembelajaran harus mengandung informasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Ada tiga jenis penyajian informasi yang berbeda:

- a. Penyajian dasar (basic), membawa peserta didik kepada pengenalan pertama terhadap materi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan diskusi, kegiatan peserta didik atau “review” oleh pembelajar.
- b. Penyajian pelengkap (supplementary), setelah penyajian dasar dilakukan oleh pembelajar, media digunakan untuk membawa sumber sumber tambahan ke dalam kelas.
- c. Penyajian pengayaan (enrichment), merupakan informasi yang bukan merupakan bagian dari tujuan pembelajaran, digunakan karena memiliki nilai motivasi dan dapat mencapai perubahan sikap dalam diri peserta didik.

4. Merangsang Diskusi

Papan loncat, atau springboard, adalah istilah untuk media yang digunakan untuk mendorong diskusi, diambil dari presentasi yang relatif singkat. ke sekelompok siswa dan dilanjutkan dengan percakapan. Media biasanya menyajikan masalah atau pertanyaan tanpa kesimpulan atau saran pemecahan masalah. Kesimpulan atau jawaban diharapkan muncul dari peserta didik sendiri saat mereka berinteraksi satu sama lain. Diharapkan penyajian media dapat mendorong pemikiran, membuka masalah, memberikan latar belakang informasi, dan memfokuskan diskusi.

5. Mengarahkan Kegiatan Peserta Didik

Pengarahan kegiatan adalah penggunaan metode pembelajaran yang dikenal sebagai metode kinerja (performance) atau penerapan (permohonan). Metode ini menekankan pada tindakan. Media dapat membantu mengarahkan siswa. Dengan kata lain, program media dapat membantu siswa melakukan kegiatan langkah demi langkah.

6. Mengawasi Kegiatan Peserta Didik (Drill dan Practice)

Belajar keterampilan ada yang bersifat psikomotor atau kognitif. Dianggap penting untuk kemajuan untuk mengulang respons-respons, kecepatan dan kemampuan siswa. "Practice" mengacu pada kegiatan yang lebih kompleks yang membutuhkan koordinasi keterampilan dan biasanya merupakan penerapan pengetahuan, sedangkan "drill" mengacu pada respons yang lebih sederhana, seperti menerjemahkan kata-kata asing. Latihan olahraga tim, misalnya, di mana pemain harus bekerja sama satu sama lain.

7. Memberi Penguatan

Penguatan adalah kepuasan yang dihasilkan dari belajar, yang cenderung meningkatkan kemungkinan bahwa siswa akan menanggapi stimulus dengan tingkah laku yang diharapkan. Setelah respons, penguatan terbaik diberikan dalam beberapa saat. Misalnya, siswa diberi soal-soal dan kemudian diminta untuk menjawabnya. Setelah siswa mengoreksi jawabannya dan mendapatkan hasilnya, siswa harus memberikan penguatan dengan penjelasan yang terkait dengan soal-soal agar siswa tidak salah memahami materi.

8. Memberikan Simulasi

Simulasi dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, karena dapat memberikan latihan praktis. mengatasi masalah. Misalnya, untuk melatih pilot, alat lingkungan buatan atau simulator digunakan untuk menerbangkan pesawat secara realistis. Teknik ini digunakan untuk mengajarkan kemampuan peserta didik dalam situasi dunia nyata.

9. Mengevaluasi

Mengevaluasi media yang digunakan untuk pembelajaran. untuk menentukan apakah media tersebut sesuai dan tepat dengan tujuan pembelajaran. Misalnya, evaluasi media dapat dilakukan setelah pelajaran selesai atau evaluasi sumatif dapat dilakukan untuk melihat proses pembelajaran berjalan efektif atau tidak dengan menggunakan media tersebut.

10. Administrasi

Biasanya banyak digunakan pada fungsi-fungsi yang bersifat administratif untuk mengelola sistem pembelajarannya.

11. Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengubah media yang telah ada untuk memenuhi persyaratan zaman dan memenuhi kebutuhan pengguna. karena media

yang dibuat tidak ketinggalan zaman atau tidak selalu relevan. Fungsi 1 hingga 8 menggunakan media secara langsung dalam proses pembelajaran, dan fungsi 9 hingga 11 membantu desain pembelajaran. Oleh karena itu, seluruh bagian dari fungsi-fungsi tersebut harus dikelola dengan baik agar media dapat menunjukkan fungsinya secara optimal.

Secara umum media mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar, hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- c. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- d. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

3.1 Jenis Media Dan Sumber Belajar

Media dan sumber belajar merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran, khususnya di kelas 1 SD yang merupakan tahap awal siswa mengenal dunia literasi. Media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Sementara itu, sumber belajar mendukung siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan lebih lanjut, baik di dalam maupun di luar kelas.

3.2 Jenis Media Pembelajaran

1. Media Visual

Media ini memanfaatkan indera penglihatan siswa. Sangat cocok untuk kelas 1 SD karena anak-anak pada usia ini cenderung belajar melalui gambar dan bentuk nyata.

Contoh:

- Flashcard huruf dan gambar
- Poster alfabet
- Papan flanel untuk menyusun huruf

2. Media Audio

Digunakan untuk membantu siswa memahami bunyi dan pelafalan kata.

Contoh:

- Lagu pengenalan huruf vokal dan konsonan
- Cerita bergambar yang disertai rekaman suara

3. Media Audio-Visual

Gabungan antara gambar dan suara, yang mampu menarik perhatian dan membantukanak memahami konsep huruf dengan lebih mudah.

Contoh:

- Video animasi cara menulis huruf
- Film pendek edukatif untuk pengenalan abjad

4. Media Digital

Media ini memanfaatkan teknologi seperti aplikasi atau platform pembelajaran.

Contoh:

- Aplikasi interaktif untuk belajar huruf
- Penggunaan video dari platform YouTube Edukasi

5. Media Lingkungan

Mengajak siswa mengenali huruf dari benda nyata di sekitar mereka.

Contoh:

- Menyusun kata dari benda di kelas
- Mengajak siswa berburu huruf di halaman sekolah

3.3 Sumber Belajar

1. Sumber Tertulis

- Buku tematik kelas 1
- Modul ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Buku cerita bergambar yang menekankan huruf tertentu.

2. Sumber Manusia

- Guru sebagai fasilitator utama
- Teman sekelas yang saling belajar
- Orang tua yang mendampingi belajar di rumah

3. Sumber Digital

- Website belajar seperti Rumah Belajar dan Merdeka Mengajar
- Video pembelajaran daring yang sesuai dengan usia siswa

4. Sumber Alam dan Lingkungan

- Kegiatan mengenal huruf di perpustakaan sekolah
- Pengamatan huruf di plang kelas, kantin, dan taman

Dengan memilih media dan sumber belajar yang tepat, guru kelas 1 dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Penggunaan media yang bervariasi akan membantu memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dan memperkuat pemahaman konsep dasar literasi.

4.1 Kriteria Pemilihan Media

Dalam memilih media, ada beberapa kriteria harus dipertimbangkan, antara lain:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan instruksional harus menentukan pemilihan media, yang biasanya mencakup salah satu atau gabungan dari dua atau tiga domain kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung materi pelajaran, baik itu konsep, fakta, generalisasi, atau prinsip. Misalnya, film dan grafik menggunakan simbol dan kode yang berbeda. Akibatnya, memahaminya membutuhkan proses dan kemampuan mental yang berbeda. Contoh tambahan, televisi, cocok untuk menampilkan proses dan transformasi yang membutuhkan pengendalian ruang dan waktu.
- c. Praktis, fleksibel, dan dapat diandalkan. Sebaiknya media yang dipilih mudah dibawa dan digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia.
- d. Pendidik mahir menggunakannya. Pilihan media ini harus mempertimbangkan kemampuan guru untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran. Tidak ada artinya media apa pun jika guru tidak dapat menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran: Media harus disesuaikan dengan sasaran, terlepas dari ukurannya.
- f. Kemampuan teknis Persyaratan teknis tertentu harus dipenuhi saat mengembangkan visual, baik gambar maupun fotografi. Misalnya, gambar slide harus jelas dan pesan atau informasi yang ditampilkan tidak boleh terganggu oleh elemen latar belakang lainnya. (Arsyad, 2011:75)

4.2 Penentuan (pembuatan) Media dan Sumber Belajar

Pemilihan media adalah keputusan yang menarik dan menentukan tentang jenis media yang tepat yang akan digunakan, yang selanjutnya sangat mempengaruhi efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran. Dalam proses pengambilan keputusan, kemampuan seseorang untuk memasukkan manfaat dari karakteristik media yang relevan dalam kaitannya dengan berbagai komponen. Begitu juga, posisi media dalam pola pembelajaran yang akan digunakan sangat mempengaruhi ketepatan jenis media yang akan digunakan. Media yang murah, mudah dibuat, dan mudah diakses mungkin lebih efektif dan efisien daripada yang lebih modern. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan sebelum memulai proses pemilihan media. Ada kejelasan antara maksud pemilihan media dan tujuan penggunaan media. Media dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti mengisi waktu, hiburan, informasi umum, atau pembelajaran. Teknologi pendidikan tidak seharusnya menjadi prioritas utama jika tujuan pemilihannya selain pembelajaran (Anderson, 19). Namun, kita memerlukan kemampuan untuk melakukannya. Tujuan pembelajarannya harus dilihat dari peranannya, apakah itu sebagai alat bantu, pendamping guru, atau media untuk pembelajaran individual. Selain itu, harus diperhatikan apakah tujuannya untuk media pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan kognitif, afektif, atau psikomotor. Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan saat

mempertimbangkan sebagai media pembelajaran adalah apakah itu ditujukan untuk sasaran individu, kelompok, atau klasik, atau untuk sasaran tertentu seperti orang dewasa, anak balita, petani, orang buta, atau tuli. Ada familiaritas media, yang berasal dari famili atau keluarga, berarti mengenal media secara keseluruhan, termasuk kebaikan dan keburukannya. Semua jenis media memiliki karakteristik dan fitur yang berbeda satu sama lain. Karena itu, ketika dihubungkan dengan elemen pembelajaran, masing-masing jenis media akan memiliki dampak yang berbeda. Misalnya, dihubungkan dengan tujuan pembelajaran, media tertentu dapat mencapai tujuan kognitif secara efisien dan efektif, tetapi media lain tidak dapat.

Dalam hal tujuan afektif dan psikomotor, ada beberapa media yang dapat digunakan secara efektif dan efisien untuk mencapainya, tetapi ada juga yang tidak. Ada media yang dapat menyampaikan pesan faktual, konsep, prinsip, prosedur, atau sikap, tetapi ada juga yang tidak jika dihubungkan dengan sasaran belajar. Oleh karena itu, sebagai teknolog pendidikan, kami harus benar-benar memahami karakteristik dan fitur dari masing-masing media agar media yang dipilih dapat digunakan dengan benar untuk kegiatan pembelajaran. Ada banyak sumber pendidikan yang dapat dipilih atau diperbandingkan. Memiliki pemahaman yang baik tentang sifat dan fitur dari berbagai jenis media tidak akan berguna jika tidak ada pilihan media yang tersedia. Jumlah media yang diperbandingkan harus ada karena pemilihan pada dasarnya adalah proses menentukan media mana yang paling sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jika jumlah media yang diperbandingkan terbatas, jenis media yang dipilih untuk digunakan juga akan terbatas. Semakin banyak yang dipilih, semakin baik media yang dipilih. Ada banyak standar yang digunakan selama proses pemilihan. Karena akan diterapkan dan digunakan serta menentukan jenis media yang akan digunakan, prinsip ini sangat penting dalam proses pemilihan. Sebagian besar standar yang dibuat harus disesuaikan dengan keadaan lokal, termasuk tujuan yang ingin dicapai, fasilitas, tenaga, dana, dan dampak kemudahan yang diperolehnya, serta efisiensi dan efektivitas. Penyesuaian dengan keadaan lokal tidak menghilangkan idealisasi standar, tetapi dimaksudkan untuk menentukan apakah memungkinkan untuk diterapkan. Karena itu, jumlah dan rincian standar yang dibuat oleh organisasi dapat berbeda. Selain itu, sebelum membuat kriteria dan menerapkan pemilihan media, penting untuk mengetahui jenis media yang akan dipilih, apakah itu berdasarkan desain atau penggunaan. Hal ini disebabkan oleh efek dan jenis media yang akan dipilih. Media yang dimaksud dengan penggunaan adalah media yang telah tersedia secara umum dan banyak digunakan di lapangan atau di pasaran, dan hanya perlu disesuaikan untuk digunakan dalam pembelajaran. Sebaliknya, media yang dimaksud dengan desain adalah media yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Karena itu, prosedur yang digunakan untuk memilih dan standar yang digunakan untuk memilih tentunya berbeda.

BAB III

PENUTUP

Media dan sumber belajar sangat penting untuk membuat pembelajaran efektif, menarik, dan bermakna, khususnya di jenjang pendidikan awal seperti kelas 1 SD. Dengan menggunakan berbagai jenis media, seperti visual, audio, audiovisual, dan digital, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan siswa. Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai banyak hal, seperti memberikan bantuan dan inspirasi, memberikan informasi, dan menilai.

Pilihan media pembelajaran yang tepat harus didasarkan pada tujuan pembelajaran, jenis materi, jumlah fasilitas yang tersedia, dan kemampuan guru untuk mengelolanya. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dioptimalkan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Media dan sumber belajar sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Memilih dan menggunakan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa. Dengan kemajuan teknologi, guru harus lebih inovatif dan fleksibel dalam menggunakan berbagai jenis media pembelajaran.

SARAN

1. Bagi guru, penting untuk terus belajar bagaimana menggunakan media pembelajaran, baik konvensional maupun berbasis teknologi digital, agar mereka dapat mengakomodasi kebutuhan yang semakin beragam dari siswa. Perlu terus berinovasi dan meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Bagi Sekolah: Memberikan akses internet, alat peraga, dan instruksi penggunaan media digital adalah penting untuk membantu guru lebih mudah mengembangkan pendekatan pembelajaran berbasis media. Harus mendukung penyediaan sarana media yang lengkap dan modern.
3. Untuk berbagai jenjang pendidikan, terutama jenjang dasar, pengembangan kurikulum dan penyediaan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan mudah diakses harus mendapatkan dukungan. Perlu mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam desain kurikulum.
4. Bagi Orang Tua: Orang tua harus mendampingi dan mendukung anak-anak saat mereka menggunakan media pembelajaran di rumah, sehingga proses belajar tidak hanya terbatas di sekolah tetapi juga berlangsung di rumah. Disarankan untuk terus mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam berbagai konteks.

Media pembelajaran akan berperan penting dalam membangun generasi pembelajar yang aktif, kreatif, dan literat sejak usia dini jika semua komponen bekerja sama dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

<https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/TPEN4208-M1.pdf#:~:text=Sebenarnya%20istilah%20sumber%20belajar%20merupakan%20perluasan%20dari%20istilah,sesuatu%20yang%20dapat%20digunakan%20dalam%20belajar%20dan%20pembelajaran.>

https://www.google.co.id/books/edition/Strategi_Belajar_Mengajar/bI_PDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kriteria+sumber+belajar&pg=PA28&printsec=frontcover

Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya – FKIP UMSU

Pentingnya Media dan Sumber Belajar dalam Pendidikan Sekolah – repository.radenfatah.ac.id

Media dan Sumber Belajar – Dr. Usman Noer (repository.iainpare.ac.id)

Arsyad. Azhar, Media Pembelajaran Cet. 14, Jakarta, Raja Grafindo Persasda, 2011.

Abidin, Z. (2016). *Pengembangan Sumber Belajar*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Anderson, R.H. 1983. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: PAUT dan CV. Rajawali.