



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan <i>Online</i>
28 September 2021	20 November 2021	16 Desember 2021
https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771		

MEDIA PEMBELAJARAN MASA KINI: APLIKASI PEMBUATAN DAN KEGUNAANNYA

Nafilatur Rohmah

Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah Lamongan, Indonesia

E-mail: rohmahnafilatur@gmail.com

Abstrak: Perkembangan media pembelajaran berubah seiring dengan perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Aplikasi pembuatan media pembelajaran antara lain: (1) Cup Cut dan Kinemaster untuk pembuatan media pembelajaran audio visual; (2) Kahoot, Quizizz, Educandy, Wordwall, Academy Khan Kids, dan Boombazle untuk permainan edukasi; (3) Aplikasi powtoon dan animaker untuk pembuatan media pembelajaran animasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Masa Kini, Aplikasi, Media Pembelajaran.

***Abstract:** The development of learning media changes along with technological developments. Technological advances can be used by teachers to create creative and innovative learning media. Applications for making learning media include: (1) Cup Cut and Kinemaster for making audio-visual learning media; (2) Kahoot, Quizizz, Educandy, Wordwall, Academy Khan Kids, and Boombazle for educational games; (3) Powtoon and animaker applications for making animation learning media.*

***Keywords:** Today's Learning Media, Applications, Learning Media.*

Pendahuluan

Resolusi industri 4.0 dan society 5.0 membawa dampak perubahan yang signifikan terhadap lembaga pendidikan. Tuntutan untuk mempersiapkan generasi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat memerlukan berbagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai. Kemajuan teknologi yang sangat cepat dapat dimanfaatkan untuk proses penyelenggaraan pendidikan yang efektif dan efisien. Salah satu dampak positif dari kemajuan teknologi adalah dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Jika sebelumnya, media pembelajaran lebih banyak berasal dari media pembelajaran seperti buku, gambar, alat-alat praktik, dan lain-lain. Maka, pada saat ini media pembelajaran lebih beragam yang merupakan hasil dari kreatifitas dalam





memanfaatkan kecanggihan teknologi. Banyak aplikasi-aplikasi baru yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran yang inovatif dengan mudah.

Pemanfaatan aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran masih belum banyak diketahui oleh para guru, maka dari itu, tulisan ini akan menjelaskan tentang macam-macam media pembelajaran di era terkini dan macam-macam aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran.

Pembahasan

A. Perkembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sumber-sumber belajar selain dari guru yang berfungsi sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang yang dibuat oleh guru.¹ Definisi yang sama bahwa media adalah segala sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan yang dapat menstimulus pikiran, perasaan, dan kemauan dari siswa yang nantinya akan mendorong terciptanya proses belajar.² Dengan demikian dapat dipahami bahwa, media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan terciptanya proses pembelajaran yang efektif.

Dalam Buku Media Pembelajaran karya Azhar Arsyad (2009) macam-macam media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran berbasis manusia, media pembelajaran berbasis cetakan seperti buku teks, dll., media pembelajaran berbasis visual seperti gambar, peta, dll., media pembelajaran berbasis audio visual, dan media pembelajaran berbasis komputer.³

Sedangkan dalam Buku Media Pembelajaran karya Yudhi Munadi (2008) Macam-macam media pembelajaran terdiri dari: (1) media pembelajaran audio yang dilakukan dengan menggunakan phonograph, open real tapes, cassette tapes, compact disc, radio, dan laboratorium bahasa; (2) Media visual seperti gambar, grafik, peta, dan lain-lain; (3) media pembelajaran audio visual dengan peralatan pembuatan yang masih rumit dan hanya dapat dilakukan oleh orang-orang tertentu; (4) Multimedia seperti membuat presentasi dan e-learning yang saat itu masih jarang digunakan. Pada saat itu, peralatan proyeksi masih banyak menggunakan peralatan seperti OHP (Overhead Projector).⁴

Berbagai media pembelajaran sebagaimana yang telah disebutkan diatas merupakan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi yang terjadi pada saat itu. Seiring dengan perkembangan teknologi tentu juga mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Sehingga, media pembelajaran yang perkiraan 10 tahun lalu digunakan namun pada saat ini sudah tidak digunakan lagi karena tergantikan dengan media pembelajaran baru yang dirasa lebih efektif dan efisien.

Jika media pembelajaran dibedakan berdasarkan penggunaan teknologi, maka terdapat media pembelajaran yang menggunakan teknologi dan non teknologi. Media pembelajaran yang non teknologi seperti media pembelajaran berbasis cetakan, media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran 3 Dimensi, dan media pembelajaran berbasis lingkungan masih dapat digunakan sampai saat ini. Akan tetapi untuk media pembelajaran yang dengan menggunakan teknologi seperti media audio yang

¹ Yudhi Munadi. 2008. Media dalam Proses Pembelajaran. Hal 5

² Asnawir daban Basyiruddin Usman. 2002. Media Pembelajaran. Hal 11.

³ Azhar Arsyad. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo, Hal 81-100.

⁴ Yudhi Munadi. 2008. Media Pembelajaran. Ciputat: Gaung Persada, Hal 58-168



menggunakan phonograph, open real tapes, cassette tapes, compact disc atau media visual dengan menggunakan OHP (Overhead Projector), serta media audio visual dengan membuat film dengan proses yang rumit, saat ini alat-alat tersebut cenderung sudah langka dan sudah tidak digunakan karena telah muncul alat-alat teknologi baru yang lebih efisien dalam penggunaannya.

B. Macam-Macam Media Pembelajaran di Era Terkini

Macam-macam media pembelajaran semakin bertambah seiring dengan perkembangan teknologi. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran dapat dibuat dengan lebih mudah. Saat ini, sebagian bagian besar guru telah memiliki HP Android yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah:

1. Media Pembelajaran Berbasis Cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi tertentu dalam penggunaannya. Media ini merupakan media yang cukup sederhana dalam penggunaannya. Contoh media berbasis cetakan adalah buku, majalah, koran, dll.

2. Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media pembelajaran yang menggunakan suara dalam penggunaannya. Dahulu, media pembelajaran berbasis audio dilakukan dengan memutar tape recorder, Kaset CD, Laboratorium bahasa, dan sejenisnya. Cara merekamnya pun belum bisa dilakukan oleh semua orang karena peralatan yang digunakan masih rumit. Akan tetapi, saat ini penggunaan media audio banyak dibuat dengan merekam melalui Handphone atau Voicenote pada aplikasi WhatsApp.

Kecanggihan teknologi membuat para guru dapat dengan mudah membuat sendiri media audio untuk menyampaikan materi pelajaran. Saat pembelajaran jauh di masa pandemi Covid-19 media audio dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan membuat dan mengirimkan Voicenote atau rekaman melalui Handphone.

3. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran dengan menampilkan gambar bergerak disertai dengan suara seperti film. Dahulu, pembuatan media pembelajaran audio visual cukup sulit karena tidak semua orang memiliki peralatan untuk membuatnya dan pembuatannya butuh proses yang panjang. Namun saat ini, media audio visual dapat dibuat dengan mudah oleh guru dengan membuat video melalui Handphone dan dapat di edit melalui aplikasi yang tersedia pada handphone.

4. Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Sebagaimana media pembelajaran audio visual, media pembelajaran berbasis animasi adalah media disertai dengan gambar bergerak dan suara. Akan tetapi, media animasi ini biasanya berbentuk gambar yang dihidupkan seperti film kartun. Saat ini pembuatan media pembelajaran berbasis animasi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia secara online.

5. Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Media pembelajaran berbasis Game Edukasi dapat diterapkan pada pembelajaran online dan offline, dapat diterapkan dengan memanfaatkan teknologi informasi atau non teknologi. Untuk game edukasi berbasis non teknologi dapat dilakukan dengan



membuat perainan edukasi sederhana di dalam kelas. Sedangkan untuk game edukasi berbasis teknologi dapat dibuat dengan memanfaatkan berbagai aplikasi game edukasi yang telah tersedia secara online.

C. Macam-Macam Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran

Berbagai sumber Berbagai sumber referensi tentang media pembelajaran yang telah lama diterbitkan mungkin sudah banyak yang tidak sesuai lagi dengan perkembangan media pembelajaran saat ini. Untuk media berbasis non teknologi yang diterapkan pada sekolah tatap muka masih dapat digunakan. Akan tetapi, ada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dalam pembuatannya, seperti berikut:

1. Aplikasi Cap Cut

Cap Cut merupakan aplikasi editor video yang dapat di download di playstore dengan menggunakan *mobile*. Fitur Cup Cut antara lain adalah melakukan penambahan dan pemotongan klip, menyesuaikan posisi sebagaimana yang diinginkan, menambah sticker, dan menambah musik sesuai kebutuhan.

Aplikasi Cap Cup merupakan aplikasi yang cukup efektif digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis audio visual karena hanya dengan satu aplikasi editing ini sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik.

2. Aplikasi Kinemaster

Aplikasi Kinemaster merupakan sebuah aplikasi edit video dengan fitur yang lengkap. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat media audio visual. Aplikasi ini dapat di download di Playstore untuk penggunaan pada Handphone dan pada google untuk penggunaan pada PC.

3. Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan sebuah aplikasi untuk membuat game berupa quiz interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas. Aplikasi ini bisa termasuk dalam media pembelajaran berbasis game edukasi. Aplikasi dapat dibuka melalui laman <https://kahoot.com/>.

Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan mendukung gaya belajar anak di era digital. Selain itu, Kahoot juga dapat memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital.⁵

4. Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk kuiz interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring. Aplikasi ini dilengkapi dengan tema dan fitur yang menarik. Guru dapat membuat pertanyaan atau soal beserta kunci jawabannya melalui aplikasi ini.

5. Aplikasi Educandy

Aplikasi Educandy merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran secara daring. Aplikasi Educandy diantaranya bisa digunakan untuk pembelajaran bahasa.

6. Aplikasi Wordwall

Aplikasi Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran, melalui aplikasi ini bisa digunakan untuk game interaktif, guru dapat

⁵ Fenny Eka Mustikawati.2019. Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan bahasa. Hal 99*



membuat pertanyaan yang kemudian dijawab oleh siswa. Hasil penilaian bisa langsung ditampilkan beserta dengan *timer* dalam menjawab sehingga diketahui siapa yang paling cepat dan benar jawabannya. Selain itu juga ada permainan *Random Wheel*, *Open the Box*, dan lain-lain.

7. Aplikasi Khan Academy Kids

Aplikasi Khan Academy Kids dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Dalam aplikasi ini terdapat materi dan tugas untuk siswa. Siswa dapat melihat progres tentang apa yang dia kerjakan. Selain itu, dalam Khan Academy Kids ini juga terdapat pertanyaan-pertanyaan atau soal dan juga terdapat video pembelajaran. Untuk login pada Khan Academy Kids ini terdapat login untuk guru dan untuk siswa.

8. Aplikasi Boombazle

Aplikasi Boombazle merupakan sebuah aplikasi untuk membuat game secara online. Aplikasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Guru dapat membuat pertanyaan-pertanyaan atau soal dalam aplikasi ini beserta jawabannya yang nantinya akan dijawab oleh siswa, dan siswa dapat mengetahui siapa pemenang dari permainan tersebut.

9. Aplikasi Powtoon dan animaker

Aplikasi Powtoon dan Animaker merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi untuk pembelajaran. Sebelum membuat video guru dapat merumuskan terlebih dahulu video apa yang akan dibuat beserta alur ceritanya, kemudian guru dapat menggunakan dua aplikasi ini untuk pembuatan video animasinya.

Manfaat aplikasi Powtoon adalah untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.⁶

Kesimpulan

Perkembangan media pembelajaran berubah seiring dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang dalam 10 tahun lalu digunakan, saat ini bisa saja sudah tidak digunakan lagi karena adanya perkembangan. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sampai saat ini masih banyak digunakan adalah: (1) media pembelajaran berbasis cetakan; (2) media pembelajaran berbasis audio; (3) media pembelajaran berbasis audio visual; (4) media pembelajaran berbasis animasi; (5) media pembelajaran berbasis game edukasi. Aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran antara lain: (1) Cup cut dan Kinemaster untuk pembuatan media pembelajaran audio visual; (2) Kahoot, Quizizz, Educandy, Wordwall, Academy Khan Kids, dan Boombazle untuk game edukasi; (3) Aplikasi Powtoon dan animaker untuk pembuatan media pembelajaran animasi.

⁶ Evi Deliviana. 2017. Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makassar. Hal 1



Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Ciputat: Ciputat Press.
- Evi Deliviana. 2017. Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makassar*. <http://repository.uki.ac.id/354/> Diakses pada 19 Desember 2021.
- Fenny Eka Mustikawati. 2019. Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan bahasa*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba> Hal 99-104. Diakses pada 15 Desember 2021.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.