

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pembelajaran merupakan bagian yang sangat fundamental supaya dapat melaksanakan bidang pendidikan dan berjalan secara sistematis pada negeri ini. Berbagai bentuk kegiatan dalam pembelajaran antara guru sebagai seseorang yang menyampaikan pesan dan peserta didik sebagai seseorang yang menerima pesan merupakan interaksi langsung. Pembelajaran diturunkan ke beberapa generasi supaya mendapatkan berbagai kebaruan yang terdapat di dunia pendidikan. Pembelajaran harus diterapkan secara maksimal agar peserta didik dapat memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan secara mendalam, serta aspek psikomotorik dan afektif menjadi lebih baik. Perkembangan teknologi informasi dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran dan subjek utama yang memegang peran penting dalam kegiatan belajar mengajar ialah peserta didik. Aktivitas pembelajaran di kelas menuntut peserta didik untuk selalu berpartisipasi aktif bahkan mampu mempelajari materi secara individual.¹

Proses pembelajaran membutuhkan peran guru karena sangat penting dan merupakan sumber acuan pada pembelajaran sehingga mampu memberikan hasil untuk membentuk kehidupan yang individual dan hidup mandiri yang ditujukan pada peserta didik.² Materi disampaikan melalui media audio visual sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan sehingga tidak hanya terpaku pada materi yang disampaikan melalui buku. Media audio visual diterapkan supaya materi dengan golongan mudah hingga sulit dapat tersalurkan dan diterima dengan maksimal oleh peserta didik.

Teknologi informasi berkembang dengan cukup pesat terutama internet dapat membuat persebaran ilmu pengetahuan lebih cepat dan luas, menerobos

¹ Fransiska, 2020, Implementasi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPS Pada Peserta didik Kelas V Sd Negeri 39 Talang Baru Kabupaten Lebong, *Skripsi*, IAIN Bengkulu, hlm. 1.

² Ninit Indah Sari, 2016, Penilaian Afektif dan Psikomotorik dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Se Kabupaten Kendal, *Skripsi*, Semarang: Universitas Negeri Semarang, hlm. 5.

batas-batas ruang, birokrasi, dan efisiensi. Beberapa program di internet memberikan akses data dan informasi yang dapat ditransfer dengan cepat, serta pengetahuan yang dapat diakses oleh pengguna secara detail, menyeluruh, cepat. Pengaruh terhadap budaya pendidikan ini muncul dan dikelola berdasarkan kondisinya.³ Teknologi saat ini secara faktual berkembang dan semakin maju sehingga beberapa alat harus disesuaikan pada teknologi yang sedang berkembang, seperti penggunaan alat dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran berupa perlengkapan audio visual dan sekolah. Hal lain yang harus disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum berupa materi, metode, dan penilaian. Ketiga bagian tersebut harus diperhatikan supaya tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan belajar peserta didik dapat tercapai.⁴

Teknologi dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif cara untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Selain itu, teknologi berperan penting bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran menggunakan teknologi dapat mempengaruhi tingkat kreativitas peserta didik dan membantu mengembangkan pembelajaran yang menarik oleh guru.⁵ Menurut Isjoni, pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi pada media pembelajaran diciptakan melalui aspek penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan semua guru harus memperhatikannya. Pertimbangan dari seorang guru sangat diperlukan karena berpengaruh pada media pembelajaran yang menggunakan berbagai variasi yang bertujuan mendapatkan pembelajaran dengan suasana kelas kondusif, materi berhasil disampaikan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁶

³ Alfian Muhammad, Muh, Yusuf Mappede, dan Anas Arfandi, 2018, Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Berbasis E-Xam Caraka di SMK Negeri 1 Bantaeng, *Jurnal Media TIK*, Vol. 1, No. 1, hlm. 26.

⁴ *Ibid*, hlm. 26.

⁵ Teuku Hariski Munazar & Ahmad Qomarudin, 2021, Pengembangan Teknik Dan Instrumen Asesmen Aspek Pengetahuan Berbasis Teknologi, *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol. 3, No. 1, hlm. 36.

⁶ Sri Marfu'ah, 2015, Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Oleh Guru Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sma Islam Hidayatullah Semarang, *Skripsi*, Semarang: Universitas Negeri Semarang, hlm. 4.

Guru sangat memanfaatkan adanya teknologi informasi yang dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien serta memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Bagi para guru, pemanfaatan teknologi ke dalam praktek proses pembelajaran menjadi sebuah inovasi untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan akademik. Hal ini disebabkan karena memiliki kemampuan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang dinamis dan memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang diinginkan oleh peserta didik. Hasrah mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan memiliki berbagai manfaat. Hal tersebut yakni meningkatkan mutu belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, memperluas akses terhadap pembelajaran dan pendidikan, mengembangkan dan mendorong konseptualisasi gagasan yang kompleks, memperdalam pemahaman mengenai materi pembelajaran yang diajarkan, menyajikan tampilan materi pembelajaran dengan cara yang menarik, dan membangun hubungan antara materi dengan kegiatan pembelajaran.⁷

Alat bantu nyata yang ada di tengah perkembangan teknologi dan sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar ialah media audio visual, dimana media tersebut digunakan untuk membantu peserta didik mencari dan mengumpulkan berbagai informasi materi ajar dengan mudah dan efisien.⁸ Pendidikan pada abad 21 semakin canggih dan memiliki pengaruh besar didalamnya, sehingga teknologi informasi sangat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen utama, yakni guru sebagai komponen pengirim pesan, peserta didik sebagai komponen penerima pesan, dan materi pembelajaran sebagai komponen itu sendiri. Kesalahan komunikasi akan terjadi jika dalam proses pembelajaran terlalu banyak materi

⁷ Edi Widiyanto, Alfina Anisnai'l Husna, Annisa Nur Sasami, Erza Fitri Rizkia, Fitriana Kusuma Dewi, dan Shindy Aura Intan Cahyani, 2021, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Journal of Education and Teaching*, Vol. 2, No. 2, hlm. 216.

⁸ _____, 2021, Pembelajaran Dengan Menggunakan Teknologi Informasi di Sekolah Dasar, <https://www.sdnduajambu.sch.id/berita/detail/152951/pembelajaran-dengan-menggunakan-teknologi-informasi-di-sekolah-dasar/> diakses pada 10 Januari 2024.

pembelajaran.⁹ Kondisi ini dapat dihindari apabila seorang guru dapat merumuskan, menyusun, dan mengembangkan strategi pembelajaran menggunakan berbagai media dan bahan belajar. Media sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media sebagai perantara yang berfungsi untuk mengurangi ketidakjelasan dalam penyampaian materi pembelajaran. Menurut Djamarah, media berfungsi untuk menyalurkan berbagai informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan bantuan sarana penunjang media.¹⁰ Proses penerapannya sangat membutuhkan komunikasi dan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap psikologi peserta didik, memicu keingintahuan yang baru dan keinginan untuk memahami materi pembelajaran, sehingga dapat mendorong stimulasi dan motivasi dalam proses pembelajaran.¹¹

Media audio visual merupakan media pembelajaran modern yang dapat didengar dan dilihat sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan zaman sekarang yakni era globalisasi.¹² Menurut Abdulhak dan Darmawan, media audio visual adalah media pembelajaran yang berupa gambar, foto, audio berupa rekaman audio, suara tertentu, dan kombinasi keduanya, seperti modifikasi rekaman video yang mengandung unsur audio dan visual.¹³ Pembelajaran menggunakan media audio visual dinilai mampu menimbulkan perasaan senang peserta didik terhadap materi yang disampaikan, bahkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sedangkan media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan. Media visual dalam proses

⁹ Muhamad Alfi Khoiruman, 2021, Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, *Kajian Linguistik*, Vol. 9, No. 2, hlm. 52.

¹⁰ Indah Ayu Ainina, 2014, Pemanfaatan Media Audio Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah, *Indonesian Journal of History Education*, Vol. 3, No. 1, hlm. 41.

¹¹ Yulita Pujilestari dan Afni Susila, 2020, Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, Vol. 19, No. 2, hlm. 41.

¹² Novika Dian Pancasari Gabriela, 2021, Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 1, hlm. 105.

¹³ Hani Sukmawardani, Rinayanti Laela Nurwulan, dan Hj. Julimawati, 2018, Peran Media Audio Visual Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Sisiwa Pada Pembelajaran Geografi DI SMA KP 1 CIPARAY, *Geoarea*, Vol 1.No. 2, hlm. 47.

pembelajaran memiliki peran penting bahkan mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik. Menurut Sahuni, media visual berfungsi sebagai media yang melibatkan indera dan bergantung pada dukungan visual untuk meningkatkan pencapaian tujuan belajar oleh guru dan peserta didik. Menurut Masani, media visual menyajikan perbedaan dari media cetak dan audio, tetapi media tersebut dapat membantu peserta didik memahami penyampaian materi oleh guru. Oleh karena itu, pemahaman peserta didik menjadi aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran.¹⁴

MAN 2 Blitar merupakan madrasah yang pada proses pembelajaran sudah ditunjang dengan adanya sarana dan prasarana yang cukup memadai guna menjalankan pembelajaran berbantuan media. Mata pelajaran Geografi fokus pada materi dan teori serta praktek lapangan yang belum tentu dilakukan, sehingga hal ini menjadikan pembelajaran oleh guru dan peserta didik kurang maksimal. Pembelajaran geografi seolah sangat mudah digampangkan. Bagi peserta didik, pemahaman terhadap pembelajaran geografi dapat terbatas karena cenderung berpusat pada materi, teoritis, berfokus di kelas dengan prosedur ketat, penggunaan media yang terbatas, dan norma yang ditetapkan dalam penilaian. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan peluang untuk berkomunikasi antara guru dan peserta didik, dan memfasilitasi keduanya dalam pertukaran perspektif yang bertujuan untuk memperoleh serta mengembangkan wawasan yang lebih mendalam dari pemahaman materi. Proses pembelajaran akan menjadi tidak efektif karena dalam proses mengajar masih konvensional yaitu ceramah sehingga peserta didik tidak antusias mengikuti pelajaran dan terkait materi yang disampaikan kurang diterima dengan jelas karena adanya daya ingat peserta didik yang berbeda baik itu rendah maupun tinggi yang akan menyebabkan peserta didik mudah lupa terhadap materi yang telah disampaikan. Bahkan hasil belajar akan mengalami penurunan apabila metode tersebut tetap diterapkan karena dinilai kurang

¹⁴ Cecep Kustandi, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Putri, M. Farhan, Nabilla Agustia, 2021, Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran, *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 10, No. 2, hlm. 292.

adanya interaksi langsung di dalam kelas. Seiring berjalannya waktu, media mulai diterapkan dan digunakan oleh guru dengan tujuan mendapatkan suasana kelas belajar yang kondusif, menyenangkan, tidak membosankan, dan minat belajar dan motivasi peserta didik dapat meningkat. Guru harus mampu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih dan memahami adanya media dapat dimanfaatkan secara maksimal dan berjalan dengan mudah yaitu menggunakan media audio visual.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan tanggal 14 Desember 2023 pada salah satu guru mata pelajaran geografi di MAN 2 Blitar, sudah diterapkan penggunaan media audio visual berupa *PowerPoint* yang disertai dengan narasi, ilustrasi gambar, maupun video yang ditayangkan saat proses pembelajaran. Penggunaan media audio visual merupakan sebagai media pendukung yang mampu menunjang tingkat pemahaman peserta didik. Metode ceramah juga diikutsertakan saat dilakukannya pembelajaran supaya terjadi interaksi langsung berupa diskusi tanya jawab antara guru dan peserta didik maupun dengan sesama peserta didik. Fasilitas yang berada di MAN 2 Blitar sudah cukup bervariasi dan lengkap untuk menunjang proses pembelajaran yaitu proyektor dan LCD yang harus bisa dimaksimalkan oleh guru supaya tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Adapun permasalahan yang terjadi walaupun sudah menggunakan media audio visual *Pertama*, tingkat pemahaman peserta didik berbeda sehingga berpengaruh pada apakah peserta didik tersebut paham atau bahkan tidak paham mengenai penyajian materi pelajaran. *Kedua*, hasil belajar peserta didik yaitu saat guru menggunakan tes lisan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman atau penguasaan materi yang telah disampaikan oleh guru terhadap peserta didik. Hasil belajar yang diperoleh dari penggunaan tes lisan hanya sedikit peserta didik yang lulus dan mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat. Hal tersebut terjadi karena peserta didik malas mengingat materi yang telah diajarkan oleh guru, maupun peserta didik dengan kemampuan berpikir yang relatif lambat sehingga sering mengalami kesulitan dalam memahami pertanyaan dan berujung tidak bisa menjawab pertanyaan.

Media audio visual merupakan gabungan dari dua media yakni media audio dan visual. Penggabungan kedua media pembelajaran ini menghasilkan media audio visual yang menyajikan gambar dan suara selama kegiatan belajar mengajar. Media audio visual memiliki 2 jenis media yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berupa *Power Point* dan *Youtube*. Kedua media tersebut biasa dikenal dengan *mixed-media*. Media *Power Point* merupakan media yang pemanfaatannya untuk menyampaikan materi maupun teori yang dituliskan melalui poin-poin teks, gambar, animasi, dan audio sehingga tujuan dalam kegiatan pembelajaran dapat tercapai dan berlangsung secara efektif dan efisien.¹⁵ Peserta didik dapat memahami berbagai penyampaian materi karena motivasi dan minat belajar sangat tinggi melalui media *PowerPoint* yang memiliki banyak fitur untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Sanaky, *PowerPoint* memiliki beberapa manfaat sebagai media pembelajaran yakni memiliki tata letak yang diatur dan dibuat secara menarik dengan memunculkan animasi, gambar, video, dan suara yang dapat meningkatkan stimulus pada keterlibatan peserta didik dalam mengamati dan mendukung kegiatan pembelajaran yang berulang.¹⁶ Penggunaan *power point* interaktif dianggap sebagai alternatif yang efektif dan memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Media *Youtube* merupakan media pendamping pada penggunaan *PowerPoint* dengan tujuan agar peserta didik memiliki gambaran secara langsung terkait materi yang telah dipaparkan. Adanya media *Youtube* diharapkan penyajian materi belajar tidak monoton dan lebih jelas. Media *Youtube* menayangkan video, gambar dengan adanya suara sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan penggunaan *mixed-media* yang telah dipaparkan diatas, guru sudah sering menerapkan penggunaan media dan materi yang disampaikan

¹⁵ Evania Eka Febriari, 2023, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Dan Video Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Kelas X Ips Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 1 Ngoro Kabupaten Mojokerto, *Skripsi*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, hlm. 4.

¹⁶ Eka Wulandari, 2022, Pemanfaatan *PowerPoint* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam *Hybrid Learning*, *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Social*, Vol. 1, No. 2, hlm. 28.

melalui *PowerPoint* didapatkan dari penerbit maupun MGMP bahkan terdapat pembuatan materi yang dilakukan secara mandiri maupun mengambil sebagian dari yang sudah ada atau *collaboration*. Guru juga menampilkan ilustrasi gambar sebagai pengganti kata-kata untuk membantu pemahaman peserta didik. Media *Youtube* juga digunakan untuk lebih memperjelas materi dengan memberikan gambaran supaya peserta didik mengetahui secara langsung dan tidak hanya angan-angan materi yang ada di *PowerPoint*. Penggunaan media *PowerPoint* dan *Youtube* akan digunakan apabila terdapat materi yang dianggap memerlukan kedua media tersebut untuk menekan pemahaman peserta didik, seperti materi Transmigrasi membutuhkan ilustrasi langsung dari media *Youtube*.

Keberhasilan implementasi penggunaan *mixed-media* berupa *PowerPoint* maupun *Youtube* dapat dilihat dari beberapa penelitian, yaitu: Evania Eka, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *PowerPoint* dan video pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik yaitu mampu mengingat materi yang telah disampaikan, mampu menjawab pertanyaan dengan benar, mampu menganalisis materi, dan mampu menjelskan materi yang diberikan.¹⁷ Fransiska, mengatakan bahwa pelaksanaan media audio visual dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V berada pada tahap sedang dan masih terdapat kendala pada pelaksanaan media audiovisual di kelas peserta didik keluar masuk kelas dan belum lengkapnya ketersediaan sarana serta pengalokasian waktu. Penggunaan media audiovisual pada pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan empati peserta didik terhadap pembelajaran IPS serta membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran.¹⁸ Sedangkan, Anik Monika, menyatakan bahwa penggunaan media audio visual *Youtube* pada kelas eksperimen dan

¹⁷ Evania Eka Febriari, 2023, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Dan Video Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 1 Ngoro Kabupaten Mojokerto, *Skripsi*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

¹⁸ Fransiska, 2020, Implementasi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPS Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 39 Talang Baru Kabupaten Lebong, *Skripsi*, Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan pada kelas kontrol, rata-rata hasil post-test kelas eksperimen adalah 83,00, dan rata-rata hasil post-test kelas kontrol adalah 75,00. Jadi, penggunaan media audio visual berbasis *Youtube* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 51 Rejang Lebong.¹⁹

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Implementasi Penggunaan Media Ajar Berbasis *Mixed-Media* Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas XI-H MAN 2 Blitar.**”

B. Fokus Penelitian

Pada penyusunan penelitian ini, penulis merumuskan beberapa masalah untuk dikaji supaya penelitian ini dapat bersifat sistematis. Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan masalah, diantaranya:

1. Bagaimana penerapan penggunaan media ajar berbasis *mixed-media* pada mata pelajaran Geografi kelas XI-H di MAN 2 Blitar?
2. Bagaimana hambatan dan tantangan penggunaan media ajar berbasis *mixed-media* pada mata pelajaran Geografi kelas XI-H di MAN 2 Blitar?
3. Bagaimana dampak penggunaan media ajar berbasis *mixed-media* pada mata pelajaran Geografi kelas XI-H di MAN 2 Blitar?

C. Tujuan Masalah

Terkait perumusan masalah yang telah penulis paparkan, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui penerapan dalam penggunaan media ajar berbasis *mixed-media* pada mata pelajaran Geografi kelas XI-H di MAN 2 Blitar
2. Untuk mengetahui hambatan dan tantangan dalam penggunaan media ajar berbasis *mixed-media* pada mata pelajaran Geografi kelas XI-H di MAN 2 Blitar
3. Untuk mengetahui dampak dalam penggunaan media ajar berbasis *mixed-media* pada mata pelajaran Geografi kelas XI-H di MAN 2 Blitar?

¹⁹ Anik Monika, 2022, Pengaruh Media Audio Visual Berbasis *Youtube* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VI Di SD Negeri 51 Rejang Lebong, *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, penulis berharap semoga dengan adanya penelitian ini dapat memperluas wawasan ilmu pengetahuan bagi yang membutuhkan dan peneliti bersifat terbuka apabila penelitian mengenai implementasi penggunaan media ajar berbasis *mixed-media* pada mata pelajaran geografi dikembangkan menjadi lebih maksimal nantinya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan peneliti mengenai implementasi penggunaan media ajar berbasis *mixed-media* pada mata pelajaran geografi kelas XI-H di MAN 2 Blitar dan memberikan pengalaman yang berkesan bagi peneliti.

b. Bagi Peserta Didik

Adanya penggunaan media pembelajaran menggunakan *mixed-media* diharapkan peserta didik dapat berfikir lebih kritis, aktif dan inovatif dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik akan mendapatkan pembelajaran geografi yang lebih baik, menarik, dan menyenangkan. Sehingga mampu memperdalam pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran.

c. Bagi Guru

Adanya penggunaan media ajar berbasis *mixed-media* diharapkan guru mampu meningkatkan profesionalisme dan memanfaatkan media *PowerPoint* dan *Youtube* sebagai media pembelajaran. Guru juga akan lebih leluasa dalam menggunakan media dan metode pembelajaran yang dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik terhadap pelajaran yang diajarkan.

d. Bagi Sekolah

Adanya penelitian ini, agar dapat memotivasi para guru untuk menggunakan media ajar berbasis *mixed-media* dan menemukan

inovasi dalam penggunaan media dan keterampilan mengajar guru serta meningkatkan kualitas pendidikan di MAN 2 Blitar