

WEBINAR

MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN IPS INOVATIF

Oleh: ARIS RIYADI, S.Pd., M.Pd.

Widyaiswara PPPPTK PKn dan IPS

Pendahuluan

Di era yang serba digital ini, pendidikan di Indonesia semakin mendapat tantangan yang begitu masif dalam mencapai tujuan pendidikan. Berbagai kebijakan telah dilakukan oleh pemerintah guna memperbaiki pendidikan di Indonesia. Salah satu yang terbaru adalah kebijakan “Merdeka Belajar” oleh Mas Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Saya melihat ada dua asumsi yang terjadi. Pertama bagi pendidik yang punya daya kreatifitas dan inovasi tinggi akan semakin terpacu dan memberi ruang luas untuk berkreasi dan berinovasi. Namun bagi pendidik yang biasa-biasa saja, bahkan pendidik yang bergaya intruksional, akan cenderung berdiam diri dan mengambil sikap *wait and see*. Dari asumsi tersebut saya mempunyai pemikiran bahwa inovasi pendidik harus dibangkitkan terlebih dahulu. Apapun kebijakannya, jika dari pendidik punya daya inovasi tinggi maka akan dengan mudah dalam mengembangkan pendidikan. Pendidik dalam hal ini adalah semua profesi yang sesuai dengan kualifikasinya yang berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan, termasuk dalam hal ini adalah guru.

Dalam kaitannya dengan pendidik, Inovasi pendidikan dapat di kembangkan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran adalah Suatu kegiatan yg melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar (Riyana, 2009). Komponen pembelajaran meliputi peserta didik, pengajar, materi bahan, metode, model, media pembelajaran, evaluasi, pra sarana, pembiayaan, kurikulum. Diantara banyak pilhan pengembangan komponen pembelajaran yang ada, maka media pembelajaran mempunyai daya pemantik kreatifitas yang tinggi. Mengapa?, karena dalam media pembelajaran mengandung unsur untuk mempermudah/membantu proses pembelajaran, hasilnya penerapan media dapat dilihat langsung, ada produk tampak mata dan sebagai daya pembeda sebuah kreatifitas antar pendidik itu sendiri.

Konsep Media Pembelajaran Inovatif

Inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktik atau obyek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Oleh sebab itu, inovasi pada dasarnya merupakan pemikiran cemerlang yang bercirikan hal baru ataupun berupa praktik-praktik tertentu ataupun berupa produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu yang diyakini dan dimaksudkan untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu ataupun proses tertentu yang terjadi di masyarakat (Ahira, 2011:33). Sedangkan menurut Kusmana (2010: 4) inovasi adalah membuat perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa inovasi adalah sebuah proses yang menghasilkan produk baru atau idea baru dengan tujuan untuk memperbaiki yang sudah ada supaya lebih baik dari keadaan atau situasi sebelumnya sehingga meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas.

Inovasi pendidikan menurut Asrori (2011:15) adalah inovasi dalam bidang pendidikan untuk memecahkan masalah dalam pendidikan. Inovasi pendidikan mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik dalam arti sempit tingkat lembaga pendidikan maupun arti luas di sistem pendidikan nasional. Sehingga dapat dikatakan inovasi kurikulum merupakan suatu hal yang dapat terjadi dalam ruang lingkup pendidikan.

Pada lingkup yang lebih fokus lagi pada pembelajaran, maka pendidik lebih mengembangkan pada inovasi pembelajaran dalam prakteknya di sekolah. Menurut Hasbullah, (2001:44), inovasi pembelajaran adalah suatu upaya baru dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan, sarana dan suasana yang mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Mendasar dari pemikiran tersebut maka pendidik diharapkan untuk merancang dan menciptakan inovasi inovasi pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Banyak yang dapat di kembangkan dalam proses inovasi pembelajaran, antara lain dari aspek pendidik, peserta didik, sumber belajar, satuan pendidikan. Dari aspek pendidik dan peserta didik, proses pembelajaran dapat dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran, pengembangan strategi pembelajaran, pengembangan model model pembelajaran, pemilihan metode yang tepat, merancang dan

mengembangkan media pembelajaran hingga penerapan teknik dan taktik pembelajaran. Pengembangan pada aspek sumber belajar dapat dikembangkan pada pembuatan buku-buku sumber belajar peserta didik, lembar kerja peserta didik (LKPD), pengembangan video pembelajaran, pengembangan gambar/peta/tabel yang menarik dan menyenangkan sebagai stimulus pembelajaran. Pengembangan pada aspek satuan pendidikan mempunyai cakupan yang lebih luas lagi. Program program sekolah seperti budaya bersih, sekolah rindang, sekolah hijau, kantin kejujuran, pembiasaan sapa/salam dan masih banyak contoh lainnya yang merupakan inovasi sekolah dalam mendukung inovasi pembelajaran.

Pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap usaha pendidikan dengan pengajaran. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pembelajaran, maka pengembangan yang paling mudah dan memungkinkan untuk pendidik adalah penggunaan model model pembelajaran dan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dalam konteks dunia pendidikan, Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002: 3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka kedudukan media pembelajaran menempati aspek yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan mampu berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Khusus media pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang mudah dikembangkan dan sebagai indikator kreatifitas pendidik. Hasil

penerapan dan produk media ini sangat nampak terlihat oleh mata. Di media inilah akan nampak seorang pendidik mampu berkreasi atau tidak. Ada dua perbandingan pendidik A dan pendidik B. Pendidik A datang di suatu kelas untuk mengajar mata pelajaran tertentu dengan perangkat RPP dan buku materi. Sementara pendidik B datang ke kelas ditangannya membawa RPP dan buku materi, sedangkan dipundaknya membawa tas berisi botol air mineral, tali, gunting, kertas gambar, kertas post it, kertas plano dan peralatan lain sebagai media pembelajarannya. Dari kedua pendidik tersebut, ada gambaran bahwa pendidik B lebih kreatif dalam menciptakan sebuah media baru. Dia punya daya kreasi lebih tinggi di banding pendidik A. Dengan menciptakan hal-hal baru berarti pendidik tersebut telah berinovasi pada media pembelajaran. Media yang dirancang dan di buat sendiri inilah yang di sebut dengan inovasi media pembelajaran.

Adapun ciri ciri inovasi media pembelajaran mengandung unsur unsur asli, spesifik, unik, kreatif, sistematis, aplikatif, inspiratif, bermanfaat, menarik, berbasis IT dan seni (Aris Riyadi, 2020: 37). Keaslian hasil pembuatan media pembelajaran yang dilakukan pendidik, menjadi penanda utama tingkat inovasi media pembelajaran. Jika media tersebut di tulis dalam bentuk karya tulisan, maka dapat di uji keasliannya dengan uji similarity dan sitacy. Media pembelajaran hendaknya bersifat spesifik, yakni karya yang dibuat punya kekhususan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bersifat unik adalah media tersebut memiliki nilai-nilai keistimewaan sendiri dan belum pernah ada sebelumnya. Sedangkan media pembelajaran bercirikan kreatif adalah bahwa media tersebut mengandung unsur-unsur kebaruaran atau memperbaiki bentuk yang sudah ada menjadi suatu bentuk yang baru.

Media pembelajaran perlu di diskripsikan secara sistematis tentang petunjuk pedoman penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya aplikatif yaitu mudah digunakan dan dikembangkan di mana saja berada serta murah dan mudah dalam pembuatannya. Kemanfaatan media perlu di perhitungkan ketika media pembelajaran dibuat. Bentuk fisik yang menarik dan menyenangkan juga perlu di perhatikan agar saat penggunaan media peserta didik lebih tertarik. Selain menarik dan bermanfaat pada era digitalisasi revolusi industri 4.0 maka media pembelajaran perlu pengembangan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Namun media yang mengandalkan kecanggihan teknologi saja pun tidak cukup. Banyak media yang murni berbasis teknologi justru menjadi kering dan semu.

Untuk itu unsur seni menjadi solusi untuk pengembangan media pembelajaran inovatif. Penggabungan antara unsur teknologi informasi komunikasi dan unsur seni akan menghasilkan sesuatu media yang tidak hanya update namun juga mengandung unsur kemenarikan dan menyenangkan. Jika media pembelajaran telah berhasil dibuat maka akan lebih hebat lagi ketika media pembelajaran tersebut menjadi inspirasi untuk munculnya pembuatan media media pembelajaran berikutnya. Banyak bentuk media mampu menginspirasi munculnya media yang lain, misalnya media wayang sejarah. Media ini menginspirasi munculnya media baru seperti media wayang fabel, media wayang jari dan seterusnya.

Fenomena di sekolah saat ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar di sekolah umumnya dianggap tidak menarik, sehingga para peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti mata pelajaran tersebut, seperti halnya yang dikemukakan oleh Velarasi (2004:7). Banyak pendidik menyampaikan pembelajarannya hanya ceramah atau tanya jawab atau mencatat buku di papan tulis. Skenario pembelajaran yang bervariasi tidak dapat dijalankan karena keterbatasan waktu, pemilihan model dan media pembelajaran yang tidak cocok serta keterbatasan kemampuan pendidik dalam menerapkannya.

Dalam rangka memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, maka sangat perlu di butuhkan analisis kebutuhan media pembelajaran. Hal ini juga perlu melihat dari tema dan tujuan yang akan di capai. Namun ada beberapa asumsi dasar yang perlu di ketahui dari suatu media pembelajaran, yaitu:

- 1) Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan, oleh karena itulah kita harus menganalisis kebutuhan dan memilih media yang tepat agar media efektif dan efisien.
- 2) Penggunaan media secara bervariasi memang sangat diperlukan akan tetapi jangan sampai penggunaan media yang terlalu banyak justru membingungkan peserta didik.
- 3) Penggunaan media sebaiknya yang mampu mengaktifkan peserta didik, namun bukan berarti media menggantikan peran pendidik di kelas.
- 4) Penggunaan media harus di rancang secara matang baik dari segi teknik maupun strateginya serta di tuangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan media yang tidak matang justru akan mengganggu proses belajar mengajar. Hindari penggunaan media yang hanya sebagai pengisi waktu luang,

atau hanya memanfaatkan media yang telah ada, dari pada sama sekali belum di pakai.

Berdasarkan penggunaannya, media pembelajaran terbagi dua bentuk. Pertama media pembelajaran yang tinggal menggunakan/memanfaatkan saja. Sedangkan yang kedua adalah media pembelajaran yang memang di desain sendiri oleh pendidik, guna menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Baik itu media yang sudah ada tinggal memanfaatkan maupun media yang hasil ciptaan sendiri adalah sama sama perlu daya inovasi dari seorang pendidik itu sendiri. Bagaimana media tersebut mampu secara efektif membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Praktek penerapan mediaupun harus menyenangkan. Proses penciptaan dan penerapan media dalam pembelajaran inilah yang di sebut dengan inovasi media pembelajaran.

Dengan demikian Inovasi media pembelajaran adalah penciptaan media pembelajaran dan merupakan hal baru atau dengan mengadopsi yang telah ada namun memodifikasi dalam bentuk baru, orisinil, unik, menarik dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Banyak konsep konsep yang akan di sampaikan pendidik bersifat abstrak. Jika pendidik dalam menyampaikan materi monoton, maka banyak peserta didik yang bosan sehingga apa yang akan di sampaikan tidak sampai ke penerima.

Banyak contoh inovasi media pembelajaran baik dengan cara memodifikasi media pembelajaran yang sudah ada maupun menciptakan media pembelajaran baru yang sebelumnya belum ada. Baik itu berupa bentuk konvensional maupun berbasis IT, atau bahkan menggabungkan antara IT dan konvensional. Inovasi media pembelajaran konvensional antara lain: media kartu, media boneka, media wayang, media ular tangga, media origami dan seterusnya. Sedangkan inovasi media pembelajaran berbasis IT dapat di kembangkan dari multimedia. Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai macam media pembelajaran, yaitu menggabungkan media audio, visual, audio visual, realia, internet, handphone dan lain sebagainya. Bahkan multimedia dengan memanfaatkan handphone, komputer, internet dan sejenisnya yang merupakan media pembelajaran yang efektif, interaktif dan punya daya jangkauan luas. Melihat perkembangan peserta didik di era saat ini, media pembelajaran perlu mengintegrasikan teknologi dan informasi pada proses pembelajaran yang interaktif. Saat ini banyak media pembelajaran interaktif berbasis IT yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, contohnya adalah Kahoot,

Quizizz, Quipper, Virtual Reality, Augmented Reality dan sejenisnya. Semakin kreatif dan inovatif seorang pendidik, maka akan semakin beragam penciptaan media-media pembelajaran yang baru.

Merancang Media pembelajaran Inovatif

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sendiri memiliki tujuan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan mudah diterapkan. Tetapi realitanya media pembelajaran sering terabaikan dengan alasan terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya. Agar proses belajar mudah dan efisien, pendidik harus memilih media yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Macam macam inovasi media pembelajaran banyak ragam yang sebenarnya bisa diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Langkah pertama yang harus dilakukan oleh pendidik dalam merancang sebuah media pembelajaran adalah menganalisis kebutuhan media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pendidik akan memulai dari menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan KI, KD, IPK dan karakteristik peserta didik. Salah satu format yang dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran adalah dengan format analisis kebutuhan media pembelajaran dalam satu semester berjalan atau dapat juga dalam satu tahun berjalan. Fungsi dari format tersebut adalah agar media dapat terinventarisir atau terpetakan dengan baik dan disesuaikan dengan kompetensi dasar atau tema yang ada. Dari sini nantinya sebagai acuan untuk memasukkan bentuk media dalam pelaksanaan pembelajaran.

Langkah kedua adalah menentukan media yang akan di pilih mendasar pada hasil analisis yang telah mereka lakukan. Media yang terpilih dapat berwujud media yang sudah ada, tinggal memakainya maupun media yang belum ada dan harus di buat terlebih dahulu. Media buatan sendiri inilah yang memungkinkan adanya inovasi media pembelajaran. Jika pemetaan media di lakukan secara rapi dalam distribusi alokasi waktu, maka seorang pendidik dapat mempersiapkan pembuatan media jauh-jauh hari sebelum pelaksanaan penggunaan media tersebut. Berikut ini contoh format analisis kebutuhan sebagai dasar untuk menentukan media pembelajaran apa saja yang harus di buat ataupun di manfaatkan.

FORMAT ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IX / Genap

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tema/Topik	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Media	Media Terpilih	Ket
1	3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi	Menganalisis kronologis peristiwa Proklamasi	Peristiwa Proklamasi	Bermain peran	Video Proklamasi Foto Proklamasi Wayang Sejarah Kartu Proklamasi Ular Tangga Origami	Wayang Sejarah	

Langkah ketiga adalah merancang inovasi media pembelajaran. Ketika media telah terpetakan dalam satu semester maka pendidik tinggal menentukan media pembelajaran mana saja yang akan dibuat. Media yang terpilih akan di buat rancangan atau desain media pembelajaran. Dalam rancangan tersebut memuat nama media terpilih, bentuk rancangan/sketsa media, bahan-bahan yang di perlukan dalam pembuatan media, langkah-langkah pembuatan media dan deskripsi penerapan media dalam pembelajaran. Langkah keempat adalah memulai pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran ini sebaiknya dilakukan jauh sebelum pelaksanaan pembelajaran. Maka inilah pentingnya menganalisis dan merancang media pembelajaran. Dengan hasil analisis dan bentuk rancangan tersebut maka seorang pendidik akan mengetahui media apa yang harus di buat dan langkah apa yang harus dimulai. Pembuatan dapat dilakukan satu semester sebelum semester tersebut berjalan. Pembuatan dapat pula berkolaborasi dengan pendidik mata pelajaran lain. Misalnya pendidik yang berkompeten dengan komputer dan ber daya seni tinggi. Hal ini akan menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Langkah kelima adalah menerapkan media pada proses pembelajaran baik itu di kelas maupun di luar kelas. Penerapan ini sangat erat kaitannya dengan metode yang di pakai dalam proses pembelajaran. Maka dalam RPP tertuang pula media apa yang akan di gunakan dalam pembelajaran tersebut. Setelah semua di lakukan, maka langkah kelima adalah mengadakan evaluasi kebermanfaatan media pembelajaran. Sebuah media pembelajaran tidak akan dapat di ketahui efektifitasnya jika belum ada

sebuah uji coba atau evaluasi kebermanfaatannya dari media tersebut. Banyak cara yang dapat dilakukan dalam uji coba media pembelajaran, baik dengan penelitian maupun pengkajian atas hasil karya media yang diciptakan.

Berikut ini salah satu contoh format rancangan inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran IPS SMP kelas IX semester genap. Kompetensi Dasar yang diambil adalah 3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi. Ruang lingkup materi yang di pilih atau tema adalah tentang Peristiwa Proklamasi.

FORMAT RANCANGAN INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN

Sekolah/Mapel : SMPN./IPS
 Kelas/Semester : IX/Genap
 Kompetensi Dasar: 3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi
 Tema : Peristiwa Proklamasi
 Media Terpilih : Wayang Sejarah
 Rancangan/sketsa Media:



Bahan yang di perlukan : Kertas duplex, Cat, Stereform, Gambar wajah pahlawan, Benner, Bambu, Musik perjuangan, Narasi peristiwa.

Langkah Pembuatan : 1. Membuat narasi kronologis peristiwa Proklamasi
 2. Menginventaris tokoh tokoh yang berperan Proklamasi
 3. Membuat wajah tokoh proklamasi dari internet
 4. Wajah ditempelkan pada badan wayang
 5. Dst...

Penerapan dalam Pembelajaran:
 1. Wayang sejarah digunakan untuk memfrakmenkan kronologis peristiwa proklamasi.
 2. Peserta didik menyusun kronologis peristiwa Proklamasi dengan bahasanya sendiri
 3. Peserta didik memainkan wayang sejarah tentang peristiwa Proklamasi dengan bahasanya sendiri
 4. Kelompok lain menanggapi tampilan
 5. Dst.....

FORMAT RANCANGAN INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN

Sekolah/Mapel : SMP/MTs / IPS
 Kelas/Semester : XI/Genap
 Kompetensi Dasar : 3.4 Menganalisis kronologis perubahan dan kesinambungan ruang dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi
 Tema : Peristiwa Proklamasi
 Media Terpilih : Lukis Pasir Sejarah
 Rancangan/sketsa Media:



Bahan yang di perlukan: Stereform, Camera, Tiang penyangga kamera, Laptop, LCD, Kaca, Lampu, Kabel, Stop kontak, Kertas tranparan, Kertas plano, Pasir sungai, Narasi peristiwa, Musik perjuangan.

Langkah Pembuatan : 1. Membuat kotak lukis pasir
 2. Menyambungkan kotak dengan kamera
 3. Menyambungkan kamera dengan LCD
 4. Melukis pasir sejarah
 5. Dst...

Penerapan dalam Pembelajaran:
 1. Lukis pasir sejarah digunakan untuk menggambarkan kronologis peristiwa proklamasi.
 2. Peserta didik menyusun kronologis peristiwa proklamasi dengan bahasanya sendiri
 3. Peserta didik menunagkan dalam lukisan pasir sejarah
 4. Kelompok lain menanggapi
 5. Dst...

Dua contoh format rancangan media pembelajaran diatas hanyalah contoh dari banyak alternatif format yang dapat di buat untuk memudahkan merancang sebuah inovasi media pembelajaran oleh seorang pendidik mata pelajaran IPS. Penciptaan sebuah inovasi media pembelajaran memang tidak terapas dari sebuah inspirasi. Inspirasi dapat muncul di mana saja, kapan saja dan dari sumber manapun. Sebuah inspirasi dapat terpantik dari unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur instrinsik berasal dari dalam diri seorang pendidik. Misalnya seorang pendidik menciptakan media pembelajaran baru karena memang sebuah kebutuhan yang mengharuskan mereka membuat media pembelajaran dikarenakan di sekolahnya tidak ada atau kekurangan

media yang dibutuhkan. Unsur ekstrinsik adalah unsur dari luar seorang pendidik. Misalnya inovasi media pembelajaran mata pelajaran IPS dapat di peroleh dari hasil pengamatan pada karya-karya inovasi media pembelajaran orang lain, selanjutnya diolah menjadi sebuah karya media pembelajaran dalam bentuk yang baru. Maka media tersebut terinspirasi oleh media orang lain. Jika mencontoh persis karya orang lain maka hanya meniru tanpa adanya inovasi atau penciptaan baru.

Sebagai bahan inspirasi, berikut ini kami tampilkan beberapa contoh media pembelajaran inovatif sebagai sumber inspirasi munculnya sebuah inovasi media pembelajaran lengkap dengan link peragaan media pembelajarannya.

1. Media laboratorium hidup kutu rambut proses metamorfosis
2. Media lapis bentuk kontur muka bumi untuk tsunami
3. Media tempat pemakaman umum untuk menulis puisi supranatural
4. Media higrometer cumpring bambu untuk kelembaban udara
5. Media komputer intruksion untuk penyandang tunanetra
6. Media lampion sejarah
7. Media sirkulasi sulap kipas
8. Media kartun atau karikatur
9. Media poster dan diorama interaktif, link peragaan media ada di alamat:
<https://youtu.be/cmHLTirOIWE>
10. Media video scribe dengan teknik jokovi, link peragaan media ada di alamat :
<https://www.youtube.com/watch?v=PSDYbxAacoM&t=1s>
<https://www.youtube.com/watch?v=8s5lvJ97qs&list=LLqkAL0ub5Qiusb1ImDf1uPA&index=15>
11. Media lukisan pasir sejarah, link peragaan media ada di alamat :
<https://youtu.be/kQNfDww1vQE>
12. Media wayang tokoh sejarah, link peragaan media ada di alamat :
<https://www.youtube.com/watch?v=XIfCWPAE-I>
<https://www.youtube.com/watch?v=410fVmFVy5k>

Kesimpulan

Inovasi media pembelajaran diatas hanyalah sebagian kecil dari banyak media yang dapat di kembangkan di sekitar lingkungan pendidik. Kreatifitas dan ide ide baru dengan menyesuaikan ketersediaan bahan, kearifan lokal dan tujuan kompetensi yang akan di capai akan menjadi sebuah inovasi pada media pembelajaran. Dengan

sering menciptakan media pembelajaran baru akan menjadi “pemantik” kreatifitas pendidik. Lebih lebih pada masa sekarang ini, pendidik lebih di tuntut untuk terus berkreasi dan mengembangkan inovasi dalam pembelajaran. Apapun disekitar kita apabila pendidik mau kreatif dan inovatif maka akan menjadi media pembelajaran yang bermanfaat dalam memperbaiki permasalahan yang ada di lingkungan pendidikan. Untuk itu semangat kepada pendidik diseluruh Indonesia untuk terus berinovasi dan berkreasi tiada henti. Predikat pembelajaran yang selama ini masih membosankan dan tidak diminati peserta didik akan berubah menjadi pembelajaran yang menyenangkan dengan sebuah inovasi media pembelajaran. Pendidik yang dahulu menjadi “momok” ditakuti peserta didik, sekarang menjadi pendidik yang selalu di harap dan di tunggu-tunggu kehadirannya. Semoga. Aamiin.

Referensi

- Arsyad, Ahzar. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asrori, Mohamad. 2011. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Hasbullah, 2001. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada .
- Kusmana, Suherli. 2010. *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Pascasarjana unigal press.
- Riyadi, Aris. 2020. *Inovasi Media Pembelajaran, Lukisan Pasir Sejarah*. Malang: Dream Litera
- Velarasi, Aldilla Dhika. 2004. “Aku dan Pelajaran Sejarah”, *Makalah Diskusi Pendidikan Sejarah di Era Pembangunan*. 3-4 September 2004. Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang *Jabatan Fungsional Pendidik dan Angka Kreditnya*.
- Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang *Pendidik dan Dosen*.
- <http://www.anneahira.com/artikel-pendidikan/inovasi-pendidikan.htm/2011>.
- <https://youtu.be/cmHLTirOIWE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=PSDYbxAacoM&t=1s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=8s5lvJ97qs&list=LLqkAL0ub5Qiusb1ImDf1uPA&index=15>
- <https://youtu.be/kQNfDww1vQE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=XIIfCWPAE-I>
- <https://www.youtube.com/watch?v=410fVmFVy5k>