

Perubahan paradigma pembelajaran sebagaimana diamanatkan dalam Undang-undang RI No. 20 Pasal 40 Ayat (2) Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dan Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 bahwa mengajar memiliki makna pelibatan peserta didik dalam belajar atau bahasa lainnya membelajarkan siswa (*student centred*), menuntut siswa sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal. Peran pendidik dalam hal ini lebih banyak dituntut menjadi mediator atau fasilitator dalam proses pembelajaran dengan memodali diri dengan beragam strategi dan media pembelajaran untuk mampu mengabdikan diri sebagai tenaga pendidik atau guru profesional.

Media sebagai bagian integral kegiatan pembelajaran menjadi kompetensi penting yang harus dikuasai tenaga pendidik, baik guru/dosen, widyaiswara, dan profesi pendidik lainnya. Media sebagai ilmu terapan, tidak sebatas hanya pahami arti pentingnya media dalam pembelajaran namun harus dapat direalisasikan dalam praktek pembelajaran. Media sebagai temuan teknologi pembelajaran, seiring perjalanan waktu akan terus mengalami perubahan-perubahan dan tenaga pendidik dituntut memanfaatkan alat-alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Terbitnya buku ini diharapkan menjadi matahari yang mampu menjadi energi dan penerang untuk kita, khususnya bagi guru dan calon guru dalam menjadikan diri sebagai guru atau calon guru yang dirindukan kehadirannya di kelas karena mampu menjadikan materi pelajaran sebagai menu hidangan yang menyenangkan dengan memanfaatkan beragam media pembelajaran yang cocok dan terkini.

Sanabil

Puri Bunga Amanah
Jl. Kerajinan 1 Blok C/13 Mataram
Telp. 0370- 7505946
Mobile: 081-805311362
Email: sanabilpublishing@gmail.com
www.sanabilpublishing.com

ISBN 978-623-317-266-0



Dr. Supardi, M.Pd.

Dr. Supardi, M.Pd.

Model Assure untuk Mendesain Media Pembelajaran

Model Assure Untuk Mendesain Media Pembelajaran



Sanabil

**Model ASSURE
untuk Mendesain
Media Pembelajaran**

Dr. Supardi, M.Pd.

**Model ASSURE
untuk Mendesain
Media Pembelajaran**


Sanabil

Model ASSURE untuk Mendesain Media Pembelajaran

© Sanabil 2021

Penulis : Dr. Supardi, M.Pd.
Editor : Dr. Akhmad Asyari, M. Pd.
Layout : Muhammad Amalahanif
Desain Cover : Sanabil Creative

All rights reserved

Hak Cipta dilindungi Undang Undang
Dilarang memperbanyak dan menyebarkan sebagian atau keseluruhan isi buku dengan media cetak, digital atau elektronik untuk tujuan komersil tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

ISBN :
Cetakan 1 : Oktober 2021

Penerbit:
Sanabil
Jl. Kerajinan 1 Blok C/13 Mataram
Telp. 0370- 7505946, Mobile: 081-805311362
Email: sanabilpublishing@gmail.com
www.sanabil.web.id

Seorang guru yang menolak memperbarui cara-cara mengajarnya yang tidak lagi menghasilkan, ibarat orang yang terus memeras jerami untuk mendapatkan santan

&

Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan

KATA PENGANTAR DEKAN

Alhamdulillah, dan shalawat atas junjungan Nabi Muhammad SAW. sungguhpun produksi keilmuan dosen tidak akan pernah berakhir, setidaknya tuntasnya penulisan Buku Ajar dan Referensi oleh para dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram ini merupakan satu bagian penting di tengah tuntutan akselerasi pengembangan kompetensi dosen, dan penguatan blended learning sebagai implikasi dari pandemi Covid-19 saat ini.

Penerbitan Buku Ajar dan Referensi melalui program Kompetisi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram tahun 2021 adalah upaya untuk diseminasi hasil-hasil dosen dan buku ajar yang selama ini belum memperoleh perhatian yang memadai. Sebagian besar hasil riset para dosen tersimpan di lemari, tanpa terpublish, sehingga tidak accessible secara luas, baik hardcopy maupun secara online. Demikian juga buku ajar, yang selama ini hanya digunakan secara terbatas di kelas, kini bisa diakses secara lebih luas, tidak hanya mahasiswa dan dosen FTK UIN Mataram, juga khalayak luar. Dengan demikian, kebutuhan pengembangan karir dosen dapat berjalan lebih cepat di satu sisi, dan peningkatan kualitas proses dan output pembelajaran di sisi lain.

Kompetisi buku Referensi dan Buku Ajar pada tahun 2021 berjumlah 95, masing-masing buku referensi 75 judul dan buku ajar 20 judul. Di samping itu, 95 buku tersebut juga memiliki Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI, sehingga tahun 2021 menghasilkan 95 HKI dosen.

Kompetisi buku ajar dan referensi tahun 2021 berorientasi interkoneksi-integrasi antara agama dan sains, berspirit Horizon Ilmu UIN Mataram dengan inter-multi-transdisiplin ilmu yang mendialogkan metode dalam Islamic studies konvensional

berkarakteristik deduktif-normatif-teologis dengan metode humanities studies kontemporer seperti sosiologi, antropologi, psikologi, ekonomi, hermeneutik, fenomenologi dan juga dengan metode ilmu eksakta (natural scincies) yang berkarakter induktif-rasional. Buku yang dikompertisikan dan diterbitkan pada Tahun 2021 sejumlah 75 buku referensi dan 20 buku ajar untuk kalangan dosen. Disamping kompetisi buku untuk dosen, FTK UIN Mataram juga menyelenggarakan kompetisi buku bagi mahasiswa. Ada 20 judul buku yang dikompertisikan dan telah disusun oleh mahasiswa. Hal ini tentunya menjadi suatu pencapaian yang patut untuk disyukuri dalam meningkatkan kemampuan literasi dan karya ilmiah semua civitas akademika UIN Mataram.

Mewakili Fakultas, saya berterima kasih atas kebijakan dan dukungan Rektor UIN Mataram dan jajarannya, kepada penulis yang telah berkontribusi dalam tahapan kompetisi buku tahun 2021, dan tak terlupakan juga editor dari dosen sebidang dan penerbit yang tanpa sentuhan zauqnya, performace buku tak akan semenarik ini. Tak ada gading yang tak retak; tentu masih ada kurang, baik dari substansi maupun teknis penulisan, di ‘ruang’ inilah kami harapkan saran kritis dari khalayak pembaca. Semoga agenda ini menjadi amal jariyah dan hadirkan keberkahan bagi sivitas akademika UIN Mataram dan ummat pada umumnya.

Mataram, 25 Oktober 2021


Dekan
Dr. Jumarim, M.H.I
NIP.197612312005011006

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena buku referensi dengan judul “Model ASSURE untuk Mendesain Media Pembelajaran” akhirnya dapat rampung disusun dan dipublikasikan. Selawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW dan para sahabat-sahabatnya, amin.

Perubahan paradigma pembelajaran sebagaimana diamanatkan dalam Undang-undang RI No. 20 Pasal 40 Ayat (2) Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dan Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 bahwa mengajar memiliki makna pelibatan peserta didik dalam belajar atau bahasa lainnya membelajarkan siswa (*student centred*), menuntut siswa sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal. Peran pendidik dalam hal ini lebih banyak dituntut menjadi mediator atau fasilitator dalam proses pembelajaran dengan memodali diri dengan beragam strategi dan media pembelajaran untuk mampu mengabdikan diri sebagai tenaga pendidik atau guru profesional.

Media sebagai bagian integral kegiatan pembelajaran menjadi kompetensi penting yang harus dikuasai tenaga pendidik, baik guru/dosen, widyaiswara, dan profesi pendidik lainnya. Media sebagai ilmu terapan, tidak sebatas hanya pahami arti pentingnya media dalam pembelajaran namun harus dapat direalisasikan dalam praktek pembelajaran. Media sebagai temuan teknologi pembelajaran, seiring perjalanan waktu akan terus mengalami perubahan-perubahan dan tenaga pendidik dituntut memanfaatkan alat-alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Terbitnya buku ini diharapkan menjadi matahari yang mampu menjadi energi dan penerang untuk kita, khususnya bagi guru dan calon guru dalam menjadikan diri sebagai guru atau calon guru yang dirindukan kehadirannya di kelas karena mampu menjadikan materi pelajaran sebagai menu hidangan yang menyenangkan dengan memanfaatkan beragam media pembelajaran yang cocok dan terkini.

Tentunya buku ini masih jauh dari sempurna, kritik dan saran yang ada hubungannya dengan penyempurnaan buku ini sangat penulis harapkan untuk perbaikan pada edisi berikutnya.

Mataram, September 2021

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar Dekan	vii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
BAB I	
MEDIA DAN PEMBELAJARAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II	
METODE PENGEMBANGAN	
A. Pendekatan Pengembangan Model	8
B. Pengembangan Model ASSURE	12
C. Tahapan Pengembangan Model ASSURE.....	14
BAB III	
KAREKTERISTIK PESERTA DIDIK	
A. Hakikat Karakteristik Peserta Didik.....	27
B. Cara Memahami Karakteristik Anak Didik.....	32
BAB IV	
KONSEP DAN KAREKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN	
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	48
B. Peran dan Fungsi Media dalam Pembelajaran	57
C. Media sebagai Variabel Pembelajaran	65
D. Klasifikasi Media Berdasarkan Penggunaannya.....	69

BAB V

PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media	75
B. Perinsip-perinsip Pemilihan Media.....	86
C. Kriteria Pemilihan Media.....	88
D. Prosedur Pemilihan Media	95

BAB VI

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran	108
B. Variasi Penggunaan Media.....	115

BAB VII

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Evaluasi Media Pembelajaran.....	127
B. Tujuan dan Prinsip-Prinsip Evaluasi Media Pembelajaran	128
C. Kriteria Evaluasi Media Pembelajaran	130
D. Jenis dan Prosedur Evaluasi Media Pembelajaran	132
E. Pengendalian Kualitas Media Pembelajaran.....	134

BAB VIII

RAGAM PRODUKSI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan	144
B. Media Grafis	145
C. Media Overhead Projector (OHP).....	161
D. Media Power Point	166

Daftar Rujukan.....	172
---------------------	-----

BAB I

MEDIA DAN PEMBELAJARAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek), dunia pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis dan adaptif dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran, penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang semakin interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar, baik secara daring (dalam jaringan/*on-line*) maupun secara luring (diluar jaringan/*off-line*).

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam kegiatan pembelajaran, bahkan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah terintegrasi ke dalam penggunaan metode/strategi pembelajaran. Media pembelajaran termasuk salah satu unsur dinamis dalam pembelajaran dan kedudukannya memiliki peran penting dalam membantu menyajikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik kepada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Dalam pengembangan media pembelajaran yang berkualitas diperlukan sebuah perencanaan yang matang dan dukungan sumber daya yang memadai. Dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran diperlukan suatu proses yang sistematis dan sistemik berdasarkan prinsip-prinsip desain sistem instruksional (*Instructional System Design*). Sistematis artinya dilakukan secara runtut (teratur

dengan langkah-langkah tertentu), sedangkan sistemik artinya menyeluruh (*holistik*) atau *komprensif*. Proses sistematis ini menurut model ASSURE dilakukan dengan enam langkah utama yakni

- a. *Analyze learners* (Analisis karakteristik peserta didik);
- b. *State standards and objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran);
- c. *Select strategies, technology, media and materials* (Seleksi media, metode dan bahan);
- d. *Utilize technology, media and materials* (memanfaatkan bahan ajar);
- e. *Recuire leaner participation* (melibatkan peserta didik dalam pembelajaran); dan
- f. *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi).¹

Keenam langkah tersebut berfokus untuk menekankan pada pembelajaran berbasis peserta didik (*student centered*) dengan berbagai gaya belajar, dan pembelajaran dengan pola konstruktivis, yaitu peserta didik diwajibkan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi atau pesan dari pemberi pesan.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan secara sistematis diharapkan benar-benar efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tahap terakhir proses pengembangan media pembelajaran berbasis ASSURE yakni tahap evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah diproduksi. Apapun jenis media pembelajaran yang dikembangkan, baik media pembelajaran sederhana maupun yang canggih, perlu dievaluasi. Artinya, apapun jenis media pembelajaran yang dibuat atau dikembangkan, apakah media audio, video, multimedia, atau gambar, perlu dievaluasi terlebih dahulu sebelum dimanfaatkan secara luas. Evaluasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang sedang dikembangkan terjamin berkualitas baik. Oleh karena itu, untuk

¹ Kent L. Gustafson and Robert Maribe Branch. *Survey of Instructional Development Models. Fourth edition* (New York: ERIC Clearinghouse on Information and technology: 2002), h.23

memastikan kualitas media pembelajaran, perlu dilakukan evaluasi formatif yang akan mengungkapkan kelemahan atau kekurangannya dan kemudian dilakukan perbaikan-perbaik.

Banyak hasil riset yang membuktikan bahwa media sangat mendukung kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Pendidik tidak cukup jika hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan konten pembelajaran, akan tetapi juga membutuhkan sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan dari penjelasan pendidik atau guru yang dikenal dengan istilah media pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran, pendidik akan kesulitan dan banyak membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampaikan konten pembelajaran. Sebagai contoh, Anda ingin menjelaskan tentang seekor binatang purba seperti dinosaurus kepada peserta didik di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah (SD/MI), atau Anda ingin menjelaskan tentang pasar modern seperti swalayan, supermarket (Mall) kepada peserta didik yang berada di kampung pedalaman, atau Anda akan menjelaskan cara mengoperasikan *Over Head Proyektor/Over Head Transparansi* (OHP/OHT) kepada peserta didik yang sebelumnya tidak pernah mendengar dan melihat OHP/OHT sampai sekarang ini karena memang benda tersebut tergeser dengan keberadaan LCD proyektor.

Dalam menghadapi ketiga contoh kasus tersebut di atas, tidak menutup kemungkinan ada di antara kita akan bercerita tentang binatang dinosaurus, gedung supermarket (Mall) atau OHP/OHT. Anda bisa bercerita panjang-lebar mungkin karena pengalaman, membaca buku, cerita orang lain, atau pernah melihat gambar/video ketiga objek itu. Apabila peserta didik sama sekali belum tahu, belum pernah melihat dari televisi atau gambar di buku misalnya, maka betapa sulitnya anda menjelas hanya dengan kata-kata tentang objek tersebut. Kalau anda seorang yang ahli bercerita, tentu cerita anda akan sangat menarik bagi peserta didik. Namun tidak semua orang diberikan karunia kepandaian bercerita. Penjelasan dengan kata-kata mungkin akan menghabiskan waktu yang lama, pemahaman murid

juga berbeda sesuai dengan pengetahuan mereka sebelumnya, bahkan tidak menutup kemungkinan akan menimbulkan kesalahan persepsi.

Cara kedua, mungkin saja Anda akan memilih cara dengan membawa peserta didik melakukan studi wisata (*tour*) melihat atau observasi objek tersebut secara langsung. Cara ini merupakan yang paling efektif dibandingkan dengan cara yang pertama. Namun demikian, banyak aspek yang perlu dipertimbangkan diantaranya; berapa biaya yang harus dikeluarkan untuk kegiatan operasional, dan berapa lama waktu diperlukan?. Cara ini walaupun efektif namun masih kurang efisien. Letak geografis dan dukungan dana terbatas yang dimiliki sekolah/madrasah menjadi hambatan menggunakan metode karya wisata untuk tiap-tiap materi pembelajaran.

Cara ketiga, Anda bisa membawa berbagai media berupa gambar, foto, film, video tentang ketiga objek tersebut. Cara ini akan dapat membantu Anda dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik. Selain menghindari verbalisme, menghemat waktu dalam penyajian, cara ini akan lebih efektif dan efisien daripada cara pertama dan kedua. Penggunaan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran akan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena penyajiannya menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Ketiga cara di atas adalah kegiatan yang real dapat dilakukan dan dipilih oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, namun pertanyaannya adalah cara manakah yang paling efektif dan efisien? Cara pertama dengan komunikasi verbal, cara kedua dengan pelibatan langsung (*studi tour*), dan cara ketiga komunikasi interaktif melalui penggunaan media pembelajaran. Di antara ketiga cara tersebut, jika dilihat dari efektifitas pembelajaran dan efisiensi dana, maka cara yang ketiga inilah yang paling memungkinkan bisa dipilih oleh pendidik sebagai pendekatan pembelajaran di sekolah/madrasah. Oleh karena itu, kajian tentang media pembelajaran bagi pendidik (guru) dan calon tenaga pendidik menjadi sangat strategis dalam

menunjang proses dan output kegiatan pembelajaran. Ditegaskan oleh Yusufhadi Miarso setiap kegiatan pembelajaran potensi media tidak mungkin diabaikan.²

Pernyataan tersebut di atas diperkuat dengan hasil riset oleh Danim bahwa efektifitas penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan prestasi peserta didik, demikian juga sebaliknya keterbatasan media yang dipergunakan dalam kelas merupakan salah satu penyebab lemahnya kualitas layanan pendidikan/pembelajaran.³

Menjadi tanggung semua pihak, baik secara personal tenaga pendidik (guru, dosen) maupun secara institusi lembaga pendidikan seperti sekolah/madrasah dan perguruan tinggi, dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan. Salah satu kriteria untuk layanan mutu pendidikan yakni harus memiliki kompetensi tenaga pendidik yang profesional. Indikatornya sebagaimana yang dipersyaratkan UNESCO yakni: (1) Pengetahuan yang memadai (*to know*), (2) Keterampilan dalam melaksanakan tugas secara profesional (*to do*), (3) Kemampuan untuk tampil dalam kesejawatan bidang ilmu/profesi (*to be*), dan (4) Kemampuan memanfaatkan bidang ilmu untuk kepentingan bersama secara etis (*to live together*).⁴

Pandangan UNESCO tersebut sejalan dengan kebijakan pendidikan di Indonesia yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, menyatakan bahwa kompetensi guru yang baik apabila memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.⁵

² Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group, 2011, h. 457

³ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, h.1

⁴ Nizwardi Jalinus dan Arnbiyar, *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta. Kencana, h. 1

⁵ Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) pasal (8).

Kompetensi tersebut merupakan suatu atribut yang melekat pada setiap individu tenaga pendidik yang berkualitas dan unggul. Atribut tersebut adalah kualitas yang diberikan pada orang atau benda, yang mengacu pada karakteristik tertentu yang diperlukan untuk dapat melaksanakan pekerjaan secara efektif. Atribut tersebut terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan keahlian atau karakteristik tertentu.

B. Rumusan Masalah

Mengkaji masalah media pembelajaran memiliki kekhasan tersendiri dibanding dengan mengkaji disiplin ilmu pendidikan lainnya. Kekhasan tersebut dapat dilihat dari segi pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran. Suatu proses pembelajaran tidak bisa berlangsung tanpa penggunaan media pada kegiatan tersebut, artinya media merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran, sehingga yang membedakan kualitas dari suatu proses dan output kegiatan pembelajaran sangat tergantung dari dua aspek utama yakni (a) kesesuaian media yang digunakan dengan tujuan pembelajaran, dan (b) kompetensi seorang tenaga pendidik dalam menggunakan media.

Untuk menunjang Berdasarkan kedua hal tersebut, dalam konteks kajian pengembangan buku referensi ini ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana relevansi model ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah/madrasah?
2. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis model ASSURE dalam menunjang kualitas proses pembelajaran di sekolah/madrasah?

C. Kegunaan Penelitian

Dalam buku referensi ini mengelaborasi produk desain hasil pengembangan media pembelajaran berbasis ASSURE yang

diharapkan akan dapat bermanfaat secara kelembagaan dan berdampak luas;

1. Secara kelembagaan produk pengembangan ini sebagai salah satu alternatif dalam upaya pengembangan kurikulum dan pembelajaran yang berkualitas, baik yang berkenaan desain perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran.
2. Secara teoritis buku referensi ini diharapkan dapat menghasilkan prinsip-prinsip dan dalil-dalil pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran mata kuliah yang bersifat teoritis pada umumnya dan mata kuliah media pembelajaran pada khususnya.
3. Bagi pendidik dan tenaga kependidikan, buku referensi ini bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif pegangan dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga diharapkan mampu meningkatkan proses interaksi pembelajaran terutama dalam mata kuliah yang bersifat aplikatif seperti mata kuliah media pembelajaran.
4. Bagi mahasiswa dan masyarakat secara umum, diharapkan akan dapat meningkatkan penguasaan materi, motivasi, kepercayaan diri, dan pembaca lainnya tanggung jawab dalam proses pembelajaran karena mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

BAB II

METODE

PENGEMBANGAN

A. Pendekatan Pengembangan Model

Pengembangan model pada prinsipnya dilakukan untuk memenuhi tuntutan kebutuhan yang terjadi akibat adanya perbedaan karakteristik, situasi, dan kondisi lingkungan. Demikian pula model-model sebelumnya dikembangkan untuk memenuhi tuntutan kebutuhan dan sekaligus memberi solusi pada penyelesaian permasalahan yang ada. Perubahan zaman yang terjadi secara cepat melahirkan berbagai permasalahan baru. Kondisi itu membuat manusia selalu berhadapan dengan berbagai kebutuhan atau masalah. Tuntutan untuk memenuhi kebutuhan dan menjawab masalah yang terjadi yang mengharuskan pentingnya model dikembangkan secara terus-menerus. Pengembangan model merupakan salah satu kategori model penelitian pengembangan (*Research and Development*). *Research and development is a process used to develop and validate educational product*¹ (penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan).

Model menurut makna leksikal adalah pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang dibuat atau dihasilkan. Makna ini diperluas dalam berbagai bidang ilmu atau multidisiplin sesuai tingkat kedinamisannya. Pada konteks yang lebih spesifik, model merupakan abstraksi dari dunia nyata menurut sudut pandang tertentu, yang berarti sebagai buatan manusia dalam menganalisis

¹ Dick, Walter Dick. Lou Garey, dan James O. Carey. *The Systematic Design of Instruction*. Six Edition (New York: Pearson, 2009) h.12

suatu permasalahan yang sudah ditentukan. Ada anggapan yang menyatakan bahwa seakan-akan terdapat model sistem yang bersifat universal, yaitu dapat berlaku dimana saja dan kapan saja. Anggapan seperti itu keliru, sebab untuk permasalahan tertentu memerlukan model tertentu pula. Pendapat ini menilai model dari sudut pandang konteks permasalahan yang terjadi akibat karakteristik, lingkungan, dan suasana yang berbeda. Model dapat dikembangkan secara efektif, jika suasana dan kondisinya sesuai konsep dasar pengembangannya. Hal ini menggambarkan bahwa model yang dikembangkan hanya mampu digunakan pada kondisi tertentu.

Terkait dengan dinamika perubahan yang melahirkan perkembangan model pembelajaran, Joyce and Weil menjelaskan tiga perkembangan penting yang berlangsung selama empat puluh tahun, yaitu (1) penelitian model pembelajaran berkembang secara terus-menerus; (2) perkembangan model yang dikombinasi dengan kurikulum memiliki suatu kekuatan besar; (3) perkembangan teknologi elektronik dengan memperluas perpustakaan kelas untuk kepentingan informasi dalam kelas.² Ketiga komponen ini mencerminkan model bersifat dinamis dan menjadi acuan pengembangan kurikulum.

Pengembangan model pembelajaran sebagai inovasi pengembangan pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Konsep itu dijelaskan oleh Miarso dengan menunjukkan ciri-cirinya sebagai berikut: (1) meningkatnya daya muat untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, dan menyajikan informasi; (2) kecepatan penyajian informasi yang meningkat; (3) miniaturisasi perangkat keras yang disertai dengan ketersediaannya yang melimpah; (4) keragaman pilihan informasi yang melayani berbagai macam kebutuhan; (5) biaya perolehan informasi, terutama biaya untuk transmisi data yang cepat

² Bruce Joyce, Marshal Weil, and Emily Chalhoun, *Model-model Pengajaran terjemahan Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hh. xv-xvi.

dalam jarak jauh secara relatif semakin turun; (6) kemudahan penggunaan produk teknologi komunikasi dan informasi; (7) kemampuan distribusi informasi yang semakin cepat dan luas, dan karena itu informasi lebih mudah diperoleh dengan menembus batas-batas geografis, politis, maupun kedaulatan; (8) meningkatnya kegunaan informasi dengan keanekaragaman pelayanan yang dapat diberikan, sehingga memungkinkan pemecahan masalah yang ada secara lebih baik serta dibuatnya prediksi masa depan yang lebih tepat.³ Ciri-ciri dimaksud digambarkan oleh Tofler sebagai gelombang ketiga dalam perkembangan teknologi, yaitu zaman lahirnya revolusi teknologi elektronik dan informatik.

Dryden and Vos mencermati hal di atas sebagai suatu revolusi cara belajar. Salah satu keyakinannya, revolusi belajar adalah dunia sedang bergerak dengan cepat melalui titik-balik sejarah yang sangat menentukan.⁴ Cara hidup, berkomunikasi, berpikir, dan cara mencapai kesejahteraan turut berubah. Revolusi ini mempengaruhi semua tingkat dan jenjang pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Revolusi cara belajar mengubah paradigma pembelajaran dari berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada siswa, dari menggunakan media tunggal menjadi menggunakan multimedia, dari belajar pasif menjadi belajar aktif, dari berpikir fakta menjadi berpikir kritis, dari berpikir abstrak menjadi berpikir konkret, dan dari model kerja sendiri menjadi kerja kolaboratif. Perubahan yang demikian menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Informasi yang kompleks sekalipun dapat diingat, jika benar-benar siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Upaya untuk mewujudkan cara belajar seperti yang dideskripsikan di atas dapat dilakukan dengan mengembangkan model pembelajaran yang tepat sesuai situasi, kondisi, dan

³ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Dian Kencana, 2006), hh. 487-488.

⁴ Gardon Dryden & Jeannette Vos, *Revolusi Cara Belajar* terjemahan Ahmad Baiquni (Bandung: Mizan Pustaka, 2003), h. 19.

karakteristik lingkungan siswa, yang hasilnya akan menjadi acuan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Cara mengembangkan model pembelajaran seperti dimaksud, dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu (1) mengembangkan model dengan mengacu pada salah satu model yang ada; dan (2) mengembangkan model pembelajaran baru dengan mengkombinasikan berbagai model sebelumnya.⁵ Kedua cara tersebut proses pengembangannya didesain dengan mengacu pada kebutuhan.

Model pembelajaran ditinjau dari sudut pandang penelitian dapat dinilai sebagai suatu perkiraan dari kenyataan yang sebenarnya. Pandangan itu yang membuat peneliti mustahil mengembangkan model pembelajaran yang benar-benar sama dengan realitas yang sesungguhnya karena di dalamnya terdapat sejumlah interpretasi. Semua model yang disusun dan dikembangkan pasti memiliki keterbatasan-keterbatasan dan asumsi-asumsi tertentu. Oleh karenanya model pembelajaran yang diteliti harus disertai asumsi-asumsi tertentu secara tersurat, sehingga hasilnya dapat berfungsi sebagai acuan untuk penyelesaian masalah tertentu.

Model pembelajaran yang disusun dengan asumsi yang lebih luas, memiliki banyak kelemahan dibanding dengan model yang disusun dengan asumsi yang terbatas. Kelemahannya, yaitu dapat memunculkan asumsi yang luas dan interpretasi yang tak dapat diukur secara objektif. Walaupun terbatas, tetapi semua model yang dikembangkan memiliki tujuan, yaitu untuk membantu merepresentasikan konsep ke dalam realita yang ada.

Pengembangan model-model itu ada yang berorientasi umum dan ada yang berorientasi khusus. Model yang berorientasi umum adalah model berskala makro yang dikembangkan untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran secara umum; sedangkan model berorientasi khusus adalah model berskala mikro yang dikembangkan untuk menyelesaikan masalah-masalah khusus

⁵ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004)*, h.61

dalam pembelajaran. Mengacu pada dua orientasi tersebut, pada buku ini dielaborasi model yang berorientasi mikro dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah khusus dalam pembelajaran.

Diketahui bahwa ada banyak ragam model yang dipilih untuk dikombinasi dalam pengembangan pembelajaran di antaranya: model (1) Borg and Gall, (2) Dick and Carey, (3) ASSURE yang dikembangkan oleh Smaldino, dkk., (4) Kemp, dkk., (5) ADDIE yang dikembangkan oleh Molenda, dkk., (6) PPSI, (7) MPI yang dikembangkan oleh Suparman, dan (8) Model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel.⁶

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran ini memilih menggunakan model ASSURE yakni sebuah model yang digunakan untuk pengembangan jenis media yang tepat dalam proses pembelajaran. Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Model ini, berorientasi pada keaktifan peserta didik. Strategi pembelajarannya melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta pembelajar di lingkungan belajar. ASSURE model didesain untuk membantu pendidik atau guru dalam merancang rencana pembelajaran yang terintegrasi dan efektif dengan menggunakan media dan teknologi dalam ruang belajar di sekolah/madrasah.

B. Pengembangan Model ASSURE

Model ASSURE adalah salah satu model yang bisa membantu pendidik untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Model ASSURE ini

⁶ Supardi. 2020. *Landasan Pengembangan Bahan Ajar: Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar Berbasis Kontekstual*. Mataram. Sanabil. hal. 28-29.

merupakan salah rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Model ASSURE dicetuskan oleh Heinich, dkk sejak tahun 1980-an, dan terus dikembangkan oleh Smaldino, dkk pada tahun 2000-an. Meskipun model ini berorientasi pada kegiatan pembelajaran yang membuat peserta didik aktif, model ini tidak menyebutkan strategi pembelajaran secara eksplisit. Strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta peserta didik di kelas. Model pembelajaran ASSURE sangat membantu dalam merancang program dengan menggunakan berbagai jenis media.

Model ASSURE merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi kelas. Menurut Heinich et. al. model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

- a. *Analyze learners* (Analisis karakteristik peserta didik);
- b. *State standards and objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran);
- c. *Select strategies, technology, media and materials* (Seleksi media, metode dan bahan);
- d. *Utilize technology, media and materials* (memanfaatkan bahan ajar);
- e. *Recuire leaner participation* (melibatkan peserta didik dalam pembelajaran); dan
- f. *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi).⁷

⁷ Kent L. Gustafson and Robert Maribe Branch. *Survey of Instructional Development Models. Fourth edition* (New York: ERIC Clearinghouse on Information and technology: 2002), h.23

Keenam langkah tersebut berfokus untuk menekankan pada pembelajaran berbasis peserta didik (*student centered*) dengan berbagai gaya belajar, dan pembelajaran dengan pola konstruktivis, yaitu peserta didik diwajibkan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi atau pesan dari pemberi pesan. Secara lengkap model ASSURE ini dapat divisualisasikan seperti gambar 2.1 berikut ini.

A	Analyze Learner
S	State Objectives
S	Select Methods, Media, Materials
U	Utilize Media and Materials
R	Require Learner Participation
E	Evaluate and Revise

Gambar 2.1: Model ASSURE⁸

C. Tahapan Pengembangan Model ASSURE

Sebagaimana diketahui bahwa ada enam tahapan dalam pengembangan model ASSURE meliputi *Analyze learners* (Analisis karakteristik peserta didik), *State standards and objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran), *Select strategies, technology, media and materials* (Seleksi media, metode dan bahan), *Utilize technology, media and materials* (memanfaatkan bahan ajar), *Require learner participation* (melibatkan peserta didik dalam pembelajaran), dan *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi). Secara lengkap diuraikan sebagai berikut;

1. *Analyze Learner* (Analisis Pembelajar)

Tujuan utama dalam menganalisis kebutuhan belajar peserta didik yakni untuk mendapatkan tingkatan pengetahuan dan kebutuhan yang diharapkan dicapai dalam pembelajaran

⁸ Benny A. Pribadi, *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses* (Jakarta: Dian Rakyat. 2011). h. 4.

secara maksimal. Analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi :

a. *General Characteristics* (Karakteristik Umum)

Karakteristik umum siswa dapat ditemukan melalui variable yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik. Semua variabel konstan tersebut, menjadi patokan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan pelajaran.

b. *Specific Entry Competencies* (Mendiagnosis kemampuan awal pembelajar)

Penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal peserta didik merupakan sebuah subyek patokan yang berpengaruh dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi peserta didik Hal ini akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar penyampain materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

c. *Learning Style* (Gaya Belajar)

Gaya belajar yang dimiliki setiap pembelajar berbeda-beda dan mengantarkan peserta didik dalam pemaknaan pengetahuan termasuk di dalamnya interaksi dan cara merespon dengan emosi ketertarikan terhadap konten pembelajaran. Menurut DePorter dan Mike,⁹ terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki peserta didik yaitu: 1. Gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca 2. Gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan

⁹ DePorter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 2013. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa Learning. hal.112

serius, 3. Gaya belajar kinestetik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

2. *State Standards and Objectives (Menentukan Standard Dan Tujuan)*

Tahap selanjutnya dalam model ASSURE adalah merumuskan standar dan tujuan. Standar merupakan ukuran atau barometer yang dimiliki peserta didik. Sedangkan tujuan merupakan target yang akan dicapai oleh peserta didik. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat. Ada beberapa hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam menyusun tujuan pembelajaran.

a. Pentingnya Merumuskan Tujuan dan Standar dalam Pembelajaran.

Dasar dalam penilaian pembelajaran ini menunjukkan pengetahuan dan kompetensi seperti apa yang nantinya akan dikuasai oleh peserta didik. Selain itu juga menjadi dasar dalam pembelajaran peserta didik yang lebih bermakna. Sehingga sebelumnya peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam partisipasi dan keaktifannya dalam pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya¹⁰ berikut ini:

- 1) Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran.

¹⁰ Wina Sanjaya (2008 : 122-123)

- 2) Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar peserta didik.
- 3) Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran.
- 4) Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai control dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran yang Berbasis ABCD

Menurut Smaldino, dkk.,¹¹ setiap rumusan tujuan pembelajaran yang baik sifatnya harus jelas dan lengkap. Kejelasan dan kelengkapan itu sangat membantu dalam menentukan model belajar, pemanfaatan media dan sumber belajar. Salah satu rumusan baku perumusan tujuan pembelajaran yang jelas dan lengkap dapat menggunakan pola ABCD (*Audience, Behavior, Condition dan Degree*). Secara lengkap dijabarkan sebagai berikut:

A = audience

Peserta didik dengan segala karakteristiknya sangat perlu diperhatikan dalam menyusun tujuan pembelajaran. Siapa pun peserta didik, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya harus jelas dan rinci.

B = behavior

Behavior merupakan perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perilaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati, contohnya; menunjukkan, mendeskripsikan, menjelaskan, membedakan, mengkalasifikasi, menganalisis

¹¹ Smaldino, E.S., dkk. 2008. *Instructional Technology and Media For Learning*. New Jersey: Upper Saddle River

dan sejenisnya. Kata kerja yang tidak operasional sangat sulit diukur keberhasilan atau ketercapainya, sebagai contoh istilah mengetahui, menghayati, mempercayai dan sejenisnya.

C = conditions

Situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi peserta didik dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung.

D = degree

Degree merupakan kriteria ketercapaian atau derajat/tingkat keberhasilan yang dicapai setelah proses pembelajaran berlangsung. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam presentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi.

c. Tujuan Pembelajaran dan Perbedaan Individu

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, alternatif yang bisa digunakan mastery learning yakni kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap-tiap individu.

3. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials (Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar)*

Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematika pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar.

a. Memilih Strategi Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi peserta didik yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung model ARCS (*attention, relevant, confident dan satisfaction*)¹². ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention* (perhatian) peserta didik, pembelajaran yang baik harus berhubungan atau memiliki *relevant* dengan keutuhan dan tujuan. *Confident*, desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh peserta didik dan *Satisfaction* dari segi usaha belajar peserta didik.

Strategi pembelajaran dapat terlebih dahulu menentukan metode yang tepat. Beberapa metode yang dianjurkan untuk digunakan diantaranya

- 1) Belajar Berbasis Masalah (*problem-based learning*). Metode belajar berbasis masalah melatih ketajaman pola pikir metakognitif, yakni kemampuan strategis dalam memecahkan masalah.
- 2) Belajar Proyek (*project-based learning*). Belajar proyek adalah metode yang melatih kemampuan peserta didik untuk melaksanakan suatu kegiatan di lapangan.

¹² (Smaldino dari Keller,1987)

Proyek yang dikembangkan dapat pekerjaan atau kegiatan sebenarnya atau berupa simulasi kegiatan.

- 3) Belajar Kolaboratif (*colabotative learning*). Metode belajar kolaboratif ditekankan agar peserta didik mampu berlatih menjadi pimpinan dan membina koordinasi antar teman sekelasnya.¹³
- b. Memilih teknologi dan media yang sesuai dengan bahan ajar.

Dari beberapa pandangan sebelumnya dapat diketahui bahwa media merupakan alat untuk perangsang bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pembelajaran, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.¹⁴

Pandangan berbeda dijelaskan oleh Gerlach bahwa media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Memilih format media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik. Peran media pembelajaran menurut Smaldino, dkk¹⁵ adalah memilih, mengubah, dan merancang materi. Dalam memilih materi yang tersedia dapat melibatkan spesialis teknologi pendidikan (Teknolog) atau pakar media

¹³ Dewi Salma Prawiradilaga, 2007):

¹⁴ dalam Sanjaya (2008 : 204)

¹⁵ Smaldino, dkk (2001)

pembelajaran dan melakukan survei panduan referensi sumber dan media.

Dalam langkah ini, pendidik akan membangun jembatan antara peserta didik dan tujuan rencana sistematis untuk menggunakan media dan teknologi. Metode, media dan materi harus dipilih secara sistematis. Setelah mengetahui gaya belajar peserta didik dan memiliki gagasan yang jelas tentang apa yang akan disampaikan, maka ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, diantaranya:

- 1) Metode pembelajaran yang digunakan harus tepat untuk memenuhi tujuan pembelajaran bagi peserta didik. Karena diketahui bahwa setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan sekaligus memiliki kelemahan sehingga penting dipertimbangkan dalam memilih yang lebih unggul daripada yang lain atau yang memberikan semua kebutuhan dalam belajar bersama, seperti kerja kelompok.
- 2) Media yang cocok untuk dipadukan dengan metode pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan peserta didik. Media bisa berupa teks, gambar, video, audio, dan multimedia komputer. Penyampaian dapat disajikan dengan mencari materi yang tersedia untuk mendukung penyampaian. Materi harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 3) Materi yang disediakan untuk peserta didik sesuai dengan yang dibutuhkan dalam menguasai tujuan pembelajaran. Materi dapat berupa program perangkat lunak khusus, musik, kaset video, gambar, dan peralatan seperti overhead projector, komputer, printer, scanner, televisi dan lain-lain. Materi perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik atau

tempat pembelajaran dan peralatan yang tersedia di sekolah/madrasah.

4. *Utilize Technology, Media and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar)

Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini,yaitu:

- a. Mengecek bahan/mereview materi (masih layak pakai atau tidak).

Pendidik atau guru harus melihat dulu materi sebelum menyampaikannya ke dalam kelas dan selama proses pembelajaran pendidik harus menentukan materi yang tepat untuk audiens dan memperhatikan tujuannya.

- b. Mempersiapkan bahan

Pendidik atau guru harus mengumpulkan semua materi dan media yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik. Pendidik harus menentukan urutan materi dan penggunaan media. Pendidik juga perlu melakukan uji coba media terlebih dahulu untuk memastikan keadaan media.

- c. Mempersiapkan lingkungan belajar.

Pendidik atau guru harus mampu mengatur fasilitas yang digunakan peserta didik dengan tepat dari materi dan media sesuai dengan lingkungan sekolah/madrasah.

- d. Mempersiapkan peserta didik

Salah satu cara mempersiapkan peserta didik dalam belajar yakni dengan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut sebagai dasar untuk mengukur tingkat ketercapaian pembelajaran.

- e. Menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar)

Mengajar dan belajar harus menjadi pengalaman yang mengesankan oleh kedua belah pihak. Sebagai tenaga

pendidik dapat memberikan pengalaman belajar mengajar/ presentasi dengan projector, demonstrasi, latihan, atau tutorial materi. Sebagai peserta didik memiliki pengalaman dalam yang mengesankan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dari proses pembelajaran.

5. *Require Learner Paricipation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik)

Dalam paradigma kurikulum pendidikan nasional saat ini yakni kurikulum 2013, tujuan utama pembelajaran yakni adanya pelibatan aktif peserta didik dalam mencari, menemukan dan mengembangkan materi pembelajaran dari media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan member informasi kepada siswa. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, dimana para siswa akan menerima umpan balik informative untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

Partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran meliputi aspek fisik maupun psikisnya untuk mencapai suatu tujuan yaitu hasil belajar yang memuaskan. Berbagai macam partisipasi siswa di dalam kelas tersebut akan mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri, dimana dengan partisipasi yang tinggi akan tercipta suasana pembelajaran yang efektif.

Partisipasi aktif pada pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan yang bermakna. Dengan berpartisipasi aktif akan berperan dalam proses perkembangan dirinya sendiri sehingga secara sadar akan menuntun kemandirian sekaligus belajar bagaimana berinteraksi sosial dengan sesama. Tidak ada proses belajar

tanpa partisipasi dan keaktifan peserta didik yang belajar. Setiap peserta didik pasti aktif dalam belajar, hanya yang membedakannya adalah kadar/bobot keaktifannya dalam belajar. kadar keaktifan itu dengan kategori rendah, sedang dan tinggi. Guru dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dengan melakukan berbagai kegiatan yang dapat direncanakan sebelumnya. Kebanyakan peserta didik tidak akan melakukan partisipasi aktif dengan inisiatif mereka sendiri tanpa stimulus dan dorongan yang dilakukan oleh pendidik melalui berbagai metode yang telah disiapkan. Untuk itu diperlukan kreatifitas dan komitmen pendidik dalam memberikan dorongan-dorongan tersebut agar peserta didik terbiasa dan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pengajar/guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik akan tetapi harus mampu membawa sikap untuk aktif dalam berbagai bentuk belajar. Guru harus dapat mengarahkan peserta didik untuk lebih berperan serta lebih terbuka dan sensitif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang hidup, yaitu ada interaksi antar guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Dengan melibatkan siswa berperan dalam kegiatan pembelajaran, berarti kita mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh.

6. Evaluate And Revise (Mengevaluasi dan Merevisi).

Tahap keenam dari prosedur ASSURE yakni mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang dipilih atau digunakan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari hasil evaluasi akan diperoleh kesimpulan

bahwa apakah teknologi, media dan materi yang kita pilih sudah baik, atau harus diperbaiki lagi.

Berkaitan dengan evaluasi, evaluasi dilakukan sebelum, selama dan sesudah pembelajaran. Sebagai contoh, sebelum proses pembelajaran, karakteristik peserta didik diukur guna memastikan apakah ada kesesuaian antara keterampilan yang dimiliki peserta didik dengan metode dan bahan ajar yang akan digunakan. Selama dalam proses pembelajaran, evaluasi bisa dilakukan menggunakan umpan balik, evaluasi diri atau kuis pendek. Evaluasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung memiliki tujuan untuk mendiagnosa atau mendeteksi dan mengoreksi masalah pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang ada. Sedangkan sesudah pembelajaran, evaluasi dilakukan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik. Evaluasi bukanlah tujuan akhir pembelajaran, namun sebagai titik awal menuju siklus berikutnya.

Langkah terakhir dalam siklus pembelajaran ini adalah melihat kembali dan mengamati hasil data evaluasi yang telah terkumpul. Pengajar harus melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan serta masing-masing komponennya termasuk dalam penggunaan media pembelajarannya.

Ada beberapa fungsi dari kegiatan evaluasi bagi banyak pihak diantaranya :

- a) Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi peserta didik.
- b) Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian peserta didik dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan.
- c) Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.

- d) Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan peserta didik secara individual dalam mengambil keputusan.
- e) Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai
- f) Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum, pengambil kebijakan.

Setelah proses evaluasi selesai, maka saatnya pendidik atau guru menentukan langkah tindak lanjut, yaitu melakukan revisi dari segala perangkat pembelajaran, terutama media pembelajaran yang telah digunakan. Revisi media dan perangkat pembelajaran yang lainnya merupakan ikhtiar pendidik dalam meningkatkan proses pembelajarannya.

BAB III

KAREKTERISTIK PESERTA DIDIK

A. Hakikat Karakteristik Peserta Didik

Salah satu variable penting dalam kegiatan pembelajaran adalah peserta didik. Peserta didik sebagai obyek pembelajaran suatu institusi pendidikan, baik lembaga formal seperti sekolah/madasah, pendidikan tinggi maupun lembaga non formal seperti yayasan, kursus dan sejenisnya, karakteristik peserta didik menjadi sangat penting untuk diperhatikan. Ketidaktuntasan dalam memahami karakteristik peserta didik menjadi boomerang dalam kegiatan pembelajaran.

Karakteristik peserta didik dalam belajar sangat variative atau berbeda-beda, diantaranya dapat dilihat dari bakat, minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir dan kemampuan awal yang telah dimilikinya. Karakteristik peserta didik merupakan totalitas kemampuan dan perilaku yang ada pada pribadi mereka sebagai hasil dari interaksi antara pembawaan dengan lingkungan sosialnya, sehingga menentukan pola aktivitasnya dalam mewujudkan harapan dan meraih cita-cita. Dengan demikian maka peran pendidik atau guru sangat penting memahami karakteristik awal anak didik sehingga ia dapat dengan mudah untuk mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran termasuk juga pemilihan strategi pengelolaan, media pembelajaran, dan hal-hal yang berkaitan dengan bagaimana menata pengajaran. Kesesuaian komponen pembelajaran dengan karakteristik peserta didik akan melahirkan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan bermakna.

Ardhana¹ menegaskan bahwa karakteristik peserta didik merupakan salah satu variabel dalam desain pembelajaran yang biasanya didefinisikan sebagai latar belakang pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik termasuk aspek-aspek lain yang ada pada diri mereka seperti kemampuan umum, ekspektasi terhadap pembelajaran dan ciri-ciri jasmani serta emosional siswa yang memberikan dampak terhadap keefektifan belajar.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman atas karakteristik peserta didik dimaksudkan untuk mengenali ciri-ciri dari setiap peserta didik yang nantinya akan menghasilkan berbagai data terkait siapa peserta didik dan sebagai informasi penting yang nantinya dijadikan pijakan dalam menentukan berbagai metode, media dan sumber belajar yang optimal guna mencapai keberhasilan kegiatan pembelajaran

Menurut Meriyanti² ada empat pokok hal dominan dari karakteristik siswa yang harus dipahami oleh pendidik yaitu :

- a. Kemampuan dasar seperti kemampuan kognitif atau intelektual.
- b. Latar belakang kultural lokal, status sosial, status ekonomi, agama, adat istiadat, dan lingkungan sekitar.
- c. Perbedaan-perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, bakat dan minat,
- d. Cita-cita, pandangan ke depan, keyakinan diri, daya tahan, etos kerja dan komitmen.

Dengan mengetahui karakteristik peserta didik tersebut, dapat diidentifikasi beberapa keuntungan atau kelebihan yakni:

¹ Asri Budiningsih (2017: 11) Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Dalam Penelitian Dan Metode Pembelajaran

² Meriyati, 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*, Lampung: Fakta Fress IAIN Raden Intan. hal.9.

- a. Memperoleh informasi yang lengkap dan akurat berkenaan dengan kemampuan serta karakteristik awal siswa sebelum mengikuti program pembelajaran tertentu.
- b. Menyeleksi tuntutan, bakat, minat, kemampuan, serta kecenderungan peserta didik berkaitan dengan pemilihan program-program pembelajaran tertentu yang akan diikuti mereka.
- c. Menentukan desain program pembelajaran dan atau pelatihan tertentu yang perlu dikembangkan sesuai dengan kemampuan awal peserta didik.

Bagi pendidik yang ingin mengetahui karakteristik kemampuan awal peserta didik, dapat dilakukan dengan pemberian tes (pre-test). Tes yang diberikan dapat berkaitan dengan materi ajar sesuai dengan panduan kurikulum. Selain itu pendidik dapat melakukan wawancara, observasi dan memberikan kuesioner kepada peserta didik, guru yang mengetahui kemampuan peserta didik atau calon peserta didik, serta guru yang biasa mengampu pelajaran tersebut. Teknik untuk mengidentifikasi karakteristik siswa adalah dengan menggunakan kuesioner, interview, observasi dan tes latar belakang siswa.

Pendidik juga perlu mempertimbangkan dalam mempersiapkan materi yang akan disajikan, di antaranya yaitu faktor akademis dan faktor sosial.³ Faktor akademis, yang akan dikaji meliputi; tujuan pembelajaran, jumlah siswa di dalam kelas, rasio pendidik atau guru dengan peserta didik, indeks prestasi, tingkat inteligensi siswa. Faktor sosial dapat meliputi lingkungan sekitar belajar, kematangan berfikir, sosial-ekonomi, bakat, minat, motivasi belajar, gaya belajar, dan kemampuan berfikir, dan kecendrungan belajar.

Banyak hasil penelitian yang mengungkapkan arti pentingnya karakteristik peserta didik sebagai acuan dalam pengembangan pembelajaran. Menurut Suhardjono⁴ menemukan bahwa perbedaan

³ Ibit, hal. 11.

⁴ Suhardjono (1990)

karakteristik siswa dan pengorganisasian materi pembelajaran berpengaruh terhadap perolehan dan retensi belajar. Penelitian Lusiana⁵ tentang penggunaan strategi penataan isi mata kuliah yang berkaitan dengan gaya kognitif mahasiswa berpengaruh terhadap perolehan belajar. Degeng⁶ dalam penelitiannya yang berjudul *Interactive Effects of Instructional Strategies and Learner Characteristics on Learning Effectiveness, Efficiency, and Appeal* menyimpulkan adanya interaksi antara strategi pengorganisasian materi pembelajaran dan karakteristik siswa pada keefektifan belajar. Mereka berusaha menguji kesahihan variabel-variabel pembelajaran tersebut, dan menemukan bahwa peluang terjadinya interaksi antara variabel metode (pengorganisasian materi pembelajaran) dan variabel kondisi (karakteristik siswa) pada keefektifan belajar adalah besar. Hal senada juga dibuktikan oleh Anitah⁷ melalui konteks pembelajaran bidang studi yang berbeda.

Pembuktian juga dilakukan oleh para peneliti pada dekade tahun-tahun terakhir ini. Hasil penelitian Triyono⁸ menunjukkan adanya interaksi antara strategi pembelajaran yang digunakan dosen dengan karakteristik mahasiswa yang berupa kemampuan analitiknya. Bagi mahasiswa yang memiliki kemampuan analitik tinggi, penggunaan strategi pembelajaran lengkap memberikan hasil ketrampilan pneumatik yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan strategi pembelajaran demonstrasi. Sebaliknya, strategi pembelajaran demonstrasi lebih tepat digunakan bagi mahasiswa dengan kemampuan analitik lebih rendah. Kelompok mahasiswa

⁵ Lusiana. 1992. "Pengaruh Interaktif antara Penggunaan Strategi Penataan Isi Matakuliah dan Gaya Kognitif Mahasiswa terhadap Perolehan Belajar". *Tesis, tidak dipublikasikan*. Malang: PPs IKIP Malang.

⁶ Degeng, N.S. 1998. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.

⁷ Anitah. 1996. "Penerapan Teori Elaborasi untuk Meningkatkan Perolehan Belajar Teori Musik Dasar Mahasiswa PGSD". *Tesis, tidak dipublikasikan*. Malang: PPs. Universitas Negeri Malang.

⁸ Triyono, M. B. 2008. "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemampuan Analitik terhadap Keterampilan Pneumatik Mahasiswa Teknik Mesin UNY". *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, Vol. 1, No. XI, hal.1-17

dengan kemampuan analitik lebih rendah memerlukan bimbingan selama proses pembelajaran. Contoh-contoh dan petunjuk dosen merupakan panduan yang sangat menolong pada saat mereka bekerja. Berdasarkan temuan ini disarankan agar pendidik (dosen) dalam menggunakan strategi pembelajaran mempertimbangkan kemampuan analitik mahasiswa agar penguasaan belajar mereka meningkat.

Haryanto⁹ dalam penelitiannya yang berjudul Efikasi Diri, Kualitas Pengajaran, Sikap Positif dan Kinerja Akademis Mahasiswa menemukan bukti bahwa semakin tinggi tingkat efikasi diri, semakin tinggi pula kesiapan mahasiswa dalam mempersiapkan dan menjalani proses perkuliahan. Efikasi diri (*self efficacy*) diartikan sebagai tingkat kesiapan siswa dalam mengorganisasi diri untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mencapai kinerja akademis yang diharapkan. Temuannya memberikan pemahaman tentang perlunya efikasi diri siswa dalam upaya meningkatkan pencapaian kinerja akademis. Efikasi diri dapat ditingkatkan melalui perencanaan dan tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemauan siswa untuk berprestasi.

Dukungan lain datang dari penelitian Indarini¹⁰ yang berjudul Peningkatan Aktivitas dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Kimia melalui Pendekatan Kontekstual. Penelitian ini menambah bukti bahwa karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan kemampuan awal peserta didik dalam melakukan dan berpikir merupakan asas dalam pendekatan kontekstual. Paduan keduanya mendorong naluri ingin tahu peserta didik dan menjadikan pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang bermakna bagi dirinya. Artinya, peserta didik dapat menghubungkan, mengalami, mengaplikasikan, mentransfer pengetahuan yang diterimanya dan

⁹ Haryanto, B. 2009. "Efikasi Diri, Kualitas Pengajaran, Sikap Positif, dan Kinerja Akademis Mahasiswa". *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 16, No. 3, hal. 153-159

¹⁰ Indarini D. P. 2009. "Peningkatan Aktivitas dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Kimia melalui Pendekatan Kontekstual". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 16, No. 3, hal. 176-177.

dapat bekerjasama dengan baik, pembelajaran melalui pendekatan kontekstual akan memberikan hasil belajar yang lebih terpadu, terintegrasi, efektif, bermakna, dan tahan lama dalam ingatan. Paulina Pannen¹¹ menegaskan bahwa dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, jika dikaitkan dengan karakteristik budaya peserta didik, hasil belajar peserta didik akan meningkat. Ia mengatakan bahwa pendidik atau guru dalam melaksanakan tindak belajar harus berpijak pada budaya peserta didik karena latar belakang budaya peserta didik akan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajarnya. Artinya, guru di dalam memilih strategi pembelajaran harus mempertimbangkan kecerdasan atau kemampuan peserta didik yang relevan dengan strategi pembelajaran yang digunakan. Misalnya, kecerdasan sosial akan sangat berpengaruh terhadap penggunaan strategi *cooperative learning* dan *collaborative learning* dalam pembelajaran.

B. Cara Memahami Karakteristik Anak Didik

Pendidik merupakan pemegang peran yang amat sentral dalam proses pembelajaran. Upaya meningkatkan profesionalisme para pendidik adalah suatu keniscayaan. Pendidik harus mendapatkan program-program pelatihan secara tersistem agar tetap memiliki profesionalisme yang tinggi dan siap melakukan adopsi inovasi. Pendidik juga harus mendapatkan penghargaan dan kesejahteraan yang layak atas pengabdian dan jasanya, sehingga setiap inovasi dan pembaruan dalam bidang pendidikan dapat diterima dan dijalaninya dengan baik

Untuk mengenal dan memahami peserta didik, pendidik hendaknya dibekali dengan Ilmu Psikologi Pendidikan, Ilmu Psikologi belajar, Ilmu Psikologi Perkembangan dan ilmu kesulitan anak dalam belajar. Ilmu tersebut terdapat konsep-konsep dasar tentang perkembangan kejiwaan peserta didik yang sangat membantu

¹¹Padmo, Dewi, dkk. 2003. Faktor-faktor perancangan Pembelajaran MIPA Berbasis Budaya, *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: UT, Pustekom, IPTPI. hal. 221.

guru dalam mendampingi mereka. Disiplin ilmu ini sudah mulai dilupakan atau kurang diperhatikan pendidik sehingga kesulitan demi kesulitan dialami pendidik ketika berhadapan dengan peserta didik. Banyak masalah yang dihadapi peserta didik yang tidak terlalu berat tetapi karena kurang tepatnya pendekatan dan terapi yang digunakan pendidik/guru dalam menyelesaikan masalah itu. Hal ini tidak menghasilkan penyelesaian secara tuntas dan masalah itu tetap menyelimuti peserta didik yang memberatkan langkahnya dalam meraih cita-cita.

Dalam menjalankan tugas, seorang guru dapat berperan sebagai Psikolog, yang dapat mendidik dan membimbing peserta didiknya dengan benar, memotivasi dan memberi sugesti yang tepat, serta memberikan solusi yang tuntas dalam menyelesaikan masalah anak didik dengan memperhatikan karakter dan kejiwaan peserta didiknya, guru berperan sebagai Tut Wuri Handayani¹² yang memberikan arahan bagi anak didiknya dan mendorong mereka untuk lebih maju ke depan. Guru juga hendaknya mampu berperan sebagai seorang dokter yang memberikan terapi dan obat pada pasiennya sesuai dengan diagnosanya. Salah diagnosa maka salah juga terapi dan obat yang diberikan sehingga penyakitnya bukannya sembuh tetapi sebaliknya semakin parah. Demikian pula dengan peran pendidik atau guru terhadap anak didik dilembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah/madrasah.

Menurut Meriyati¹³ ada beberapa karakteristik anak didik yang perlu dipahami oleh pendidik terutama dalam rangka melaksanakan praktek Pendidikan atau pembelajaran, karakteristik tersebut antara lain:

¹²Suhartono Wiryopranoto dkk. 2017. *Perjuangan Ki Hajar Dewantara: Dari Politik Ke Pendidikan*. Museum Kebangkitan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

¹³ Meriyati, 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*, Lampung: Fakta Fress IAIN Raden Intan. hal.17-18.

a. Anak didik adalah subjek

Maksudnya yaitu pribadi yang memiliki pribadi sendiri atau konsep diri sendiri. Mereka memiliki kebebasan dalam mewujudkan dirinya sendiri untuk mencapai kedewasaannya. Jadi, tidak dibenarkan jika anak didik sebagai “objek”, maksudnya sebagai sasaran yang dapat diperlakukan dan dibentuk dengan semena-mena oleh pendidiknya.

b. Anak didik adalah makhluk yang sedang berkembang

Anak didik adalah makhluk yang sedang berkembang. Setiap anak didik memiliki perkembangan yang berbeda-beda, dalam setiap proses perkembangan tersebut terdapat tahapan-tahapannya. Oleh karena itu setiap anak didik yang berada dalam tahap perkembangan tertentu menuntut perlakuan tertentu pula dari orang dewasa terhadapnya.

c. Anak didik hidup dalam dunia sendiri

Setiap anak didik hidup dalam kehidupannya sesuai tahap perkembangannya, jenis kelaminnya, dan lain-lain. Anak didik harus diperlakukan sesuai dengan keanakannya atau sesuai dengan dunianya. Sebagai contoh adalah kehidupan anak SD berbeda dengan anak, SMP atau SMA. Oleh karena itu perlakuan pendidik terhadap anak SD, SMP dan SMA berbeda, sesuai dengan kebutuhan dan masanya.

d. Anak didik hidup dalam lingkungan tertentu

Anak didik adalah subjek yang berasal dari keluarga dengan latar belakang lingkungan alam dan sosial budaya tertentu. Oleh karena itu, anak didik akan memiliki karakteristik tertentu yang berbeda-beda sebagai akibat pengaruh lingkungan dimana ia dibesarkan atau dididik. Dalam praktek pendidikan, pendidik perlu memperhatikan dan memperlakukan anak didik dalam konteks lingkungan dan sosial budayanya.

e. Anak didik memiliki ketergantungan kepada orang dewasa

Setiap anak memiliki kekurangan dan kelebihan tertentu dalam perjalanan hidupnya, anak masih memerlukan perlindungan, anak masih perlu belajar berbagai pengetahuan, perlu latihan dan keterampilan, anak belum tahu mana yang benar dan salah, yang baik dan tidak baik, serta bagaimana mengantisipasi kebutuhan dimasa depannya. Dibalik kebebasannya untuk mewujudkan dirinya sendiri dalam rangka mencapai kedewasaan, anak masih memerlukan bantuan orang dewasa.

f. Anak didik memiliki potensi dan dinamika

Bantuan orang dewasa berupa pendidikan agar anak didik menjadi dewasa akan mungkin dicapai oleh anak didik. Hal ini disebabkan anak didik memiliki potensi untuk menjadi manusia dewasa dan memiliki dinamika, yaitu aktif sedang berkembang dan mengembangkan diri, serta aktif dalam menghadapi lingkungannya dalam upaya mencapai kedewasaan.

Demikian juga guru harus mampu dalam menyelesaikan masalah anak, mengetahui akar masalah sehingga dapat menentukan terapi dan solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah tersebut. Disamping itu guru juga dapat berperan sebagai seorang ulama atau kiyai (Bahasa Jawa) atau Tuan Guru (Bahasa Lombok NTB) yang dapat membimbing dan menuntun batin atau kejiwaan peserta didik, memberikan pencerahan yang menyejukkan dan menyelesaikan masalahnya dengan pendekatan agama yang hasilnya akan lebih baik.

Mengenal dan memahami peserta didik dapat dilakukan dengan cara memperhatikan dan menganalisa tutur kata (cara bicara), sikap dan perilaku atau perbuatan anak didik, karena dari tiga aspek di atas setiap orang (anak didik) mengekspresikan apa yang ada dalam dirinya (karakter atau jiwa). Untuk itu seorang guru harus secara

seksama dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik dalam setiap aktivitas pendidikan.

Ada beberapa contoh karakteristik peserta didik diantaranya:

- a. Senang bermain
- b. Selalu ingin tahu
- c. Mudah Terpengaruh
- d. Suka Meniru
- e. Manja
- f. Berani
- g. Kreatif
- h. Keras Kepala
- i. Suka berkhayal
- j. Emosi
- k. Senang dipuji
- l. Ingin bebas
- m. Suka Mengganggu
- n. Mendambakan kasih sayang dan rasa aman
- o. Selalu ingin mencoba
- p. Ingin diperhatikan
- q. Punya sipat polos
- r. Suka menentang
- s. Egois¹⁴

Dalam rangka memahami karakteristik anak didik seorang guru hendaknya memahami terlebih dahulu pemahaman tentang dirinya sendiri (*Self Understanding*), dan memahami tentang orang lain (*Under Standing the Other*). Tanpa pemahaman yang meluas dan mendalam tentang diri sendiri dan orang lain maka pendidik atau guru akan sulit memahami karakteristik peserta didik secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa karakteristik peserta didik tersebut, tugas pendidik adalah memberikan berbagai jenis bantuan secara positif agar anak mampu mewujudkan diri sebagai manusia dewasa.

¹⁴ lbit . 19

Beberapa cara guru dalam memahami karakteristik anak didik sesuai dengan tingkat pendidikannya yaitu :

a. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Kalau mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun).

Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, pendidik/guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut pendapat Darmodjo¹⁵ anak usia SD/MI adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia yang sama.

Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran

¹⁵ Darmodjo

logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan konservasi.

Karakteristik pertama anak SD/MI adalah senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD/MI untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah. Guru SD/MI seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tapi santai. Penyusunan jadwal pelajaran hendaknya diselang saling antara mata pelajaran serius seperti IPA, Bahasa Inggris, Matematika, dengan pelajaran yang mengandung unsur permainan seperti Pendidikan Olah Raga dan Kesehatan, atau Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), Seni Tari dan lainnya.

Karakteristik yang kedua adalah senang melakukan aktifitas yang penuh dengan gerakan, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD/MI dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan.

Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD/MI adalah anak senang bersosialisasi dengan temannya sehingga mereka senang bekerja dalam kelompok. Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada kondisi lingkungan, belajar menerimanya tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (*sportif*), mempelajari olah raga dan membawa implikasi bahwa guru

harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok.

Pendapat Thornburg¹⁶ anak SD/MI merupakan individu yang sedang berkembang, barang kali tidak perlu lagi diragukan keberaniannya. Setiap anak SD/MI sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Anak kelas empat, memiliki kemampuan tenggang rasa dan kerja sama yang lebih tinggi, bahkan ada di antara mereka yang menampilkan tingkah laku mendekati tingkah laku anak remaja permulaan.

Menurut Havighurst¹⁷, tugas perkembangan anak usia SD/MI dapat meliputi, sebagai berikut:

- a) Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b) Membina hidup sehat
- c) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok
- d) Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin
- e) Belajar membaca, menulis dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat
- f) Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif
- g) Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai
- h) Mencapai kemandirian pribadi

16

17

Dalam upaya mencapai setiap tugas perkembangan tersebut, guru dituntut untuk memberikan bantuan berupa:

- a) Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep
- b) Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai sehingga siswa mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi dirinya.
- c) Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik
- d) Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya, sehingga kepribadian sosialnya berkembang

Ada beberapa karakteristik anak di usia SD/MI yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat SD/MI. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya, maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Adapun karakteristik peserta didik dibahas sebagai berikut:

1) Perkembangan intelektual dan emosi

Dalam rangka mengembangkan kemampuan anak, maka sekolah dalam hal ini guru seyogyanya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pertanyaan, memberikan komentar atau pendapat tentang materi pelajaran yang dibacanya atau dijelaskan oleh guru, membuat karangan, menyusun laporan. Perkembangan intelektual anak sangat tergantung pada berbagai faktor utama, antara lain kesehatan gizi, kebugaran jasmani, pergaulan dan pembinaan orang tua. Akibat terganggunya perkembangan intelektual tersebut anak

kurang dapat berpikir operasional, tidak memiliki kemampuan mental dan kurang aktif dalam pergaulan maupun dalam berkomunikasi dengan teman-temannya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan intelek peserta didik usia SD atau MI, antara lain:

- a) Kondisi organ penginderaan sebagai saluran yang dilalui pesan indera dalam perjalanannya ke otak (kesadaran).
- b) Intelegensi mempengaruhi kemampuan anak untuk mengerti dan memahami sesuatu.
- c) Kesempatan belajar yang diperoleh anak.
- d) Tipe pengalaman yang didapat anak secara langsung akan berbeda jika anak mendapat pengalaman secara tidak langsung dari orang lain atau informasi dari buku.
- e) Jenis kelamin karena pembentukan konsep anak laki-laki atau perempuan telah dilatih sejak kecil dengan cara yang sesuai dengan jenis kelamin.
- f) Kepribadian pada anak dalam memandang kehidupan dan menggunakan suatu kerangka acuan berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan.

Emosi menurut CP. Chaplin,¹⁸ sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme, mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya, perubahan perilaku. Emosional berbeda satu sama lain karena adanya perbedaan jenis kelamin, usia, lingkungan, pergaulan dan pembinaan orang tua maupun guru di SD/MI. Perbedaan perkembangan emosional tersebut juga dapat dilihat berdasarkan ras, budaya, etnik dan bangsa.

Perkembangan emosional juga dapat dipengaruhi oleh adanya gangguan kecemasan, rasa takut dan faktor-faktor eksternal yang sering kali tidak dikenal sebelumnya oleh anak

18

yang sedang tumbuh. Namun sering kali juga adanya tindakan orang tua yang sering kali tidak dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. Misalnya sangat dimanjakan, terlalu banyak larangan karena terlalu mencintai anaknya. Akan tetapi sikap orang tua yang sangat keras, suka menekan dan selalu menghukum anak sekalipun anak membuat kesalahan sepele juga dapat mempengaruhi keseimbangan emosional anak.

Peran guru sangat besar untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan atau kondusif bagi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif. Beberapa upaya dapat dilakukan antara lain :

- a) Mengembangkan iklim kelas yang bebas dari ketegangan.
- b) Memperlakukan peserta didik sebagai individu yang mempunyai harga diri.
- c) Memberikan nilai secara objektif.
- d) Menghargai hasil karya peserta didik.

2) Perkembangan Bahasa

Menurut pendapat Tarigan, setiap anak sejak awal telah menunjukkan kemampuan berbahasa yang terus berkembang. Ada aspek linguistik dasar yang bersifat universal dalam otak manusia yang memungkinkan menguasai bahasa tertentu. Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat, bunyi, lambang, gambar, atau lukisan. Dengan bahasa semua manusia dapat mengenal dirinya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral atau agama.

Faktor penting yang mempengaruhi perkembangan bahasa yaitu :

- a) Proses jadi matang dengan perkataan lain anak itu menjadi matang (organ-organ suara/bicara sudah berfungsi) untuk berkata-kata.
- b) Proses belajar, yang berarti bahwa anak yang telah matang untuk berbicara lalu mempelajari bahasa orang lain dengan jalan mengimitasi atau meniru ucapan/kata-kata yang didengarnya.

Kedua proses ini berlangsung sejak masa bayi dan kanak-kanak. Dengan dibekali pelajaran bahasa di sekolah, diharapkan peserta didik dapat menguasai dan mempergunakannya sebagai alat untuk :

- a) Berkomunikasi dengan orang lain.
- b) Menyatakan isi hatinya.
- c) Memahami keterampilan mengolah informasi yang diterimanya.
- d) Berpikir (menyatakan gagasan atau pendapat).
- e) Mengembangkan kepribadiannya seperti menyatakan sikap dan keyakinannya.

Oleh karena itu bahasa berkembang setahap demi setahap sesuai dengan pertumbuhan organ pada anak dan kesediaan orang tua membimbing anaknya. Bahasa telah berkembang sejak anak berusia 4-5 bulan. Orang tua yang bijak selalu membimbing anaknya untuk belajar berbicara mulai dari yang sederhana sampai anak memiliki keterampilan berkomunikasi dengan mempergunakan bahasa. Fungsi dan tujuan berbicara antara lain:

- a) sebagai pemuas kebutuhan.
- b) sebagai alat untuk menarik orang lain.
- c) sebagai alat untuk membina hubungan social. d) sebagai alat untuk mengevaluasi diri sendiri.
- d) untuk dapat mempengaruhi pikiran dan perasaan orang lain. f) untuk mempengaruhi perilaku orang lain.

Potensi anak untuk berbicara didukung oleh beberapa hal, di antaranya:

- a) kematangan alat berbicara,
- b) kesiapan mental.
- c) adanya model yang baik untuk dicontoh oleh anak.
- d) kesempatan berlatih.
- e) motivasi untuk belajar dan berlatih dan.
- f) bimbingan dari orang tua.

Di samping adanya berbagai dukungan tersebut juga terdapat gangguan perkembangan berbicara bagi anak, yaitu:

- a) anak cengeng.
- b) anak sulit memahami isi pembicaraan orang lain.
- c) Perkembangan sosial, moral, dan sikap

b. Karakteristik Anak Usia Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs)

Dalam tahap perkembangannya, peserta didik SMP/MTs berada pada tahap periode perkembangan Operasional formal (umur 11/12-18 tahun). Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis. Model berpikir ilmiah dengan *tipohipotetico-deductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa.

Dilihat dari tahapan perkembangan yang disetujui oleh banyak ahli, anak usia sekolah menengah (SMP/MTs) berada pada tahap perkembangan pubertas (10-14 tahun). Terdapat sejumlah karakteristik yang menonjol pada anak usia SMP/MTs ini, yaitu:

- a) Terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
- b) Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder

- c) Kecenderungan *ambivalensi*, antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orangtua.
- d) Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- e) Mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- f) Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
- g) Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial
- h) Kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Dengan adanya karakteristik anak usia sekolah menengah (SMP/MTs) yang demikian, pendidik diharapkan memiliki sikap yang arif dalam menghadapinya terutama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah/madrasah, di antaranya dengan upaya sebagai berikut;

- a) Menerapkan model pembelajaran yang memisahkan siswa pria dan wanita ketika membahas topik-topik yang berkenaan dengan anatomi dan fisiologi, karena masalah ini sangat sensitif di dua belah pihak, baik peserta didik laki-laki maupun perempuan.
- b) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyalurkan hobi dan minatnya melalui kegiatan-kegiatan yang positif.
- c) Menerapkan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan perbedaan individual atau kelompok kecil.
- d) Meningkatkan kerjasama dengan orangtua dan masyarakat untuk mengembangkan potensi anak didik.

- e) Tampil menjadi teladan yang baik bagi peserta didik, arena sifat anak yang sangat suka meniru.
- f) Memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar bertanggung jawab dengan melibatkan peserta didik terlibat secara aktif.

c. Karakteristik Anak Usia Remaja (SMA/MA/SMK)

Masa remaja (12-21 tahun) merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Masa remaja sering dikenal dengan masa pencarian jati diri (*ego identity*). Pada masa remaja ini ditandai dengan sejumlah karakteristik penting, di antaranya;

- a) Mencapai hubungan yang matang dengan teman sebayanya.
- b) Dapat menerima dan belajar peran sosial sebagai pria atau wanita dewasa yang dijunjung tinggi oleh masyarakat
- c) Menerima keadaan fisik dan mampu menggunakannya secara efektif
- d) Mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya yang ada di sekitar.
- e) Memilih dan mempersiapkan karier di masa depan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya
- f) Mengembangkan sikap positif terhadap pernikahan, hidup berkeluarga dan memiliki anak
- g) Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan sebagai warga negara.
- h) Mencapai tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial kemasyarakatan.
- i) Memperoleh seperangkat nilai dan sistem etika sebagai pedoman dalam bertingkah laku
- j) Sangat potensial dalam mengembangkan wawasan keagamaan dan meningkatkan religiusitas.

Berbagai karakteristik perkembangan masa remaja tersebut, menuntut adanya pelayanan pendidikan yang mampu memenuhi kebutuhannya. Hal ini dapat dilakukan guru, di antaranya:

- a) Memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang kesehatan reproduksi, bahaya penyimpangan seksual dan penyalahgunaan narkotika
- b) Membantu siswa mengembangkan sikap apresiatif terhadap postur tubuh atau kondisi dirinya
- c) Menyediakan fasilitas yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan minat dan bakatnya, seperti sarana olahraga, kesenian dan sebagainya
- d) Memberikan pelatihan untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan mengambil keputusan
- e) Melatih siswa mengembangkan resiliensi, kemampuan bertahan dalam kondisi sulit dan penuh godaan
- f) Menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, reflektif dan positif
- g) Membantu siswa mengembangkan etos kerja yang tinggi dan sikap wiraswasta
- h) Memupuk semangat keberagaman siswa melalui pembelajaran agama terbuka dan lebih toleran
- i) Menjalin hubungan yang harmonis dengan siswa dan bersedia mendengarkan segala keluhan dan problem yang dihadapinya

BAB IV

KONSEP DAN KAREKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN

A. Hakikat Media Pembelajaran

Dinamika dunia pendidikan selalu mengalami perubahan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) dewasa ini. Hal ini secara langsung maupun tidak langsung berimplikasi pada sistem pendidikan itu sendiri. Sebagai contoh peran guru atau tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah/madrasah. Pada konsep pembelajaran tradisional, guru lebih berperan sebagai transformator pengetahuan kepada peserta didik, artinya pendidik berperan hanya sebagai penyampai pesan (bahan ajar) kepada peserta didik dengan menggunakan komunikasi langsung (*direct communication*) tanpa ada komunikasi timbal balik. Pola ini membuat peserta didik pasif karena hanya menerima materi ajar. Dianalogikan seperti mengisi cairan pada botol kosong. Pendidik berperan sebagai petugas yang menungkan cairan dan botol kosong diibaratkan peserta didik yang menerima cairan atau benda apapun yang dituang.

Kondisi saat sekarang ini, konsep pembelajaran tradisional seperti itu sudah tidak relevan dengan paradigma pembelajaran kurikulum 2013 (K-13)¹ berbasis pendekatan ilmiah atau saintifik.

¹ Kurikulum 2013 selama ini telah mengalami perubahan, dan penyempurnaan di tahun 2018 dan penamaan kurikulumnya tidak berubah sebagaimana Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 tahun 2018 tentang perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun

Pembelajaran yang menuntut peserta didik sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2015² bahwa mengajar memiliki makna pelibatan peserta didik dalam belajar atau bahasa lainnya membelajarkan peserta didik.

Dengan demikian, peserta didik perlu dilibatkan secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri dan pendidik berperan memediasi kelangsungan proses tersebut dengan baik dengan tetap mempertimbangkan karakter belajar peserta didik. Dianalogikan seperti memelihara tanaman. Setiap tanaman memiliki karakter yang khas antara satu tanaman dengan tanaman yang lain yang harus dipahami oleh setiap pendidik dalam menyemainya agar tanaman tersebut tumbuh dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Seperti tanaman tembakau dengan karakter tropis, jika terlalu banyak air maka ia akan layu bahkan mati, berbeda dengan tanaman padi yang butuh banyak air.

Selain menuntut penting peran aktif siswa dalam belajar, pembelajaran juga menuntut peran pendidik lebih luas. Diantara tugas pendidik tersebut adalah sebagai desainer pembelajaran dalam kata lain mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik dan termasuk didalamnya merancang media pembelajaran. Sebaik-baiknya media yang digunakan dalam pembelajaran adalah memiliki tingkat relevansi dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa..

Lantas, apa yang dipahami tentang media pembelajaran? Sebagaimana kita ketahui bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan merupakan komponen-komponen proses

2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

² Peraturan Pemerintah (PP) tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan

komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran (konten) yang terdapat dalam kurikulum. Sumber pesannya adalah pendidik (guru, dosen, widyaiswara), siswa, penulis buku, tokoh agama, pemuka masyarakat dan orang lain yang berkepentingan. Salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pebelajar atau yang di didik.

Bicara lebih jauh tentang media itu sendiri merupakan bentuk jamak dari kata medium, kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”³ Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (software) dan/atau alat (hardware). Sedangkan menurut Gerlach & Ely⁴ bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, pendidik atau guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah/madrasah dan luar sekolah, bagi seorang peserta didik merupakan media. Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.⁵ Hal senada diungkapkan Brown bahwa media pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.⁶

Banyak batasan tentang media, *Association of Education and Communication Technology* (AECT) juga memberi batasan pengertian

³ Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal yang sama dijelaskan oleh Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. hal.6

⁴ Gerlach & Ely dalam Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. hal.3

⁵ Gagne, R.M. 1985. *The Condition of Learning Theory of Instrucion*. New York: Rinehart

⁶ Brown dan Brown. 1973. Pengertian Disiplin dan Penerapannya bagi Siswa. [http://Arisandi.com/pengertian Disiplin dan Penerapannya bagi Siswa](http://Arisandi.com/pengertian%20Disiplin%20dan%20Penerapannya%20bagi%20Siswa). (6 maret 2011)

media yakni segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.⁷ Dalam hal ini terkandung pengertian sebagai medium atau mediator, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, dalam hal ini Peserta didik dan isi pelajaran. Sebagai mediator, dapat pula mencerminkan suatu pengertian bahwa dalam setiap sistem pengajaran, mulai dari pendidik sampai kepada peralatan yang paling canggih dapat disebut sebagai media. Heinich, et.al. memberikan istilah medium, yang memiliki pengertian yang sejalan dengan batasan di atas yaitu sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.⁸

Rohani lebih lanjut mengemukakan beberapa pengertian media instruksional edukatif (media pembelajaran) sebagai berikut.

- a. Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.
- b. Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video, tape, sajian slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media instruksional edukatif mencakup perangkat lunak (software) dan/atau perangkat keras (hardware) yang berfungsi sebagai alat belajar/alat bantu belajar.
- c. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis Besar Pedoman Instruksional (GBPP) dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
- d. Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar

⁷ Sadiman, dkk. 2007. *Of cit.* hal.6

⁸ Heinich, R., et al (1993). *Instructional media and technologies for learning*. Englewood Cliffs, N.J: Merrill.

untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, audio, slide, film-strip, OHP, film, radio, televisi dan sebagainya.

Media belajar diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (massage), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Hal ini dipertegas oleh Heinich, et.al. (2002) mengemukakan: “a medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning ‘between,’ the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Examples include video, television, diagrams, printed materials, computers, and instructors.”⁹

Pakar teknologi pendidikan mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.¹⁰

Menurut Ibrahim dkk. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pebelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya.¹¹

Pertanyaan yang sering muncul adalah: apakah media sama dengan alat peraga? Ada dua pendapat tentang hal ini, yakni pertama, media dan alat peraga keduanya sama saja. Keduanya sama-sama mempermudah penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Kedua, media dan alat peraga adalah dua hal yang berbeda. Hal ini berkaitan dengan jalur penyampaian pesan atau isi

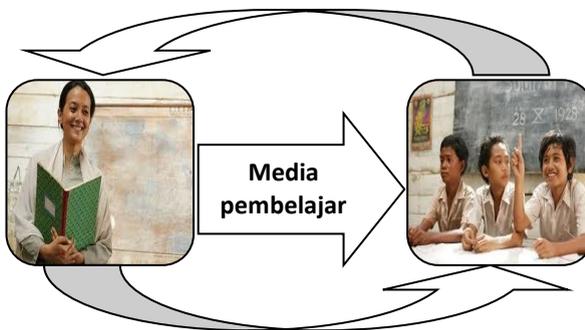
⁹ Heinich, R., et. al. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.

¹⁰ Yusufhadi Miarso. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan, Pengertian dan Pengembangannya, Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali.

¹¹ Ibrahim, dkk. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

kurikulum kepada anak didik. Alat peraga merupakan alat bantu bagi pengajar untuk menyampaikan pesan kepada anak didik. Dengan demikian, tanpa alat peraga pun pembelajaran tetap dapat berlangsung. Media merupakan saluran pesan dari sumber pesan kepada anak didik. Media dapat digunakan secara mandiri oleh anak didik dan media merupakan bagian integral pembelajaran. Artinya, tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak dapat berlangsung, media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, proses interaksi antar pendidik, peserta didik dan media pembelajaran dapat dilihat pada deskripsi gambar 1.1 berikut ini.



Gambar 1.1 Pola Interaksi antar Pendidik, Peserta Didik dan Media Pembelajaran¹²

Dalam dunia pendidikan, sering kali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran). Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa dengan penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, hubungan komunikasi akan dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal.¹³ Batasan ini secara implisit menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang

¹² Supardi, 2010. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta. hal.6

¹³ Hamalik, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti

digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran.

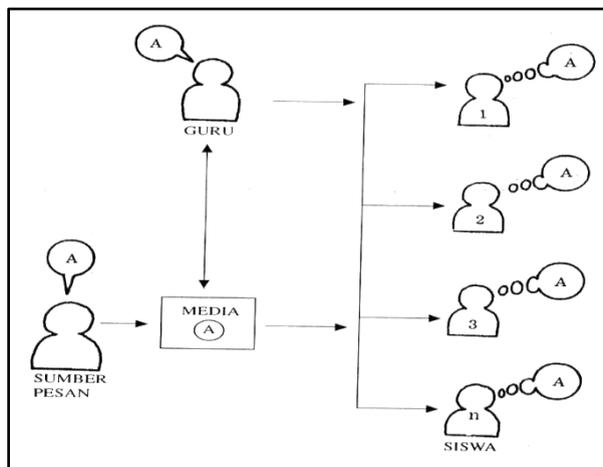
Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa indikator media pembelajaran, diantaranya;

- e. Hardware (perangkat keras): suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra yang digunakan untuk menyajikan isi/pesan.
- f. Software (perangkat lunak): kandungan yang ada pada hardware berupa isi/pesan, informasi atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik atau penerima pesan.
- g. Penekanan pada visual dan audio: visual yakni sesuatu yang dapat diamati oleh indra mata, audio yakni menekankan sesuatu yang didengar, sedangkan media audio-visual adalah menekankan pada visualisasi dengan indra mata sekaligus dapat didengar oleh indra telinga.
- h. Alat interaksi guru-siswa: penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencerna apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.
- i. Mengantisipasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran: Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena: (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.

Dari indikator tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi/pesan pembelajaran (materi ajar) dari sumber belajar ke pebelajar atau siswa (baik secara individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pebelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif dan efisien guna tercapainya tujuan yang ditetapkan.

Berikut ini beberapa bentuk komunikasi menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya;

1. Bentuk komunikasi berhasil dalam menggunakan media, dapat diilustrasikan seperti gambar 1.2 sebagai berikut;



Gambar 1.2 Proses Komunikasi yang Berhasil¹⁴

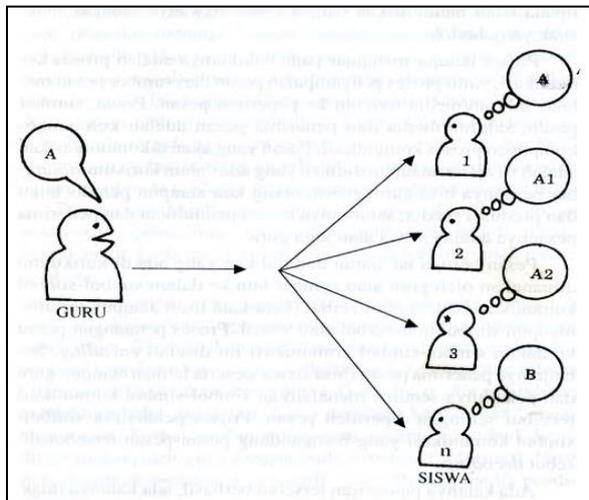
Pada gambar 1.2 menggambarkan proses komunikasi yang efektif atau berhasil. Disebut berhasil karena sumber pesan menyampaikan pesan A kepada para siswa atau peserta didik melalui sebuah media atau melalui media dan guru. Keduanya berhasil menyampaikan pesan A karena semua

¹⁴ Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h.15

siswa menerima pesan A tersebut, persis sama dengan pesan A yang disampaikan oleh sumber pesan.

Dalam proses komunikasi tersebut, tidak selamanya berhasil karena sewaktu-waktu penafsiran terhadap isi pesan bisa berhasil dan bisa juga gagal. Kegagalan tersebut disebabkan oleh adanya faktor penghambat proses komunikasi, yang dikenal dengan istilah *barriers* atau *noises*. Misalnya, perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya ingat, cacat tubuh, hambatan jarak geografis, waktu, dan lain-lain.

2. Bentuk komunikasi kurang berhasil atau gagal dalam menggunakan media dapat diilustrasikan seperti gambar 1.3 sebagai berikut;



Gambar 1.3 Proses Komunikasi yang Gagal¹⁵

Pada gambar 1.3 di atas seorang guru menyampaikan pesan A kepada empat orang siswa. Dari empat orang siswa tersebut, hanya seorang yang menerima pesan secara tepat,

¹⁵ Arief S Sadiman, dkk., 2007, *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, h.12

sedangkan tiga orang lainnya menerima pesan yang berbeda. Hal itu menunjukkan bahwa proses komunikasi antara guru dan siswa mengalami kegagalan. Salah satu cara untuk mengatasi faktor penghambat proses komunikasi tersebut adalah media pembelajaran. Untuk itu pengetahuan tentang media pembelajaran sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh semua orang yang langsung maupun tak langsung berhubungan dengan pembelajaran.

B. Peran dan Fungsi Media dalam Pembelajaran

Pada saat mengajar, para guru sering dihadapkan pada persoalan-persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara mempermudah belajar siswa. Guru atau instruktur perlu memberi kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya, siswa atau pebelajar yang memperoleh kemudahan dalam menerima informasi akan belajar lebih bergairah dan termotivasi.

Dalam usaha membantu siswa untuk memperoleh kemudahan belajarnya, ada banyak unsur atau elemen yang harus diperhatikan. Unsur-unsur itu adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa, isi bahan yang dipelajari, cara atau metode atau strategi yang digunakan, alat ukur atau evaluasi, serta balikan. Walaupun, semua unsur telah diseleksi pada dasarnya kita kembali pada apa tujuan yang ingin dicapai. Tujuan itu sendiri yang akhirnya menjadi tumpuan akhir aktivitas pembelajaran.

Sebagaimana dikemukakan di atas bahwa banyak unsur yang berpengaruh untuk mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan atau informasi. Salah satu unsur itu adalah media pembelajaran. Pentingnya kehadiran media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap sistem pembelajaran.

Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. Selama ini, pembelajaran mungkin lebih banyak tergantung pada keberadaan guru. Dalam situasi demikian, media mungkin tidak banyak digunakan oleh guru. Atau, apabila digunakan media hanya sebatas sebagai “alat bantu” pembelajaran. Pandangan yang demikian itu mengisyaratkan tidak adanya upaya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran mungkin juga tidak memerlukan kehadiran guru. Pembelajaran yang tidak tergantung pada guru, *instructor-independent instruction*, atau disebut juga sebagai “*self-instruction*” lebih banyak memusatkan proses pembelajaran terjadi pada diri siswa itu sendiri. Namun demikian, pembelajaran bahkan kerap kali diarahkan oleh siapa yang merancang media tersebut. Dalam situasi pembelajaran yang berbasis pada guru, *instructor-based instruction*, penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan dukungan suplemen secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri.

Media dalam kegiatan pembelajaran memiliki fungsi strategis untuk membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.¹⁶ Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini

¹⁶ Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung : Alumi.

dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi kognitif, fungsi atensi, fungsi kompensatoris, dan fungsi afektif.¹⁷ Keempat fungsi tersebut kita singkat dengan istilah KAKA agar lebih mudah mengingatnya.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga tidak memperhatikan. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

¹⁷ Levie, W. H. and Lentz, R.. 1982. Effects of text illustrations: a review of research. Educational Communication and Technology Journal, 30: 195- 232.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

Dalam *Enciclopedi of Educational Reseach* dijelaskan beberapa manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir sehingga mengurangi verbalitas.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan continue.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahas
- g. Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain.
- h. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan murid.
- i. Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realita dan teliti.
- j. Media pendidikan membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar¹⁸

Menurut, Yusuf Hadimiarso seorang tokoh dibidang teknologi pendidikan, didalam bukunya “Menyemai Benih Teknologi Pendidikan”¹⁹ menjelaskan bahwa berbagai kajian teori maupun praktek menunjukan tentang kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut :

¹⁸ Hamalik, 1994. Media Pendidikan . Bandung : Citra Aditya Bakti

¹⁹ Miarso, Yusuf hadi, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004

- a. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Roger W. Sperry, Pemenang hadiah nobel tahun 1984, menunjukkan bahwa belahan otak sebelah kiri merupakan kedudukan tempat kedudukan pikiran yang bersifat verbal, rasional, analitis dan konseptual. Belahan ini mengontrol wicara. Belahan otak sebelah kanan merupakan perlu diberikan rangsangan kedudukan pikiran visual, emosional, holistik, fisik, spasial, dan kreatif. Belahan bagian kanan ini mengontrol tindakan. Pada suatu saat hanya salah satu belahan saja yang dominan. Rangsangan pada salah satu belahan saja secara berkepanjangan akan menyebabkan ketegangan. Karena itu salah satu implikasi dalam pembelajaran ialah kedua belahan perlu diberikan rangsangan secara bergantian dengan rangsangan audio visual.
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa. Pengalaman siswa itu berbeda-beda. Latar belakang keluarga dan lingkungannya menentukan pengalaman macam apa yang dimiliki oleh siswa. Perbedaan pengalaman anak dapat diatasi dengan media ini. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke objek yang dipelajari, maka objeknyalah yang dihadirkan di hadapan siswa melalui media.
- c. Media dapat melampaui batas ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin untuk dialami di dalam ruang kelas secara langsung oleh para siswa. Misalnya karena objek terlalu besar misalnya candi, stasiun dan lain-lain, atau terlalu kecil sehingga tidak bisa diamati dengan mata telanjang. Misalnya bakteri, protozoa dan lain sebagainya. Gerakan terlalu lambat, atau terlalu cepat. Bunyi-bunyi yang halus, objek terlalu kompleks dan alasan-alasan lain.
- d. Media memungkinkan adanya interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya. dan merangsang siswa untuk belajar.

- e. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan secara bersama-sama bisa diarahkan kepada hal-hal penting yang dimaksudkan oleh guru.
- f. Media memabangkitkan keinginan dan minat baru bagi siswa.
- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- h. Media memberikan pengalaman yang integral dan meyeluruh dari sesuatu yang kongkrit maupun abstrak.
- i. Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri.
- j. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*) yaitu kemampuan untuk membedakan objek dan menafsirkan objek, tindakan dan lambang yang tampak baik alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.
- k. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia di sekitarnya.
- l. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi dari guru maupun siswa.

Dalam konteks yang berbeda juga dikemukakan oleh Sudraja dan Rivai²⁰ mengemukakan manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah/madrasah, di antaranya:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat difahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

²⁰ Sudjana, Rivai.(1992). "Manfaat Media Pengajaran".Bandung: PT. Tarsito Bandung

- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga beraktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran akan memiliki dampak yang sangat signifikan dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini dipertegas dengan pandangan Arsyad²¹ yang mengemukakan manfaat penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut;

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - 1) Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - 2) Obyek atau benda yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - 3) Kejadian langka pada masa lalu dapat ditampilkan dalam rekaman video
 - 4) Obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi computer

²¹ Arsyad Azhar. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti computer , film, dan video.
 - 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan beberapa pandangan tentang fungsi media pembelajaran di atas, maka dapat dipahami bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera, baik indra mata yang melihat langsung obyek yang ditunjuk, indra telinga yang mendengar langsung penjelasan yang dimaksud dan demikian juga dengan indra-indra lainnya yang berinteraksi langsung dengan obyek yang diajarkan, tentu hasilnya akan lebih efektif. Lebih jauh dapat dijelaskan bahwa pemahaman tentang suatu konten atau isi pelajaran, dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik tanpa menggunakan media pembelajaran. Pebelajar yang belajar lewat “mendengarkan” saja misalnya, akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya tahan daya ingatnya, dibandingkan dengan pebelajar yang belajar lewat “melihat” saja atau sekaligus “mendengarkan dan melihat” secara bersama-sama. Secara psikologis juga dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pebelajar ke dalam suasana rasa senang dan gembira, lebih-lebih media berbasis kontekstual, di mana ada keterlibatan emosional dan mental peserta didik secara

langsung. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar.

C. Media sebagai Variabel Pembelajaran

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pendidikan (pembelajaran) terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pendidikan atau media pembelajaran.

Usaha-usaha ke arah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Rudy Bretz mengklasifikasi media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan antara media siaran (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi delapan kategori: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak²².

Beberapa ahli yang lain seperti Gagne, Briggs, Edling, dan Allen, membuat taksonomi media dengan pertimbangan yang lebih berfokus pada proses dan interaksi dalam belajar, ketimbang sifat medianya sendiri. Gagne misalnya, mengklasifikasi media berdasarkan

²² Bretz, Rudy. (1971). *A Taxonomy of Communication Media*. Education Tecnology Publication, Englewood. Cliffs, N.J.

tingkatan hirarki belajar yang dikembangkannya. Menurut Gagne (1985), ada tujuh macam kelompok media seperti: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.²³ Briggs (1979), mengklasifikasi media menjadi 13 jenis yang didasarkan atas kesesuaian rangsangan yang ditimbulkan media dengan karakteristik siswa. Ketiga belas jenis media tersebut adalah: objek/benda nyata, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film (16 mm), film rangkai, televisi, dan gambar (grafis).²⁴

Menurut Schram media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu (a) Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile; (b) Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape; dan (c) Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telpon.²⁵

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad Azhar mengklasifikasikan media atas empat kelompok: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.²⁶ Seels dan Glasgow membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir.²⁷ Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan,

²³ Gagne, R.M. 1985. *The Condition of Learning Theory of Instrucion*. New York: Rinehart..

²⁴ Gagne dan Briggs 1979. *Principles of Instructional Design*. New York : Holt, Rinehart and winston

²⁵ Supardi, 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Kurnia Kalam Semesta. hal. 36

²⁶ Azhar, Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

²⁷ Seels, B.B. dan Glasgow, Z. (1990). *Exercises in Instructionals Design*. Columbus: Merril Publishing Company

audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realia. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (misal *teleconference*) dan media berbasis mikroprosesor (misal: permainan komputer dan *hypermedia*).

Dalam perspektif modalitas atau gaya belajar peserta didik, terdapat tiga macam, yakni gaya belajar visual, auditorial dan kenestetik. Berangkat dari tiga modalitas belajar ini dapat kita klasifikasi media pembelajaran tersebut menjadi tiga yakni media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio adalah media yang hanya mengandalkan suara saja, seperti *radio*, *cassette tape recorder*, dan piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk penyandang tuna wisma atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan, globe, peta, dan ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi ke dalam audio visual diam (slide bersuara, film rangkai bersuara, cetak suara) dan audio visual gerak (film suara, video *cassette*). Pembagian lain dari media ini adalah media audio visual



Gambar 4.1 Radio
Contoh Media Audio



Gambar 4.2 Contoh Media
Audio

murni dan audio visual tidak murni. Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film dan video *cassette*. Sedangkan audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*. Contoh lainnya adalah film suara, dan cetak suara.



Gambar 4.3 Monitor Televisi Contoh Media Audio Visual

Dari beberapa pengelompokan media yang dikemukakan di atas, tampaknya bahwa hingga saat ini belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi (sistem taksonomi) media yang baku. Dengan kata lain, belum ada taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspeknya, terutama untuk suatu sistem instruksional (pembelajaran). Atau memang tidak akan pernah ada suatu sistem klasifikasi atau pengelompokan yang sah dan berlaku umum. Meskipun demikian, apapun dan bagaimanapun cara yang ditempuh dalam mengklasifikasikan media, semuanya itu memberikan informasi tentang spesifikasi media yang sangat perlu kita ketahui. Pengelompokan media yang sudah ada pada saat ini dapat memperjelas perbedaan tujuan penggunaan, fungsi dan kemampuannya, sehingga bisa dijadikan pedoman dalam memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu.

Untuk dimaklumi bahwa salah satu faktor yang mempersulit klasifikasi media tersebut ialah menentukan standarisasi apa yang termasuk dan apa yang tidak termasuk media. Sebagai contoh, beberapa ahli membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Yang menjadi dasar utama dari perbedaan ini ialah apakah suatu sarana komunikasi dapat menyampaikan program secara lengkap atau tidak. Berdasarkan perbedaan ini, film dapat digolongkan sebagai media, karena film dapat menyampaikan pesan yang lengkap selama waktu putarnya. Sedangkan overhead

transparansi (OHT) digolongkan sebagai alat bantu saja, karena OHT tidak dapat berdiri sendiri. Hal tersebut hanya dapat digunakan oleh guru untuk membantu menerangkan pembelajarannya. Walaupun pendapat ini masuk akal, tetapi tidak sesuai dengan makna media dalam perspektif yang lebih luas, yaitu semua alat atau bahan yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, sesuai dengan pengertian media pembelajaran sebelumnya.

Selain alat-alat pembelajaran yang sederhana, masih ada beberapa teknik atau sistem pembelajaran yang sedemikian kompleks, sehingga jauh melebihi pengertian media yang biasa kita gunakan. Sebagai contoh, simulator, pengajaran dengan bantuan komputer, mesin pembelajaran, dan permainan pendidikan. Oleh karena itu untuk mengembangkan suatu sistem klasifikasi yang dapat mencakup berbagai macam sarana komunikasi, kita harus menggunakan pandangan yang luas mengenai pengertian media, yaitu dengan memasukkan segala sesuatu yang dapat diambil manfaatnya oleh seorang guru untuk meningkatkan pembelajaran.

D. Klasifikasi Media Berdasarkan Penggunaannya

Klasifikasi media berdasarkan penggunaannya dapat dilihat dari sasaran penggunaannya dan cara penggunaannya. Berikut ini dipaparkan klasifikasi media berdasarkan penggunaannya dilihat dari kedua sudut pandang tersebut.

a. Klasifikasi Media Pembelajaran Dilihat dari Sasaran Penggunaannya

Berdasarkan sasaran yang menggunakannya, media dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: media pembelajaran yang penggunaannya secara individual, media pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok (baik kelompok kecil maupun kelompok besar), dan media pembelajaran yang penggunaannya

secara massal.²⁸ Contoh media pembelajaran yang penggunaannya secara individual adalah modul pembelajaran, buku pengajaran terprogram, mesin pengajaran, pembelajaran mandiri berbasis komputer, dan lain-lain. Media yang penggunaannya secara kelompok kecil maupun besar, misalnya slide bersuara, *cassette tape recorder*, video, dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal, misalnya televisi dan radio.



Gambar 4.4 Pembelajaran Mandiri Berbasis Komputer Contoh Media yang Penggunaannya secara Individual

b. Klasifikasi Media Pembelajaran Dilihat dari Cara Penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yakni media pembelajaran yang penggunaannya secara (1) tradisional atau konvensional (sederhana) dan (2) modern atau kompleks.

Media yang penggunaannya secara konvensional, dimana setiap guru secara individual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media ini meliputi semua media pembelajaran dan sumber belajar yang bisa digunakan oleh guru

²⁸ Degeng, I N S., dkk., 1993. *Proses Belajar Mengajar II (Media Pendidikan)*. Malang: IKIP Malang.

dalam mengajar di kelas, laboratorium, atau di luar kelas, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Contoh: sketsa rantai makanan yang digambar guru di papan tulis, peta Indonesia yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan letak provinsi-provinsi di Indonesia

Media yang penggunaannya secara moderen meliputi ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, sistem interkomunikasi dan sistem on line melalui daring (dalam jaringan). Secara lebih jelas keempat hal ini dielaborasi sebagai berikut;

a) Ruang kelas otomatis

Ruang kelas otomatis yaitu ruang kelas yang fungsinya dapat diubah-ubah secara otomatis (guru tinggal menekan tombol tertentu). Perubahan ini misalnya perubahan dari kelas besar untuk ceramah menjadi kelas kecil untuk diskusi, untuk ruangan proyeksi, untuk laboratorium, praktek microteaching dan lain sebagainya. Perubahan fungsi kelas dilakukan sesuai dengan tujuan pengajaran dan keperluan pebelajar waktu itu.

b) Sistem proyeksi berganda (Multiprojection system)

Suatu sistem ruang proyeksi yang melengkapi ruang kelas otomatis. Sistem ini diciptakan untuk memungkinkan proyeksi bahan-bahan pembelajaran melalui berbagai proyektor secara terintegrasi. Saat ini dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan komunikasi sudah banyak ruang-ruang kelas, ruang kuliah, ruang rapat, ruang praktek dan ruang seminar yang dilengkapi dengan sistem proyeksi berganda, baik untuk kegiatan on line atau daring (dalam jaringan) maupun kegiatan *of line* atau luring (diluar jaringan).

c) Sistem interkomunikasi

Sistem ini dibuat dalam rangka pengajaran secara massal, dimana program pembelajaran disiarkan melalui radio atau televisi, bahkan saat ini menggunakan jaringan internet melalui youtube, instagram dan sebagainya. Sistem ini digunakan untuk beberapa kelas dalam suatu lembaga

pendidikan atau untuk beberapa lembaga pendidikan. Pemeliharaan interaksi dan partisipasi pebelajar dilakukan dengan penyediaan media interkomunikasi.

d) Sistem on line melalui daring (dalam jaringan)

Sistem pembelajaran *on line* melalui daring dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC), Laptop atau handphone yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp, telegram, Aplikasi Zoom Cloud Meeting ataupun media lainnya. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Selain berdasarkan persepsi indera dan penggunaannya, media pembelajaran juga diklasifikasikan dari berbagai sudut pandang. Sebagai bahan pengayaan, berikut ini diuraikan beberapa klasifikasi media pembelajaran berdasarkan berbagai sudut pandang dan tinjauan dari para pakar.

Menurut Ibrahim dkk., media diklasifikasikan menjadi lima yaitu: 1) media tanpa proyeksi dua dimensi (gambar, bagan, poster, grafik, peta datar, dan sebagainya), 2) media tanpa proyeksi tiga dimensi (benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya), 3) media audio (radio, audio tape recorder, audio disc), 4) media dengan proyeksi (OHP, film, film strip, slide), 5) televisi, video, computer.²⁹

Wibawa dan Mukti mengklasifikasikan media menurut kesamaan karakteristik dan kekhususannya menjadi empat, yaitu: media audio, media visual, media audio visual, dan media serbaaneka.³⁰

²⁹ Ibrahim dkk. (2004). *Media Pembelajaran*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.

³⁰ Wibawa dan Mukti (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.

Bretz mengklasifikasikan media berdasarkan adanya tiga ciri yaitu suara (*audio*), bentuk (*visual*), dan gerak (*motion*).³¹ Atas dasar ini media dikelompokkan menjadi delapan. (1) media audio-motion-visual, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media termasuk kelompok ini adalah televisi, video tape dan film bergerak. (2) Media audio-still-visual, yakni media yang mempunyai suara, obyeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan. Seperti film strip bersuara, slide bersuara atau rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (*television still recording*). (3) Media audio-semi motion, mempunyai suara dan gerakan, namun tidak dapat menampilkan gerakan secara utuh. Seperti writing atau teleboard. (4) Media motion-visual yakni media yang mempunyai gambar obyek bergerak. Seperti film (bergerak) bisu (tak bersuara). (5) Media still-visual, yakni ada obyek tetapi tidak ada gerakan. Seperti film strip, gambar, microform, atau halaman cetak. (6) Media semi-motion (semi gerak), yakni yang menggunakan garis dan tulisan, seperti teleautograf. (7) Media audio, hanya menggunakan suara. Seperti radio, telephon, audio tape. (8) Media cetakan, hanya menampilkan simbol-simbol tertentu yaitu huruf (simbol bunyi).

Djamarah dan Zain mengemukakan bahwa klasifikasi media bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam media auditif, media visual, dan media audio visual. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, dan media untuk pengajaran individual. Penggunaan media dengan daya liput luas dan serentak tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio dan televisi. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat penggunaannya membutuhkan

³¹Ali, M. 2002. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Hal. 91

ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide (slide bersuara), film rangkai suara, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.³² Media untuk pengajaran individual, penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul terprogram dan pembelajaran melalui komputer.

Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam dua kelompok, yaitu: media sederhana dan media kompleks. Media sederhana ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit. Contoh media sederhana adalah bagan, grafik, sketsa, boneka tangan, dan lain-lain. Media kompleks adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai. Contoh media kompleks adalah slide bersuara, film, video, siaran radio, dan lain-lain.

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dibagi menjadi dua macam atau jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*). Contoh *media by utilization* adalah atlas, peta, tiruan rangka manusia, yang dijual di toko-toko dan guru tinggal membeli dan menggunakan media tersebut dalam pembelajaran.

³² Djamarah dan Zain (2002) Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

BAB V

PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media

1. Alasan Teoritis Pemilihan Media

Dari uraian sebelumnya tentu kita sudah tahu tentang media pembelajaran, atau sering melihat bagaimana orang lain menggunakan media pembelajaran, bahkan mungkin Anda sering menggunakan media dalam pembelajaran. Memang tepat adanya bahwa media identik dengan guru, mengapa demikian? Karena media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran selain, tujuan, materi, metode dan evaluasi, maka sudah seharusnya dalam pembelajaran guru menggunakan media. Proses pemilihan media menjadi penting karena kedudukan media yang strategis untuk keberhasilan pembelajaran.

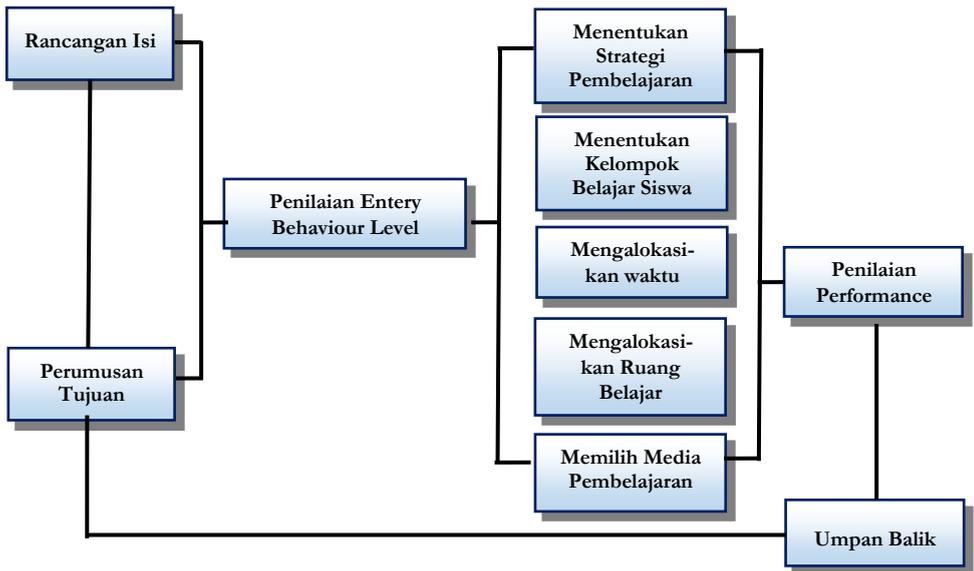
Alasan pokok pemilihan media dalam pembelajaran, karena didasari atas konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang didalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan. Jika kita lihat prosedur pengembangan desain instruksional maka diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum, kemudian dilanjutkan dengan menentukan materi pembelajaran yang menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran serta menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran ditunjang oleh media yang sesuai dengan materi, strategi yang digunakan, dan karakteristik siswa. Untuk mengetahui

hasil belajar, maka selanjutnya guru menentukan evaluasi yang tepat, sesuai tujuan dan materi. Apabila ternyata hasil belajar tidak sesuai dengan harapan dalam kata lain hasil belajar siswa rendah, maka perlu ditelusuri penyebabnya dengan menganalisis setiap komponen, sehingga kita dapat mengetahui faktor penyebabnya dengan lebih objektif.

Analisis penyebab rendahnya hasil belajar dapat meninjau ketepatan seluruh komponen diantaranya: mungkin keberhasilan ini disebabkan karena rumusan tujuan tidak sesuai dengan row input dan kemampuan awal siswa “entry behaviour level” siswa, bisa jadi tujuan yang ditetapkan tidak sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam kata lain terlalu tinggi. Penyebab yang lain bisa dari materi kurang sesuai dengan tujuan, terlalu kompleks, terlalu sulit sehingga tidak dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Apabila dua komponen telah dianalisis yaitu tujuan dan materi ternyata sudah sesuai selanjutnya perlu dikaji penerapan strategi dan penggunaan media pembelajaran. Strategi bisa jadi tidak tepat, membuat siswa tidak aktif, menjenuhkan, membosankan, tidak merangsang siswa untuk aktif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Jika media dan strategi sudah tepat, maka perlu dikaji evaluasi yang digunakan apakah sudah tepat baik bentuknya, jenis, instrumen evaluasi dan prosedur evaluasinya.

Mekanisme tersebut jelas menunjukkan pendekatan sistem dalam pembelajaran dengan pengertian bahwa setiap komponen dalam pembelajaran saling berkaitan satu sama lain, saling berinteraksi, saling berhubungan, saling terobos dan saling ketergantungan. Uraian diatas juga menggambarkan dengan jelas bagaimana kedudukan media dalam pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem pembelajaran. Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan (*meaningful learning*) hasil belajar. Dengan demikian pemilihan media menjadi penting artinya dan ini menjadi alasan teoritis mendasar dalam pemilihan media.

Pentingnya pemilihan media dengan melihat kedudukan media dalam pembelajaran dapat kita lihat dengan model sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach dan Elly, lihat gambar 4.1 sebagai berikut;



Gambar 5.1 Sistem Pembelajaran Gerlach dan Elly¹

Prosedur pengembangan pembelajaran menurut Gerlach dan Elly dengan menggunakan pendekatan sistem dapat dijelaskan bahwa perumusan tujuan instruksional merupakan langkah pertama dalam merencanakan pembelajaran sebagai rumusan tingkah laku yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti pembelajaran. Langkah kedua adalah merinci materi pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Perlu juga dilakukan tes “*entering behavoieur level*” yaitu untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagai dasar untuk menentukan dari mana guru harus mengawali pembelajaran.

¹ Sadiman, A.S., dkk, 2012. *Media Pendidikan: Pengeratian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali. hal.88

Tujuan, isi dan entry behaviour level menjadi dasar untuk menetapkan komponen pembelajaran yang lainnya, yaitu : menentukan strategi yang harus sesuai dengan karakteristik tujuan maupun materi yang diberikan juga termasuk mengatur dan mengelompokan siswa. Pengelompokan siswa diselaraskan dengan waktu yang tersedia, dan ruang belajar yang tersedia. Penentuan media yang akan digunakan merupakan langkah selanjutnya. Bagaimana siswa agar mampu menguasai materi sesuai tujuan, media apa yang cocok digunakan. apakah media cetak?, atau media elektronik? Apakah media tersebut digunakan sebagai alat bantu bagi guru seperti OHP, TV, Slide *Projector*, *Multimedia Projector*, atau digunakan sepenuhnya oleh siswa dengan bimbingan guru seperti pembelajaran berbasis komputer. Menentukan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan tujuan, strategi, waktu yang tersedia, dan fasilitas pendukung lainnya. Seluruh kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penilaian terhadap penampilan (*performance*) siswa disesuaikan dengan tujuan yang ditetapkan, dari penilaian ini guru dapat menentukan umpan balik untuk melakukan revisi rencana dan pelaksanaan pembelajaran.

Pengkajian sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Gerlach dan Elly tersebut menempatkan komponen media sebagai bagian integral dalam keseluruhan sistem pembelajaran. Dengan demikian secara teoritis model tersebut menjadi dasar alasan mengapa kita perlu melakukan pemilihan terhadap media, agar memiliki kesesuaian dengan tujuan (*spesification of objective*), kesesuaian dengan isi (*spesification of content*), strategi pembelajaran (*determination of strategy*), dan waktu yang tersedia (*alocation of time*).

2. Alasan Praktis Pemilihan Media

Alasan praktis berkaitan dengan pertimbangan-pertimbangan dan alasan tenaga pendidik seperti guru, dosen, instruktur atau nara sumber, mengapa menggunakan media dalam pembelajaran.

Mengingat peran pentingnya media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, penciptaan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan, sekaligus dapat meningkatkan daya serap siswa, dengan demikian penggunaan media menjadi alternatif penting untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Mengutip pendapatnya Arif Sadiman dkk menjelaskan secara rinci alasan praktis penyebab orang memilih penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yakni (a) sebagai alat demonstrasi (*demonstration*), (b) ketergantungan postif pada media (*familiarity*), (c) memperjelas sajian atau informasi (*clarity*), dan (d) mengaktifkan siswa (*active learning*).

a) *Demonstration*

Dalam hal ini media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain-lain. Media berfungsi sebagai alat peraga pembelajaran, misalnya seorang dosen sedang menerangkan teknik mengoperasikan *Overhead Projector* (OHP), pada saat menjelaskannya menggunakan alat peraga berupa OHP, dengan cara mendemonstrasikan dosen tersebut menjelaskan, menunjukkan dan memperlihatkan cara-cara mengoperasikan OHP. Contoh lain, seorang guru kimia akan menjelaskan proses perubahan-perubahan zat dengan menggunakan gelas ukur, sebelum dilakukan praktikum, terlebih dahulu guru tersebut memperagakan bagaimana cara menggunakan gelas ukur dengan baik. Untuk lebih jelas, kita lihat contoh ketiga, seorang guru Biologi akan membelajarkan siswa tentang bentuk dan struktur sel dengan menggunakan mikroskop. Sebelum praktikum dimulai, guru terlebih dahulu menunjukkan cara kerja mikroskop sesuai dengan prosedur yang benar. Cara ini akan memperlancar proses belajar dan menghindari resiko kerusakan pada alat praktikum yang digunakan. Beberapa alasan tersebut sering melandasi pengguna dalam menggunakan media yaitu bertujuan untuk mendemonstrasikan atau memperagakan sesuatu.

b) Familiarity

Pengguna media pembelajaran memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media, yaitu karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut atau merasa sudah menguasai media tersebut. Jika menggunakan media lain belum tentu bisa menggunakannya dan membutuhkan waktu, tenaga dan biaya mempelajarinya, sehingga secara terus menerus menggunakan media yang sama. Misalnya seorang dosen atau guru yang sudah terbiasa menggunakan media *Over Head Projector* (OHP) dan *Over Head Transparency* (OHT, kebiasaan menggunakan media tersebut didasarkan atas alasan karena sudah akrab dan menguasai detail dari media tersebut. Meskipun demikian, sebaiknya seorang dosen atau guru lebih variatif dalam memilih media, secara teoritis tidak ada satu media yang sempurna yang cocok untuk semua tujuan pembelajaran, sesuai dengan semua situasi dan sesuai dengan semua karakteristik siswa. Media yang baik adalah bersifat kontekstual sesuai dengan realitas kebutuhan belajar yang dihadapi siswa. Jika kita lihat pada contoh di atas, media OHP lebih tepat untuk mengajarkan konsep dan aspek-aspek kognitif, dapat digunakan dalam jumlah siswa maksimal 50 orang dengan ruangan yang tidak terlalu besar dan siswa cenderung pasif tidak dapat melibatkan secara optimal potensi mental, emosional dan motor skill, karena kontrol pembelajaran ada pada dosen atau guru. Tentu saja OHP kurang tepat untuk mengajarkan keterampilan yang menuntut demonstrasi, praktek langsung yang lebih membuat siswa aktif secara fisik dan mental. Alasan familiarity tentu saja tidak selamanya tepat, jika tidak memperhatikan tujuannya. Meski demikian alasan ini cukup banyak terjadi dalam pembelajaran, terutama bagi guru yang menganut paradigma behavioristik atau pembelajaran berbasis guru (*student centred*).

c) Clarity

Alasan ketiga ini mengapa guru menggunakan media adalah untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan

penjelasan yang lebih konkrit. Pada praktek pembelajaran, masih banyak guru tidak menggunakan media atau tanpa media. Metode yang digunakan monoton dengan ceramah (ekspository), cara seperti ini memang tidak merepotkan guru untuk menyiapkan media, cukup dengan menguasai materi, maka pembelajaran dapat berlangsung, namun apakah pembelajaran seperti ini akan berhasil? Cara pembelajaran seperti ini cenderung akan mengakibatkan verbalistis, yaitu pesan yang disampaikan guru tidak sama dengan persepsi siswa. Mengapa hal ini bisa terjadi? Karena informasi tidak bersifat konkrit, jika guru tidak mampu secara detil dan spesifik menjelaskan pesan pembelajaran, maka verbalistis akan terjadi. Misalnya seorang guru IPA di sekolah dasar (SD/MI) sedang menjelaskan perbedaan akar tunggang dan akar serabut. Jika guru tidak cermat mengemas informasi dengan baik hanya berceramah saja, sedangkan siswa yang tidak memiliki pengetahuan awal tentang akar, maka akan membayangkan bentuk-bentuk lain yang tidak sesuai dengan kenyataannya. Disinilah banyak pengguna media, memiliki alasan bahwa menggunakan media adalah untuk membuat informasi lebih jelas dan konkrit sesuai kenyataannya. Alasan ini lebih tepat dipilih guru dibanding dengan alasan kedua di atas.

d) Active Learning.

Media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru. Salah satu aspek yang harus diupayakan oleh guru dalam pembelajaran adalah siswa harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental, dan emosional. Dalam prakteknya guru tidak selamanya mampu membuat siswa aktif hanya dengan cara ceramah, tanya jawab dan lain-lain namun diperlukan media untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Seperti pendapat Lesle J. Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “*the physical means of conveying instructional content.....book, films, videotapes, etc.*”² Lebih jauh Heinich

² Gagne, Robert M & Briggs, Leslie J. (1979). *Principles Of Instructional Design (2nd Edition)*. New York : Holt, Rinehart and Winston.

menyatakan media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.³ Sedangkan mengenai efektifitas media, Brown menggaris bawahi bahwa media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas program belajar mengajar.⁴ Sebagai contoh seorang guru memanfaatkan teknologi komputer berupa CD interaktif untuk mengajarkan materi fisika. Dengan CD interaktif seorang siswa dapat lebih aktif mempelajari materi dan menumbuhkan kemandirian belajar, guru hanya mengamati, dan mereviu penguasaan materi oleh siswa. Cara seperti ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, terlebih kemas program CD interaktif dengan multimedia menarik perhatian dan membuat pesan pembelajaran lebih lengkap dan jelas. Contoh lain dapat dilihat pada pelatihan *Emotional Spiritual Question* (ESQ), salah satu tujuan pelatihan ini adalah menumbuhkan seoptimal mungkin motivasi peserta untuk berbuat positif dengan spirit yang besar dan optimalisasi potensi individu, diantaranya dengan cara mengkaji proses dan kejadian serta fenomena alam (ayat qauniyyah), untuk mewujudkan tujuan ini digunakan banyak visualisasi (media video) untuk memperlihatkan tayangan-tayangan yang mampu meningkatkan motivasi peserta, dan hasilnya secara empirik terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta.

Untuk mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran banyak ikhtiar yang bisa diupayakan yakni dengan cara memanfaatkan media yang sudah ada, baik media realia yaitu media alami yang tersedia di alam sekitar misalnya: gunung, sawah, air, berbagai jenis batuan, hewan, tumbuhan dan lain-lain. Media juga dapat diperoleh dengan cara pembelian. Membeli berarti tidak terjadi proses desain oleh pengguna, media yang sudah ada langsung dimanfaatkan oleh pengguna. Beberapa media dengan berbagai

³ Heinich, Robert, et. Al. (1996). *Instructional Media And Technologies For Learning (5th Edition)*. New Jersey : A Simon & Schuster Company Angelwood Cliffs.

⁴ Briggs, L. J. & Gagne, R. M. (1979). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt Rinehart and Winston.

materi pelajaran sekolah dengan berbagai jenjang pendidikan sudah dapat dijumpai di beberapa toko buku, atau di toko yang khusus menjual alat-alat dan media pembelajaran. Media yang mudah kita jumpai terutama yang berhubungan dengan Sain dan pelajaran IPS. Misalnya torso berupa bentuk kerangka manusia, *microscope*, *make up*, dan kit alat-alat praktikum. Pada pelajaran IPS misalnya globe, peta, dan lain-lain.

Tugas tenaga pendidik adalah memilih media yang tepat dengan kebutuhan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi pembelajaran. Tentu saja hal ini tidaklah mudah, diperlukan analisis dan pertimbangan-pertimbangan yang matang sehingga membeli media berarti manfaat media jadi. Ada beberapa pertimbangan yang dapat dijadikan rujukan atau tips pemilihan media pembelajaran, sebagai berikut;

Table 5.1
Tips Pemilihan Media pembelajaran

1	•Apakah media yang dipilih itu relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
2	•Apakah disertai buku manual (<i>manual book</i>) atau sumber informasi tentang media tersebut?
3	•Apakah perlu dibentuk tim ahli dan pengguna media untuk mereviu media tersebut?
4	•Apakah media sudah tersedia di pasar yang telah divalidasi atau diuji coba?
5	•Apakah media tersebut boleh direviu terlebih dahulu sebelum membeli?
6	•Apakah terdapat format reviu yang sudah dibakukan?

Pertanyaan pertama; memperlmasalahkan tentang kesesuaian antara media dan tujuan, pertanyaan ini ditempatkan paling awal karena dasar pokok pemilihan media adalah kesesuaian dengan tujuan. Jika tujuannya “siswa diharapkan mampu memahami konsep terjadinya hujan” maka didalam media tersebut dinyatakan secara

eksplisit tujuan tersebut, selain itu isi media menggambarkan bagaimana proses terjadinya hujan.

Pertanyaan kedua; mengingatkan bahwa media harus disertai dengan informasi petunjuk penggunaan media, yang disebut dengan manual book. Informasi ini penting karena pengguna tidak semuanya dapat langsung menggunakan media dengan benar. Beberapa media tertentu, misalnya media elektronik diperlukan juga informasi petunjuk pengoperasian dan cara pemeliharaan (maintenance). Sebagai contoh media OHP, LCD *Projector* dan kamera Foto/Video sering mengalami kerusakan, padahal belum lama dibeli, kerusakan sering terjadi pada lensa dan kerusakan mekanik, hal ini terjadi karena pengguna tidak mengetahui cara pemeliharaan media, misalnya : simpanlah media tersebut ditempat yang kering hindari kelembaban, gunakan silicon gel untuk menghindari jamur, dengan suhu tertentu dan alat-alat tersebut harus dinyalakan (dihangatkan) meskipun tidak dipakai minimal 5 menit dalam sehari. Petunjuk tersebut tertera dalam manual book, jika dicermati dan dilaksanakan maka media akan bertahan lama, tidak cepat rusak.

Pertanyaan ketiga; apakah perlu dibentuk tim ahli dan pengguna media untuk mereviu media tersebut. Hal ini dilakukan jika sekolah akan mengadakan media dalam jumlah banyak sehingga membutuhkan biaya besar, untuk menghindari ketidakcocokan media tersebut, maka sebaiknya sekolah membentuk tim yang terdiri dari ahli media (media specialist) dan guru sebagai pengguna yang juga menguasai materi pelajaran (content specialist). Secara teknis, sebelum pembelian maka pihak sekolah mengambil beberapa sampel media untuk dikaji oleh tim ahli, diujicobakan dalam lingkup terbatas oleh pengguna (user) baik guru maupun siswa, temuan dari tim ahli tersebut akan dijadikan sebagai dasar jadi atau tidak pembelian media tersebut.

Pertanyaan keempat; apakah terdapat media di pasaran yang telah divalidasi atau diujicoba? Sebaik-baik media adalah telah

dilakukan validasi, sebab proses validasi dilakukan menggunakan prosedur ilmiah yang hasilnya tidak perlu diragukan lagi. Media yang dijual bebas di pasaran tidak semuanya hasil dari pengujian, akan lebih baik lagi kalau sudah dilakukan riset sebelumnya. Hal ini tentu saja untuk mengantisipasi point pertanyaan ke tiga di atas. Jika ternyata media itu sudah dilakukan uji validitas yang dibuktikan dengan data, informasi kalau perlu sertifikasi uji validitas, maka hal itu lebih baik, karena akan lebih efisien waktu, tenaga dan biaya, dari pada kita membentuk tim ahli, namun demikian kita harus mencermati dengan teliti bagaimana mereka melakukan uji validitas tersebut apakah sudah sesuai dengan prosedur atau tidak.

Pertanyaan kelima; apakah media tersebut boleh direviu terlebih dahulu sebelum membeli? Hal ini kaitannya dengan pertanyaan ketiga ketika pihak sekolah akan membentuk tim, proses pembentukan tim ini dilakukan jika media yang akan dibeli diperbolehkan untuk direviu. Jika ya, maka selanjutnya proses reviu dilakukan oleh tim atau hanya oleh guru sendiri.

Pertanyaan Keenam; apakah terdapat format reviu yang sudah dibakukan? Pertanyaan tersebut menjadi penting, karena salah satu syarat uji validitas adalah menggunakan instrumen yang juga sudah valid. Instrumen yang sudah valid dan sudah dibakukan dapat digunakan oleh siapa saja, tidak harus melibatkan tim ahli lagi. Jika reviu dilakukan oleh sekelompok guru atau guru secara personal yang memiliki pemahaman terbatas tentang media tersebut, maka hasilnya tidak representatif untuk mengukur kevalidan media, maka dengan kemampuan yang terbatas menjadi tidak masalah jika menggunakan instrumen yang telah dibakukan. Mengapa instrumen tersebut dapat mengukur kevalidan media? Karena instrumen dihasilkan dari serangkaian kegiatan riset, dikaji oleh beberapa ahli seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli khusus sesuai dengan karakteristik media tersebut, misalnya media internet, perlu juga dikaji oleh ahli information teknologi (IT) yang hasilnya dapat berupa format

instrumen penilaian media internet yang sudah valid, dapat merevisi media lain asal masih berkaitan dengan internet.

B. Perinsip-perinsip Pemilihan Media

Setelah kita menentukan pilihan media yang akan kita gunakan, maka langkah selanjutnya memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik, belum tentu menjamin keberhasilan belajar pebelajar jika kita tidak dapat menggunakannya dengan baik. Untuk itu, media pembelajaran yang telah kita pilih dengan tepat harus dapat kita manfaatkan dengan sebaik mungkin sesuai prinsip-prinsip pemanfaatan media. Ada beberapa prinsip umum yang perlu kita perhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran, di antaranya:

- a. Tak ada satupun media, prosedur dan pengalaman belajar yang paling baik untuk semua tujuan pembelajaran; Percayalah bahwa penggunaan media tertentu mungkin cocok untuk tujuan tertentu, namun belum tentu cocok untuk tujuan pembelajaran lainnya.
- b. Mengetahui secara menyeluruh kesesuaian antara isi dan tujuan pembelajaran; pertimbangan isi dan tujuan pembelajaran merupakan perinsip dasar dalam menentukan jenis media yang digunakan, karena kita ketahui bahwa setiap media memiliki kelebihan dan sekaligus kelemahan yang melengkapinya.
- c. Media harus mempertimbangkan kesesuaian antara penggunaannya dengan cara pembelajaran yang dipilih; penggunaan media dengan pendekatan berbasis pada guru (teacher center), seperti metode ceramah atau metode tradisional lainnya. Tentunya hal ini sangat berbeda dengan media yang digunakan dengan pendekatan berbasis pada siswa (student center). Dengan metode ceramah, seorang guru cukup menggunakan media presentasi seperti OHP/OHT atau slide power point, akan tetapi dengan metode kooperatif

(cooperative learning) lebih variatif dalam menggunakan media pembelajaran.

- d. Pemilihan media itu sendiri jangan tergantung pada pemilihan dan penggunaan media tertentu saja, karena setiap media memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Dengan mengetahui hal tersebut akan mempermudah mengurangi resiko kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Pemanfaatan media secara maksimal dalam proses pembelajaran memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan motivasi belajar dan meminimalisasi verbalisme, demikian sebaliknya jenis media apapun yang digunakan namun tidak secara maksimal dimanfaatkan, akan berdampak kurang baik;
- f. Pengalaman, kesukaan, minat dan kemampuan individu serta gaya belajar, merupakan variabel belajar yang berpengaruh terhadap hasil penggunaan media;
- g. Setiap jenis media, memiliki kelebihan dan kelemahan Tidak ada satu jenis media yang cocok untuk semua proses pembelajaran dan dapat mencapai semua tujuan belajar. Ibaratnya, tak ada satu jenis obat yang manjur untuk semua jenis penyakit.
- h. Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang diperlukan Namun harap diingat, bahwa penggunaan media yang terlalu banyak sekaligus dalam suatu kegiatan pembelajaran, justru akan membingungkan pebelajar dan tidak akan memperjelas pelajaran. Oleh karena itu gunakan media seperlunya, jangan berlebihan.
- i. Penggunaan media harus dapat memperlakukan pebelajar secara aktif. Lebih baik menggunakan media yang sederhana yang dapat mengaktifkan seluruh pebelajar daripada media canggih namun justru membuat pebelajar kita terheran-heran sehingga menjadi pasif.

Sebelum media digunakan harus direncanakan secara matang dalam penyusunan rencana pembelajaran. Tentukan bagian materi

mana saja yang akan kita sajikan dengan bantuan media. Rencanakan bagaimana strategi dan teknik penggunaannya. Hindari penggunaan media yang hanya dimaksudkan sebagai selingan atau sekedar pengisi waktu kosong saja. Jika pebelajar sadar bahwa media yang digunakan hanya untuk mengisi waktu kosong, maka kesan ini akan selalu muncul setiap kali pembelajar menggunakan media. Penggunaan media yang sembarangan, asal-asalan, atau "daripada tidak dipakai", akan membawa akibat negatif yang lebih buruk. Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup sebelum penggunaan media. Kurangnya persiapan bukan saja membuat proses pembelajaran tidak efektif dan efisien, tetapi justru mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Hal ini terutama perlu diperhatikan ketika kita akan menggunakan media elektronik.⁵

C. Kriteria Pemilihan Media

Kemampuan guru atau pembelajar dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai merupakan pertimbangan penting yang lain dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang kurang tepat, bahkan sama sekali tidak relevan (asal pilih saja) dapat mengurangi daya tangkap siswa (pembelajar) terhadap bahan ajar yang sedang dipelajari. Mengapa demikian? Sebab pemilihan media yang kurang tepat ini bukan menambah kejelasan informasi yang diberikan, tetapi justru akan menambah keaburan informasi yang diperoleh. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan secara lebih cermat dan tepat sasaran. Walaupun tidak ada satu mediaupun yang cocok untuk satu jenis informasi, mengingat bahwa setiap media memiliki karakteristiknya masing-masing. Artinya suatu media efektif dipakai untuk menyajikan informasi (verbal), sedangkan media yang lain efektif untuk penyajian psikomotorik. Misalnya, untuk melatih gerak maka guru perlu menunjukkan cara atau prosedur melakukan tindakan, contoh memukul bola. Hal yang paling penting

⁵ Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru

diperhatikan oleh guru atau pembelajar dalam memilih media, yaitu tersedianya sumber, latar, dan personalia.

Ada lima kriteria atau prinsip pemilihan media. Kriteria tersebut meliputi: 1) kesesuaian (*appropriateness*), 2) tingkat kesulitan (*level of sophistication*), 3) biaya (*cost*), 4) ketersediaan (*availability*), dan 5) kualitas teknis (*technical quality*).

a) Kesesuaian (*appropriateness*)

Jika kita mengetahui apa yang ingin kita ajarkan dan apa yang perlu dipelajari oleh pebelajar, maka kita perlu memilih media yang memungkinkan dapat membantu pebelajar memperoleh pengetahuan atau perilaku mana yang kita inginkan dapat ditunjukkan oleh pebelajar. Misalnya, jika kita menginginkan pebelajar mampu mengidentifikasi contoh-contoh kalimat yang salah dan contoh kalimat benar yang diucapkan oleh pembicara, maka pebelajar harus mampu mendengarkan pola-pola kalimat yang telah diucapkan tersebut. Untuk membantu maksud tersebut maka perlu media audiotape recorder atau video/televiisi.

Pilihan kita jatuh pada media di atas. Jika kita mengharapkan pebelajar mendeskripsikan iklim dan tumbuhan dari tempat-tempat yang dihuni oleh binatang buas, maka teknologi/media gambar bergerak (film, televisi) merupakan pilihan yang lebih tepat. Yang perlu kita perhatikan bahwa pemilihan media bukan hanya didasarkan pada tingkat kesesuaian saja, pemilihan ini harus mempertimbangkan kriteria yang lain, yaitu tingkat kesulitan, biaya, ketersediaan, dan kualitas teknis.

b) Tingkat Kesulitan (*level of sophistication*)

Banyak bahan-bahan atau alat-alat yang telah tersedia di pasar hanya mempertimbangkan ruang lingkup kelas. Kita sendirilah yang perlu mempertimbangkan tingkat kesulitannya. Buku teks yang beredar di pasar dan dipakai di

sekolah-sekolah hampir tidak pernah mempertimbangkan tingkat kesulitan ini. Contoh yang sering kita jumpai misalnya, penggunaan kalimat yang terlalu panjang atau kosa kata yang belum pernah didengar pebelajar, bentuk huruf, luas isi yang disajikan, tipe visualisasi, dan pendekatan penyampaian isi suatu bidang studi.

Untuk tingkat sekolah dasar (SD) kelas bawah (kelas 1-3) sesuai dengan karakteristik pebelajar mungkin lebih baik digunakan kalimat pendek, kosa kata yang banyak dipakai dalam kehidupan sehari-hari, bentuk huruf yang lebih besar, dan menggunakan warna dalam penyajiannya. Pada tingkat di atasnya, yaitu kelas tinggi (kelas 4-6) dan tingkat berikutnya sudah bisa dipakai huruf normal. Sedangkan, warna dan bentuk penyajian masih diperlukan guna mempertahankan tingkat kemenarikan pelajaran dan meningkatkan perhatian pebelajar terhadap hal yang dipelajarinya.

c) Biaya (*cost*)

Besar kecilnya biaya biaya (*cost*) yang dikeluarkan perlu dipertimbangkan. Yang paling urgent diperhatikan adalah keuntungan yang diperoleh pebelajar, artinya pebelajar memiliki keuntungan dalam mempelajari sesuatu yang diperoleh melalui belajar dengan media. Penggunaan buku teks di sekolah bukan semata-mata keuntungan ekonomis yang diperoleh oleh guru atau sekolah, karena mendapatkan insentif dari perusahaan percetakan buku. Keuntungan per unit pebelajar akibat belajar dari buku teks perlu mendapatkan penkanaan. Demikian juga, kebermaknaan media bukan hanya untuk melayani pebelajar tertentu, tetapi semua mendapatkan hal yang sama dari apa yang dipelajari.

d) Ketersediaan (*availability*)

Ketersediaan suatu media manakala kita mengajarkan suatu topik atau pokok bahasan tertentu, perlu memperoleh perhatian. Pada saat kita hendak mengajar dan dalam rancangan telah disebutkan macam atau jenis media yang hendak dipakai maka kita perlu mengecek apa tersedia atau tidak media yang akan dipakai tadi. Apabila media tersebut ternyata tidak tersedia maka kita perlu melakukan media pengganti. Misalnya, kita mestinya mengajar dengan video untuk menjelaskan keberagaman hutan Indonesia, tetapi video tersebut tidak tersedia maka kita bisa menggantikannya dengan slide, atau foto.

e) Kualitas Teknis (*technical quality*).

Media yang kita gunakan di kelas hendaknya media yang berkualitas tinggi. Artinya, apabila media itu video atau televisi maka bentuk tulisan dan bentuk visual lainnya dapat dilihat jelas, spesifikasi gambar dan suara harus jelas, fokus dan ukuran gambar sesuai dengan ruang kelas. Untuk memberikan kuliah di kelas yang terdiri atas 30 orang berbeda dengan kelas yang berisi 100 orang atau lebih. Papan tulis memadai untuk ukuran kelas yang terdiri atas 30 orang, dan sebaliknya tidak akan memadai untuk 100 orang.

Di samping memperhatikan hal-hal di atas, pemilihan media pembelajaran itu perlu memperhatikan beberapa kriteria sebagai berikut:

a) Tujuan

Hal yang tak dapat dihindari adalah tujuan yang ingin dicapai oleh pebelajar. Apakah media itu sesuai dengan tujuan pembelajaran, atau tujuan kurikulum? Misalnya, tujuan pembelajaran diungkapkan sebagai berikut, “Setelah membaca teks, siswa diharapkan akan dapat mengidentifikasi

sedikitnya 5 kata kerja aktif dengan tepat.” Media yang dipakai dalam hal ini adalah Teks.

b) Isi - Substansi

Media pembelajaran yang dipakai di kelas mengacu pada tujuan pembelajaran (khusus) yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran apakah bahan atau media itu berkaitan dengan isi kurikulum? Apakah media tersebut up-to-date? Apakah media itu tepat untuk menyajikan isi/pesan kurikulum? Apakah media yang dibeli memenuhi persyaratan berkenaan dengan tingkat kesulitan pebelajar? Apakah media itu sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan atau dikomunikasikan? Apabila isi atau substansi topik itu memerlukan gambar gerak, apakah media itu memiliki ciri gerak? Jika isi pesan itu perlu warna, apakah bahan ini mengandung warna?

Reiser dan Gagne juga membuat suatu model yang menunjukkan bagaimana cara memilih media pembelajaran yang paling baik. Perancang menggunakan model itu dengan cara menjawab beberapa pertanyaan yang berkenaan dengan keterampilan yang diajarkan dan kemudian diikuti dengan diagram alur yang mengarah pada beberapa media yang disarankan. Perancang dapat melihat aspek praktisnya berkaitan dengan penggunaan media yang akan di pilih. Teknik Reiser dan Gagne ini dilandasi dengan suatu hasil penelitian yang cermat tentang penggunaan media pembelajaran. Faktor-faktor penting yang perlu diperhatikan berkaitan dengan pemilihan media tersebut mencakup:

- a) Ketersediaan berbagai media di lingkungan yang akan dipakai,
- b) Kemampuan perancang atau keahlian yang dimiliki untuk menghasilkan bahan yang sesuai dengan media,
- c) Fleksibilitas,
- d) Daya tahan,

- e) Kesesuaian dengan bahan, dan
- f) Efektivitas biaya.⁶

Ketersediaan media sangat penting diperhatikan, karena apabila guru mengajarkan sesuatu tanpa memperhatikan faktor ini hanya akan menimbulkan verbalisme saja. Misalnya, sewaktu mengajarkan konsep transportasi (kereta api) padahal tidak ada tersedia benda itu bahkan contoh modelnya tidak ada disekitar siswa maka mereka akan bertanya-tanya seperti apa kereta api tersebut. Ini bisa diatasi misalnya guru menghadirkan gambar atau fotonya. Kemampuan guru menyediakan media termasuk mungkin mengembangkan akan mendukung proses pembelajaran di kelas. Apabila tidak tersedia media, guru secara kreatif menciptakan sendiri. Dengan demikian, disamping memenuhi prinsip murah dan sesuai, media yang dikembangkan sendiri oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Faktor fleksibilitas atau keluwesan merujuk pada kesesuaian antara media yang digunakan dengan latar pembelajaran. Media yang digunakan misalnya dapat dipakai untuk mengajarkan beberapa topik yang relevan. Contoh peta, sangat fleksibel untuk mengajarkan suatu wilayah atau lokasi dan tempat-tempat tertentu dan disamping itu mudah penempatannya. Daya tahan merujuk pada tingkat keawetan media. Media yang baik apabila tidak hanya cukup dipakai sekali saja, tetapi bisa digunakan untuk waktu yang relative lama. Faktor ini terkait dengan factor keenam yang efektifitas biaya. Faktor kesesuaian dengan bahan berkenaan dengan pesan-pesan yang dibawakan oleh media sesuai dengan bahan yang dibelajarkan kepada pebelajar.

Sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media pembelajaran dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; *access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty*.

⁶ Dick, W., and Reiser, R. A. (1989). *Planning effective instruction*. Boston: Allyn and Bacon

a) Access

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh siswa? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah siswa diijinkan untuk menggunakannya? Komputer yang terhubung ke internet jangan hanya digunakan untuk kepala sekolah, tapi juga guru, dan yang lebih penting untuk siswa. Siswa harus memperoleh akses. Dalam hal ini media harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas siswa, bukan hanya guru yang menggunakan media tersebut.

b) Cost

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita, pada umumnya media canggih biasanya cenderung mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika guru kreatif dan menguasai betul materi pelajaran maka akan memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.

c) Technology

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan media audio visual di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada listrik, voltase listrik cukup dan sesuai?

d) Interactivity

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang kita kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Jadikan media itu sebagai alat bantu siswa dalam beraktivitas, misalnya puzzle game untuk anak SD/MI, siswa dapat menggunakannya sendiri, menyusun gambar hingga lengkap, flash card dapat dikondisikan dalam bentuk permainan dan semua siswa terlibat baik secara fisik, intelektual maupun mental.

e) Organization

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah/madrasah/yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya. Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar?

f) Novelty

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa. Diantara media yang relatif baru adalah media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya penggunaan internet.

D. Prosedur Pemilihan Media

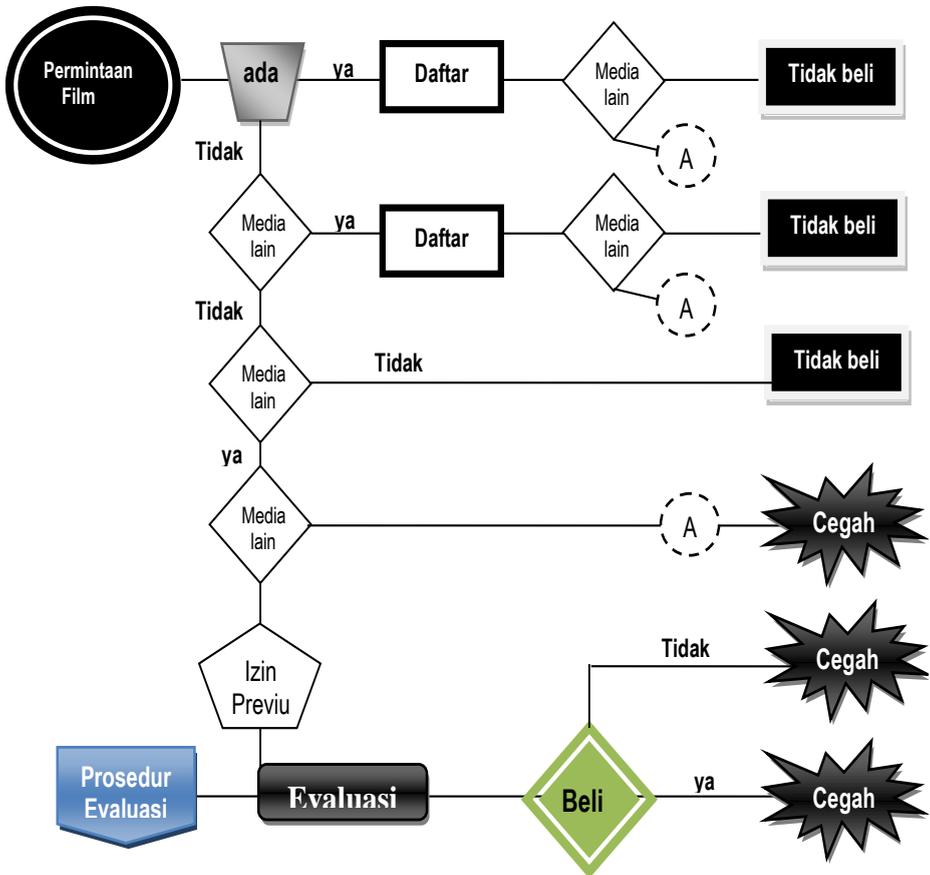
Prosedur pemilihan media dapat dianalisis dengan menggunakan beragam prosedur atau format seperti flowchart, matrik dan checklist. Format flowchart menggunakan sistem pengguguran atau eliminasi dalam pengambilan keputusan pemilihan, jika salah satu beropsi tidak maka gugur dan berpindah pada langkah selanjutnya. Format matrik menanggukhan proses keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan. Format

checklist sama dengan format matrik, yaitu menanggukuhkan proses keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan.

Untuk memudahkan dalam memahami masing-masing prosedur tersebut berikut dipaparkan beberapa format pemeliharaan media, yakni sebagai berikut;

1. Model *Flowchart*

Cabaceiros memberikan contoh *model flowchart* seperti tampak pada bagan gambar berikut.



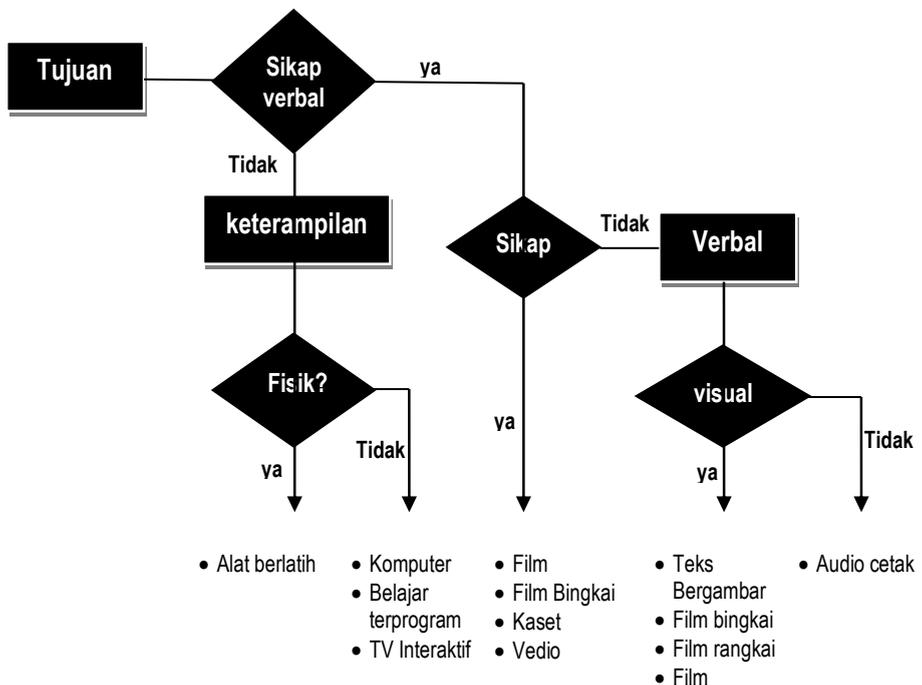
Gambar 5.3 Model Flowchart ⁷

⁷ Sadiman, A.S., dkk, 2012. *Media Pendidikan: Pengeratan, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali. hal.88

Penjelasan Bagan :

- Bagan tersebut menjelaskan proses pemilihan media dengan mengikuti alur/flow dengan sistem pengguguran sampai pada satu keputusan akhir membeli atau tidak media tersebut. Misalnya pada bagan tersebut ada permintaan pengadaan media bentuk film atau pihak sekolah menginginkan untuk pengadaan media film.
- Langkah pertama adalah mempertanyakan ada atau tidak media tersebut, jika ternyata sekolah sudah memilikinya maka dengan sendirinya sekolah tidak jadi membeli media film, namun ada pertanyaan untuk membeli media lain, jika ternyata juga tidak disetujui berarti pembelian media tidak jadi dilakukan.
- Apabila ternyata pihak sekolah tidak memiliki dan disetujui pimpinan sekolah maka selanjutnya masuk pada alur yang mempertanyakan keberadaan dana yang dimiliki sekolah, apabila dana ada dan mencukupi selanjutnya mengajukan permohonan pembelian dengan memilih media film melalui katalog media. Sebaiknya sekolah meminta pihak penjual untuk diadakan reviu media untuk dilakukan evaluasi, dan hasil dari evaluasi itu menjadi keputusan akhir antara membeli atau tidak. Jika hasil evaluasi menunjukkan kesesuaian media maka sekolah langsung mengusulkan untuk jadi membeli, jika hasil evaluasi menunjukkan ketidaksesuaian, maka tidak perlu membeli, bahkan perlu dicegah untuk, sebab kalau jadi dibelipun sekolah mengalami kerugian dan tidak efisien.

Untuk lebih memperjelas pemahaman kita tentang *model flowchart* dalam pemilihan media, kita lihat model Gagne dan Reiser. Berbeda dengan contoh pertama di atas, model ini bertitik tolak dari upaya pencapaian tujuan pembelajaran.



Gambar 5.4 Pemilihan Media untuk Belajar Mandiri (Gagne dan Reiser)⁸

Penjelasan Bagan :

➤ Gegne berpendapat bahwa pemilihan media harus berdasar atas analisis terhadap tujuan pembelajaran. Bagan tersebut menunjuk-kan bahwa pemilihan media didasarkan atas karakteristik tujuan, apakah tujuan tersebut bersifat penguasaan sikap verbal? Jika ya, maka kita harus memilih media yang berorientasi untuk penanaman sikap, seperti: film, film bingkai, kaset dan video. Apabila tujuan pembelajaran tidak pada penguasaan sikap namun verbal maka pilihannya apakah bersifat visual atau tidak. Jika visual maka media yang

⁸ *Ibit.* Hal 88

cocok adalah terks bergambar, film bingkai, film rangkai dan film. Apabila tidak dalam bentuk visual maka pilihannya audio dengan media cetak. Selain tujuan bersifat penguasaan sikap juga keterampilan. Apabila keterampilan berupa fisik maka media yang cocok adalah alat berlatih, sedangkan apabila keterampilan tidak bersifat fisik maka pilihan medianya adalah komputer, belajar terprogram, CBI dan TV interaktif. Pembelajaran di sekolah dasar (SD/MI) sudah dimungkinkan untuk menggunakan pembelajaran mandiri, misalnya dengan menggunakan CD pembelajaran interaktif dengan kemasan sederhana dan pengawasan dari guru. Jika ada permintaan untuk menggunakan media tersebut, perlu di analisis dengan pola tersebut.

2. Format Matrik

Pilihan lain untuk pemilihan media dapat menggunakan format matriks, format ini berbentuk kolom yang mengkaitkan dan mencocokkan satu variabel media dengan variabel lainnya. Misalnya jenis media yang akan dipilih dilihat kondisinya dengan variabel lain seperti sifatnya, kelebihan, fungsinya, penggunaannya dan lain-lain. Untuk lebih jelasnya, Wilbur Schram⁹ memberi contoh analisis media dilihat dari segi pengontrolannya atau kesesuaian media dengan cara pengendaliannya.

⁹ Schramm, Wilbur. 1977. *Big Media, Little Media, Tools and Technologies for Instruction*. Sage Publications, London.

Media	Kontrol	Portable	Untuk di Rumah	Siap setiap saat	Terkendali	Mandiri	Umpan balik
TELEVISI		Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
RADIO		Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
FILM		Ya	Ya	Ya	Sulit	Sulit	Tidak
VIDIO KASET		Tidak	Sulit	Ya	Ya	Ya	Tidak
SLIDE		Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
FILM STRIF		Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
AUDIO KASET		Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
BUKU		Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
TEKS PROGRAM		Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
KOMPUTER		Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
PERMAINAN		Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya

Gambar 5.4 Format Matriks

Penjelasan Bagan :

- Pada tabel di atas aspek yang dianalisis kesesuaian media dengan pengendaliannya. Variabel yang termasuk pengendalian diantaranya portabel. Portabel adalah kemudahan media tersebut untuk dipindahkan, disimpan, dibawa-bawa, kemudahan untuk memasang (setup), kemudahan untuk menggunakan, dalam kata lain portabel berarti kepraktisan media tersebut untuk digunakan.
- Aspek lain yang termasuk pengendalian media adalah dapat digunakan di rumah, siap digunakan setiap saat artinya tidak tergantung pada aspek lain, terkendali, dapat digunakan secara mandiri artinya siswa pada saat menggunakan media tersebut tidak selamanya tergantung pada guru, namun dapat digunakan oleh siswa.
- Umpan balik dalam media adalah bisa atau tidaknya media memberikan balikan informasi pada penggunaannya, terutama balikan langsung dan bukan balikan tunda.
- Bagaimana cara menggunakan matriks tersebut? Menggunakan matrik tersebut cukuplah mudah, yang harus kita lihat pertama kali adalah aspek pengendalian

dari media tersebut, sesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang akan dilakukan. Misalnya kita ingin memiliki media yang praktis, dapat digunakan di rumah, dapat digunakan setiap saat, terkendali dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri meskipun tidak memiliki umpan balik, maka pilihannya ada beberapa alternatif media diantaranya: slide, film strip, audio kaset, dan buku. Tentu saja kita dapat memilih salah satu dari media tersebut.

- Cara kedua dapat juga kita berangkat dari media yang dipilih, kemudian dicocokkan dengan karakteristiknya terutama aspek pengendalian dari media tersebut, dengan sendirinya jika media tersebut ternyata tidak sesuai dengan karakteristik yang kita butuhkan maka tidak akan dipilih dan digunakan.

Selain contoh di atas, pemilihan media dengan menggunakan format matrik juga dapat menggunakan indikator/variabel lain, misalnya Allen membuat indikator media dilihat dari segi kelebihan media tersebut dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Media \ Tujuan	Info Faktual	Pengenalan Visual	Prinsip Konsep	Prosedur	Keterampilan	Sikap
VISUAL DIAM	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah
FILM	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
TELEVISI	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang		Sedang
OBJEK 3D	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
REKAMAN AUDIO	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Sedang
PELAJARAN TERPROGRAM	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Rendah	Sedang
DEMONSTRASI	Rendah	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
BUKU TEKS/ CETAK	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang
SAJIAN LISAN	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang

Gambar 5.5 Indikator Penilaian Penggunaan Media

3. Format Checklist

Format evaluasi terhadap media dapat menggunakan checklist, sesuai dengan istilah checklist maka kita tinggal memberikan penilaian dengan memberi tanda dan memberi nilai pada rentang penilaian media. Dilihat dari penggunaannya di lapangan, model checklist ini lebih banyak digunakan sebagai bentuk baku sebagai pedoman dalam pemilihan media. Lebih jelasnya dapat dilihat pada contoh berikut ini:

1.	Judul	:
2.	Sumber	:
3.	Prosedur	:
4.	Tgl hak cipta:
5.	Bidang studi:
6.	Untuk kelas	:
7.	KD	:
8.	Jlh siswa	:
9.	Lingkari nomor skala yang mendekati penilaian Anda.	

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Mudah dilihat (visiable) atau dijangkau oleh pengamatan siswa					
2	Menarik (intresting) perhatian siswa, aktual					
3	Simple (sederhana, tidak ribet)					
4	Mudah digunakan guru dalam mengajar					
5	Cocok. Sesuai dengan tujuan pembelajaran, karekteristik siswa					
6	Terprogram, terstruktur					

10. Apakah bisa digunakan untuk bidang studi lain? Ya....., tidak

11. Apakah perlu alat atau sarana lain untuk menggunakannya? Ya....., tidak.....

12. Saran dan komentar :

.....

.....

Gambar 5.6 Model Checklist

4. Format ASSURE

Selain dengan tiga cara tersebut di atas (flowchart, matrik dan checklist), terdapat juga cara lain dalam pemilihan media yakni dengan menggunakan pola ASSURE model dari Heinich,

Molenda dan Russel. ASSURE mengandung makna dari masing-masing huruf, yaitu Analisis learner characteristics, State objectives, Select, modify or design materials, Utilitize materilas, Require learner response dan Evaluate. Menurut model ini apabila kita akan memilih media, maka prosedurnya melalui tahapan ASSURE. Untuk lebih jelasnya kita uraikan masing-masing kata tersebut.

a. Analisis Learner Characteristics

Tahap pertama adalah melakukan analisis terhadap karakteristik siswa. Secara garis besar karakteristik siswa terbagi dua, yaitu karakteristik umum dan khusus. Karakteristik khusus berkaitan dengan usia, pengalaman belajar sebelumnya, latar belakang keluarga, sosial budaya, dan ekonomi. Karakteristik khusus berkenaan dengan pengetahuan, skill dan sikap tertentu yang dimiliki siswa. Terlebih pembelajaran yang di tingkat Sekolah Dasar, secara psikologis anak pada jenjang pendidikan awal menuntut informasi yang konkrit, jelas tidak verbalistik, sederhana dan diperlukan pola pembelajaran yang lebih menyenangkan (*joyfull learning*) yang juga penting pembelajaran sesuai dengan keterampilan berfikir siswa. Keterampilan berpikir terdiri dari keterampilan berpikir dasar dan keterampilan berpikir kompleks.

Menurut Presseisen (dalam Costa, 1985) proses berpikir dasar merupakan gambaran dari proses berpikir rasional dimana proses berpikir rasional merupakan sekumpulan proses mental dari yang sederhana menuju yang kompleks. Sementara itu menurut Novak (1979) proses berpikir dasar meliputi proses mental yang merupakan gambaran berpikir rasional yang terdiri dari sepuluh kemampuan yaitu menghafal (*recalling*), membayangkan (*imagining*), mengelompokkan (*classifying*), menggeneralisasikan (*generalizing*), membandingkan (*comparing*), mengevaluasi

(evaluating), menganalisis (analyzing), mensintesis (synthesizing), mendeduksi (deducing), dan menyimpulkan (infering).

Keterampilan berpikir kompleks merupakan perpaduan dari keterampilan berpikir rasional dengan proses berpikir kompleks yang meliputi pemecahan masalah, pembuatan keputusan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.

b. State Objectives

Langkah selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan tercapai. Pengkajian terhadap tujuan atau kompetensi ini akan di jadikan pijakan untuk prosedur selanjutnya. Jika kita kaitkan dengan kurikulum berbasis kompetensi maka tujuan tersebut berupa : (1) Standar Kompetensi Peserta Didik, merupakan ukuran kemampuan minimal yang mencakup kemampuan, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai, diketahui, dan mahir dilakukan oleh peserta didik pada setiap tingkatan dari suatu materi yang diajarkan, (2) kompetensi Dasar, merupakan penjabaran standar kompetensi peserta didik yang cakupan materinya lebih sempit dibanding dengan standar kompetensi peserta didik, dan (3) Indikator Pencapaian, merupakan indikator pencapaian hasil belajar berupa kompetensi dasar yang lebih spesifik yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran. Kompetensi apa yang ingin di capai? Hall & Jones (1976: 48) membagi kompetensi menjadi 5 macam, yaitu: (a) Kompetensi kognitif yang mencakup pengetahuan, pemahaman, dan perhatian, (b) Kompetensi afektif yang menyangkut nilai, sikap, minat, dan apresiasi, (c) Kompetensi penampilan yang menyangkut demonstrasi keterampilan fisik atau psikomotorik, (d) Kompetensi produk atau konsekuensi yang menyangkut keterampilan melakukan perubahan

terhadap pihak lain, (e) kompetensi eksploratif atau ekspresif, menyangkut pemberian pengalaman yang mempunyai nilai kegunaan di masa depan, sebagai hasil samping yang positif.

c. Select, Modify or Design Materials

Selanjutnya adalah kegiatan memilih media, memodifikasi media yang sudah ada atau merancang sesuai kebutuhan. Langkah ini dilakukan sesuai dengan langkah dua di atas yaitu penentuan tujuan/kompetensi. Pemilihan media dapat menggunakan format checklist, matrik ataupun flowchart. Jenis media yang akan dipilih menurut Anderson yakni : audio, cetak, audio – cetak proyeksi visual diam, proyek visual diam dengan audio, visual gerak , visual gerak dengan audio, benda dan komputer.

d. Utilitize Materialas

Setelah media tersebut dipilih mana yang sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran lalu langkah selanjutnya digunakan dalam pembelajaran. Menggunakan media dalam pembelajaran perlu diperhatikan langkah-langkah menggunakannya. Hal ini akan berbeda pada setiap media yang kita pilih. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media yakni : siapkan waktu yang cukup (misalnya 10 menit) untuk persiapan dan pemasangan media, pastikan media tersebut dapat digunakan hal ini dapat diketahui dengan cara dicobakan terlebih dahulu sebelum langsung digunakan. Media seyogyannya membuat siswa aktif, guru tidak boleh terlalu mengandalkan media, misalnya OHP. Jika ternyata ada masalah, misalnya sambungan listrik tidak berfungsi maka guru bisa menggunakan alternatif lain. Selain itu media-media tertentu seperti video membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga guru harus cermat

mengalokasikan waktu. Sesi tanya jawab, reviu pembelajaran dari guru dan kalau perlu diadakan postes harus tetap diperhatikan

e. Require Learner Respose

Selanjutnya perlu diamati bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Kita harus ingat bahwa sasaran akhir dalam sebuah pembuatan media adalah harus dapat dipahami, dimengerti dan memudahkan siswa. Fokus media tidak hanya pada kemasan saja namun lebih penting adalah kejelasan pesan. Sebagai guru yang langsung berinteraksi dengan siswa, tentunya dapat mengamati bagaimana respon siswa terhadap media yang kita sajikan. Respon ini dapat berupa respon positif dan respon negatif. Respon siswa dapat dilihat dari ekspresi, pendapat langsung perihal media ketertarikan media tersebut, mudah atau sulitnya memahami pesan pembelajaran dalam media tersebut serta bagaimana motivasi siswa setelah menyimak pembelajaran dengan media. Respon siswa yang dimaksud di sini tidak sama dengan evaluasi hasil belajar, namun lebih berupa persepsi dan tanggapan siswa terhadap media. Untuk melihat respon ini guru dapat langsung menanyakannya kepada siswa atau membuat angket sederhana khusus mengungkap respon ketertarikan siswa dan keterbacaan media (media literacy) tersebut. Misalnya seorang guru bahasa Inggris di SD menggunakan media Flash Card untuk melatih pembendaharaan kosa kata dengan cara permainan. Untuk mengetahui respon siswa, guru bisa langsung menanyakan apakah anak-anak senang dengan permainan Flash Card ini?, apakah anak-anak lebih semangat dengan permainan ini dan lain-lain.

f. Evaluasi

Tahap akhir dalam pemilihan media model ASSURE adalah melakukan evaluasi. Evaluasi pada hakikatnya merupakan suatu proses membuat suatu keputusan tentang nilai suatu objek. Keputusan evaluasi (value judgement) tidak hanya didasarkan atas hasil pengukuran (kuantitatif) melainkan juga hasil pengamatan (kuantitatif), baik yang dilakukan dengan pengukuran (measurement) maupun bukan pengukuran (non measurement) pada akhirnya menghasilkan suatu keputusan tentang nilai satu objek yang dinilai. Evaluasi diarahkan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan dengan menggunakan media. Evaluasi dilakukan dengan dua jenis yaitu evaluasi pada saat proses pembelajaran dan evaluasi akhir pembelajaran. Esensi evaluasi yang dilakukan adalah membandingkan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi bertujuan untuk : (1) mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa, (2) mengukur pertumbuhan dan perkembangan siswa, (3) mendiagnosis kesulitan belajar siswa, (4) mengetahui hasil pembelajaran, (5) mengetahui pencapaian kurikulum, (6) mendorong siswa untuk belajar dan (7) mendorong guru untuk mengajar lebih baik. Dengan demikian, penilaian berfungsi untuk kepentingan siswa dan guru.

BAB VI

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar.¹

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.² Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian

¹ Hamalik, Oemar. 1990. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito

² Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, 2002. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*, Lembaga Administrasi Negara.

pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan oleh tenaga pendidik.

Beberapa alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain sebagainya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap tenaga pendidik telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.³

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pembelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton⁴ misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
2. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
5. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
6. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit
7. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan di mana saja.

³ Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, 2002. Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama, Lembaga Administrasi Negara

⁴ Kemp dan Dayton (1985) Source: <https://www.mandandi.com/2021/02/manfaat-media-pembelajaran-menurut-kemp-dayton.html>

8. Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar.
9. Mengubah peran tenaga pendidik atau guru ke arah yang lebih positif dan produktif.
10. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
11. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.

Lebih jelasnya terkait mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam kegiatan pembelajaran menurut pendapat Kemp dan Dayton di atas dielaborasi sebagai berikut:

a. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pebelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dan merangsang peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

b. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap pembelajar atau peserta didik mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu dan hal itu sangat tergantung dari latar belakang atau pengalaman yang dimiliki sebelumnya. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pebelajar-pebelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik di manapun berada.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu tenaga pendidik dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pendidik mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Namun dengan media, pendidik dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pendidik sendiri yang aktif tetapi juga peserta didiknya.

d. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, peserta didik mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman peserta didik pasti akan lebih baik dan komprehensif.

e. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pendidik terkait dengan kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pendidik menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pendidik dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang pendidik tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada peserta didik. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh pendidik secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, pendidik tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali

sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami konten materi pelajaran.

f. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit

Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya materi yang membahas tentang pusat-pusat kerajaan Islam di Nusantara dapat disampaikan dengan penggunaan peta atau atlas, sehingga pebelajar dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

g. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan di mana saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pendidik. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan peserta didik betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan peserta didik di luar lingkungan sekolah/madrasah.

h. Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan peserta didik untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada

peserta didik untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

i. Mengubah peran tenaga pendidik atau guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang pendidik bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Seorang pendidik tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pendidik akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

j. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera.

Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar, terlalu jauh atau peristiwa masa lampau, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian. Misalnya, proses perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan bulan, dapat dipercepat dan disaksikan melalui media hanya dalam waktu beberapa menit saja.

k. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu

Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan suatu peristiwa di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan peserta didik sewaktu-waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

Dalam perspektif lain Dale⁵ mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat, asalkan pendidik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan

⁵ Dale (1969:180)

pendidik dan peserta didik tetap merupakan elemen penting dalam suatu sistem pendidikan, baik tradisional maupun modern. Pendidik harus selalu hadir untuk menyajikan pelajaran dengan bantuan media apa saja agar dapat merealisasikan manfaat berikut ini;

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku peserta didik.
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan dan minat peserta didik dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar peserta didik.
5. Membuahkan hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan peserta didik.
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan agar dapat membantu peserta didik menemukan seberapa banyak hal yang telah mereka pelajari.
8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan konsep-konsep yang bermakna yang dapat dikembangkan.
9. Memperluas wawasan dan pengalaman peserta didik yang mencerminkan pembelajaran non verbalistik serta membuat generalisasi yang tepat.
10. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang peserta didik butuhkan untuk membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengalihkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya,

- dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a. obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
 - b. objek atau benda yang terlalu besar untuk di tampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - c. obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - d. kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
 - e. kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
 4. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum, ke gunung atau kebun binatang dan sebagainya.

B. Variasi Penggunaan Media

Pembelajaran merupakan satu proses interaksi yang dapat memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas. Dalam arti media yang digunakan untuk pembelajaran tidak selalu identik dengan situasi kelas dalam pola

pengajaran konvensional namun proses belajar tanpa kehadiran gurupun dan lebih mengandalkan media termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya *e-learning*, pembelajaran individual dengan CD interaktif, video interaktif dan lain-lain.

Berdasarkan tempat penggunaannya, terdapat beberapa teknik penggunaan media pembelajaran, yaitu: penggunaan media di kelas, penggunaan media di luar kelas. Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal tersebut, ialah tujuan, materi dan strategi pembelajaran. Yang terpenting dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas dimana guru dan peserta didik hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung (*face to face*). Tentu saja media yang dapat digunakan di kelas adalah yang memungkinkan dilihat dari sisi biaya, berat dan ukuran, kemampuan peserta didik dan guru untuk menggunakannya, dan tidak membahayakan bagi penggunaannya. Dalam kontes ini media harus praktis, ekonomis, mudah untuk digunakan (*user friendly*).

Seperti yang telah dideskripsikan sebelumnya bahwa terdapat media yang penggunaannya di luar lingkungan kelas. Dalam hal ini media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan oleh peserta didik sendiri tanpa instruksi guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua peserta didik. Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas dapat dibedakan dalam dua kelompok utama, yaitu penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

1) Penggunaan Media Tidak Terprogram

Penggunaan media dapat terjadi di masyarakat luas. Hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa yang ada dimasyarakat, misalnya televisi, radio, penggunaan film melalui CD/DVD ROM, penggunaan media ini bersifat bebas yaitu

bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang diberikan oleh guru atau sekolah. Pembuat media mendistribusikan program media tersebut di masyarakat, baik dengan cara diperjualbelikan maupun didistribusikan secara bebas dengan harapan media itu akan digunakan orang dan cukup efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Pemakai media dalam menggunakannya menurut kebutuhan masing-masing. Biasanya mereka menggunakannya secara perorangan. Dalam menggunakan media ini mereka tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu. Mereka juga tidak diharapkan untuk memberikan umpan balik kepada siapapun dan juga tidak perlu mengikuti tes atau ujian. Sehingga penggunaan media didasarkan atas inisiatif sendiri tanpa disuruh oleh pihak sekolah, medianya pun dapat diperoleh dimana saja, apalagi dengan kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini semakin mempermudah mengakses informasi sesuai kebutuhan pengguna. Sebagai contoh jenis penggunaan media seperti ini ialah:

a. Penggunaan YouTube

YouTube adalah sebuah situs website media sharing video online terbesar dan paling populer di dunia internet. Saat ini pengguna youtube tersebar di seluruh dunia dari berbagai kalangan usia, dari tingkat anak-anak sampai dewasa. Para pengguna youtube dapat mengupload video, search video, menonton video, diskusi/tanya jawab tentang video dan sekaligus berbagi klip video secara gratis. Setiap hari ada jutaan orang yang mengakses youtube sehingga tidak salah jika Youtube sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Tujuan memanfaatkan youtube sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran di youtube dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran interaktif di kelas, baik untuk peserta didik maupun guru itu sendiri melalui presentasi secara online maupun offline.

Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran dapat digunakan setiap saat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dengan syarat komputer atau media presentasi terhubung dengan internet. Youtube memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran yaitu potensial yaitu youtube merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan nilai terhadap education/pendidikan; Praktis yaitu youtube mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk peserta didik dan guru; Informatif yaitu youtube memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan; Interaktif yaitu youtube memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran; Shareable yaitu youtube memiliki fasilitas link HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di share di jejaring sosial seperti facebook, twitter dan juga blog/website; Ekonomis yaitu youtube gratis untuk semua kalangan. Untuk memanfaatkan youtube sebagai media pembelajaran, seorang guru harus mengetahui secara detail tentang Bagaimana membuat account di youtube; Bagaimana cara mengupload video pembelajaran di youtube sehingga dapat diakses oleh peserta didik atau siapapun;

b. Penggunaan CD/DVD Pembelajaran

Kaset pembelajaran seperti CD/DVD pembelajaran, banyak kita jumpai di toko atau di sekitar tempat tinggal kita. Lazimnya pembelajaran ini dapat berupa pembelajaran untuk bahasa Inggris yang dibuat untuk melengkapi buku-buku pelajaran bahasa Inggris tertentu. Orang yang merasa memerlukan program tersebut dapat membelinya secara bebas. Tidak hanya peserta didik sekolah tapi masyarakat umum. Dalam istilah media, konsep ini disebut media *as a tools*, media yang berfungsi sebagai alat untuk mempelajari materi tertentu.

c. Penggunaan Siaran Radio Untuk Pendidikan

Pada saat ini banyak siaran radio atau televisi yang bersifat pendidikan. Program-program itu disiarkan dengan maksud untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan tertentu. Misalnya siaran pelajaran bahasa Inggris, Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn dan lain-lain. Penggunaan program itu kebanyakan kurang dikontrol oleh penyelenggara siaran. Program tersebut disiarkan dengan harapan didengarkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat luas, khususnya peserta didik. Dalam hal ini penyelenggara siaran tidak mengatur bagaimana program itu didengarkan dan dimanfaatkan. Penyelenggara siaran juga tidak mengevaluasi hasil penggunaan program tersebut. Artinya penyelenggara siaran tidak menilai sampai seberapa jauh pesan yang telah disampaikan kepada pendengar itu dapat diterima oleh pendengar dan apa pengaruhnya terhadap kemampuan keterampilan dan sikap pendengar. Penggunaan media ini bersifat terbuka, siapapun dapat menggunakannya selain peserta didik juga yang lainnya.

2) Penggunaan Media Secara Terprogram

Penggunaan media secara terprogram adalah bahwa media tersebut digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Bila media itu berupa media pembelajaran, sasaran didik (audience) diorganisasikan dengan baik hingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu.

Biasanya peserta didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pimpinan kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor. Sebelum memanfaatkan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dibahas atau ditentukan terlebih dahulu. Kemudian mereka dapat belajar dari media tersebut secara berkelompok atau secara perorangan. Anggota kelompok diharapkan dapat berinteraksi

baik dalam diskusi maupun dalam bekerjasama untuk memecahkan masalah, memperdalam pemahaman atau penyelesaian tugas-tugas tertentu. Hasil belajar mereka dievaluasi secara teratur. Untuk keperluan evaluasi ini pembuat program media perlu menyediakan alat evaluasi tersebut. Pelaksanaan evaluasi dilatur oleh para tutor menggunakan kunci jawaban yang telah disediakan oleh pembuat program. Berikut ini beberapa contoh penggunaan media secara terprogram:

a. Penggunaan E-Learning

E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: *on-line learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*.

Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar elektronik (*e-learning*), yaitu: (a) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, dalam hal ini dibatasi pada penggunaan internet, (b) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya External Harddisk, Flaskdisk, CD-ROM, atau bahan cetak, dan (c) tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

Di samping ketiga persyaratan tersebut di atas masih dapat ditambahkan persyaratan lainnya, seperti adanya: (a) lembaga yang menyelenggarakan dan mengelola kegiatan *e-learning*, (b) sikap positif dari peserta didik dan tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet, (c) rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari dan

diketahui oleh setiap peserta belajar, (d) sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta didik, dan (e) mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.

Istilah e-learning banyak memiliki arti karena bermacam penggunaan e-learning saat ini. Pada dasarnya, e-learning memiliki dua tipe yaitu synchronous dan asynchronous.⁶ Synchronous berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara on line. Dalam pelaksanaan, synchronous training mengharuskan pendidik dan peserta didik mengakses internet secara bersamaan. Pendidik memberikan materi pembelajaran dalam bentuk makalah atau slide presentasi dan peserta didik dapat mendengarkan presentasi secara langsung melalui internet. Peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan atau komentar secara langsung ataupun melalui chat window. Synchronous training merupakan gambaran dari kelas nyata, namun bersifat maya (virtual) dan semua peserta didik terhubung melalui internet. Synchronous training sering juga disebut sebagai virtual classroom.

Sedangkan tipe e-learning kedua yakni tipe Asynchronous berarti tidak pada waktu bersamaan. Peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi. Asynchronous training populer dalam e-learning karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya setiap saat sesuai rentang jadwal yang sudah ditentukan.

⁶ Hakim, A.B., 2016. Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-STATEMENT: Information System and Technology Management (e-Journal)*, 2(1)

Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, simulasi, permainan edukatif, tes, quis dan pengumpulan tugas.

b. Penggunaan Radio

Penggunaan radio sebagai media pembelajaran di laksanakan di luar kelas di masa pandemic Covid 19 sebagai salah satu alternatif bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa pengalaman dijumpai di beberapa kota besar di Indonesia seperti di Jakarta, Magelang, Malang dan Surabaya bahwa proses pembelajaran berlangsung melalui radio sangat interaktif, misalnya pengalaman siswa di SD/MI Kota Magelang sangat antusias mengikutinya. Bahkan, lebih dari 50 pertanyaan masuk. Tentunya tidak semua pertanyaan dijawab karena keterbatasan waktu.⁷

Secara umum, fungsi siaran radio untuk pendidikan sekolah menurut A. Darmanto antara lain adalah untuk (1) meningkatkan kesadaran nasional, (2) melengkapi pembelajaran (suplemen), (3) mempercepat penyampaian informasi baru ke sekolah, (4) menyelenggarakan pendidikan dengan materi pembelajaran yang sama untuk skala nasional bagi semua, (5) menggantikan fungsi kehadiran guru profesional dan professor (dalam kondisi tertentu), (6) menambah materi pembelajaran dan bahan bacaan, (7) melakukan modernisasi di bidang penyampaian materi pembelajaran, (8) mengikuti pendidikan/pelatihan kembali bagi guru, (9) menyediakan informasi dan pendidikan bagi kelompok kecil, (10) membantu mereka yang tidak mampu melanjutkan sekolah karena tidak memiliki waktu dan keterbatasan ekonomi, dan (11) mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi ujian nasional.⁸

⁷ <http://kotamagelang.kemenag.go.id/berita/read/radio-sebagai-salah-satu-media-alternatif-pembelajaran-selama-pandemi>

⁸ Darmanto, A. 2005. Himpunan Materi Pelatihan Bidang Radio Siaran Paradigma Radio Pendidikan di Era Globalisasi.

c. Penggunaan Komputer/Laptop

Melalui komputer/laptop, siswa dapat belajar secara individual baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Secara tidak terprogram siswa dapat mengakses berbagai bahan belajar dan informasi di internet menggunakan fasilitas di internet seperti mesin pencari data (*search engine*). Secara bebas siswa dapat mencari bahan dan informasi sesuai dengan minat masing-masing tanpa adanya intervensi dari siapapun. Sebagian besar komputer juga sering dimanfaatkan untuk hiburan seperti bermain games, namun demikian hal tersebut tidak dapat di hindari sebab penggunaan media elektronik terutama internet bebas digunakan.⁹

d. Penggunaan internet

Internet juga dapat digunakan secara terprogram, salah satunya dengan program e-learning. Pada program ini sekolah atau pihak penyelenggara menyediakan sebuah situs/web e-learning yang menyediakan bahan belajar secara lengkap baik yang bersifat interaktif maupun non interaktif. Kegiatan siswa dalam mengakses bahan belajar melalui e-learning dapat dideteksi apa yang mereka pelajari, bagaimana progresnya, bagaimana kemajuann belajarnya, berapa skor hasil belajarnya dan lain-lain.

Di Indonesia pada umumnya masih bersifat blended e-learning, yaitu e-learning bukan alat pembelajaran utama melainkan sebagai bahan dan alat pelengkap dari pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan kontrol guru di kelas masih tetap dominan, siswa belum secara totalitas menggunakan internet sebagai sistem pembelajarannya. Internet baru berfungsi sebagai suplemen dan belum sebagai komplemen atau pengganti kegiatan pembelajaran konvensional.

⁹ Darmanto, A. 2005. Himpunan Materi Pelatihan Bidang Radio Siaran Paradigma Radio Pendidikan di Era Globalisasi.

Selain penjelasan di atas, dilihat dari variasi penggunaan media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi penggunaan secara perorangan, kelompok atau siswa dalam jumlah yang sangat banyak (massal).¹⁰

Media dapat digunakan secara perorangan. Media dapat digunakan oleh seseorang sendirian saja atau istilahnya individual learning, banyak media yang memang dirancang untuk digunakan secara perorangan. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas (*manual book*) sehingga orang dapat menggunakannya secara mandiri. Artinya orang itu tidak bertanya kepada orang lain tentang bagaimana cara menggunakannya, alat apa yang diperlukan, dan bagaimana mengetahui bahwa ia telah berhasil dalam belajar. Buku petunjuk itu biasanya mengandung keterangan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, garis besar isi, urutan cara mempelajarinya, komponen-komponen media itu, alat yang diperlukan untuk menggunakannya dan alat evaluasi yang biasanya terdiri dari soal tes. Bila dalam suatu ruangan ada beberapa orang yang belajar menggunakan media secara perorangan sebaiknya masing-masing menempati tempat khusus (karel) sehingga tidak saling mengganggu. Karel ialah meja belajar yang disekat-sekat menjadi bagian kecil yang hanya cukup untuk duduk seorang. Tiap karel dilengkapi dengan perlengkapan media seperti tape recorder, proyektor film bingkai, earphone, layar kecil dan sebagainya.

Media dapat digunakan secara berkelompok. Pembelajaran dapat berlangsung dengan jumlah siswa yang cukup banyak (*big group*) atau bersifat kelompok. Kelompok itu dapat berupa kelompok kecil dengan anggota 2 sampai 8 orang. Atau berupa kelompok besar yang beranggotakan 9 sampai dengan 40 orang. Media yang dirancang untuk digunakan secara berkelompok juga memerlukan buku petunjuk. Buku petunjuk ini biasanya ditujukan kepada pimpinan

¹⁰ Cipi Riyana, 2012. Media Pembelajaran. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI

kelompok tutor atau pendidik. Keuntungan belajar menggunakan media secara berkelompok ialah bahwa kelompok itu dapat melakukan diskusi tentang bahan yang sedang dipelajari. Diskusi dapat dilakukan baik sebelum maupun sesudah mereka menggunakan media itu. Media yang digunakan secara berkelompok harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu:

- a. Suara yang disajikan oleh media itu harus cukup keras sehingga semua anggota kelompok dapat mendengarnya.
- b. Gambar atau tulisan dalam media tersebut harus cukup besar sehingga dapat dilihat oleh semua anggota kelompok itu.
- c. Perlu alat penyaji yang dapat memperkeras suara (amplifier) dan membesarkan gambar (proyektor).

Media yang digunakan secara masal. Orang yang jumlahnya puluhan, ratusan, bahkan ribuan dapat menggunakan media tersebut secara bersama-sama. Media yang dirancang seperti ini biasanya disiarkan melalui pemancar, seperti radio, televisi, atau digunakan dalam ruang yang besar seperti film 35 mm. Untuk memudahkan orang yang belajar dengan menggunakan media seperti ini sebaiknya kepada para peserta diberikan bahan tercetak sebelumnya. Bahan tercetak tersebut setidaknya harus memuat tujuan pembelajaran yang akan dicapai, garis besar isi, petunjuk tindak lanjut, dan bahan sumber lain yang dapat dipelajari untuk memperdalam pemahaman. Bahan cetakan ini diberikan jauh sebelum saat penggunaan media dilakukan. Dengan demikian para peserta dapat menyiapkan diri dalam mengikuti program media tersebut.

Media yang digunakan secara masal diantaranya televisi edukasi yang disingkat "TVE" yang diluncurkan oleh Pusat Teknologi Komunikasi (PUSTEKKOM) Depdiknas. TVE dirancang untuk memenuhi kebutuhan akan siaran yang bernuansa pendidikan dan pembelajaran, sehingga program-program yang diluncurkan sarat dengan pengetahuan, keterampilan serta mendidikan tentang nilai-nilai yang positif. Media ini bersifat masal karena disiarkan ke seluruh Indonesia seperti halnya televisi-televisi swasta yang lainnya. Pada

jam-jam tertentu siswa dapat di akses atau mempelajari berbagai materi pelajaran seperti: Matematika, Fisika, Kimia, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan lain-lain.

BAB VII

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Evaluasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang masih dalam taraf uji coba ini dikenal dengan istilah prototipe. Mengevaluasi prototipe media pembelajaran adalah salah satu proses menilai prototipe media pembelajaran itu sebelum digunakan oleh sasaran.¹ Prototipe adalah bentuk awal atau contoh media pembelajaran sebelum media pembelajaran itu diperbanyak untuk kepentingan pembelajaran. Dengan demikian, pengujian prototipe media pembelajaran merupakan bagian dari kegiatan evaluasi.

Hakikat evaluasi merupakan suatu proses sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan program telah tercapai. Selain itu, evaluasi merupakan penafsiran atau interpretasi yang bersumber pada data kuantitatif. Data kuantitatif ini merupakan hasil pengukuran. Dalam memberikan penafsiran terhadap data kuantitatif tersebut diperlukan suatu kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Pandangan lain menyebutkan bahwa evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan, memperoleh dan menyediakan informasi bagi pembuat keputusan.² Dengan demikian, evaluasi merupakan kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang

¹ Kurniawati, Ika. 2011, Pengujian Prototipe Media Pembelajaran, Modul Diklat PTP-Pustekkom Kemdikbud, Jakarta.

² Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, Hardjito, 1986, Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.

selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan.

Sementara itu, evaluasi merupakan proses untuk menaksir kualitas dari apa yang sedang berlangsung.³ Untuk menentukan kualitas apa yang sedang dievaluasi, maka diperlukan suatu kriteria. Dengan demikian, evaluasi merupakan proses menilai sesuatu berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk mengambil keputusan atas objek yang dievaluasi. Kegiatan evaluasi melibatkan kegiatan pengukuran dan penilaian.

Beberapa ciri khas kegiatan evaluasi media pembelajaran yaitu:

- a. sebagai kegiatan yang sistematis, dilakukan secara berkesinambungan pada setiap proses pengembangan;
- b. bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat guna pengambilan keputusan;
- c. untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Evaluasi media pembelajaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat/dihasilkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

B. Tujuan dan Prinsip-Prinsip Evaluasi Media Pembelajaran

Secara umum, tujuan evaluasi atau pengujian prototipe media pembelajaran yakni;

- a. Menentukan apakah media pembelajaran itu efektif,
- b. Menilai apakah media pembelajaran itu *cost-effective* dilihat dari hasil belajar peserta didik;
- c. Mengetahui apakah media pembelajaran itu benar-benar memberi sumbangan terhadap hasil belajar peserta didik;

³ Kurniawati, Ika. 2011, Pengujian Prototipe Media Pembelajaran, Modul Diklat PTP-Pustekkom Kemdikbud, Jakarta

- d. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut;
- e. Mengetahui respon peserta didik.

Pelaksanaan penilaian atau evaluasi media pembelajaran perlu memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- i. Apakah media pembelajaran tersebut berperan untuk meningkatkan komunikasi yang efektif. Artinya media merupakan perantara dalam menyajikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Oleh karena itu, dalam mengevaluasi media pembelajaran perlu dilihat apakah media pembelajaran tersebut mendorong terjadinya komunikasi yang aktif, efektif dan interaktif.
- ii. Kebenaran dan ketepatan konten, ketepatan dan kesesuaian dari aspek pembelajaran dan aspek media. Aspek yang paling utama adalah ketepatan atau kebenaran konten. Artinya sebagus dan semenarik apapun media pembelajaran itu dikemas, apabila ada kesalahan pada aspek materi, maka media pembelajaran tersebut harus diperbaiki atau bahkan tidak boleh digunakan.
- iii. Pertimbangan praktis, yaitu media pembelajaran yang ditetapkan untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya memenuhi kriteria: kemudahan dipindahkan atau ditempatkan, kesesuaiannya dengan fasilitas yang ada di kelas, keamanan penggunaannya, daya tahan, serta kemudahan perbaikannya,
- iv. Faktor manusia, yaitu harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, dan ketersediaan tenaga khusus/fasilitator dalam pemanfaatannya.

C. Kriteria Evaluasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran, salah satu komponen pembelajaran yang turut menentukan adalah media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik, sehingga pada akhirnya mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Sebelum media pembelajaran dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, perlu dievaluasi agar diketahui kualitasnya. Evaluasi merupakan proses untuk menilai kualitas dari apa yang sedang berlangsung. Sedangkan untuk menentukan bagaimana kualitas media pembelajaran yang sedang dievaluasi, maka diperlukan suatu kriteria. Dengan demikian, evaluasi merupakan proses menilai sesuatu berdasarkan kriteria.

Evaluasi media pembelajaran merupakan proses menilai media pembelajaran berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk mengambil keputusan atas objek yang dievaluasi berdasarkan kriteria. Demikian juga dalam menilai media pembelajaran hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan berdasarkan pada kriteria tertentu.

Kriteria atau standar adalah sesuatu ukuran yang digunakan sebagai patokan atau batas minimal untuk memilih atau mengevaluasi sesuatu.⁴ Oleh karena itu, setiap kegiatan evaluasi diperlukan kriteria penilaian yang akan digunakan dalam analisis data dan mengambil keputusan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kriteria evaluasi atau penilaian media pembelajaran di antaranya;

- a. Kualitas isi dan tujuan (*quality of content and goals*);
- b. Kualitas instruksional (*instructionsl quality*);

⁴ Warsita, Bambang, 2008, Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya, Jakarta: Penerbit Reneka Cipta.

c. Kualitas teknis (*technical quality*)⁵

Kualitas isi dan tujuan (*quality of content and goals*) berkaitan dengan ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, kesesuaian dengan situasi peserta didik. Kualitas instruksional (*instructional quality*) berkaitan dengan pemberian kesempatan belajar dan bantuan belajar kepada peserta didik, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksional, kualitas tes dan penilaian, dapat memberi dampak kepada peserta didik, dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya. Kualitas teknis (*technical quality*) berkaitan dengan keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan program, dan kualitas pendokumentasian.

Beberapa pertanyaan sebagai indikator yang harus dipertimbangkan dalam penilaian dan pengembangan media pembelajaran, di antaranya:

- a. Mengapa ingin membuat media pembelajaran tersebut?
- b. Apakah media pembelajaran yang dibuat akan membantu dalam mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang telah direncanakan?
- c. Untuk siapa media pembelajaran tersebut dibuat? (peserta didik, mahasiswa, atau masyarakat umum),
- d. Bagaimana karakteristik sasaran (peserta didik) yang akan menggunakan?
- e. Perubahan apa yang diharapkan setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran? (
- f. Apabila mereka tidak menggunakan media pembelajaran tersebut, apa kerugian mereka?
- g. Apa materi pembelajaran tersebut cocok disajikan dengan media pembelajaran tersebut?⁶

⁵ Arsyad, Azhar, 1997, Media Pengajaran, Jakarta: Penerbit PT. RajaGrafindo Persada.

D. Jenis dan Prosedur Evaluasi Media Pembelajaran

Dikenal ada dua jenis atau cara yang dapat digunakan dalam mengevaluasi media pembelajaran yaitu evaluasi formatif (*formative evaluation*) dan evaluasi sumatif (*summative evaluation*).⁷ Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi pada waktu proses pengembangan media pembelajaran sedang berlangsung. Idealnya, evaluasi formatif ini dilakukan pada setiap langkah pengembangan media, yaitu mulai dari tahap penyusunan rancangan, penulisan naskah, dan terhadap prototipenya. Data hasil evaluasi ini digunakan untuk membentuk dan memodifikasi prototipe media pembelajaran. Jika dari hasil evaluasi menunjukkan bahwa masih banyak ditemukan kesalahan/kekurangan pada media pembelajaran tersebut, maka perlu segera diadakan revisi atau perbaikan.

Evaluasi formatif adalah untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk atau program yang sedang dalam taraf pengembangan. Evaluasi formatif adalah proses untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media pembelajaran menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka meningkatkan kualitas produk atau program instruksional.⁸ Data-data, tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan agar lebih berkualitas. Oleh karena itu, evaluasi formatif bertujuan untuk membentuk dan memperbaiki (*to form and to improve*) produk atau sistem agar lebih berkualitas.

Pengujian prototipe media pembelajaran adalah salah satu proses menilai dengan menggunakan instrumen tertentu sebagai alat

⁶ Anderson, Ronald H., 1987, Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran, terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk.. Jakarta: Penerbit PAU-UT.

⁷ Kurniawati, Ika. 2011, Pengujian Prototipe Media Pembelajaran, Modul Diklat PTP-Pustekkom Kemdikbud, Jakarta.

⁸ Suparman, M. Atwi, & Zuhairi, Aminudin, 2004, Pendidikan Jarak Jauh Teori dan Praktek, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

untuk menilai prototipe media pembelajaran sebelum digunakan oleh peserta didik. Dari hasil penilaian, baik dari aspek isi atau konten, aspek pembelajaran, maupun aspek media, dihasilkan keputusan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, pengujian prototipe media pembelajaran merupakan bagian dari evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan suatu proses menyediakan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran yang sedang dalam tahap pengembangan.

Prototipe media pembelajaran perlu dievaluasi atau diujicobakan dalam rangka mengumpulkan data dan informasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan, sehingga benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Adapun data dan informasi yang dikumpulkan, di antaranya;

- a. Aspek pembelajaran yang menyangkut prosedur pemanfaatan media pembelajaran;
- b. Isi atau konten dari media pembelajaran;
- c. Aspek media dalam hal ini kualitas fisik dari media pembelajaran.

Evaluasi sumatif (*summative evaluation*) dilakukan setelah media pembelajaran benar-benar telah selesai dikembangkan dalam bentuk master yang siap diimplementasikan di lapangan. Evaluasi ini dilakukan untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran memiliki nilai kemanfaatan terutama jika dibandingkan dengan pelaksanaan program-program yang lain.

Dari hasil evaluasi sumatif ini akan diperoleh informasi tentang berhasil tidaknya suatu kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, atau keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di lapangan. Evaluasi sumatif bertujuan untuk membuktikan (*to prove*) bahwa produk dan sistem yang

dikembangkan memang baik.⁹ Oleh karena itu, evaluasi sumatif berfungsi untuk mengevaluasi prestasi belajar peserta didik setelah memanfaatkan media pembelajaran pada akhir pembelajaran atau pada akhir program pembelajaran.

Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan apakah produk atau program yang dihasilkan berkualitas atau tidak. Keputusan yang dihasilkan apakah tetap menggunakan media pembelajaran tersebut atau tidak. Dalam bentuk akhirnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan, akan mengumpulkan data untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dibuat itu patut digunakan dalam situasi-situasi seperti yang dilaporkan. Jenis evaluasi media pembelajaran ini disebut dengan evaluasi sumatif. Dalam pengembangan media pembelajaran sering menitikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Melalui evaluasi ini diharapkan pengembangan media pembelajaran tidak hanya dianalisis secara teoritis tetapi benar-benar telah dibuktikan di lapangan.

E. Pengendalian Kualitas Media Pembelajaran

Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengendalikan kualitas (*quality control*) media pembelajaran dilakukan dengan dua bentuk kegiatan yaitu: (1) evaluasi pra-master (*pre-mastery evaluation*), dan (2) uji coba lapangan (*field test*).¹⁰

1) Evaluasi Pra-Master (Pre-Mastery Evaluation)

Kegiatan evaluasi pra-master (*pre-mastery evaluation*) minimal dilakukan dengan tiga bentuk evaluasi, yaitu: (a) evaluasi ahli (*expert evaluation*); (b) evaluasi orang per orang (*one-to-one evaluation*); dan (c) evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*).

⁹ Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, Hardjito, 1986, Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.

¹⁰ Suparman, M. Atwi, 2004, Desain Instruksional, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

a) Evaluasi ahli (*expert evaluation*)

Evaluasi ahli (*expert evaluation*) merupakan upaya yang dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi tentang berbagai kelemahan media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan meminta pendapat dari para ahli. Berbagai masukan atau rekomendasi dari para ahli terkait dengan penyempurnaan pengembangan media pembelajaran menjadi dasar untuk melakukan perbaikan (revisi). Beberapa informasi penting yang menjadi fokus rekomendasi dari para ahli di antaranya sebagai berikut:

- a. Desain pembelajaran (*design*); seperti: analisis kebutuhan, kejelasan tujuan, ketepatan format media pembelajaran yang dipilih, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, dan lain-lain;
- b. Muatan materi (*content*); seperti: kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, kedalaman materi, keluasan cakupan materi, keakuratan (kebenaran) isi materi, tingkat kepentingan materi, kekinian (*recency*), dan lain-lain;
- c. Bahasa (*language*); seperti: kesesuaian dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan, struktur kalimat, struktur kata, pemberian contoh, ilustrasi, ketepatan penggunaan tanda baca, dan lain-lain;
- d. Pelaksanaan (*implementasi*); kemudahan dalam penggunaan, kesesuaian dengan karakteristik lingkungan di mana media pembelajaran akan digunakan (ketersediaan listrik, suku cadang, dll); kesesuaian dengan karakteristik pengguna (termasuk guru); dan masalah-masalah potensial lain yang memungkinkan menjadi faktor penghambat dalam pemanfaatannya; dan
- e. Kualitas teknis atau kemasan (*presentation*); seperti: kualitas suara, kualitas visual, dan kemenarikan bagi peserta didik dari berbagai segi.

Beberapa kegiatan penting yang dilakukan oleh evaluasi ahli (*expert evaluation*) dalam melakukan evaluasi prototipe media pembelajaran yang dikembangkan antara lain sebagai berikut;

- a. *Evaluator* dengan prototipe media pembelajaran yang dikembangkan dan seperangkat instrumen yang telah disiapkan mendatangi ahli satu persatu. Evaluator meminta ahli untuk mengkaji prototipe media pembelajaran yang dikembangkan dan menggali informasi dengan cara mewawancarainya secara mendalam atau meminta ahli mengisi kuesioner yang telah disiapkan.
- b. *Evaluator* mengirimkan prototipe media pembelajaran yang dikembangkan yang disertai dengan instrumen yang telah disiapkan kepada ahli. Evaluator meminta ahli mengkaji prototipe media pembelajaran dan mengisi instrumen yang telah dikirim tersebut. Apabila, teknik pengumpulan datanya juga menggunakan wawancara, maka evaluator dapat mewawancarai ahli tersebut dengan cara mendatanginya di lain waktu yang telah disepakati, mewawancarai melalui telepon, atau berkorespondensi elektronik melalui e-mail (*chatting*).
- c. *Evaluator* mengundang ahli untuk mengkaji prototipe media pembelajaran yang dikembangkan. Ketika menggunakan strategi ini, umumnya ahli-ahli tersebut diundang secara bersamaan ke suatu tempat tertentu yang telah disiapkan evaluator. Kemudian prototipe media pembelajaran yang dikembangkan ditayangkan untuk dikaji oleh para ahli. Setelah itu, apabila instrumen yang digunakan adalah kuesioner, maka para ahli tersebut diminta untuk mengisinya. Tapi, apabila teknik wawancara yang digunakan, maka ada dua strategi yang dapat digunakan, yaitu: (a) wawancara satu persatu, dan (b) diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*). Cara kedua lebih efektif dan

efisien karena dilakukan dalam satu waktu bersamaan dan perspektif (opini) yang berbeda dari para ahli dapat digali pada saat itu pula.

Pihak yang berperan dalam evaluasi ahli adalah evaluator ahli yakni pihak-pihak yang memiliki kualifikasi atau keahlian dibidangnya. Evaluasi ahli ini meliputi ahli materi (*subject matter expert*), ahli media (*media expert*), dan guru. Ketiga ahli ini akan mengkaji prototipe media pembelajaran dari sudut pandang pengetahuan, keahlian, dan pengalamannya masing-masing.

b) Evaluasi Orang Per Orang (*One-To One Evaluation*).

Evaluasi orang per orang pada dasarnya adalah evaluasi di mana subyek evaluasinya adalah peserta didik. Dikatakan orang per orang, karena dilakukan secara orang per orang (satu per satu) terhadap peserta didik. Jadi evaluator meminta pendapat peserta didik secara satu persatu tentang prototipe media pembelajaran yang dikembangkan.

Untuk mendapatkan informasi dari peserta didik, evaluator dapat menggunakan teknik wawancara, kuesioner, observasi, dan tes. Agar informasi yang ingin diperoleh lebih mendalam, sebaiknya mengkombinasikan berbagai teknik pengumpulan data, terutama wawancara dan observasi (triangulasi). Beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam pengumpulan data terkait dengan evaluasi orang per orang (*one-to one evaluation*) adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik diminta untuk memanfaatkan/menggunakan prototipe media pembelajaran yang dikembangkan;
- b. Evaluator mengobservasi perilaku peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran tersebut dan mencatat kesulitan-kesulitan yang dihadapinya. Pada saat observasi, evaluator tidak menginterupsi atau memberikan petunjuk sedikitpun terhadap apa yang dilakukan peserta didik

- dengan media tersebut, kecuali peserta didik sendiri yang bertanya atau meminta bantuan;
- c. Jika ada test, sebaiknya diberikan segera setelah peserta didik selesai kegiatan mencoba/menggunakan prototipe media pembelajaran yang sedang dikembangkan;
 - d. Melakukan wawancara terkait kegiatan uji coba prototipe. Di samping pertanyaan wawancara yang telah disiapkan, evaluator dapat memanfaatkan catatan observasi sebagai dasar dalam mewawancarai peserta didik lebih lanjut secara lebih mendalam;
 - e. Melakukan kuesioner diberikan pada kegiatan akhir, atau ketika kedua teknik di atas telah dilakukan.

c) Evaluasi kelompok kecil (*Small Group Evaluation*).

Evaluasi kelompok kecil dilakukan terhadap sekelompok kecil peserta didik secara bersamaan berjumlah 5-15 orang peserta didik. Jadi, dalam evaluasi kelompok kecil, evaluator meminta informasi dari sekelompok kecil peserta didik dalam satu tempat tertentu secara bersamaan. Adapun jumlah kelompok kecil adalah minimal terdiri dari lima orang peserta didik. Tujuan evaluasi kelompok kecil adalah untuk menggali informasi tentang berbagai kendala yang dihadapi peserta didik ketika mencoba atau menggunakan prototipe media pembelajaran atau kelemahan yang dimiliki program dari berbagai aspek menurut sudut pandang sekelompok peserta didik tersebut.

Informasi yang perlu digali dari evaluasi kelompok kecil paling tidak untuk menjawab beberapa hal penting yang terkait sebagai berikut;

- a. Efektivitas, yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan apakah dengan menggunakan media pembelajaran, tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik?

- b. Efisiensi, yaitu untuk menjawab pertanyaan apakah peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran dalam waktu yang lebih singkat atau sebaliknya?
- c. Kemudahan penggunaan (*implementation*), yaitu untuk menjawab pertanyaan apakah peserta didik dapat menggunakan program media pembelajaran secara mandiri dengan mudah?
- d. Pengelolaan yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan apakah guru dapat dengan mudah mengelola pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran?
- e. Kemenarikan (*appealing*), yang bertujuan untuk menjawab tiga pertanyaan terkait; apakah peserta didik tertarik dan ingin belajar melalui media pembelajaran? Unsur-unsur apa yang membosankan dari media pembelajaran tersebut? Bagian tertentu mana sajakah yang tidak disukai /disukai oleh peserta didik?

Pelaksanaan evaluasi kelompok kecil agar berlangsung dengan baik dapat dilakukan dengan prosedur atau langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Sekelompok peserta didik diminta mencoba atau menggunakan prototipe media pembelajaran yang dikembangkan; atau seorang guru memanfaatkan prototipe media pembelajaran yang dikembangkan tersebut terhadap sekelompok kecil peserta didik persis seperti situasi pembelajaran senyatanya atau real teaching;
- b. Evaluator mengobservasi perilaku sekelompok peserta didik dan atau guru tersebut ketika menggunakan media pembelajaran dan mencatat kesulitan-kesulitan/kendala yang dihadapinya. Pada saat observasi, evaluator tidak menginterupsi atau memberikan petunjuk sedikitpun terhadap apa yang dilakukan peserta didik dengan media pembelajaran tersebut, kecuali peserta didik sendiri yang bertanya atau meminta bantuan. Pertanyaan atau

- permintaan bantuan dari peserta didik ini dicatat oleh evaluator sebagai bagian dari observasi;
- c. Jika ada post-test untuk mengukur hasil belajar peserta didik, lakukan post-test segera setelah sekelompok peserta didik selesai mencoba/menggunakan prototipe media pembelajaran yang dikembangkan. Tapi, sebaiknya telah dilakukan pre-test terlebih dahulu sebelum pembelajaran dengan menggunakan prototipe media pembelajaran ini dilakukan;
 - d. Kegiatan wawancara. Di samping pertanyaan wawancara yang telah disiapkan, evaluator dapat memanfaatkan catatan observasi sebagai dasar dalam mewawancarai peserta didik lebih lanjut secara lebih mendalam. Namun, karena evaluasi dilakukan dalam kelompok, teknik diskusi kelompok terfokus (*focus-group discussion*) dalam tahap ini dapat dilakukan; dan
 - e. Kuesioner, dapat diberikan terakhir setelah wawancara atau *focus-group discussion* dilakukan.

2) Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Uji coba lapangan (*field test*) adalah uji coba master media pembelajaran sebelum direproduksi dan disebarluaskan. Dengan kata lain, uji coba lapangan merupakan evaluasi terhadap suatu master media pembelajaran dalam lingkungan senyatanya ketika program media pembelajaran tersebut akan digunakan. Jadi media pembelajaran sebelum dimanfaatkan secara luas perlu dievaluasi untuk menghindari kekurangan dan kesalahan yang mendasar (fatal).

Dalam uji coba lapangan, semua perangkat program media pembelajaran, seperti buku petunjuk pemanfaatan dan suplemen lainnya diujicobakan. Idealnya uji coba lapangan dilakukan di beberapa tempat dengan situasi yang berbeda secara serentak (simultan) agar mendapatkan masukan secara komprehensif.

Kegiatan uji coba lapangan (*field test*) dilakukan bertujuan untuk menggali data atau informasi tentang:

- a. Implementasi, ada dua data penting perlu digali dengan menjawab pertanyaan apakah media pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan di lapangan? Apakah dapat digunakan sesuai dengan yang diharapkan?
- b. Adaptability, data atau informasi penting perlu digali untuk menjawab pertanyaan apakah media pembelajaran tersebut sesuai/cocok dengan lingkungan dimana media pembelajaran tersebut akan digunakan?
- c. Informasi efektivitas, ada empat data atau informasi penting perlu digali untuk menjawab pertanyaan apakah media pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan efektif? apakah peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan? Pada bagian mana peserta didik berhasil dan pada bagian mana saja peserta didik gagal? Apakah penyebabnya?
- d. Informasi kemenarikan, ada tiga data atau informasi penting perlu digali dengan menjawab pertanyaan apakah media pembelajaran tersebut menarik baik bagi peserta didik maupun guru atau sekolah (user)? apakah dalam uji coba lapangan user menunjukkan kemenarikannya terhadap media pembelajaran tersebut? pada bagian manakah dari media pembelajaran tersebut yang membosankan baik bagi peserta didik atau guru?

Pelaksanaan uji coba lapangan (*field test*), sebagaimana diuraikan sebelumnya bahwa dilakukan setelah dilakukan evaluasi pra-master (*pre-mastery evaluation*) minimal dilakukan dengan tiga bentuk kegiatan evaluasi, yaitu evaluasi ahli (*expert evaluation*), evaluasi orang per orang (*one-to-one evaluation*), dan evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*). Prosedur pelaksanaan kegiatan uji coba lapangan sebagai berikut;

- a. Melakukan *pre-test* dan *post-test*. Peserta didik diminta untuk menjawab *pre-test* untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang akan dibandingkan dengan hasil *post-test* dan dianalisis dengan uji-t;
- b. Uji coba di kelas *real teaching*. Program media pembelajaran diujicobakan dalam situasi yang senyatanya dimana program tersebut nanti akan digunakan. Apabila media pembelajaran tersebut akan digunakan dalam bentuk belajar mandiri secara individu, maka program tersebut diuji cobakan untuk belajar mandiri secara individu. Jika media pembelajaran tersebut akan digunakan dalam bentuk belajar mandiri secara kelompok, maka media pembelajaran tersebut diujicobakan untuk belajar mandiri secara kelompok, termasuk peran tutor didalamnya. Jika media pembelajaran tersebut akan digunakan komplemen dari media pembelajaran lain, misalnya modul, maka media pembelajaran tersebut diujicobakan sebagai komplemen dari modul tersebut;
- c. Observasi. Evaluator mengobservasi perilaku sekelompok peserta didik dan atau tenaga pendidik (tutor) ketika menggunakan program media pembelajaran dan mencatat kesulitan-kesulitan atau kendala yang dihadapinya. Pada saat observasi, evaluator tidak menginterupsi atau memberikan petunjuk sedikitpun terhadap apa yang dilakukan peserta didik (guru/tutor) terkait dengan penggunaan media pembelajaran dimaksudkan agar mendapatkan data atau informasi secara obyektif;
- d. Melakukan Post-test. Peserta didik segera diberikan post-test untuk mengukur efektifitas pembelajaran yang akan dibandingkan dengan hasil pre-test;
- e. Diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*). Dilakukan untuk mendapatkan data tentang kelebihan dan kelemahan

penggunaan media pembelajaran pada kegiatan diskusi kelompok terfokus (focus group discussion).

- f. Pengisian kuesioner. Peserta didik atau guru/tutor diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disiapkan sebelumnya.

BAB VIII

RAGAM PRODUKSI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Konsep pembelajaran menuntut adanya perubahan peran guru. Pada konsep pembelajaran tradisional, guru lebih berperan sebagai transformator artinya guru berperan hanya sebagai penyampai pesan dengan menggunakan komunikasi langsung (*direct communication*), pola ini membuat siswa kurang aktif hanya menerima materi saja, seperti halnya analogi botol kosong yang siap diisi air.



Kondisi ini tidak sesuai dengan konsep pembelajaran (*instructional*) dewasa ini yang menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Pembelajaran yang menuntut siswa sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 bahwa mengajar memiliki makna pelibatan peserta didik dalam belajar atau bahasa lainnya membelajarkan siswa. Dengan demikian, siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri sekaligus mempertimbangkan karakter belajarnya, seperti analogi memelihara tanaman.



Selain menuntut penting peran aktif siswa dalam belajar, pembelajaran juga menuntut peran guru lebih luas. Diantara tugas guru tersebut adalah sebagai desainer pembelajaran dalam kata lain

mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik dan termasuk didalamnya merancang media pembelajaran. Sebaik-baiknya media yang digunakan dalam pembelajaran adalah memiliki tingkat relevansi dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa. Dilihat dari wewenang dan interaksinya dalam pembelajaran, guru adalah orang yang paling menguasai materi, mengetahui tujuan apa yang mesti di buat dan mengenali betul kebutuhan siswanya.

Dengan demikian, alangkah baiknya kalau media juga dibuat oleh guru, karena guru yang mengetahui secara pasti kebutuhan untuk pembelajarannya, termasuk permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa pada materi yang diajarkannya. Disinilah peran guru sebagai creator yaitu menciptakan media yang tepat, efisien dan menyenangkan bagi siswa. Media yang dapat dibuat guru tidak terbatas jenis dan bentuknya, tergantung hasil pemilihannya mana yang paling tepat.

B. Media Grafis

1. Membuat Flipchart

a. Pengertian

Flipchart dalam pengertian sederhana adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50X75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21X28 cm sebagai flipbook yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. Flipchart dapat digunakan sebagai media penyampai pesan pembelajaran.



Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan pada lembaran depan sudah ditampilkan dan digantikan dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan. Flipchart hanya cocok untuk pembelajaran kelompok kecil yaitu 30 orang. Sedangkan flipbook untuk 4-5 orang. Flipchart merupakan salah satu media cetakan yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya

yang relatif mudah, dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Efektif karena flipchart dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada flipchart. Indikator efektif adalah ketercapaian tujuan atau kompetensi yang sudah direncanakan, untuk mencapai tujuan tersebut banyak bahan dan alat yang dapat dijadikan media untuk mempercepat pencapaian tujuan dan salah satunya melalui flipchart. Penggunaan flipchart merupakan salah satu cara guru dalam menghemat waktunya untuk menulis di papan tulis. Lembaran kertas yang sama ukurannya dijilid jadi satu secara baik agar lebih bersih dan baik. Penyajian informasi ini dapat berupa: (a) Gambar-gambar, (b) Huruf-huruf, (c) Diagram, (d) Angka-angka. Sajian pada flipchart tersebut harus disesuaikan dengan jumlah dan jarak maksimum siswa melihat Flipchart tersebut dan direncanakan tempat yang sesuai dimana dan bagaimana flipchart tersebut ditempatkan.

b. Kelebihan Flipchart

Sebagai salah satu media pembelajaran, flipchart memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a) Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis. Karena pada umumnya berukuran sedang lebih kecil dari ukuran whiteboard, maka pesan pembelajaran yang disajikan secara ringkas mencakup pokok-pokok materi pembelajaran. Hal ini penting dilakukan dalam pembelajaran dimana pokok-pokok sajian informasi disajikan melalui media presentasi yang bertujuan untuk memfokuskan perhatian siswa dan membimbing alur materi yang disajikan.
- b) Dapat digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan. Media ini tidak membutuhkan arus listrik sehingga jika digunakan di luar ruangan yang tidak ada saluran listrik



tidak menjadi masalah. Berbeda halnya dengan media overhead projector (OHP) atau slide powerpoint yang membutuhkan cahaya rendah dalam arti kata ruangan harus dalam kondisi agak gelap. Penggunaan flipchart tidak berhubungan dengan kebutuhan cahaya khusus. Cahaya yang dibutuhkan adalah cahaya normal atau cahaya seadanya (available light).



- c) Bahan pembuatan relatif murah. Bahan dasar flipchart adalah kertas sebagai media untuk menuangkan gagasan ide dan informasi pembelajaran. Kertas yang dibutuhkan tidak spesifik harus menggunakan kertas tertentu, namun semua jenis kertas pada dasarnya dapat digunakan. Kertas yang umum digunakan diantaranya kertas karton atau bisa juga buffalo paper. Harga kertas ini relatif murah dan terjangkau. Kita juga dapat memanfaatkan kertas yang lebih murah yang sering disebut dengan kertas buram. Kualitas kertas ini lebih rendah, agak tipis namun lebih murah dari kertas karton. Lebih tipis sebetulnya akan lebih baik karena mudah untuk dilipat, meski tidak tahan lama. Selain kertas, bahan lain yang dibutuhkan untuk flipchart adalah kayu untuk penyangga dan alas penyangga kertas yang dapat dibuat dari bahan kayu lapis (triplek). Baik kayu sebagai penyangga maupun kayu lapis kedua-duanya mudah untuk diperoleh.
- d) Mudah dibawa kemana-mana (moveable). Karena flipchart hanya berukuran antara 60 sampai 90 cm maka menjadi mudah untuk dibawa ke tempat yang dibutuhkan. Apalagi kalau kita membuat lebih kreatif sehingga kaki penyangga dapat dilipat dan dibuat simpel sehingga mudah dan ringan untuk dibawa. Untuk mempermudah pemindahan, kertas



dapat digulung namun harus dibentuk menjadi gulungan bulat sehingga tidak merusak kertas.

e) Meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Dilihat dari bentuk penyajian dan desain, maka flipchart secara umum terbagi dalam dua sajian, pertama flipchart yang hanya berisi lembaran-lembaran kertas kosong yang siap diisi



pesan pembelajaran, seperti halnya whiteboard namun flipchart berukuran kecil dan menggunakan spidol sebagai alat tulisnya. Kedua, flipchart yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya yang isinya bisa berupa gambar, teks, grafik, bagan dan lain-lain. Tentu dalam hal ini guru perlu mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk disajikan dalam flipchart. Salah satu bentuk flipchart yang dapat mengaktifkan siswa adalah bentuk yang pertama, terutama cocok untuk digunakan dalam bentuk penugasan secara individu maupun kelompok, misalnya untuk merumuskan sesuatu, diskusi kelompok, metode proyek dan lain-lain. Siswa secara aktif dapat menuangkan ide dan gagasannya dalam flipchart tersebut kemudian dipresentasikan dihadapan guru dan siswa yang lain.

c. Cara mendesain Flipchart

1. Tentukan tujuan pembelajaran

Seperti pada umumnya dalam pembuatan media pembelajaran, langkah pertama adalah menentukan tujuan. Tujuan perlu dirumuskan lebih khusus apakah tujuan bersifat penguasaan kognitif, penguasaan keterampilan tertentu atau tujuan untuk penanaman sikap. Perlu juga tujuan dirumuskan secara operasional dalam bentuk indikator atau tujuan pembelajaran.

Contoh tujuan pembelajaran yang oprasional sebagai berikut:

- Melalui media flipchart siswa diharapkan dapat mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup dengan benar.
- Siswa diharapkan dapat menuliskan sikap-sikap yang mencerminkan budaya toleransi antar umat beragama.
- Diberikan media flipchart siswa diharapkan dapat membuat (mengkonstruksi) konsep map sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW pada masa kerasulannya.

2. Menentukan bentuk Flipchart

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa flipchart secara umum terbagi dalam dua sajian, pertama flipchart yang hanya berisi lembaran-lembaran kertas kosong yang siap diisi pesan pembelajaran, seperti halnya whiteboard namun flipchart berukuran kecil dan menggunakan spidol sebagai alat tulis-nya.



Kedua, flipchart yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya yang isinya bisa berupa gambar, teks, grafik, bagan dan lain-lain. Berdasarkan tujuan yang telah kita tentukan maka pilih bentuk flipchart mana yang akan dibuat atau disiapkan.

Dilihat dari cara pembuatannya, tentu kedua bentuk flipchart tersebut memiliki perbedaan, membuat flipchart kosong kita hanya perlu menyiapkan kayu untuk membuat kerangka dudukan biasanya kaki-kakinya berjumlah empat atau tiga untuk skitaran penyimpanan kertas. Siapkan juga triplek yang tebal berbentuk persegi panjang berukuran antara 60-90 cm untuk penyangga atau untuk menempelkan kertas. Pada bagian atas kayu penyangga sediakan alat untuk menjempit

kertas, sehingga dapat menyimpan kertas dalam jumlah banyak.

Membuat flipchart yang sudah berisi pesan pembelajaran diperlukan tahap-tahap seperti : membuat alat penyangga dari kayu seperti yang dijelaskan di atas, kemudian mengumpulkan gambar-gambar yang relevan dengan tujuan, menuliskan pesan pada kertas atau kalau perlu objek gambar yang sudah ada misalnya dari koran atau majalah dapat ditempelkan, diatur komposisinya, jika gambar langsung dibuat pada kertas tersebut perlu dibuat sketsa terlebih dulu, membuat outline dan mewarnai

3. Membuat ringkasan materi

Materi yang disajikan pada media flipchart tidak dalam bentuk uraian panjang, dengan menggunakan kalimat majemuk seperti halnya pada buku teks namun materi perlu disarikan, diambil pokok-pokoknya. Setiap pokok bahasan atau sub pokok bahasan di seleksi mana yang menjadi pokok materi yang perlu disiapkan.

Dengan demikian perlu dirumuskan materi-materi tersebut dengan cara membuat outline materi dalam kertas terpisah misalnya dalam buku catatan atau dalam kertas HVS yang akan dituangkan ke dalam flipchart.



4. Merancang draf kasar (Sketsa)

Membuat flipchart yang baik dan menarik diperlukan variasi penyajian tidak hanya berisi teks namun diperkaya dengan gambar atau foto yang relevan dengan materi dan tujuan. Draft kasar yang dimaksud di sini adalah sketsa yang langsung dibuatkan di lembaran-lembaran kertas flipchart menggunakan



pensil yang dapat dihapus jika sudah selesai dibuat. Membuat draf kasar perlu dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan dalam pembuatan serta mengatur tata letak yang baik, selain itu diperlukan juga untuk memudahkan pewarnaan.

5. Memilih warna yang cocok

Agar flipchart yang kita buat lebih menarik, salah satu upayanya adalah menggunakan warna yang bervariasi. Flipchart yang hanya menggunakan satu warna misalnya hitam saja atau biru saja, kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Menurut penelitian bahwa siswa SD/MI cenderung menyukai tampilan media yang berwarna dibanding hitam putih. Warna juga akan membantu memfokuskan perhatian pada materi penting. Perhatikanlah gambar di bawah ini.



Gambar A
Flipchart tidak berwarna (Hitam putih)



Gambar B
Flipchart berwarna (Full Color)

Diantara gambar A dan gambar B, manakah yang lebih menarik untuk siswa? Tentu bagi orang dewasa tidak terdapat perbedaan yang mencolok, bahkan hasil penelitian keterbacaan visual menunjukkan bahwa orang dewasa cenderung lebih menyukai gambar hitam putih. Namun tidak demikian untuk anak SD/MI terutama kelas rendah, mereka akan lebih menyukai media yang berwarna. Warna akan

membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran, memfokuskan pada sajian materi, memberikan kita pada sajian-sajian informasi, serta membuat sajian menjadi lebih hidup. Dengan demikian pemilihan warna penting diperhatikan ketika membuat flipchart.

6. Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai

Supaya mudah dibaca dalam jarak yang cukup jauh misalnya 10 meter dalam ruangan kelas, maka ukuran huruf ini disesuaikan dengan seberapa banyak tulisan, jika tulisan sedikit berarti ada cukup ruang untuk membuat huruf menjadi lebih besar. Selain memperhatikan ukuran huruf, perlu diperhatikan juga bentuk huruf yang digunakan. Pastikan bentuk dan ukuran huruf bisa dijangkau atau dibaca oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

d. Cara Menggunakan Flipchart

1. Mempersiapkan diri

Dalam hal ini guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukanlah dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung dihadapan siswa. Siapkan pula bahan dan alat-alat lain yang mungkin diperlukan. Misalnya jika flipchart tersebut tidak memiliki dudukan atau penyangga khusus, maka diperlukan tali atau paku untuk memasangnya di papan tulis, namun tetap memudahkan untuk melipat-lipat lembaran flipchart.



2. Penempatan yang tepat.

Perhatikan posisi penampilan, atau sedemikian rupa sehingga dapat dilihat dengan baik oleh semua siswa yang ada di ruangan kelas tersebut. Untuk memastikan bahwa posisi sudah tepat, kita juga dapat menanyakan pada siswa apakah sudah terlihat dengan baik atau belum.



3. Pengaturan siswa.

Untuk hasil yang lebih baik, perlu pengaturan siswa. Misalnya siswa dibentuk menjadi setengah lingkaran, agar pandangan siswa tidak terhalang oleh bangku atau teman yang ada di depannya.

4. Perkenalkan Pokok Materi.

Materi yang disajikan terlebih dahulu diperkenalkan kepada siswa pada saat awal membuka pelajaran, cara yang dapat dilakukan misalnya dengan bercerita, atau mengkaitkan situasi atau kejadian yang ada di lingkungan siswa lalu kaitkan dengan materi yang akan disampaikan. Kegiatan ini sama dengan melakukan apersepsi agar siswa dapat dengan mudah mencerna materi baru.

5. Sajikan Gambar.

Setelah masuk pada materi, mulailah memperlihatkan lembaran-lembaran flipchart dan berikan keterangan yang cukup. Gunakanlah bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami siswa

6. Beri Kesempatan Siswa untuk Bertanya.

Guru dapat hendaknya memberikan stimulus agar siswa mau bertanya, meminta klarifikasi apakah materi yang telah disampaiakannya jelas dipahami atau masih kurang jelas.

Kalau perlu siswa memberikan komentar terhadap isi flipchart yang disajikan.

7. Menyimpulkan Materi.

Seperti pada umumnya kegiatan pembelajaran diakhiri dengan kesimpulan. Kesimpulan tidak harus oleh guru namun justru siswalah yang harus menyimpulkan materi yang diperkuat oleh guru. Dalam menyimpulkan ini jika dirasa perlu maka siswa atau guru kembali membuka beberapa flipchart yang dianggap penting.

2. Membuat Media Flashcard

a. Pengertian

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Gambar-gambar yang ada pada flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Flashcard hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.



b. Kelebihan Flashcard

- 1) Mudah di bawa-bawa: Dengan ukuran yang kecil flashcard dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun



di luar kelas.

- 2) **Praktis:** dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flashcard sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- 3) **Gampang diingat:** karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwudlu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan



memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat

dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

- 4) **Menyenangkan:** Media flashcard dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari flashcard yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

c. Cara Pembuatan

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau

- menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut di berikan tkita dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm.
 - 3) Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau kater hingga tepat berukuran 25X30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
 - 4) Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
 - 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pinsil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
 - 6) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
 - 7) Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Bahasa Indonesia, Bahasa Arab atau Bahasa Inggris.

d. Cara Menggunakan

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan

3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.



4) Jika sajian dengan cara permainan, letakan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari gambar buah pepaya, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar buah pepaya dan bertuliskan “pepaya”

3. Membuat Media Flanelgraf

a. Pengertian media Flanelgraf

Flanelgraf adalah media pembelajaran yang berupa guntingan-guntingan gambar atau tulisan yang pada bagian belakangnya dilapisi ampelas. Guntingan gambar tersebut ditempelkan pada papan yang dilapisi flanel yang berbulu sehingga melekat. Ukuran papan flanel adalah 50X75 cm, dipergunakan untuk pembelajaran kelompok kecil 30 orang.



b. Kelebihan

1) Gambar-gambar yang dipindah-pindahkan (moveable) dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan secara aktif untuk memindahkan objek gambar yang ditempelkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik.

- 2) Gambar-gambar dapat ditambah dan dapat juga dikurangi jumlahnya termasuk susunannya dapat diubah-ubah sesuai dengan pokok pembicaraan.
- 3) Pembelajaran dapat disetting sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupun secara kelompok. Dalam setting kelompok siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, menyusun gambar atau objek tiga dimensi yang ditempelkan pada papan flanel.

c. Cara Pembuatan

- 1) Siapkan papan yang berfungsi untuk menempelkan gambar-gambar. Papan ini dapat dibuat dari bahan kayu atau dari kayu lapis yang lebih tebal misalnya tipblok. Pastikan ukuran papan tersebut kurang lebih 50X75cm. Jika papan ini tidak dibuat sendiri, dapat juga membeli papan seperti halnya whiteboard yang sudah jadi.
- 2) Siapkan bahan flanel yang berbulu atau dapat pula menggunakan karpet dengan bulu tebal, sesuaikan ukurannya dengan papan tersebut, tempelkan dengan menggunakan paku, atau alat perekam berupa lem.
- 3) Siapkan gambar-gambar yang akan ditempelkan pada papan flanel tersebut. Untuk menempelkannya, maka gambar tersebut harus dipasang alas yang keras atau bahan ampelas. Gambar-gambar tersebut dapat diambil dari majalah, koran, tabloid atau gambar yang dibeli dari toko. Banyaknya gambar yang ditempelkan disesuaikan dengan kebutuhan dan keluasan materi yang disajikan.



d. Cara Menggunakan

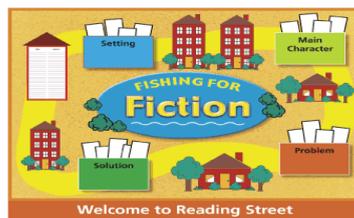
- 1) Mulailah penyajian dengan bercerita terlebih dahulu lalu mulai masuk ke pelajaran yang pokok, guru berdiri di samping papan flanel

- 2) Libatkan siswa dalam penyajian, mintalah salah seorang siswa untuk tampil ke depan untuk mengulangi penyajian lalu dilanjutkan dengan diskusi.
- 3) Menilai alat dan penyajian : apakah gambar-gambar sudah jelas, apakah penyajiannya tampak menarik, apakah dipahami isi pesan yang disajikan

4. Membuat Media Bulletinboard

a. Pengertian

Adalah papan yang khusus digunakan untuk mempertunjukkan contoh-contoh pekerjaan siswa, gambar, bagan, poster, dan objek dalam bentuk tiga dimensi. Pada umumnya Bulletinboard berukuran 160X80 cm.



b. Kelebihan

1. Tempat untuk memajang hasil karya siswa berupa benda, gambar, poster dan lain-lain sehingga dapat menciptakan minat belajar, dan minat berkarya pada diri siswa.
2. Dapat mempersatukan semangat kelas dengan membangkitkan rasa memiliki bersama dan tanggung jawab bersama. Jika satu bulletinboard dimiliki oleh satu kelas, maka akan ada rasa saling memiliki, untuk menjaga dan memeliharanya.
3. Mendorong siswa untuk berkarya dan menciptakan produk, berinisiatif memecahkan masalah.
4. Sarana berkompetisi. Antara kelas dalam satu sekolah akan saling berlomba untuk menunjukkan hasil yang terbaik yang disajikan dalam Bulletinboard. Hal ini bernilai positif karena siswa akan berlomba untuk menjadi yang terbaik.



c. Cara Pembuatan

- 1) Bulletinboard hampir sama dengan board biasa, baik blackboard maupun whiteboard baik dari sisi bentuk maupun ukurannya. Yang membedakannya adalah bahan pada permukaan atasnya. Pada Bulletinboard tidak perlu dengan bahan yang dapat ditulisi dengan kapur atau spidol whiteboard. Namun dapat berupa papan yang dicat dengan warna yang sesuai, dilapisi bahan flanel atau karpet atau styrofoam. Bahan dasar bulletinboard dapat membuat sendiri atau juga dapat membeli yang sudah jadi dengan ukuran yang standart..
- 2) Untuk lebih menarik, perlu dicat dengan warnawarni, dan pada bagian pinggirnya diberi bingkai yang sesuai supaya kelihatan rapih. Untuk mejaga keamanan karya yang dipajang, kalau perlu dipasang juga kaca yang disertai dengan kunci pengaman.

- 3) Berilah judul yang menarik dengan warna yang mencolok dan ukuran yang besar sehingga terlihat dengan jelas. Judul yang dimaksud adalah judul Bulletinboard misalnya “Karya Kita”, “Media Ceria” dan lain-lain.



- 4) Kumpulkanlah bahan-bahan berupa gambar, kartun, objek, buku, poster, dan lain-lain. Siapkan juga alat-alat untuk menempelkan-nya seperti lem, paku payung gunting, cat warna. Tempelkan bulletinboard sesuai dengan fungsinya, jelas terlihat dari berbagai arah. Dapat ditempelkan di dalam kelas, didepan kelas, di kantor atau di jalan keluar masuk ruangan atau koridor. Supaya terlihat terang, tempatkan

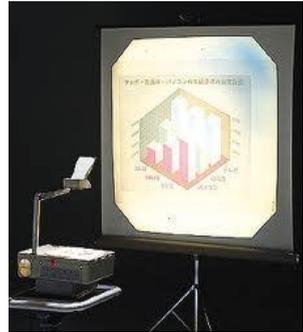


disekitarnya banyak cahaya matahari atau menggunakan lampu sorot. Contoh lain dari model bulletinboard seperti gambar di samping.

C. Media Overhead Projector (OHP)

1. Fungsi OHP

Pada dasarnya Overhead Projector (HP) merupakan salah satu jenis media presentasi yang sangat terikat dengan media lainnya seperti Over Head Transparency (OHT) sehingga media ini lebih dikenal dengan nama media OHP/OHT. Media OHP/OHT berguna untuk memproyeksi-kan transparan ke arah layar yang jaraknya relatif pendek, dengan hasil gambar/tulisan yang cukup besar. Proyektor ini direncanakan dibuat untuk dapat digunakan oleh guru/dosen atau pendidik di depan kelas dengan penerangan yang normal, sehingga tetap terjadi komunikasi antara pendidik dengan peserta didik atau siswa.



OHP/OHT secara umum digunakan para pendidik dalam kegiatan pembelajaran dikelas untuk keperluan:

- 1) Pengganti papan tulis dengan menggunakan pen khusus yang dituliskan pada lembaran transparan/plastik (acetate) atau gulungan transparan (scroll).
- 2) Tempat menunjukkan/memproyeksikan transparan yang telah disiapkan sebelumnya.
- 3) Tempat menunjukkan bayangan (silhouette) suatu benda.
- 4) Tempat menunjukkan model-model barang kecil baik dalam bentuk gerak atau diam.
- 5) Untuk mendemonstrasikan suatu percobaan. Contoh: bagaimana gaya magnet bekerja terhadap serbuk besi.

2. Jenis-jenis OHP

Overhead projector sampai saat ini ada 2 macam, yaitu:



a. OHP type standard
(standar lecture haal type)



b. OHP type portable (ringan,
mudah dibawa)

3. Membuat Overhead Transparansi (OHT)

Sebelum membuat transparan, perlu diketahui model-medel desain transparan, agar kita dapat mengembangkan model transparan yang cocok sesuai dengan kareakteristik materi dan tujuan pembelajaran.

- 1) overlay,
- 2) masking atau
- 3) billboarding

Dalam membuat transparan banyak cara yang dipergunakan dari yang sederhana sampai yang rumit atau memakai alat pembuat/untuk mengkopy transparan yang disebut “transparan maker” cara pembuatan transparan adalah sebagai berikut:

a. Langsung pada Transparan (acatate)

Bahan dasar transparan berupa sejenis plastik tipis yang disebut acetate dijual dipasaran dalam kemasan 100 lembar dengan tebal 2 atau 3 macam yang berbeda. Yang umum dipakai dengan DIN-A.4, 210 x 297 mm dengan tebal 0,08 mm. Pembuatan langsung pada transparan dapat dikerjakan 2 cara yaitu:

- 1) Menulis/melukis dengan pen khusus yang berwarna warni (Transparance pen)
- 2) Menggunakan set huruf (lettering set) atau sering disebut rugos.
- 3) Dalam prakteknya dua cara diatas



dikombinasikan atau dipakai secara bersama untuk menghasilkan transparan yang telah direncanakan terlebih dahulu.

b. Membuat Transparan dengan Cara Reproduksi

Yang dimaksud dengan reproduksi disini adalah memperbanyak dengan gambar/tulisan/isi yang persis sama. Alat reproduksi yang banyak dipakai adalah mesin foto copy, dan termofax . Untuk membuat transparan jenis ini diperlukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

- 1) Membuat lembar asli (original) yang umumnya disebut “Master” ditulis/diberi ilustrasi dengan alat tulis yang berkadar karbon tinggi, misalnya tinta cina. Untuk membuat transparan pada bahan asetat biasanya masker harus dibuat dengan karbon khusus (master dapat di foto copy).
- 2) Siapkan mesin pembuat transparan (transparency copy maker) . mesin pembuat transparan bentuknya hampir sama dengan mesin di fhoto copy biasa.
- 3) Siapkan film pembuat transparan (tersedia dalam beberapa jenis dan warna). Film ini ada 2 (dua) macam yaitu:
 - Film proses panas ada 2 permukaan, yang mengkilap dan buram. Untuk siap masuk mesin transparan, bagian buram harus ditempelkan langsung pada gambar/tulisan pada master. Pada produk 3 M biasanya diberi tanda potongan sudut pada transparannya.
 - Asetat biasa dengan menggunakan karbon khusus. Master dibuat pada suatu kertas merupakan tindasan dengan karbon khusus dari gambar/ilustrasi yang direncanakan. Pemasangan pada mesin, seperti untuk pemasangan film.
 - Atur tombol pengatur buat penyinaran (yang mempengaruhi gelap/terangnya hasil photo copy; pada umumnya pada kedudukan menengah. Hidupkan mesin/motornya, coba lebih dahulu dengan guntingan film transparan kecil untuk mengecek hasilnya/kerjanya.

Kalau semua persiapan sudah dilakukan, berikut adalah langkah membuatnya:

- Susun bahan transparan dengan masternya. Master menghadap ke atas dan bersinggungan langsung dengan bahan. Untuk pembuatan dengan jenis transparan film, letakan film tersebut dengan yang buram melekat langsung diatas master.
- Masukkan kedalam mesin pembuat transparan, pasang bahan dan master diatas tertarik masuk kedalam mesin dan akan segera keluar kembali.
- Setelah keluar dari mesin, pisahkan antara master dan transparannya. Untuk transparan jenis bahan biasa, langsung transparan tersebut siap pakai, tetapi untuk jenis film transparan tranparex (dari agfa gevaert), langkah ini belum selesai dilanjutkan dengan: Film hasil mesin copy ini dicuci dalam air dengan mesin khusus tranparex dengan segera. Waktu memasukan film, bagian yang mengkilat menghadap keluar (kebawah). Bila sekali dimasukan hasilnya kurang bersih, proses ini diulang-ulang 3 atau 4 kali. Bila tetap belum bersih, proses pada 2) (masuk mesin copy) harus diulang kembali dengan pengaturan pengatur (setel dial controlnya) kearah “lighter”/kurang penyinaran. Bila hasil terlalu tipis (lemah), setel kearah “darker”. Pada Teknik gambar diperlihatkan gambar-gambar dari hasil penyinaran yang terlalu kuat, yang tepat dan penyinaran yang terlalu lemah. Untuk memudahkan penyimpanan dan pemakaiannya, hasil transparan diberi bingkai khusus yang dapat disimpan dalam map tebal (ordner).

4. Cara Menggunakan OHP

Untuk dapat menyajikan media transparansi dengan baik, perlu diperhatikan perhatikan saran-saran berikut:

- 1) Susunlah semua transparan yang akan disajikan dengan rapi. Untuk memudahkan urutan sajian, sebaiknya setiap lembar transparan diberi nomor urut, mulai transparan pertama sampai terakhir berdasarkan urutan sajian



- 2) Letakkan transparan terlebih dahulu di atas OHP dengan baik, kemudian baru nyalakan lampunya
- 3) Periksa arah cahaya, apakah posisi tayangan sudah tepat pada layar. Arah tayang yang tidak tepat akan membentuk efek keystone (menyempit pada salah satu sisinya). Jika mungkin, posisi layar bagian atas dibuat agak ke depan
- 4) Atur letak posisi transparansi dan ketepatan fokusnya sehingga memperoleh hasil visual yang baik
- 5) Penerangan dalam ruangan tetap seperti biasa (kecuali jika ada cahaya kuat yang masuk ke ruang, maka lampu di dekat layar bisa dimatikan)
- 6) Gambar/tulisan yang tertayang pada layar harus dapat terlihat dengan mudah oleh seluruh siswa. Siswa harus dapat melihat dengan bebas tanpa terhalang oleh guru atau siswa lain
- 7) Selama penyajian, tetaplh menghadap ke arah siswa. Hindari membaca tulisan pada layar (kecuali ketika mengontrol ketepatan fokus dan posisi tayangan)
- 8) Jangan menunjuk-nunjuk tulisan/gambar yang ada di layar, tetapi tunjuklah tulisan/gambar pada transparan di OHP
- 9) Tunjukkan bagian materi yang sedang kita bicarakan. Sebaiknya tidak menunjuk tulisan dengan menggunakan jari tetapi gunakan alat tunjuk, misalnya pensil yang runcing
- 10) Jika dianggap perlu, tutuplah sebagian permukaan transparan menggunakan kertas, kemudian dibuka berangsur-angsur sesuai materi yang dijelaskan. Hal ini dimaksudkan untuk membantu mengarahkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan atau untuk memancing rasa keingintahuan (penasaran) siswa terhadap bagian tulisan yang masih tertutup.

Sebagai variasi, kita juga bisa menggunakan transparansi bentuk overlay, masking atau billboarding

- 11) Bila diperlukan, kita bisa menulis pada transparans untuk memperjelas sajian, atau menambahkan penjelasan yang baru saja kita ingat. Sebaiknya tambahan penjelasan tersebut ditulis pada lembar plastik kosong yang ditumpangkan di atas tranparans yang sedang disajikan. Dengan demikian transparan aslinya tidak tercoret coret sehingga masih dapat digunakan lagi pada kesempatan lain
- 12) Segera matikan OHP jika tayangan tidak diperlukan lagi. Hal ini untuk menghindari OHP yang terlalu panas yang dapat merusak lampu. Harap diperhatikan bahwa kerusakan OHP yang paling sering terjadi adalah putus lampunya. Lebih lebih untuk tipe OHP yang tidak menggunakan kipas pendingin.
- 13) Simpanlah lembar lembar transparans ke dalam map. Setiap lembar sebaiknya dilapisi selembat kertas untuk memisahkan dengan lembar lainnya agar tulisan tidak cepat rusak dan tidak lengket ketika diambil. Pemberian kertas pemisah, juga dimaksudkan agar transparan mudah terbaca pada saat dipilih pilih sebelum penyayangan.

D. Media Power Point

a. Pengertian

Microsoft PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya. Dengan menggunakan Power Point kita dapat membuat presentasi secara profesional dan jika perlu hasil presentasi kita dapat dengan mudah ditempatkan diserver web sebagai halaman web untuk diakses sebagai bahan pembelajaran atau informasi yang lainnya. Program ini menjadi lebih mudah untuk membuat dan



menggunakannya dengan fasilitas integrasi ke internet menjadi lebih mudah dan cepat. Selain itu program PowerPoint ini dapat diintegrasikan dengan Microsoft yang lainnya seperti Word, Excel, Access dan sebagainya.

Program powerpoint salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (data storage). PowerPoint dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan



- 1) Personal Presentation: Pada umumnya Power Point digunakan untuk presentasi dalam classical learning. Seperti kuliah, training, seminar, workshop, dll. Pada penyajian ini Power Point sebagai alat bantu bagi instruktur/guru untuk presentasi menyampaikan materi dengan bantuan media Power Point. Dalam hal ini kontrol pembelajaran terletak pada guru atau instruktur.
- 2) Stand Alone: Pada pola penyajian ini, Power Point dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individu yang bersifat interaktif, meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi namun Power Point mampu menampilkan feedback yang sudah diprogram.
- 3) Web Based : Pada pola ini power point dapat diformat menjadi file web (html) sehingga program yang muncul berupa browser yang dapat menampilkan internet. Hal ini ditunjang dengan adanya fasilitas dari Power Point untuk mempublish hasil pekerjaan kita menjadi web. Selain itu beberapa pengembang multimedia telah membuat software-software yang dapat mengubah file Power point menjadi file exe atau swf. Sehingga dengan ekstensi tersebut program presentasi Kita aman dari penjiplakan dan manipulasi karena tidak dapat dimodifikasi dan ukuran file yang lebih kecil.

b. Menjalankan Power Point dengan Slide Show

Slide Show digunakan untuk menjalankan seluruh slide yang sudah dibuat dalam bentuk presentasi di layar monitor yang dimulai dari posisi slide yang sedang aktif. Untuk menjalankannya, gunakan salah satu cara berikut ini:

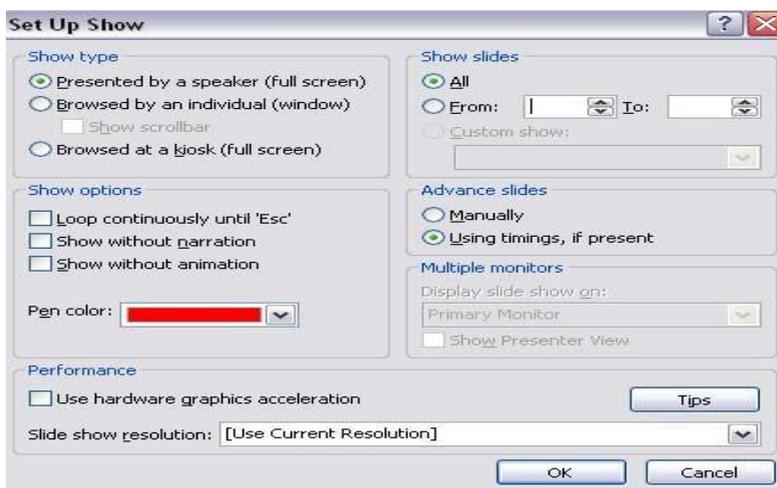
- Pilih dan klik tampilan Slide Show yang ada pada pojok kiri jendela Power Point 2003
- Pilih dan klik menu View, Slide Show (F5)
- Pilih dan Klik Slide Show, View Show (F5)

Setelah slide yang dipilih ditampilkan di layar monitor, Kita dapat beralih ke monitor berikutnya dengan menekan tombol space bar, Enter atau mengklik tombol Mouse. Kita juga dapat menekan huruf N atau tombol PgDn untuk menampilkan slide berikutnya dan menekan huruf P untuk kembali ke slide sebelumnya. Untuk mengakhiri tampilan Slide show tekan Esc.

c. Mengatur slide yang akan ditampilkan

Sebelum menjalankan presentasi dilayar monitor, Kita dapat mengatur terlebih dahulu slide-slide yang akan ditampilkan pada presentasi dengan langkah sebagai berikut :

- 1) Pilih dan klik menu Slide Show, Setup Show, kotak dialog setup show akan ditampilkan, seperti gambar berikut:



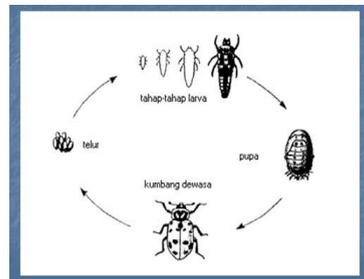
- 2) Pada kotak Show Type, beri tKita atau klik tombol pilihan presented by speaker (full screen) untuk menjalankan presentasi dalam bentuk layar penuh dengan proses penampilan diatur oleh penyaji.
- 3) Pada kotak dialog beri ceklist pada all untuk menjalankan presentasi seluruhnya dan From untuk sebagian.
- 4) Pada kotak advance sebaiknya pilih Manually untuk menampilkan slide per slide secara manual. Jika sudah selesai klik ok.

d. Mengatur Lamanya Tampilan Slide dengan Slide Timings

Apabila diperlukan kita dapat mengatur lamanya tampilan slide, seluruh isi presentasi dapat disajikan dengan tepat waktu. Untuk mengatur lamanya tampilan slide secara otomatis Kita dapat memanfaatkan fasilitas Slide Timing. Dengan menggunakan slide timing, presentasi kita akan dijalankan secara otomatis, sesuai dengan waktu yang ditentukan.

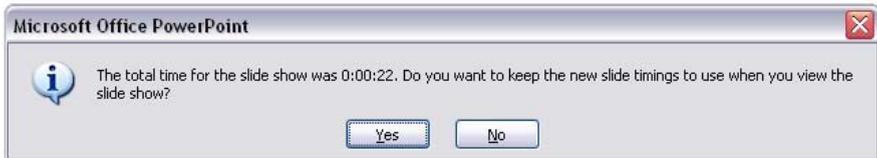
Apabila Kita belum pernah mendefinisikan waktu atau lamanya tampilan slide, terlebih dahulu Kita harus mengatur dan menentukan lamanya tampilan slide dengan menggunakan langkah berikut:

- Pilih dan klik menu Slide Show, pilih rehearse Timing dengan langkah ini presentasi atau slide show akan dijalankan akan ditampilkan kotak dialog rehearsal yang menunjukkan berapa lama slide tersebut telah ditampilkan di layar monitor.
- Apabila kita merasa waktu atau tampilan slide yang terlihat di layar sudah sesuai dengan keinginan Kita, pada kotak dialog Rehearse, klik tombol perintah bergambar anak panah ke kanan atau tekan tombol enter.
- Selain baru berikutnya akan ditampilkan, jika lamanaya tampilan slide yang baru tersebut sudah sesuai dengan keinginan



Kita, klik tombol perintah anak panah ke kanan atau tombol enter dan seterusnya sampai seluruh slide presentasi selesai ditampilkan.

- Setelah seluruh slide presentasi selesai ditampilkan di layar, kotak dialog yang mengkonfirmasi total waktu yang dibutuhkan untuk menjalankan seluruh slide presentasi akan ditampilkan, lihat gambar berikut, tekan yes untuk menyimpan waktu tersebut.

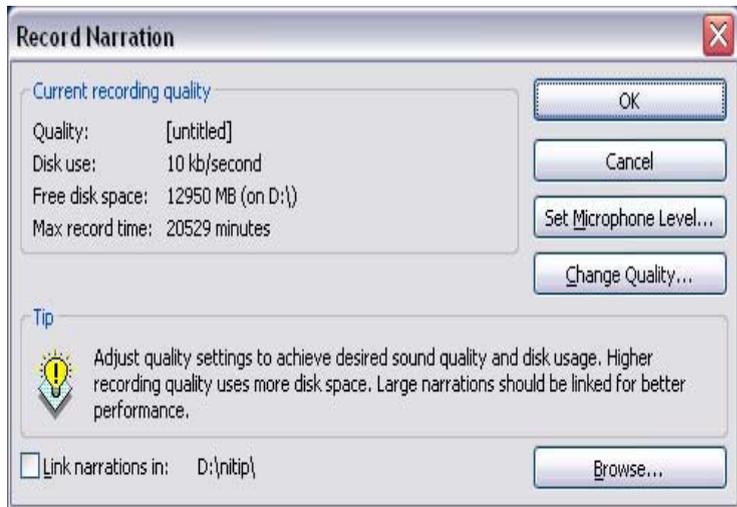


e. Merekam suara penyaji atau pembicara

Apabila diperlukan Kita dapat merekam suara penyaji atau pembicara yang berisi penjelasan dari setiap slide yang akan dipresentasikan. Hal ini dilakukan apabila penyaji atau pembicara utama berhalangan datang pada saat presentasi berlangsung.

Untuk merekam suara yang ingin disampaikan penyaji ikuti langkah berikut ini :

- Merekam suara sebaiknya Kita menggunakan tampilan Slide Sorter View
- Pilih dan klik slide yang kita rekam penjelasannya
- Pilih dan klik menu Slide Show Record Narration.
- Kotak dialog record narration akan ditampilkan. Seperti gambar berikut ini:



- Pada kotak dialog tersebut ditampilkan informasi tentang kualitas hasil perekaman, jumlah sisa hardisk komputer Kita, maksimum waktu perekaman yang dapat dilakukan dan lokasi file hasil rekaman. Klik Ok.
- Dengan langkah di atas, presentasi akan dijalankan dan Kita siap untuk merekam suara penyaji atau pembicara yang berisi penjelasan slide yang Kita pilih.
- Untuk mengakhiri perekaman tekan Esc, kotak dialog yang mengkonfirmasi hasil rekaman akan disimpan atau tidak akan ditampilkan, klik tombol Yes untuk menyimpan hasil perekaman.
- Dengan cara di atas suara penyaji pada setiap slide akan tersimpan. Setelah Kita merekam suara penyaji Kita akan dapat mendengar hasil rekamannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. 2002. Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Anderson, Ronald H., 1987, Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran, terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk.. Jakarta: Penerbit PAU-UT.
- Anitah. 1996. “Penerapan Teori Elaborasi untuk Meningkatkan Perolehan Belajar Teori Musik Dasar Mahasiswa PGSD”. Tesis. tidak dipublikasikan. Malang: PPs. Universitas Negeri Malang.
- Anwar Fuady, M.Ed. 2005. *Paradigma Baru Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran “Learning Is Fun”* P4TK-BMTI Bandung
- Arief S Sadiman, dkk., 2007, Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asri Budiningsih (2017: 11) Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Dalam Penelitian Dan Metode Pembelajaran
- Benny A. Pribadi, Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses (Jakarta: Dian Rakyat. 2011). Bretz, Rudy. (1971). A Taxonomy of Communication Media. Education Tecnology Publication, Englewood. Cliffs, N.J.
- Briggs, L. J. & Gagne, R. M. (1979). Principles of Instructional Design. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Brown dan Brown. 1973. Pengertian Disiplin dan Penerapannya bagi Siswa. [http:// Arisandi.com/pengertian Disiplin dan Penerapannya bagi Siswa](http://Arisandi.com/pengertian%20Disiplin%20dan%20Penerapannya%20bagi%20Siswa). (6 maret 2011)

- Bruce Joyce, Marshal Weil, and Emily Chalhoun, Model-model Pengajaran terjemahan Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hh. xv-xvi.
- Cepi Riyana, 2012. Media Pembelajaran. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI
- Criticos, C. 1996. *Media selection*. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition*. New York: Elsevier Science, Inc.
- D.P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition*. New York: Elsevier Science, Inc.
- Darmanto, A. 2005. Himpunan Materi Pelatihan Bidang Radio Siaran Paradigma Radio Pendidikan di Era Globalisasi.
- Degeng, I N S., dkk., 1993. Proses Belajar Mengajar II (Media Pendidikan). Malang: IKIP Malang.
- Degeng, N.S. 1998. Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- DePorter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 2013. Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bandung: Kaifa Learning.
- Dick, W., and Reiser, R. A. (1989). Planning effective instruction. Boston: Allyn and Bacon
- Dick, Walter Dick. Lou Garey, dan James O. Carey. The Systematic Design of Instruction. Six Edition (New York: Pearson, 2009)
- Djamarah dan Zain (2002) Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain (2002) Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

- Gagne dan Briggs 1979. *Principles of Instructional Design*. New York : Holt, Rinehart and winston
- Gagne, R.M. 1985. *The Condition of Learning Theory of Instrucion*. New York: Rinehart
- Gardon Dryden & Jeannette Vos, *Revolusi Cara Belajar* terjemahan Ahmad Baiquni (Bandung: Mizan Pustaka, 2003).
- Gerlach & Ely dalam Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. hal.3
- Hakim, A.B., 2016. Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-STATEMENT: Information System and Technology Management (e-Journal)*, 2(1)
- Hamalik, 1994. *Media Pendidikan* . Bandung : Citra Aditya Bakti
- Hamalik, Oemar. 1990. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Haryanto, B. 2009. “Efikasi Diri, Kua- litas Pengajaran, Sikap Positif, dan Kenerja Akademis Maha- siwa”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 16, No. 3, hal. 153-159
- Heinich, R., et. al. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Learning. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Ibrahim dkk. (2004). *Media Pembelajaran*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Ibrahim, dkk. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Ibrahim, H. 1997. *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik obt, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv, dan penulisan naskah slide. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV*. FIP-IKIP Malang.
- Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. 2001. *Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar*. FIP. UM.
- Indarini D. P. 2009. “Peningkatan Aktivitas dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Kimia melalui Pendekatan Kontekstual”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 16, No. 3, hal. 176-177.
- Kemp dan Dayton (1985) Source: <https://www.mandandi.com/2021/02manfaat-media-pembelajaran-menurut-kemp.dayton.html>
- Kent L. Gustafson and Robert Maribe Branch. 2002. *Survey of Instructional Development Models*. Fourth edition (New York: ERIC Clearinghouse on Information and technology:
- Kurniawati, Ika. 2011, *Pengujian Prototipe Media Pembelajaran, Modul Diklat PTP-Pustekkom Kemdikbud*, Jakarta.
- Levie, W. H. and Lentz, R.. 1982. Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195- 232.
- Lusiana. 1992. “Pengaruh Interaktif antara Penggunaan Strategi Penataan Isi Matakuliah dan Gaya Kognitif Mahasiswa terhadap Perolehan Belajar”. Tesis, tidak dipublikasikan. Malang: PPs IKIP Malang.
- M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004)
- Meriyati, 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*, Lampung: Fakta Fress IAIN Raden Intan.

- Miarso, Yusuf hadi, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004
- Moedjiono. 1981. *Media pendidikan III: Cara pembukaan media pendidikan*. Jakarta: P3G. Depdikbud.
- Nizwardi Jalinus dan Arnbiyar, Media dan Sumber Belajar. Jakarta. Kencana
- Padmo, Dewi, dkk. 2003. Faktor-faktor perancangan Pembelajaran MIPA Berbasis Budaya, Teknologi Pembelajaran. Jakarta: UT, Pustekom, IPTPI
- Peraturan Pemerintah (PP) tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Sadiman, A.S. 1986. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Cv. Rajawali.
- Schramm, Wilbur. 1977. Big Media, Little Media, Tools and Technologies for Instruction. Sage Publications, London.
- Seels, B.B. dan Glasgow, Z. (1990). Exercises in Instructionals Design. Columbus: Merril Publishing Company
- Seels, B.B. dan Glasgow, Z. (1990). Exercises in Instructionals Design. Columbus: Merril Publishing Company
- Sihkabuden. 1994. *Klasifikasi dan karakteristik media instruksional sederhana*. Malang: FIP IKIP Malang.
- Smaldino, E.S., dkk. 2008. Instructional Technology and Media For Learning. New Jersey: Upper Saddle River
- Sudjana, Rivai.(1992). “Manfaat Media Pengajaran”.Bandung: PT. Tarsito Bandung
- Sudjana, Rivai.(1992). “Manfaat Media Pengajaran”.Bandung: PT. Tarsito Bandung

- Suhartono Wiryopranoto dkk. 2017. Perjuangan Ki Hajar Dewantara: Dari Politik Ke Pendidikan. Museum Kebangkitan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Suhartono Wiryopranoto dkk. 2017. Perjuangan Ki Hajar Dewantara: Dari Politik Ke Pendidikan. Museum Kebangkitan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Supardi, 2010. Media Pembelajaran, Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta
- Supardi, 2010. Media Pembelajaran, Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta
- Supardi. 2020. Landasan Pengembangan Bahan Ajar: Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar Berbasis Kontekstual. Mataram. Sanabil. hal. 28-29.
- Suparman, M. Atwi, & Zuhairi, Aminudin, 2004, Pendidikan Jarak Jauh Teori dan Praktek, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Triyono, M. B. 2008. “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemampuan Analitik terhadap Keterampilan Pneumatik Mahasiswa Teknik Mesin UNY”. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Vol. 1, No. XI, hal.1-17
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) pasal (8).
- Wallington, C.J. 1996. *Media production: production of still media*. Plomp, T., & Ely,
- Warsita, Bambang, 2008, Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya, Jakarta: Penerbit Reneka Cipta.
- Wibawa dan Mukti (1991). Media Pengajaran. Jakarta: Dirjen Dikti

- Wibawa dan Mukti (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, 2002. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama, Lembaga Administrasi Negara*.
- Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, 2002. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama, Lembaga Administrasi Negara*.