



Dari Konvensional ke Digital: Transformasi Media Pembelajaran dalam Mewujudkan Pendidikan Berkelanjutan

Muhammad Azhar^{1*}, Destia Yolanda², Hakmi Wahyudi³, Riska Aisyah Fitri⁴

¹Institut Agama Islam Imam Syafii Indonesia

²Al-Furqon Islamic School, Riau, Indonesia

^{3,4}Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

*Azharm.arabicedu@gmail.com

Abstrak

Transformasi media pembelajaran dari konvensional menuju digital merupakan kebutuhan mendesak dalam mewujudkan pendidikan berkelanjutan di era Society 5.0. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif konsep, fungsi, jenis, serta inovasi media pembelajaran, sekaligus mengeksplorasi strategi pemilihan, pengembangan, dan evaluasinya sesuai kebutuhan abad ke-21. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kepustakaan (library research), mengumpulkan data dari buku, artikel ilmiah, prosiding, serta sumber relevan yang terbit dalam 10 tahun terakhir. Data dianalisis melalui content analysis yang meliputi reduksi, kategorisasi, dan sintesis literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran, baik konvensional maupun modern, memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas, motivasi, dan inklusivitas pembelajaran. Media digital, termasuk yang berbasis kecerdasan buatan (AI), tidak hanya meningkatkan interaktivitas dan personalisasi pembelajaran, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan adaptif. Namun, keterbatasan infrastruktur, literasi digital, dan potensi distraksi teknologi masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Dengan demikian, integrasi media konvensional dan digital melalui strategi blended learning menjadi solusi ideal untuk menciptakan pembelajaran yang relevan, inovatif, dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Society 5.0, Transformasi Digital, Pembelajaran Berkelanjutan, Kecerdasan Buatan.

Abstract

The transformation of instructional media from conventional to digital platforms has become an urgent need in achieving sustainable education in the era of Society 5.0. This study aims to comprehensively analyze the concepts, functions, types, and innovations of instructional media, while exploring strategies for their selection, development, and evaluation in line with 21st-century learning demands. This research employs a qualitative descriptive approach with a library research method, collecting data from books, scholarly articles, proceedings, and other relevant references published within the last decade. The data were analyzed using content analysis, which involved data reduction, categorization, and synthesis of literature. The findings reveal that both

conventional and modern media play a strategic role in enhancing the effectiveness, motivation, and inclusiveness of learning. Digital media, particularly those driven by artificial intelligence (AI), not only foster interactivity and personalization but also support the development of critical, creative, collaborative, and adaptive skills. However, limitations such as infrastructure gaps, digital literacy challenges, and technological distractions remain significant barriers. Therefore, integrating conventional and digital media through blended learning strategies emerges as an ideal solution for creating relevant, innovative, and sustainable learning experiences.

Keywords: Instructional Media, Society 5.0, Digital Transformation, Sustainable Learning, Artificial Intelligence.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada era saat ini penting, hal ini karena tuntutan dunia yang semakin dinamis, kompetitif, dan berbasis teknologi, sehingga pendidikan tidak lagi cukup berfokus pada transfer pengetahuan semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan adaptif (Wahyudi et al., 2024). Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan menuntut peserta didik untuk menguasai literasi digital, literasi data, serta keterampilan abad ke-21 agar mampu bersaing secara global. Selain itu, pembelajaran masa kini harus responsif terhadap perubahan sosial, ekonomi, dan budaya (Jaya et al., 2023; Puspitasari & Salimu, 2025), termasuk menanamkan nilai karakter, etika, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendesak agar generasi muda siap menghadapi tantangan zaman sekaligus berkontribusi secara positif dalam membangun peradaban.

Problematika pembelajaran hari ini sangat kompleks dan dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang serba cepat. Salah satu tantangan utama adalah kesenjangan akses dan kualitas pendidikan, terutama antara daerah perkotaan dan pedesaan (Apriliansyah et al., 2025; Dahyanti et al., 2025; Wijayanti et al., 2024), yang berdampak pada ketidakmerataan kesempatan belajar. Selain itu, ketergantungan pada teknologi sering menjadi pedang bermata dua; meskipun membantu proses pembelajaran, tidak semua siswa dan guru memiliki keterampilan digital yang memadai, sehingga pemanfaatannya belum optimal. Kurikulum yang kurang adaptif terhadap kebutuhan abad ke-21 juga menjadi masalah, di mana materi pembelajaran tidak selalu relevan dengan tuntutan dunia kerja dan perkembangan teknologi. Di sisi lain, rendahnya motivasi belajar siswa (Azhar & Wahyudi, 2024), kurangnya inovasi guru dalam merancang pembelajaran (Warsah & Nuzuar, 2018), serta minimnya interaksi sosial akibat pembelajaran daring memperburuk kualitas proses pendidikan. Problematika ini menuntut solusi komprehensif melalui pembaruan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, pemerataan infrastruktur, serta kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih inklusif dan relevan.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mengatasi berbagai problematika pembelajaran masa kini. Melalui penggunaan media yang tepat, kesenjangan akses dan kualitas pendidikan dapat diperkecil, misalnya dengan memanfaatkan platform digital berbasis internet yang memungkinkan siswa di daerah terpencil mengakses materi yang sama dengan siswa di perkotaan. Media berbasis

teknologi juga membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik (Azhar et al., 2023; Hajar, 2024; Nurhaliza et al., 2025), sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa yang sebelumnya rendah. Selain itu, media pembelajaran modern seperti video interaktif, simulasi, atau aplikasi berbasis kecerdasan buatan dapat mendukung pembelajaran adaptif yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan kecepatan belajar setiap siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih personal dan efektif. Di sisi lain, penggunaan media yang tepat juga membantu guru mengembangkan metode inovatif yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada penguatan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif, yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga solusi nyata untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai konteks pendidikan.

Tujuan penelitian untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif, sistematis, dan mendalam mengenai konsep, karakteristik, jenis, fungsi, serta penerapan media pembelajaran dalam berbagai konteks pendidikan dan untuk mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media pembelajaran, serta mengeksplorasi inovasi dan perkembangan media seiring kemajuan teknologi. Selain itu, penelitian ini juga diarahkan untuk menemukan strategi pemilihan, pengembangan, dan evaluasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi ajar. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi landasan teoritis dan praktis bagi pendidik, pengembang media, maupun pemangku kebijakan pendidikan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran di berbagai jenjang dan bidang studi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis dan mendalam konsep, teori, serta temuan-temuan ilmiah yang relevan mengenai media pembelajaran. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan (library research), di mana sumber utama data berasal dari berbagai literatur ilmiah yang kredibel dan relevan.

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena analisis dilakukan dengan cara menginterpretasikan data non-numerik yang diperoleh dari sumber literatur. Pendekatan ini dipilih untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam mengenai konsep, perkembangan, dan implementasi media pembelajaran dalam konteks pendidikan modern.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori:

a. Sumber Primer

Buku, jurnal ilmiah terindeks, prosiding, dan laporan penelitian yang berhubungan langsung dengan teori dan praktik media pembelajaran.

b. Sumber Sekunder

Artikel populer, dokumen daring, laporan pendidikan, dan hasil kajian yang mendukung atau memperkuat pembahasan topik penelitian.

Kriteria literatur yang digunakan meliputi:

Relevan dengan fokus kajian media pembelajaran. Terbit dalam rentang waktu 10 tahun terakhir agar tetap up to date, kecuali untuk sumber klasik yang bersifat fundamental.

Dipublikasikan oleh lembaga atau penerbit bereputasi.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap sistematis berikut:

Identifikasi literatur: menentukan kata kunci dan istilah terkait seperti media pembelajaran, media pendidikan, learning media, technology in education, dan istilah lain yang relevan.

Seleksi dan evaluasi literatur: menyeleksi literatur berdasarkan relevansi, kredibilitas, dan keandalan sumber.

Pengorganisasian literatur: mengelompokkan literatur berdasarkan kategori tema, seperti konsep media, klasifikasi media, keefektifan media, dan inovasi media pembelajaran.

Analisis dan sintesis: melakukan analisis isi (content analysis) secara kualitatif, mengidentifikasi kesamaan, perbedaan, dan temuan penting dari berbagai sumber, kemudian mensintesiskannya ke dalam kerangka pemikiran yang runtut.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan metode analisis isi (content analysis) dengan pendekatan deskriptif, yaitu:

Reduksi data yaitu menyaring dan menyeleksi informasi yang sesuai dengan fokus penelitian.

Penyajian data yaitu menyusun informasi ke dalam bentuk deskriptif naratif yang terstruktur.

Penarikan kesimpulan yaitu menginterpretasikan temuan secara logis dan sistematis untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

5. Penyajian Hasil

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk deskriptif naratif yang menggambarkan temuan-temuan literatur, dengan mengaitkan antara teori, hasil penelitian terdahulu, dan analisis penulis, sehingga menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai perkembangan, implementasi, dan efektivitas media pembelajaran.

6. Validitas Data

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yaitu membandingkan data dari berbagai literatur yang memiliki kredibilitas tinggi dan menguji konsistensi informasi dari sumber primer dan sekunder.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan, informasi, atau materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa agar proses pembelajaran tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga visual, audio, atau bahkan interaktif.

Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Media pembelajaran meningkatkan efektivitas pembelajaran, hal ini terletak pada kemampuannya menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media membantu guru menjelaskan konsep yang kompleks atau abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat dan tepat. Selain itu, media mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Hafizha et al., 2022; Wulandari & Wardhani, 2024), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif. Penggunaan media yang tepat juga dapat menghemat waktu dan tenaga, karena materi dapat disajikan secara terstruktur dan sistematis, sekaligus meningkatkan retensi ingatan siswa melalui tampilan visual, audio, atau interaktif yang menarik. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih efisien, bermakna, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Membangkitkan Motivasi Belajar

Media pembelajaran membangkitkan motivasi belajar, hal ini terletak pada kemampuannya menarik perhatian dan minat peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media yang dirancang dengan tampilan visual yang menarik, audio yang jelas, atau fitur interaktif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka lebih antusias untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Misalnya, penggunaan video animasi, simulasi digital, atau permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengeksplorasi materi. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa lebih terdorong untuk fokus, berpartisipasi aktif (Andriyani et al., 2024), dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan.

3. Memperjelas Konsep Abstrak

Media pembelajaran memperjelas konsep abstrak, yaitu membantu peserta didik memahami materi yang sulit atau tidak nyata menjadi lebih konkret, visual, dan mudah dipahami. Dalam proses pembelajaran, banyak konsep yang bersifat abstrak, seperti struktur atom, sistem tata surya, atau bahkan konsep gramatika dalam bahasa. Dengan media pembelajaran, konsep-konsep tersebut dapat divisualisasikan melalui gambar, video, animasi, atau simulasi interaktif, sehingga peserta didik dapat melihat representasi nyata dari konsep yang dipelajari. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa Arab,

penggunaan animasi untuk menjelaskan perubahan bentuk kata dalam ilmu shorof dapat membuat siswa lebih mudah memahami pola perubahan kata yang sebelumnya sulit dibayangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam dan mencegah terjadinya miskonsepsi selama proses belajar.

4. Mengakomodasi Gaya Belajar Yang Berbeda

Media pembelajaran mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, hal ini terletak pada kemampuannya menyesuaikan metode penyampaian materi agar sesuai dengan karakteristik belajar setiap peserta didik. Setiap siswa memiliki kecenderungan gaya belajar yang beragam, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan materi dalam berbagai bentuk, misalnya menggunakan gambar, diagram, dan video untuk siswa visual; rekaman audio, musik, atau diskusi lisan untuk siswa auditori; serta simulasi, eksperimen, atau praktik langsung untuk siswa kinestetik. Dengan demikian, media membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif, merata, dan efektif, karena setiap siswa dapat memahami dan menginternalisasi materi sesuai dengan cara belajar yang paling nyaman bagi mereka.

5. Menghemat Waktu Dan Tenaga

Fungsi media pembelajaran dalam menghemat waktu dan tenaga terwujud melalui kemampuannya menyederhanakan proses penyampaian materi, sehingga guru tidak perlu mengulang penjelasan yang sama secara berulang-ulang. Media seperti video, presentasi interaktif, atau modul digital memungkinkan guru menyiapkan materi sekali, lalu digunakan berkali-kali pada berbagai sesi pembelajaran. Selain itu, media visual dan audio yang terstruktur dengan baik membantu siswa memahami konsep secara lebih cepat, mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk penjelasan panjang secara verbal. Bagi siswa, media pembelajaran juga mempermudah proses belajar mandiri karena mereka dapat mengakses materi kapan saja tanpa harus menunggu penjelasan guru. Dengan demikian, penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga mengoptimalkan energi guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media Pembelajaran Konvensional dan Modern

Media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran modern adalah dua kategori media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Keduanya memiliki karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan masing-masing yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, situasi, dan perkembangan teknologi dalam pendidikan. Berikut penjelasan keduanya secara terperinci:

1. Media Pembelajaran Konvensional

Media pembelajaran konvensional adalah media yang digunakan secara tradisional dan tidak melibatkan teknologi digital. Media ini biasanya sederhana, mudah digunakan, dan tidak memerlukan perangkat elektronik atau internet.

Contoh Media Konvensional:

- Papan tulis (kapur atau whiteboard)
- Buku teks atau modul cetak

- Poster, gambar, grafik, dan peta
- OHP (Overhead Projector) dengan transparansi
- Model atau benda nyata (realia)

Karakteristik Media Konvensional:

- Mudah digunakan tanpa keterampilan teknis khusus.
- Tidak bergantung pada listrik atau jaringan internet.
- Biaya relatif murah dan mudah diakses.
- Cenderung bersifat satu arah (kurang interaktif).

Kelebihan:

- Praktis dan ekonomis.
- Cocok digunakan di sekolah dengan keterbatasan fasilitas teknologi.
- Dapat membantu menjelaskan konsep dasar secara sederhana.

Kekurangan:

- Kurang interaktif dan terbatas dalam penyajian informasi.
- Tidak fleksibel untuk pembelajaran jarak jauh.
- Sulit menarik perhatian siswa yang terbiasa dengan teknologi digital.

2. Media Pembelajaran Modern

Media pembelajaran modern adalah media yang memanfaatkan teknologi digital dan interaktif untuk mendukung pembelajaran. Media ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga lebih dinamis dan fleksibel.

Contoh Media Modern:

- E-learning platform (Google Classroom, Moodle)
- Video pembelajaran (YouTube Edu, Khan Academy)
- Aplikasi interaktif (Kahoot, Quizizz, Duolingo)
- Simulasi 3D dan Virtual Reality (VR)
- Learning Management System (LMS)
- Artificial Intelligence (AI) tools untuk pembelajaran adaptif

Karakteristik Media Modern:

- Menggunakan perangkat digital seperti komputer, smartphone, atau tablet.
- Dapat diakses kapan saja dan di mana saja.
- Lebih interaktif dan menarik.

- Memungkinkan pembelajaran jarak jauh (online learning).

Kelebihan:

- Menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual.
- Mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.
- Memudahkan penyimpanan, distribusi, dan pembaruan materi pembelajaran.
- Menjangkau siswa secara lebih luas, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Kekurangan:

- Membutuhkan perangkat dan koneksi internet yang memadai.
- Membutuhkan keterampilan teknologi baik dari guru maupun siswa.
- Berpotensi menimbulkan distraksi jika tidak diawasi dengan baik.

3. Perbandingan Media Konvensional dan Modern

Aspek	Media Konvensional	Media Modern
Teknologi	Tidak menggunakan teknologi digital	Menggunakan teknologi digital dan interaktif
Biaya	Murah, praktis	Bisa mahal, tergantung teknologi
Interaktivitas	Rendah	Tinggi, memungkinkan umpan balik langsung
Fleksibilitas	Terbatas pada ruang dan waktu	Dapat diakses kapan saja dan di mana saja
Kebutuhan Sarana	Minimal	Membutuhkan perangkat dan internet
Motivasi Siswa	Kurang menarik bagi generasi digital	Lebih menarik dan memotivasi

Media konvensional dan modern sama-sama penting dalam pembelajaran. Media konvensional cocok digunakan di sekolah dengan keterbatasan teknologi dan untuk materi yang sederhana, sedangkan media modern lebih efektif untuk pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berbasis teknologi. Guru sebaiknya mengombinasikan keduanya (blended learning) agar pembelajaran lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Jenis Media Pembelajaran

1. Media Visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang mengandalkan indera penglihatan untuk menyampaikan informasi. Contoh media ini antara lain gambar, grafik, diagram, poster, dan peta konsep. Media visual membantu menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Misalnya, dalam pembelajaran biologi, penggunaan diagram sistem organ memudahkan siswa memahami struktur tubuh manusia secara visual, sementara peta konsep membantu mengorganisasi informasi agar lebih terstruktur.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang memanfaatkan suara sebagai saluran utama penyampaian pesan. Contohnya meliputi rekaman suara, podcast, dan radio pembelajaran. Media ini sangat efektif untuk melatih keterampilan mendengar, seperti dalam pembelajaran bahasa asing, karena memungkinkan siswa mendengarkan pelafalan kata atau kalimat secara berulang. Selain itu, media audio dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih fleksibel karena dapat diakses kapan saja, baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Media audio-visual

Media audio-visual menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Bentuk media ini mencakup video pembelajaran, film edukasi, dan animasi. Penggunaan media audio-visual sangat bermanfaat untuk menjelaskan konsep abstrak atau prosedur yang memerlukan demonstrasi. Misalnya, dalam pelajaran sains, video eksperimen laboratorium dapat membantu siswa memahami langkah-langkah percobaan dengan lebih jelas dibandingkan penjelasan verbal semata.

4. Media berbasis teknologi digital

Media berbasis teknologi digital adalah media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi dan internet, seperti aplikasi pembelajaran, platform e-learning, simulasi, atau teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR). Media ini mendukung pembelajaran modern yang interaktif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Misalnya, simulasi berbasis komputer dapat digunakan untuk melatih keterampilan pemecahan masalah, sementara AR dan VR memungkinkan siswa mengalami pembelajaran imersif, seperti menjelajahi ruang angkasa atau memahami anatomi tubuh manusia secara 3D.

5. Media realia dan benda nyata

Media realia dan benda nyata adalah media pembelajaran yang menggunakan objek asli atau tiruan untuk membantu siswa memahami konsep secara konkret. Contohnya termasuk model, alat peraga, atau benda nyata yang bisa diamati langsung di kelas. Media ini sangat efektif untuk memberikan pengalaman langsung yang bersifat praktik, seperti menggunakan model globe untuk mempelajari geografi, alat peraga organ tubuh untuk pembelajaran biologi, atau benda-benda nyata untuk pembelajaran keterampilan vokasional.

Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip penggunaan media pembelajaran adalah pedoman atau dasar yang harus diperhatikan agar media dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Berikut adalah prinsip-prinsip utama penggunaan media pembelajaran:

1. Relevansi dengan Tujuan Pembelajaran

Media yang digunakan harus selaras dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan media sebaiknya dilakukan dengan mempertimbangkan apakah media tersebut benar-benar mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang

diajarkan. Misalnya, untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab, penggunaan video percakapan lebih relevan dibandingkan media berbentuk teks.

2. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa

Media harus sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan kemampuan siswa, baik dari segi usia, tingkat pendidikan, maupun gaya belajar. Siswa dengan kecenderungan visual akan lebih terbantu dengan gambar, grafik, atau video, sementara siswa auditori lebih mudah memahami materi melalui media audio atau musik.

3. Kemudahan Akses dan Penggunaan

Media pembelajaran sebaiknya mudah diakses dan digunakan, baik oleh guru maupun siswa. Media yang terlalu rumit atau memerlukan keterampilan teknis tinggi dapat menghambat proses pembelajaran. Kemudahan ini juga mencakup ketersediaan perangkat, jaringan internet, dan software pendukung jika media berbasis teknologi digunakan.

4. Efisiensi dan Efektivitas

Media yang dipilih harus membantu menghemat waktu, tenaga, dan biaya dalam pembelajaran, tanpa mengurangi kualitas penyampaian materi. Efisiensi ini bisa berupa penggunaan modul digital yang bisa digunakan berulang kali atau video pembelajaran yang dapat diputar kapan saja tanpa perlu penjelasan ulang.

5. Menarik dan Memotivasi

Media harus memiliki daya tarik untuk memotivasi siswa belajar. Desain media yang menarik, seperti penggunaan warna yang sesuai, animasi, atau musik latar, dapat meningkatkan minat dan fokus siswa terhadap materi. Semakin menarik media, semakin besar pula peluang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

6. Kesesuaian dengan Materi dan Konteks

Media harus sesuai dengan materi yang diajarkan dan konteks pembelajaran. Misalnya, untuk pembelajaran IPA tentang sistem tata surya, penggunaan simulasi 3D akan lebih efektif dibandingkan gambar statis karena mampu memperlihatkan gerakan planet secara realistis.

7. Aktual dan Up-to-date

Media pembelajaran sebaiknya menggunakan informasi yang terbaru dan relevan. Penggunaan media yang ketinggalan zaman dapat membuat pembelajaran kurang kontekstual dan tidak sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi.

8. Interaktif dan Mengembangkan Keterampilan Berpikir

Media idealnya mampu mendorong siswa untuk aktif berpikir, bertanya, dan berdiskusi. Media berbasis teknologi seperti aplikasi interaktif, simulasi, atau permainan edukatif memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara mandiri dan kritis.

Pemilihan Media Pembelajaran

Cara pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis agar media yang dipilih benar-benar efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Dewi, 2023;

Mahnun, 2012). Proses ini memerlukan pertimbangan terhadap berbagai aspek, seperti kebutuhan, karakteristik siswa, jenis materi, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Berikut adalah langkah-langkah dan aspek penting dalam pemilihan media pembelajaran:

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama adalah memahami dan merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media harus mendukung tercapainya kompetensi dasar, indikator, atau capaian pembelajaran. Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah melatih keterampilan berbicara bahasa Arab, media yang tepat adalah video percakapan atau aplikasi interaktif yang mendorong praktik berbicara, bukan sekadar teks.

2. Menganalisis Karakteristik Siswa

Pemilihan media harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, seperti tingkat usia, kemampuan kognitif, gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), serta minat siswa. Siswa sekolah dasar, misalnya, lebih menyukai media berbentuk gambar, animasi, atau permainan, sementara siswa tingkat lanjut mungkin lebih membutuhkan simulasi atau modul digital yang kompleks.

3. Meninjau Karakteristik Materi Pembelajaran

Setiap jenis materi memerlukan media yang berbeda. Materi yang bersifat abstrak lebih mudah dipahami melalui simulasi, animasi, atau video, sementara materi yang konkret dapat menggunakan benda nyata atau model (realia). Misalnya, pembelajaran tentang tata surya akan lebih efektif menggunakan aplikasi simulasi 3D dibandingkan hanya gambar statis.

4. Mempertimbangkan Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Media yang dipilih harus sesuai dengan sarana dan prasarana yang tersedia, baik dari segi perangkat teknologi, jaringan internet, maupun sumber daya manusia. Tidak ada gunanya memilih media berbasis aplikasi canggih jika sekolah tidak memiliki fasilitas komputer atau koneksi internet yang memadai.

5. Menilai Kesesuaian dengan Metode Pembelajaran

Media harus selaras dengan strategi atau metode pembelajaran yang digunakan. Jika guru menggunakan metode diskusi kelompok, media berbasis kolaboratif seperti papan tulis digital atau forum online akan lebih sesuai. Sebaliknya, untuk metode demonstrasi, video tutorial atau simulasi lebih efektif digunakan.

6. Mempertimbangkan Efisiensi dan Biaya

Pemilihan media harus mempertimbangkan biaya, waktu, dan tenaga yang diperlukan. Pilih media yang mudah digunakan dan dapat digunakan berulang kali agar lebih hemat dan efisien. Contohnya, membuat video pembelajaran sekali, kemudian menggunakannya berulang kali pada kelas yang berbeda.

7. Menguji dan Mengevaluasi Media

Sebelum digunakan secara luas, media sebaiknya diuji coba untuk melihat apakah sesuai dengan kebutuhan dan mudah digunakan oleh siswa. Setelah pembelajaran, lakukan

evaluasi terhadap efektivitas media untuk mengetahui apakah media tersebut benar-benar membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

8. Memperbarui Media Secara Berkala

Media pembelajaran harus selalu diperbarui agar relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran. Pembaruan ini dapat berupa revisi konten, peningkatan kualitas tampilan, atau penggantian media dengan versi yang lebih modern.

Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi media pembelajaran adalah proses penilaian yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana media yang digunakan dalam pembelajaran efektif, efisien, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Azhar, Rahmawati, et al., 2025; Warsita, 2013). Evaluasi ini tidak hanya dilakukan setelah media digunakan, tetapi juga pada tahap perencanaan dan pengembangan, sehingga kualitas media dapat ditingkatkan secara berkelanjutan.

1. Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi media pembelajaran memiliki beberapa tujuan utama, antara lain:

- a. Mengetahui kecocokan media dengan tujuan pembelajaran.
- b. Mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media.
- c. Menilai sejauh mana media menarik, memotivasi, dan mudah digunakan oleh siswa.
- d. Memberikan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan kualitas media di masa mendatang.

2. Aspek yang Dinilai dalam Evaluasi Media

Evaluasi media pembelajaran dilakukan dengan meninjau beberapa aspek penting, di antaranya:

- a. Aspek kualitas konten. Memastikan materi yang disajikan dalam media akurat, sesuai dengan kurikulum, dan mutakhir.
- b. Aspek desain dan tampilan. Menilai estetika visual seperti tata letak, warna, ukuran teks, dan kemudahan navigasi agar media menarik dan nyaman digunakan.
- c. Aspek teknis. Memeriksa fungsi teknis media, seperti kecepatan loading, kompatibilitas perangkat, atau kualitas audio dan video.
- d. Aspek pedagogis. Menilai sejauh mana media mendukung interaksi, kolaborasi, serta pencapaian kompetensi siswa.
- e. Aspek keterlibatan pengguna. Mengukur sejauh mana media mampu memotivasi siswa untuk aktif belajar dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

3. Jenis Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi media dapat dilakukan melalui tiga tahap berikut:

- a. Evaluasi Formatif. Dilakukan saat proses pengembangan media untuk mengidentifikasi kesalahan atau kekurangan sebelum media digunakan secara resmi.

b. Evaluasi Sumatif. Dilaksanakan setelah media digunakan dalam pembelajaran untuk menilai efektivitas dan dampak penggunaannya terhadap hasil belajar siswa.

c. Evaluasi Diagnostik. Dilakukan untuk mengetahui masalah spesifik, seperti kesulitan teknis atau kurangnya pemahaman siswa terhadap cara penggunaan media.

4. Langkah-Langkah Evaluasi Media

a. Menetapkan tujuan evaluasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

b. Menentukan instrumen evaluasi, seperti angket, wawancara, observasi, atau tes hasil belajar.

c. Mengumpulkan data dari guru, siswa, atau pengamat.

d. Menganalisis data untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media.

e. Menyusun laporan evaluasi yang berisi temuan dan rekomendasi perbaikan.

Dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi, evaluasi media dapat dilakukan dengan melihat sejauh mana aplikasi tersebut membantu siswa memahami kosakata, apakah tampilan aplikasinya menarik, apakah fitur-fiturnya mudah digunakan, dan apakah siswa menunjukkan peningkatan kemampuan setelah menggunakan media tersebut.

Media pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence)

Media pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence) adalah media yang memanfaatkan kecerdasan buatan untuk mendukung proses pembelajaran, baik dalam hal penyampaian materi, interaksi, maupun evaluasi pembelajaran (Azhar, Yolanda, et al., 2025). Teknologi AI dalam pendidikan bekerja dengan menganalisis data, menyesuaikan konten pembelajaran, serta memberikan umpan balik otomatis sehingga proses belajar menjadi lebih personal, efektif, dan efisien.

1. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis AI

Media berbasis AI memiliki ciri khas yang membedakannya dari media pembelajaran konvensional maupun modern biasa, yaitu:

a. Adaptif: Menyesuaikan materi pembelajaran dengan kemampuan, kecepatan, dan kebutuhan masing-masing siswa.

b. Interaktif: Menciptakan interaksi dua arah yang lebih cerdas antara media dan pengguna.

c. Data-driven: Menggunakan analisis data untuk memberikan rekomendasi atau penilaian berbasis bukti.

d. Otomatisasi: Mampu mengotomatisasi penilaian, umpan balik, hingga rekomendasi materi lanjutan.

2. Contoh Media Pembelajaran Berbasis AI

Berikut beberapa contoh penerapan AI dalam media pembelajaran:

a. Chatbot Pembelajaran. Chatbot seperti Duolingo Bot atau sistem berbasis GPT dapat membantu siswa berlatih percakapan bahasa secara interaktif. Penelitian Hadi & Qohar, (2024) menyatakan chatbot dan platform pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep-konsep bahasa Arab, termasuk nahwu dan sharaf, dengan cara yang lebih menyenangkan dan personal. Chatbot bermanfaat bagi pengembangan korpus bahasa Arab untuk menjawab pertanyaan yang ditanyakan dan percakapan daring oleh pengguna di website domain (Alhassan et al., 2022). Nabiha adalah salah satu chatbot untuk membantu mahasiswa di Arab Saudi dalam melatih percakapan dialek Arab dengan mengkonfigurasikannya dengan android, twitter, dan website (Al-Ghadhban & Al-Twairish, 2020).

b. Duolingo, Memrise Melatih pengucapan sekaligus mengenal kosakata.

c. AI Tutor Virtual. Tutor digital berbasis AI memberikan penjelasan tambahan, mengoreksi jawaban, atau merekomendasikan materi tambahan. Hasil penelitian Faris & Abdurrahman (2023) menunjukkan bahwa ChatGPT mampu mengimplementasikan teknik deskriptif untuk menghasilkan terjemahan yang lebih akurat dan tepat. Dalam perbandingan dengan mesin penerjemah lain seperti Google Translate dan Bing Translator, Chat GPT menunjukkan keunggulan dalam kemampuan penerjemahan, hasil penelitian ini menunjukkan potensi besar dalam pengembangan sistem penerjemahan yang lebih canggih dan akurat menggunakan teknologi kecerdasan buatan. Menurut Sari et al., (2025), integrasi ChatGPT dalam pembelajaran bahasa Arab menawarkan berbagai keunggulan distingtif, seperti kemampuannya menyediakan umpan balik secara *real-time* yang konstruktif, mempercepat peningkatan profisiensi menulis siswa dalam periode yang relatif singkat, serta memfasilitasi model pembelajaran yang kaya akan interaksi digital dan personalisasi. Penelitian Majid & Hermawan, (2024) menyatakan bahwa ChatGPT menghasilkan terjemahan yang lebih akurat dan komprehensif dibandingkan Gemini AI.

d. Analitik Pembelajaran (Learning Analytics). AI menganalisis data pembelajaran siswa untuk memprediksi kesulitan belajar, sehingga guru dapat memberikan intervensi lebih tepat sasaran.

e. Pembuatan Konten Otomatis. AI membantu guru membuat soal, rangkuman materi, atau kuis secara cepat dengan kualitas yang baik.

3. Fungsi Media Pembelajaran Berbasis AI

a. Personalisasi pembelajaran: memberikan materi dan latihan sesuai kecepatan dan kebutuhan masing-masing siswa.

b. Peningkatan efektivitas: membantu guru menghemat waktu dalam pembuatan materi, penilaian, dan analisis capaian siswa.

c. Meningkatkan keterlibatan siswa: memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai konteks nyata.

d. Monitoring progres belajar: memantau perkembangan siswa secara real-time dengan laporan otomatis.

4. Kelebihan Media Berbasis AI

a. Meningkatkan efisiensi pembelajaran.

b. Menyediakan pembelajaran yang personal dan adaptif.

c. Memudahkan guru dalam evaluasi dan analisis hasil belajar.

d. Dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

5. Kekurangan Media Berbasis AI

a. Membutuhkan koneksi internet yang stabil dan perangkat yang memadai.

b. Kurangnya literasi digital dapat menjadi kendala bagi guru dan siswa.

c. Risiko ketergantungan teknologi jika tidak dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

d. Masalah privasi dan keamanan data jika sistem tidak dikelola dengan baik.

Media Pembelajaran dalam Era Society 5.0

Dalam era Pembelajaran 5.0, media pembelajaran memegang peran yang sangat penting karena berfungsi sebagai jembatan antara kecanggihan teknologi dan humanisasi proses pendidikan. Pembelajaran 5.0 menekankan kolaborasi harmonis antara teknologi digital, seperti kecerdasan buatan (AI), big data, Internet of Things (IoT), dan virtual reality (VR), dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Media pembelajaran menjadi sarana utama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, adaptif, dan kolaboratif, di mana konten dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan kecepatan belajar masing-masing siswa.

Selain itu, media pembelajaran pada era ini berperan dalam membentuk ekosistem belajar yang inklusif dan interaktif, memungkinkan pembelajaran lintas batas ruang dan waktu melalui platform digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Misalnya, penggunaan AI Tutor dan Learning Management Systems (LMS) mempermudah guru memantau perkembangan belajar siswa secara real-time, memberikan umpan balik otomatis, serta menyesuaikan materi pembelajaran secara dinamis. Media berbasis teknologi ini juga mendorong pengembangan literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi global, yang merupakan kompetensi inti di era industri 5.0.

Tidak hanya itu, media pembelajaran dalam Pembelajaran 5.0 juga mendorong pembelajaran yang lebih humanis, di mana teknologi bukan menggantikan peran guru, melainkan memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Guru tetap menjadi fasilitator utama yang mengarahkan siswa untuk menggunakan media secara bijak dan produktif. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga penggerak transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang relevan, adaptif, dan selaras dengan tantangan global masa depan.

Dengan demikian, di era Society 5.0, media pembelajaran tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas pendidikan, tetapi juga membentuk generasi yang cerdas secara digital, inovatif, dan memiliki kompetensi abad ke-21 untuk menghadapi dinamika kehidupan yang semakin kompleks dan kompetitif.

Media Pembelajaran untuk *Deep Learning*

Media pembelajaran untuk *deep learning* adalah media yang dirancang untuk mendukung proses belajar mendalam, di mana siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi memahami konsep, menganalisis, mengevaluasi, dan mampu mengaplikasikan pengetahuan ke dalam situasi nyata. Media ini harus mendorong interaksi aktif,

eksplorasi, dan refleksi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills / HOTS*).

1. Karakteristik Media untuk Deep Learning

Media yang efektif untuk mendukung *deep learning* memiliki beberapa ciri, antara lain:

- a. Interaktif: memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten, bukan hanya menjadi penerima informasi pasif.
- b. Kontekstual: menyajikan materi yang relevan dengan kehidupan nyata atau masalah dunia nyata.
- c. Fleksibel: dapat digunakan sesuai kecepatan dan kebutuhan belajar siswa.
- d. Analitis: mendorong siswa untuk mengamati, menghubungkan, dan menganalisis konsep secara mendalam.
- e. Berbasis data: menyediakan umpan balik langsung berdasarkan kinerja siswa untuk meningkatkan proses pembelajaran.

2. Jenis Media Pembelajaran untuk Deep Learning

- a. Media Visual Interaktif
- b. Simulasi dan Virtual Reality (VR/AR)
- c. Platform Pembelajaran Berbasis AI
- d. Media Kolaboratif. Google Workspace (Docs, Jamboard, Classroom) untuk kolaborasi dan diskusi kelompok. Learning Management System (LMS) seperti Moodle yang mendukung diskusi, penugasan, dan evaluasi mendalam.
- e. Multimedia Project-Based Learning. Video interaktif, podcast, atau platform seperti Canva untuk mendorong siswa membuat produk kreatif berbasis analisis.

3. Peran Media dalam Mendorong Deep Learning

Media pembelajaran memungkinkan siswa mengeksplorasi konsep secara mendalam, memecahkan masalah kompleks, dan mengaitkan teori dengan praktik. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa Arab, penggunaan chatbot berbasis AI dapat membantu siswa menganalisis pola tata bahasa, berdialog interaktif, dan memahami konteks penggunaan bahasa di kehidupan nyata. Sementara dalam sains, simulasi digital memungkinkan siswa melakukan eksperimen berulang hingga mereka benar-benar memahami konsep ilmiah secara kritis.

4. Keunggulan Penggunaan Media untuk Deep Learning

- Mendorong pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa.
- Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.
- Membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik secara kontekstual.
- Menyediakan umpan balik langsung yang mendukung refleksi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, urgensi media pembelajaran pada era Society 5.0 sangat mendesak karena pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada transfer pengetahuan, melainkan pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan adaptif. Artikel ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan studi kepustakaan, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran, baik konvensional maupun modern, memiliki peran strategis sebagai solusi untuk mengatasi berbagai problematika pendidikan.

Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, memperjelas konsep abstrak, membangkitkan motivasi, mengakomodasi beragam gaya belajar, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media konvensional, seperti papan tulis dan model, tetap relevan karena praktis dan ekonomis. Sementara itu, media modern, seperti platform e-learning, video, dan aplikasi interaktif, menawarkan fleksibilitas dan pengalaman belajar yang lebih dinamis, terutama untuk pembelajaran jarak jauh.

Prinsip pemilihan media yang efektif harus mempertimbangkan relevansi dengan tujuan, karakteristik siswa, kemudahan akses, efisiensi, serta daya tarik. Salah satu inovasi paling signifikan adalah media pembelajaran berbasis AI (Artificial Intelligence), yang mampu menghadirkan pembelajaran personal dan adaptif, mengotomatisasi evaluasi, serta meningkatkan efektivitas secara signifikan.

Meskipun media modern dan berbasis AI menawarkan banyak keunggulan, penggunaan media harus dilakukan secara bijak dengan menggabungkan media konvensional dan modern (blended learning). Dengan demikian, media pembelajaran dapat optimal dalam mendukung generasi muda menghadapi tantangan global dan berkontribusi positif dalam peradaban.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghadhban, D., & Al-Twairish, N. (2020). Nabihah: An Arabic Dialect Chatbot. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(3). <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2020.0110357>
- Alhassan, N. A., Saad Albarrak, A., Bhatia, S., & Agarwal, P. (2022). A Novel Framework for Arabic Dialect Chatbot Using Machine Learning. *Computational Intelligence and Neuroscience*, 2022, 1–11. <https://doi.org/10.1155/2022/1844051>
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan media interaktif Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816–824.
- Apriliansyah, F., Ahmad, M., & Rochimah, H. (2025). ANALISIS KESENJANGAN PEMBIAYAAN PENDIDIKAN DI INDONESIA: STUDI LITERATUR TERHADAP PERBEDAAN AKSES DAN KUALITAS ANTARA SEKOLAH NEGERI DAN SWASTA DI DAERAH PERKOTAAN DAN PEDESAAN. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 753–758.
- Azhar, M., Rahmawati, M., Saputra, M. R., Mulyani, R., Nurdinah, S., Frananda, A., & Fitri, L. (2025). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital.

Ukazh: Journal of Arabic Studies, 6(1), 78–99.

- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1), 1–15.
- Azhar, M., Wahyudi, H., Promadi, & Masrun. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3160–3164. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20984>
- Azhar, M., Yolanda, D., Frananda, A., Saputra, M. R., Mulyani, R., & Nurdinah, S. (2025). Revolusi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Analisis Peran Artificial Intelligence Dalam Pengembangan Kompetensi Berbahasa. *Al-Ma'lumat: Jurnal Ilmu-Ilmu KelIslaman*, 3(2), 2025. <https://doi.org/10.56184/jam.v3i2.506>
- Dahyanti, N., Diastami, S. M., Humaira, A., & Darmansah, T. (2025). Analisis kebijakan dalam mengatasi problematika pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 87–100.
- Dewi, Z. K. (2023). Pemilihan media pembelajaran dan implementasinya dalam proses belajar mengajar. *JURNAL PENDIDIKAN YAYASAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM RENGAT*, 2(1).
- Faris, H., & Abdurrahman, M. (2023). Analisis Penerjemahan Bahasa Arab ke Bahasa Indonesia Melalui Artificial Intelligence Chat GPT. ... *Dan Pengajaran Bahasa Arab*. <http://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/afidah/article/view/1967>
- Hadi, M., & Qohar, H. A. (2024). Peran Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(6), 3010–3023.
- Hafizha, D., Ananda, R., & Aprinawati, I. (2022). Analisis pemahaman guru terhadap gaya belajar siswa di SDN 020 Ridan Permai. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 25–33.
- Hajar, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Menumbuhkan Minat Siswa Terhadap Matematika Di Madrasah Aliyah. *Jurnal El-Hamra: Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 9(3), 117–122.
- Jaya, H., Hambali, M., & Fakhurrozi, F. (2023). Transformasi pendidikan: peran pendidikan berkelanjutan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2416–2422.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Majid, M. N., & Hermawan, M. B. (2024). Perbandingan Hasil Terjemah Arab–Indonesia Antara ChatGPT dan Gemini AI. ... *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihitimam/article/view/1004>
- Nurhaliza, A. P., Wirayuda, A., Putri, D. E., Zahra, F. N. A., Tazkiyah, N. T., Nuhandini, R. S., & Alindra, A. L. (2025). Peran Teknologi sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di salah satu Sekolah Dasar Negeri Purwakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 447–452.

- Puspitasari, E., & Salimu, S. A. (2025). DINAMIKA MASYARAKAT DAN KEBUDAYAAN TERHADAP PENDIDIKAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (J-Diteksi)*, 4(1), 52–57.
- Sari, M. F., Koderi, K., Sagala, R., & Mizan, A. N. (2025). LITERATURE REVIEW: PENGGUNAAN TEKNOLOGI MEDIA ARTIFICIAL INTELLIGENCE CHATGPT UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 560–569.
- Wahyudi, H., Agustiar, A., Azhar, M., Yusriyah, Y., & Yusra, N. (2024). Research Trends On High Order Thinking Skills (HOTS) In Arabic Language Education Journals In Indonesia/Tren Penelitian High Order Thinking Skills (HOTS) Pada Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Di Indonesia. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 7(3). <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v7i3.24752>
- Warsah, I., & Nuzuar, N. (2018). Analisis Inovasi Administrasi Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran (Studi Man Rejang Lebong). *Edukasi*, 16(3), 294572.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik*, 92–101.
- Wijayanti, A., Darmawan, A. W., & Marwan, I. (2024). Isu-Isu Kontemporer Pendidikan Indonesia: Kesenjangan Pendidikan. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 187–192.
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan Gaya Belajar Siswa: Strategi dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).