



Puzzle Homonim sebagai Media Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Berbahasa

Fitakhu Khoirul Ilmiah
Universitas Dr. Soetomo

Duwi Andinis
Universitas Dr. Soetomo

Nensy Megawati Simanjuntak
Universitas Dr. Soetomo

Jl. Semolowaru No 84, Menur Pumpungan, Kec.Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60118

Korespondensi penulis: fita0907@gmail.com

Abstract: Learning media plays a very important role in the learning process, namely as a means of increasing students' understanding of the subject matter. Homonym puzzles are a learning medium that can increase students' interest in learning and also creativity, because in homonym puzzles there are various activities that require students to be active and think critically in solving problems. This research aims to describe the influence of homonym puzzles as a medium for developing students' creativity in language. This research includes qualitative research using an experimental approach. The data source used is primary data, namely students of Clear IV UPT SDN 205 Gresik. Data collection methods are through observation, tests and documentation. The results of this research show that with the presence of homonym puzzles there is a significant increase in students' understanding and development of creativity in language. This can be seen from students' ability to think critically and actively, thereby helping them to develop better language skills.

Keywords: Language, Learning Media, Puzzles

Abstrak: Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Puzzle homonim merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar dan juga kreativitas siswa, karena dalam puzzle homonim terdapat berbagai aktivitas yang menuntut siswa untuk aktif dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh puzzle homonim sebagai media pengembangan kreativitas siswa dalam berbahasa. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Sumber data yang digunakan adalah data primer yaitu siswa kelas IV UPT SDN 205 Gresik. Metode pengumpulan data yaitu melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya puzzle homonim terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman dan pengembangan kreativitas siswa dalam berbahasa. hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan aktif, sehingga membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih baik..

Kata kunci: Bahasa, Media Pembelajaran, Puzzle

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan peran penting dalam pembangunan bangsa dan perkembangan individu manusia. Dalam perkembangan manusia, pendidikan memberikan sumbangish berupa pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mengubah kehidupannya. Pembangunan bangsa tidak dapat dipisahkan dari peran sumber daya manusia. Dengan kata lain, kemajuan suatu bangsa bergantung pada kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya, bangsa yang memiliki kualitas sumber daya manusia yang berkualitas, maka bangsa tersebut akan mengalami kemajuan. Kualitas pendidikan dapat diukur dari kesiapan dan keahlian

Received: Mei 03, 2024; Accepted: Juni 05, 2024; Published: Juni 30, 2024

* Fitakhu Khoirul Ilmiah, fita0907@gmail.com



pendidikannya. Guru merupakan fasilitator bagi peserta didik. Kompetensi seorang guru sangat berpengaruh dan memiliki peran dalam meningkatkan kualitas pendidikan pada bangsa. Peran guru tidak hanya sebatas dalam memberikan pengetahuan, tetapi juga melibatkan dalam ham pembinaan karakter, sikap, dan moral peserta didik. Jika peserta didik berperan aktif dalam mengimplementasikan pengetahuannya dan guru sebagai fasilitator itu merupakan bagian dari pendidikan bermakna.

Salah satu hal yang menentukan kualitas pendidikan adalah tata cara guru dalam mengajar. Guru merupakan fasilitator yang mengambil peran aktif dalam pembelajaran. Upaya tersebut dapat dimulai dari proses pelaksanaan pembelajaran di kelas. Melaksanakan pembelajaran yang berinovasi sehingga pembelajaran menjadi berkualitas dan dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Pembelajaran bahasa indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki peran sangat penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa dan kreativitas peserta didik. Menciptaan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan merupakan tugas bagi para guru dalam hal pembelajaran.

Pembelajaran yang inovatif membutuhkan teknologi dan media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang hanya terpaku pada sumber ajar sebagai satu-satunya sumber belajar menjadikan pembelajaran yang monoton dan kurang menyenangkan. Kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran menjadikan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar membawa pengaruh bagi peserta didik. Aspek penting dalam pembelajaran inovatif adalah media pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi antara guru dan siswa untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan pemantapan konsep yang dipelajari, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas dalam pembelajaran adalah *puzzle* homonim.

Puzzle adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Namun, permainan *puzzle* memiliki peran penting dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran inovatif pada manusia. Ini karena manusia dipaksa untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal untuk

menyelesaikannya (Hidayati, E.W 2018). Homonim adalah kata yang memiliki pelafalan dan ejaan yang sama namun memiliki makna yang berbeda tergantung konteksnya. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* homonim dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik, sehingga meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis. Rahmanelli (2007) menyebutkan bahwa “*puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”.

Konsep *puzzle* homonim adalah bentuk media pembelajaran yang berbentuk permainan dan menantang kreativitas serta pemahaman siswa terkait materi pembelajaran. Permainan ini membuat pembelajaran lebih berkesan karena meningkatkan motivasi siswa untuk terus mencoba memecahkan masalah, sambil tetap menyenangkan karena dapat dilakukan berulang kali. *Puzzle* homonim memperkenalkan sebuah pendekatan kreatif dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia materi homonim. Permainan *puzzle* homonim terdiri dari beberapa tahap yaitu siswa diminta untuk menemukan *puzzle*, lalu siswa menyusun *puzzle* dengan berdiskusi secara berkelompok. Setelah *puzzle* tersusun tiap siswa diminta untuk membuat kalimat menggunakan kata homonim yang terdapat dalam *puzzle*. Tahap terakhir yaitu siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerjanya secara berkelompok. Penerapan *puzzle* homonim bisa melatih siswa untuk berpikir kreatif, berpikir kritis, kerjasama dalam kelompok, dan percaya diri. Sehingga media *puzzle* sangat cocok diterapkan ke siswa sebagai penunjang kreativitas siswa dalam berbahasa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ilmi et al., 2023) yang berjudul penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kreativitas kelompok siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dalam hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* memberikan bukti yang signifikan tentang efektifitas media *puzzle* dalam meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sehubungan dengan penelitian tersebut maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “*Puzzle* homonim sebagai media pengembangan kreativitas siswa dalam berbahasa.” Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dampak dari penggunaan media pembelajaran *Puzzle* homonim sebagai media pengembangan kreativitas siswa dalam hal berbahasa. Memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa, serta membantu mereka dalam mengatasi pemahaman konsep homonim, diharapkan penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi dan pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar.

KAJIAN TEORITIS

Konsep Media

Kata “media” berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Miarso 1989 (dalam Siregar Eveline) berpendapat bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Konsep media menggabungkan permainan *puzzle* dengan materi homonim untuk menciptakan lingkungan belajar mengajar yang lebih menarik dan interaktif. Konsep media memberikan materi pembelajaran dalam bentuk *puzzle* yang membutuhkan pemecahan masalah, serta pemikiran kreatif dari peserta didik. Media yang digunakan berupa bahan cetak seperti *puzzle* untuk menyajikan tantangan visual bagi peserta didik. Pembelajaran dalam bentuk *puzzle* merupakan konsep yang dapat meningkatkan keaktifan serta kreativitas bagi peserta didik.

Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses perancangan, pembuatan, dan penyusunan berbagai jenis media atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Proses pengembangan media pembelajaran mencakup identifikasi kebutuhan pembelajaran, perancangan konten, produksi media, pengujian, dan evaluasi untuk memastikan bahwa media tersebut efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran memiliki potensi untuk menciptakan alat pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta kurikulum. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membantu mereka mencapai pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran (artikel).

Pengembangan media pembelajaran di masa modern ini bisa berbentuk media audio, media visual, media audio visual, media cetak, media grafis, dan lain sebagainya. Pengembangan media pembelajaran juga bisa dilakukan dengan penerapan media pembelajaran berbasis permainan (game). Penerapan media berbasis permainan bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, sehingga bisa memberikan umpan balik berupa pemahaman dan hasil belajar siswa (Sanggara, 2016). Salah satu contoh media pembelajaran yang akan kami bahas yaitu media pembelajaran menggunakan *puzzle* homonim.

Konsep *Puzzle* Homonim

Konsep media *puzzle* homonim memperkenalkan sebuah pendekatan kreatif dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia materi homonim. Secara etimologi, istilah homonim berasal dari bahasa Yunani, yakni *homos* yang berarti 'sama', serta *onoma* yang berarti 'nama'. Homonim adalah kata yang memiliki pelafalan dan ejaan yang sama namun memiliki makna yang berbeda. Kata homonim mempunyai makna berbeda tergantung konteks kalimat yang mengikutinya. *Puzzle* homonim adalah media pembelajaran berupa permainan konstruksi dengan cara memasang atau menjodohkan beberapa gambar acak dengan kata-kata homonim. Permainan *puzzle* merupakan permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak untuk memecahkan suatu masalah (Habibah, 2015).

Puzzle homonim adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan dan kekreativitasan siswa. Permainan *puzzle* homonim terdiri dari beberapa tahap yaitu siswa diminta untuk menemukan *puzzle*, lalu siswa Menyusun *puzzle* dengan berdiskusi secara berkelompok. Setelah *puzzle* tersusun tiap siswa diminta untuk membuat kalimat menggunakan kata homonim yang terdapat dalam *puzzle*. Tahap terakhir yaitu siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerjanya secara berkelompok. Pembelajaran ini akan mengasah otak siswa, dan juga mendorong siswa untuk belajar memecahkan masalah secara mandiri. Media pembelajaran *puzzle* homonim ini akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan seru, sehingga materi yang disampaikan bisa lebih mudah diterima oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Bagian ini memuat rancangan penelitian meliputi disain penelitian, populasi/ sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan model penelitian yang digunakan. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup merujuk ke referensi acuan (misalnya: rumus uji-F, uji-t, dll). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup dengan mengungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *puzzle* homonim ini dilaksanakan pada saat program kampus mengajar di kelas IV UPT SDN 205 Gresik. Penelitian ini dilakukan karena beberapa siswa masih kurang memahami makna kata dan pembuatan kalimat tertentu dalam pembelajaran Bahasa. Minat belajar siswa juga cukup rendah sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran yang

menyenangkan, salah satunya yaitu *puzzle* homonim. *Puzzle* homonim adalah permainan edukatif yang menekankan keaktifan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam pemecahan masalah. Sebelum penerapan *puzzle* homonim, peneliti berkoordinasi dengan kepala sekolah dan wali kelas IV terkait pelaksanaan, dan pihak sekolah pun memberi respon yang positif dengan mendukung pelaksanaan *puzzle* homonim. Langkah selanjutnya peneliti mulai merancang konsep kegiatan yang sistematis dan terstruktur agar pembelajaran berjalan dengan baik.

Puzzle homonim dilaksanakan dengan beberapa tahap, yang pertama yaitu siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Disisi lain peneliti juga sudah menyiapkan potongan *puzzle* yang diletakkan di beberapa tempat secara bebas. Tiap kelompok diminta untuk menemukan *puzzle* yang sudah disebar di beberapa tempat. Pada tahap ini siswa sangat terlihat aktif dan ceria karena tahap ini cukup menyenangkan yaitu siswa bisa berlari-larian dan cepat-cepatan menemukan *puzzle* tersebut. Setelah *puzzle* ditemukan, tiap kelompok diminta untuk menyusun *puzzle* dengan mencocokkan kata homonim dengan gambar yang sesuai. Tahap ini melatih siswa untuk berpikir kritis dan berdiskusi sehingga tercipta kerjasama yang baik. Setelah berhasil Menyusun *puzzle*, siswa diminta untuk membuat kalimat dari kata yang sudah disusun. Tahap ini bisa melatih kreativitas dan memperkaya kosakata siswa dalam berbahasa. Tahap terakhir yaitu presentasi, setiap kelompok wajib mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas secara bergantian, tahap ini bisa melatih sikap percaya diri siswa dan juga tercipta kebebasan berpendapat antara siswa yang presentasi dengan siswa yang menyimak. kegiatan berjalan dengan baik, dan dilanjut dengan peneliti membuat evaluasi dan kesimpulan dari pelaksanaan *puzzle* homonim tersebut.

Media pembelajaran *puzzle* homonim berupa permainan kontruksi dengan cara menjodohkan beberapa gambar acak disertai dengan kata-kata homonim. peserta didik akan menyusun puzzle agar dapat mengetahui kata homonim. Media pembelajaran *puzzle* homonim dapat dilihat dari gambar 1



Gambar 1

Kevalidan media pembelajaran diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media. Data uji validasi diperoleh dari lembar validasi. Lembar validasi media pembelajaran *puzzle* homonim digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media pembelajaran *puzzle* homonim berdasarkan penilaian ahli. Keaktifan peserta didik diperoleh dari presentasi kelompok yang dilakukan di depan kelas. Hasil validasi media pembelajaran *puzzle* homonim dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Oleh Validator Ahli

No	Indikator	Keterangan
1	Desain Media	Baik
2	Kelayakan Bahasa	Baik
3	Keterlaksanaan Pembelajaran	Baik
4	Kelayakan Media	Baik

Dari hasil validasi pada tabel 1, media pembelajaran *puzzle* homonim yang dikembangkan memenuhi kriteria baik pada semua aspek desain, kelayakan, keterlaksanaan pembelajaran, dan kelayakan media. Media yang dikembangkan telah memiliki desain yang sesuai dengan karakteristik anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Zaini & Dewi (2017) yang menyatakan bahwa suatu media pembelajaran harus memiliki karakteristik yang sesuai dengan anak.

Dalam uji keefektifan media pembelajaran *puzzle* homonim diperoleh melalui hasil tes peserta didik yang dilakukan di akhir pembelajaran. Tes hasil belajar menggunakan tes tulis berupa uraian 8 soal gambar dan menjawab soal tersebut di dalam tabel yang telah disediakan. Hasil tes peserta didik dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Peserta Didik Kelas IV UPT SDN 205 Gresik

No	Uraian	Skor
1	Nilai terkecil	70
2	Nilai terbesar	95
3	Nilai median	95
4	Nilai modus	95
5	Nilai rata-rata	90

Berdasarkan hasil tes yang ditampilkan pada tabel 2, tampak bahwa rata-rata hasil tes mencapai skor 90 dengan skor terkecil yang diperoleh siswa 80 dan skor yang paling banyak diperoleh siswa adalah 95. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kosakata siswa kelas IV telah baik. Dengan demikian Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* homonim sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan siswa dan mengasah kreatifitas dalam hal berbahasa. Siswa dihadapkan pada situasi di mana mereka perlu berpikir kritis dan kreatif untuk memahami makna kata-kata yang memiliki makna ganda. Hal ini merangsang kemampuan berpikir siswa, sehingga membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih baik. Selain itu, penggunaan *puzzle* homonim juga meningkatkan motivasi belajar siswa karena



menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan *puzzle* dan mencari solusi yang tepat. Hal ini berdampak positif pada suasana kelas yang lebih aktif dan dinamis. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *puzzle* homonim dapat menjadi media yang efektif dalam pengembangan kreativitas siswa dalam berbahasa. Penggunaannya dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum atau aktivitas ekstrakurikuler sebagai salah satu metode yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa.

Kendala yang ditemukan ketika melakukan observasi penggunaan media pembelajaran *puzzle* homonim ini adalah kendala media *puzzle* homonim yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama dari pembelajaran biasanya, karena terdapat banyak rangkaian aktivitas seperti pembentukan kelompok, pencarian *puzzle* homonim, penyusunan *puzzle*, pembuatan kalimat sesuai *puzzle*, dan yang terakhir yaitu siswa mempresentasikan hasil tugasnya di depan kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran menggunakan media *puzzle* homonim di UPT SDN 205 Gresik mendapat respons yang positif dari siswa, dengan banyaknya siswa yang aktif dan bersemangat dalam menemukan dan menyusun *puzzle* homonim. Mereka tertarik dengan pembelajaran melalui *puzzle* homonim karena kegiatan yang menyenangkan yaitu pembelajaran seperti permainan yang dilakukan di luar kelas, sehingga siswa juga merasakan suasana baru. Penggunaan media *puzzle* homonim sangat berdampak positif dan membuat siswa menjadi lebih aktif. Terbukti adanya peningkatan pemahaman dan pengembangan kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat dalam kemampuan siswa yang mampu berpikir kritis dan aktif, sehingga membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih baik.

Kendala media *puzzle* homonim yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama dari pembelajaran biasanya. Pelaksanaan *puzzle* homonim terdapat banyak tahapan seperti pembentukan kelompok, pencarian *puzzle* homonim, penyusunan *puzzle*, pembuatan kalimat sesuai *puzzle*, dan yang terakhir yaitu siswa mempresentasikan hasil tugasnya di depan kelas. Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka peneliti memberikan saran yaitu, media pembelajaran *puzzle* merupakan jenis media yang membutuhkan banyak waktu, oleh karena itu agar penyampaian materi menggunakan media ini bisa tersampaikan dengan maksimal diperlukan tambahan waktu, serta pembuatan bahan ajar media pembelajaran *puzzle* ini disiapkan sebelum dilaksanakan sebelum pembelajaran

DAFTAR REFERENSI

- Habibah, A. I. (2015). Meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan puzzle pada anak kelompok usia 5-6 tahun (kelas kreatif) di PAUD Qurrata Ayun Mojolegi, Boyolali.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan media puzzle konstruksi terhadap hasil belajar kognitif siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61-88.
- Ilmi, K. A., Nisagita, O., & Prihantini. (2023). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Multidisiplin Indonesia*, 1(4), 254-262.
- Natari, R., & Suryana, D. (2021). Penerapan permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia dini di masa pandemi Covid-19. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 245-252.
- Putri, W. S., & Prajawinanti, A. (2023). Analisis media permainan puzzle untuk menunjang literasi penyandang disabilitas tunarungu di TPQLB Spirit Dakwah Indonesia. *JIPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, 8(2), 195-212.
- Sanggara, V. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional bentengan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA. Universitas Jember, 1.
- Siregar, E. (2015). Konsep media dan sumber belajar dalam pembelajaran. *Konsep Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran*, 1-29.