

Dr. Sukamto, M.Pd.

MEDIA

— dan —

TEKNOLOGI PEMBELARAN



MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

Dr. Sukamto, M.Pd.

MEDIA
dan
TEKNOLOGI
PEMBELARAN

Copyright ©2022, Bildung
All rights reserved

MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

Dr. Sukamto, M.Pd

Editor: Suryadi, M.A
Desain Sampul: Ruhtata
Layout/tata letak Isi: Tim Redaksi Bildung

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
Media dan Teknologi Pembelajaran/Dr. Sukamto, M.Pd/Yogyakarta: CV.
Bildung Nusantara/2022

viii + 112 halaman; 15 x 23 cm
ISBN: 978-623-6379-89-9

Cetakan Pertama: November 2022

Penerbit:
BILDUNG
Jl. Raya Pleret KM 2
Banguntapan Bantul Yogyakarta 55791
Email: bildungpustakautama@gmail.com
Website: www.penerbitbildung.com

Anggota IKAPI

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku tanpa seizin tertulis dari Penerbit dan Penulis



KATA PENGANTAR

PUJI DAN SYUKUR kami panjatkan kepada Tuhan YME atas berkat dan rahmat-Nyalah kami bisa menyelesaikan buku diktat ini dengan tepat waktu.

Buku ini merupakan karya pertama bagi penulis. Adapun topik yang dibahas di dalam buku ini adalah mengenai Media Pembelajaran. Buku ini memperdalam pengetahuan kita tentang pemilihan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Dengan buku ini, mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari sehingga tercapai tujuan pendidikan yang sebenarnya. Kami sadar dan yakin bahwa buku Media Pembelajaran ini masih banyak kekurangan sehingga kami mengharap adanya saran atau kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak dan tidak lupa kami ucapkan terima kasih

sebanyak-banyaknya kepada semua pihak khususnya kepada teman seperjuangan, semoga semua yang kita inginkan tercatat sebagai amal ibadah. Aamiin...

Demikian, semoga buku ini dapat bermanfaat.

Terima kasih.

Jember, 4 Oktober 2022

Penulis

Dr. Sukamto, M.Pd



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PROSES BELAJAR MENGAJAR.....	1
PENDAHULUAN	1
1. Proses Belajar Mengajar dan Media Pembelajaran.....	2
2. Pengertian Proses Belajar Mengajar.....	8
3. Faktor-faktor yang Dapat Menghambat Proses Belajar	9
RINGKASAN.....	15
BAB II MEDIA PEMBELAJARAN.....	16
PENDAHULUAN	16
1. Media Pembelajaran	16
2. Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran	19
3. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	20
4. Manfaat dan Fungsi Media dalam Pembelajaran.....	32
5. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar	36
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar	39
RINGKASAN.....	51
BAB III KLASIFIKASI DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN	52
PENDAHULUAN	52

1. Klasifikasi Media	53
2. Karakteristik Media Pembelajaran	55
RINGKASAN.....	62

BAB IV PEMILIHAN DAN PRINSIP PENGGUNAAN

MEDIA.....	63
PENDAHULUAN	63
1. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media.....	64
2. Kriteria Pemilihan Media	65
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	72
4. Prinsip Penggunaan Media	73
5. Prosedur Perencanaan Media Pembelajaran	74
6. Pengembangan Media pembelajaran.....	79
RINGKASAN.....	80

BAB V TEKNIK PEMBUATAN MEDIA GRAFIS.....

PENDAHULUAN	82
1. Pengertian Media Grafis	83
2. Macam-macam Media Grafis.....	84
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis	97
RINGKASAN.....	98

BAB VI EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN	99
1. Tujuan Evaluasi Media	100
2. Kriteria Penilaian.....	107
RINGKASAN.....	109

DAFTAR PUSTAKA

BIODATA PENULIS	112
-----------------------	-----



BAB I

PROSES BELAJAR MENGAJAR

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan akan terbentuk manusia yang terampil dan berkualitas. Sehingga mampu bersaing dengan manusia lainnya. Pendidikan merupakan hal yang sangat mendasar yang tidak lepas dari kehidupan semua orang. Seiring dengan meningkatkan dunia pendidikan, hal yang harus dilakukan oleh dunia pendidikan tentunya harus mempersiapkan sumber daya manusia yang kreatif, mampu memecahkan persoalan – persoalan yang aktual dan mampu menghasilkan teknologi baru merupakan perbaikan dari sebelumnya. Pendidikan tersebut dapat diperoleh dengan cara belajar. Semakin banyak belajar maka semakin banyak juga ilmu yang akan kita peroleh. Belajar memerlukan suatu proses yang nantinya akan memberikan output. Pengetahuan atau pendidikan yang kita dapatkan dari kebiasaan belajar, bisa menjadi alat ampuh dalam membantu kita mengambil keputusan yang berkualitas. Dengan kemampuan yang selalu disempurnakan, kita menjadi lebih bijak dalam melihat suatu permasalahan, karena bisa melihat permasalahan dari sudut pandang yang lebih luas.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam

pembentukan pribadi dan perilaku individu. Belajar bukanlah hanya sekedar aktivitas yang sedang terjadi pada diri individu, akan tetapi terjadi atas usaha individu sendiri dengan cara mengolah informasi yang ada dan menerapkannya.

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin bertambah atau keterampilannya semakin meningkat, dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar.

Proses belajar itu terjadi karena antara interaksi antara seseorang dengan lingkungan. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan, atau sikapnya. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal disekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap. Berdasarkan permasalahan diatas maka penyusun makalah yang berjudul “ Proses Belajar-mengajar “.

1. Proses Belajar Mengajar dan Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pebelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).

Slameto membagi dalam kategori perubahan dalam belajar, antara lain:

1. Belajar sifatnya disadari dan disengaja.

Dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar dan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin meningkat dibandingkan sebelum mengikuti proses pembelajaran .

2. Perubahan yang berkesinambungan

Hasil dari belajar diperoleh dengan adanya proses, kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam hal ini pengetahuan yang diperoleh, akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya.

3. Perubahan yang bersifat positif

Perubahan yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan kearah kemajuan. Misalnya, seorang mahasiswa sebelum belajar tentang psikologi pendidikan menganggap bahwa dalam proses belajar mengajar tidak perlu mempertimbangkan perbedaan-perbedaan individu atau prilaku perkembangan peserta didiknya, namun setelah mengikuti pembelajaran psikologi pendidikan, dia memahami dan berkeinginan untuk menerapkan prinsip perbedaan individu dan prinsip-prinsip perkembangan individu jika kelak ia menjadi guru.

4. Perubahan yang bersifat aktif

Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan dengan melakukan kegiatan aktif membaca, dan mengkaji buku, mencari informasi tentang pengetahuan yang baru.

5. Perubahan yang fungsional

Setiap perubahan prilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.

6. Perubahan yang bertujuan dan terarah

Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah,

maupun jangka panjang. Misalnya, seorang mahasiswa belajar psikologi pendidikan, tujuan yang ingin dicapai dalam jangka pendek mungkin dia ingin memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan tentang psikologi pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk kelulusan dengan memperoleh nilai A. Sedangkan tujuan jangka panjangnya dia ingin menjadi guru yang efektif dengan memiliki kompetensi yang memadai tentang Psikologi Pendidikan. Sebagai aktivitas dilakukan dan diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut.

7. Perubahan Perilaku Secara Keseluruhan

Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya. Misalnya, mahasiswa belajar tentang “Teori-teori Belajar”, disamping memperoleh informasi atau pengetahuan tentang “Teori-teori Belajar” dia juga memperoleh sikap tentang pentingnya seorang guru menguasai “Teori-teori Belajar”. Begitu juga, dia memperoleh keterampilan dalam menerapkan “Teori-teori Belajar”.

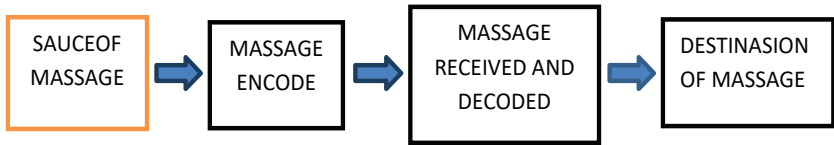
8. Perubahan yang Bersifat Permanen

Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya. Misalnya, mahasiswa belajar mengoperasikan komputer, maka penguasaan keterampilan mengoperasikan komputer tersebut akan menetap dan melekat dalam diri mahasiswa tersebut.¹

Kaitannya bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau kelompok orang (penerima pesan), Kemp (1975:15) menggambarkan proses komunikasi sebagai berikut.²

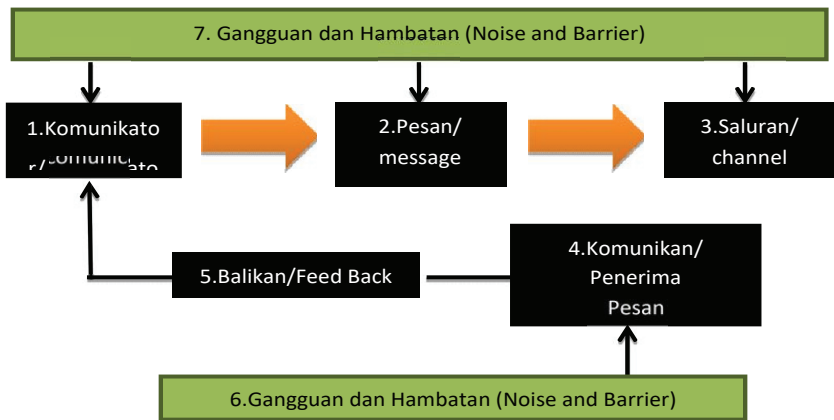
¹ Slameto, 2003, *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta, PT Rineka Cipta.

² Kemp, Jerold, E. *Planning and Producing Audio-Visual Materials*, Crowell Harper and Row, Publisher, (New York, 1975), hlm.15



Gambar 1. Proses Komunikasi

Pesan yang dikirim biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan. Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan lainnya. Melalui saluran(channel) seperti radio, televisi, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan. Lihatlah gambar dibawah ini:



Gambar 2. Sistem Komunikasi

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa komunikasi merupakan sebuah sistem, yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang terlibat, diantaranya komunikator, komunikan, *channel*, *message*, *feed back* dan *noise/barrier*. Pesan yang disampaikan oleh komunikator diteruskan oleh saluran atau *channel* sampai ke komunikan sebagai penerima pesan. Dipahami atau tidaknya

sebuah pesan oleh komunikan tergantung dari *feed back* yang diberikan oleh komunikan. *Feedback* positif menunjukkan bahwa pesan dipahami dengan baik, sebaliknya *feedback* negatif menunjukkan pesan mungkin saja tidak dipahami dengan benar.

Untuk membantu penyampaian pesan ini diperlukan saluran (*channel*) berupa media pembelajaran. Faktor yang dapat menyebabkan pesan tidak dipahami dengan baik karena adanya *noise* dan *barier* atau hambatan dan gangguan.

Misalnya siswa tidak mengerti apa yang dijelaskan guru karena kondisi perut sedang sakit, berarti gangguan ada pada komunikan. Siswa tidak menerima materi dengan jelas, karena saat itu sedang ada pembangunan sehingga suasana berisik mengganggu pendengaran, hal ini disalurannya yang terganggu. Guru tidak antusias, tidak bergairah dalam mengajar sehingga siswa kurang mengerti apa yang dijelaskankan gurunya karena guru tersebut sedang ada masalah keluarga, hal ini gangguan pada komunikator.

Selain faktor-faktor tersebut, terdapat juga beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas dari suatu komunikasi, baik faktor yang terjadi pada pengiriman maupun pada penerima pesan. Ishak (1995:3) menjelaskan diantaranya:

1. Kemampuan berkomunikasi penyampai pesan seperti kemampuan berbahasa dan kemampuan menulis. Sedangkan faktor dari penerima pesan diantaranya kemampuan untuk menerima dan menangkap pesan seperti mendengar, melihat, dan menginterpretasikan pesan.

Sikap dan pandangan penyampai pesan kepada penerima pesan dan sebaliknya. Misalnya, rasa benci, pandangan negatif, prasangka, merendahkan satu diantara kedua belah pihak, sehingga akan menimbulkan kurangnya respon terhadap pesan yang disampaikan.

2. Tingkat pengetahuan baik penerima maupun penyampai pesan. Sumber pesan yang kurang dipahami, informasi yang ingin dicapai akan mempengaruhi gaya dan sikap dalam proses penyampaian pesan. Sebaliknya penerima pesan yang kurang mempunyai pengetahuan dan pengalaman terhadap informasi yang disampaikan tidak akan mampu menerima informasi itu dengan baik.
3. Latar belakang sosial budaya dan ekonomi penyampai pesan serta penerima pesan. Ketanggapan penerima pesan dalam merespon informasi tergantung dari siapa dan oleh siapa pesan itu disampaikan.³

Berdasarkan uraian di atas, jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut.

Saluran (*channel*) yang dimaksud di atas adalah media. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah merupakan komponen-komponen proses komunikasi.

Pesan yang akan dikomunikasikan adalah materi pembelajaran yang sudah ada dalam kurikulum. Sumber pesan bisa guru, TV, buku, koran, majalah dan siswa. Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikator atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) atau komunikasi banyak arah (*multi way traffic communication*). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan dan kompetensi pembelajaran.

2. Pengertian Proses Belajar Mengajar

Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa atau peserta didik. Salah satu peran yang dimiliki oleh seorang guru untuk melalui tahap-tahap ini adalah sebagai fasilitator. Untuk menjadi fasilitator yang baik guru harus berupaya dengan optimal mempersiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik, demi mencapai tujuan pembelajaran.

Kualitas pembelajaran atau pembentukan kompetensi dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Segi proses, pembelajaran atau pembentukan kompetensi dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar tujuh puluh lima persen peserta didik terlibat secara aktif, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar tujuh puluh lima persen.

Seorang guru melakukan pengukuran hasil menggunakan alat pengukur yang disebut tes, sedangkan dalam penilaian proses ia menggunakan alat pengukur yang disebut alat pengukur non tes, seperti observasi, wawancara kuesioner, skala nilai, daftar cek, catatan anekdote, dan sebagainya.

Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada seluruh peserta didik, untuk mampu melakukan proses pembelajaran ini si guru harus mampu menyiapkan proses pembelajarannya. Proses pembelajaran yang akan disiapkan oleh

seorang guru hendaknya terlebih dahulu harus memperhatikan teori-teori yang melandasinya, dan bagaimana implikasinya dalam proses pembelajaran.

3. Faktor-faktor yang Dapat Menghambat Proses Belajar

Proses pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Dimana setiap pelajaran diperoleh sejumlah informasi, ada informasi yang menambah pengetahuan yang sudah dimiliki, ada yang memperdalam informasi dan ada juga informasi yang bertentangan dengan apa yang sudah diketahui sebelumnya. Dalam proses belajar diperlukan alat peraga sebagai bentuk bantuan untuk mentransfer ilmu kepada siswa. Materi yang akan disampaikan kepada siswa harus disampaikan dengan berbagai metode pengajaran agar menarik minat belajar siswa. Suatu proses belajar yaitu dari yang tidak bisa menjadi bisa, ini merupakan tantangan tersendiri bagi guru untuk berusaha membuat anak didiknya mengerti dengan apa yang telah disampaikan oleh guru. Namun ada beberapa faktor yang dapat menghambat siswa dalam belajar. Dibawah ini akan dijelaskan apa saja yang menjadi faktor-faktor penghambat pembelajaran.

a. Hambatan Internal (dari dalam)

a. Kesehatan Menurun

Faktor kesehatan sangat penting terhadap hasil belajar siswa, kesehatan yang terganggu menyebabkan siswa tertinggal pelajarannya. Orang tua harus memperhatikan asupan gizi anak-anaknya agar anak tidak mudah sakit.

b. Kondisi Psikologis Ketika Belajar

Kesiapan siswa dalam belajar sangat mempengaruhi proses belajar. Ketika belajar kondisikan siswa dalam keadaan rileks dan siap untuk menerima pelajaran. Jika siswa siap menerima

pelajaran maka hasil belajar akan maksimal namun sebaliknya jika siswa tidak siap menerima materi maka tidak akan ada hasil setelah proses belajar berlangsung.

c. Kejenuhan Belajar

Siswa yang jenuh dalam belajar akan sulit memahami suatu materi, hal ini biasanya disebabkan karena gaya mengajar guru yang monoton hanya terpaku pada buku pelajaran. Metode pembelajaran haruslah beragam, usahakan menggunakan media dan alat peraga pada saat mengajar. Siswa akan senang dan tidak mudah bosan ketika guru menggunakan banyak variasi dalam mengajar.

d. Kurang Perhatian

Ada beberapa siswa yang sangat kurang perhatian, baik di rumah maupun di sekolah. Orang tua sibuk bekerja dan kurang mengawasi anaknya di rumah akibatnya jam belajar anak pun tidak teratur. Di sekolah, guru tidak hanya mengawasi satu anak sehingga anak kurang perhatian baik di rumah maupun di sekolah. Perhatian yang kurang memadai akan berdampak kurang baik terhadap hasil belajar anak.

e. Tingkat Intelegualitas/Kecerdasan

Tingkat kecerdasan setiap orang pastinya berbeda-beda. Siswa dengan kecerdasan yang kurang akan tertinggal dengan teman-temannya. Kecerdasan sangat mempengaruhi cepat lambatnya kemajuan belajar siswa.

b. Hambatan Eksternal Belajar (dari luar)

a. Faktor Keluarga

Orang tua yang mendidik anaknya dengan cara yang kurang baik, teladan yang kurang baik maka akan berdampak pada proses belajar anak.

b. Faktor Sekolah

Metode pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan siswa, misalnya metode yang kurang variatif dan membosankan akan mengganggu siswa mencapai prestasi yang baik.

c. Bahan Materi Yang Tidak Memadai

Proses belajar akan terhambat apabila terjadi ketiadaan materi. Ketika akan mempelajari suatu materi maka sumber dari materi tersebut harus tersedia.

d. Faktor Aktivitas Organisasi

Terlalu aktif berorganisasi juga dapat membawa dampak buruk terhadap siswa apabila siswa tersebut tidak dapat mengimbangi proses belajar di kelas. Prestasi belajar siswa akan menurun jika lebih mementingkan berorganisasi.

e. Faktor Ekonomi

Banyak siswa pintar yang memiliki semangat dalam belajar namun kurang beruntung dalam keadaan ekonomi, mereka kesulitan mencari biaya untuk sekolah.

Sekolah yang baik untuk anak adalah sekolah yang dapat mengerti keadaan siswa. Guru akan sangat terbuka kepada siswa, dapat menampung aspirasi siswa dan memahami kemampuan siswa. Seluruh guru selalu siaga selama 24 jam, siswa dapat bertanya kapan pun ia mau. Pelajaran tambahan dilakukan untuk siswa yang ingin belajar di luar jam sekolah. Sekolah ini sangat direkomendasikan untuk para orang tua yang ingin anaknya memiliki pendidikan agama dan umum yang baik.

c. Proses Belajar Mengajar Sebagai Proses Komunikasi

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru atau dosen dan siswa/mahasiswanya bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa/mahasiswa, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya. Berbagai media pembelajaran yang beraneka ragam jenis tentunya tidak akan

digunakan secara serentak atau dalam waktu yang bersamaan. Oleh sebab itu di perlukan pemilihan media yang tepat. Agar dapat tepat dalam memilih media pembelajaran maka di perlukan pertimbangan kriteria dan langkah-langkah dalam pemilihan media. Pemilihan media pembelajaran harus di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain (a) merasa sudah akrab dengan media itu seperti papan tulis/proyektor transparansi, (b) merasa bahwa media yang di pilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri misalnya, diagram pada flip chart, atau (c) media yang di pilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti luas sempitnya pengetahuan dan pemahaman tenaga pengajar tentang kriteria dan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan serta prosedur pemilihan media pembelajaran.

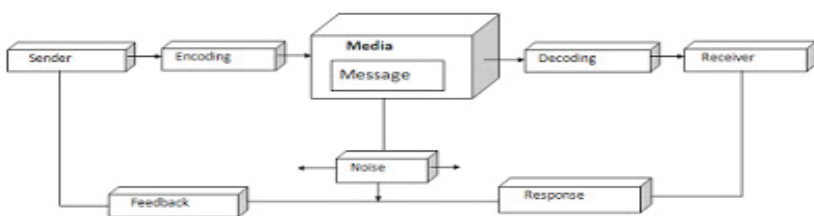
Seiring dengan perkembangan teknologi, maka berbagai model pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas juga mengalami perkembangan. Seorang pendidik memang masih tetap merupakan salah satu sumber belajar tetapi tidak lagi satu-satunya sumber belajar bagi para peserta didiknya. Pendidik menggunakan sumber belajar lain yang disebut sebagai media untuk pembelajarn peserta didiknya. Oleh karena itu sebelum pendidik menggunakan media dalam proses belajar mengajar, maka pendidik dituntut untuk mengetahui bagaimana teknik

pemilihan media pembelajaran agar media yang digunakan dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau guru.

Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non verbal atau visual. Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi itu disebut *encoding*. Selanjutnya penerima pesan (bisa siswa, peserta latihan ataupun guru dan pelatuhnya sendiri) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan. Proses penafsiran simbol komunikasi yang mengandung pesan-pesan tersebut disebut *decoding*.

PROSES KOMUNIKASI



Adakalanya penafsiran tersebut berhasil, adakalanya tidak. Penafsiran yang gagal atau kurang berhasil berarti kegagalan atau kurang berhasil dalam memahami apa-apa yang didengar, dibaca, atau dilihat dan diamatinya.

Terlepas dari siapa yang bodoh dan siapa yang pintar, kapan inilah yang terjadi pada kasus Guru A. Siswa-sisanya tidak atau kurang berhasil *mengencode* pesan-pesan yang disampaikan olehnya. Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi. Penghambat tersebut biasa dikenal dengan istilah *barriers* atau *noises*.

Kita kenal adanya hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan, dan hambatan fisik, seperti kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera, dan cacat tubuh. Siswa yang senang terhadap mata pelajaran, topik serta gurunya tentu lain hasil belajarnya dibandingkan dengan yang benci atau tak menyukai semua itu.³

Anda jangan terlalu banyak berharap dari siswa yang lagi sakit karena pesan-pesan yang anda sampaikan padanya akan terhambat karenanya. Anda juga jangan berharap pada siswa yang sehat sekalipun untuk mengamati kehidupan sel binatang satu sel dengan mata telanjang.

Dua jenis hambatan yang lain adalah hambatan kultural seperti perbedaan adat-istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan; dan hambatan lingkungan yaitu hambatan yang ditimbulkan situasi dan kondisi keadaan sekitar. Proses belajar mengajar di tempat yang tenang, sejuk, dan nyaman tentu akan berbeda proses yang dilakukan di kelas yang bising, panas, dan berjubel. Perbedaan adat-istiadat, norma sosial dan kepercayaan kadang-kadang bisa menjadi sumber salah paham. Karena adanya berbagai jenis hambatan tersebut baik dalam diri guru maupun siswa, baik sakti *mengencode* pesan maupun *mendecodernya*, proses komunikasi belajar mengajar sering kali berlangsung secara tidak efektif dan efisien.

³ Sadiman, A. S.. *Media Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada dan Pustekkom Dibud, 2011),

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak itu dan lain-lain dapat dibantu daitasi dengan pemanfaatan media pendidikan.

RINGKASAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Belajar bukanlah hanya sekedar aktivitas yang sedang terjadi pada diri individu, akan tetapi terjadi atas usaha individu sendiri dengan cara mengolah informasi yang ada dan menerapkannya.

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin bertambah atau keterampilannya semakin meningkat, dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar.

Proses belajar itu terjadi karena antara interaksi antara seseorang dengan lingkungan. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan, atau sikapnya. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal disekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap.



BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik / fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

1. Media Pembelajaran

Dalam pendidikan dan pengajaran, untuk mencapai tujuan agar terdapat efisiensi dan efektifitas, maka diperlukan suatu alat bantu yang dikenal dengan istilah “*media belajar*”. Secara etimologi, *media* berasal dari kata “*medium*” yang berarti *perantara atau pengantar*. *media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut

para ahli lain, menggunakan istilah media pembelajaran sebagai “*teaching material*” atau instruksional material, artinya identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “*raga*”, yaitu suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan yang dapat diamati melalui indera kita.

Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.

Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.¹

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.

Sedangkan pengertian media pendidikan secara definitive, para ahli memberi rumusan yang berbeda, masing-masing memiliki wawasan dan orientasi yang berlainan, namun demikian pada prinsipnya ada kesamaan pengertian yang mendasar. Dan dapat diambil kesimpulan bahwa *media pendidikan atau pengajaran* adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke si penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi

¹ Sundayana, Rustina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika* Bandung : Alfabeta

dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebagai pembawa (penyalur) pesan, media pengajaran tidak hanya digunakan oleh guru, tetapi yang lebih penting dapat pula digunakan oleh siswa. Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dilakukan, karena media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih.

Apabila kita telah menentukan alternatif media yang akan kita gunakan dalam pembelajaran, maka pertanyaan berikutnya adalah sudah tersediakah media tersebut di sekolah atau di pasaran? Jika tersedia, maka kita tinggal meminjam atau membelinya saja. Itupun jika media yang ada memang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah kita rencanakan, dan terjangkau harganya. Jika media yang kita butuhkan ternyata belum tersedia, mau tak mau kita harus membuat sendiri program media sesuai keperluan tersebut.

Jadi, pemilihan media itu perlu kita lakukan agar kita dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran didik. Untuk itu, pemilihan jenis media harus dilakukan dengan prosedur yang benar, karena begitu banyak jenis media dengan berbagai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Kesimpulannya, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²

² Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003. Hlm.3

2. Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Namun dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian berkembang dengan adanya buku. Pada masa itu seorang tokoh bernama Johan Amos Comenius yang tercatat sebagai orang pertama yang menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah. Buku tersebut berjudul *Orbis Sensualium Pictus* (Dunia Tergambar) yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1657. Penulisan buku itu dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tidak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan.

Dari sinilah para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera penglihatan dan pendengaran. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (teaching aids). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (instruction) produksi dan evaluasinya. Jadi dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkongkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan audio visual atau audio visual aids (AVA). Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Edgar Dale cone of experience).

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, yang berguna sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Pada tahun 1960-1965 orang mulai memperhatikan siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori tingkah-laku (behaviorism theory) dari B.F Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam pembelajaran. Dalam teorinya, mendidik adalah mengubah tingkah-laku siswa. Teori ini membantu dan mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah-laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran. Pada tahun 1965-1970 pendekatan system (system approach) mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Pendekatan system ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis.

Sekitar pertengahan abad ke-20, usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahir alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulasi di atas sehingga pembelajaran akan lebih optimal.

3. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Agar interaksi belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien perlu digunakan media yang tepat. Ketepatan yang dimaksud tergantung pada tujuan pembelajaran, pesan (isi) pembelajaran dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan

pembelajaran. Dalam konteks ini, penulis akan mengutip pendapat (Sadiman, 1990)³, mengenai landasan media pembelajaran sebagai berikut:

a. Landasan filosofis

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap persepsi hendaknya diupayakan

³ Sadiman Arief (dkk), 1996, Media Pendidikan, Jakarta: Rajawali Press,

secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

b. Landasan Psikologis

Belajar adalah proses yang kompleks dan unik; artinya, seseorang yang belajar melibatkan segala aspek kepribadiannya, baik fisik maupun mental. Keterlibatan dari semua aspek kepribadian ini akan nampak dari perilaku belajar orang itu. Perilaku belajar yang nampak adalah unik, artinya perilaku itu hanya terjadi pada orang itu dan tidak pada orang lain. Setiap orang memunculkan perilaku belajar yang berbeda. Keunikan perilaku belajar ini disebabkan oleh adanya perbedaan karakteristik yang menentukan perilaku belajar, seperti: gaya belajar (*visual vs auditif*), gaya kognitif (*field independent vs field dependent*), bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual, dan lainnya yang bisa diacukan pada karakteristik individual siswa. Perilaku belajar siswa yang kompleks dan unik ini menuntut layanan dan perlakuan pembelajaran yang kompleks dan unik pula untuk setiap siswa. Komponen pembelajaran yang bertanggungjawab untuk menangani masalah ini adalah strategi penyampaian pembelajaran, lebih khusus lagi media pembelajaran. Strategi (media) pembelajaran haruslah dipilih sesuai dengan karakteristik individual siswa. Ia sedapat mungkin harus memberikan layanan pada setiap siswa sesuai dengan karakteristik belajarnya.

Sebagai contoh, siswa yang memiliki gaya belajar visual harus mendapatkan rangsangan belajar visual, seperti halnya siswa yang memiliki gaya auditif harus mendapatkan rangsangan belajar auditif. Landasan psikologis sangat penting diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran, karena persepsi siswa juga sangat mempengaruhi dalam menentukan hasil belajar. Oleh sebab itu, faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kejelasan materi pembelajaran, hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Landasan

psikologis perlu diperhatikan karena dengan pemilihan media yang tepat dapat menarik perhatian siswa dan memberikan kejelasan objek yang diamatinya selain itu media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan pengalaman siswa.

Dalam hal psikologis, anak akan lebih mudah mempelajari hal yang bersifat konkrit daripada yang bersifat abstrak, ada beberapa pendapat dari beberapa ahli mengenai landasan psikologis dalam penggunaan media pembelajaran diantaranya:

a. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Jean Piaget, seorang psikolog dan pendidik berkebangsaan Swiss, terkenal karena teori pembelajaran berdasarkan tahap yang berbeda-beda dalam perkembangan intelegensi anak. Kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan : pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*).

Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam 4 periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring penambahan usia:



Gambar 3. Tahap Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget

1. Periode Sensorimotor (usia 0 - 2 tahun)

Menurut Piaget, bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan selain itu juga dorongan untuk mengeksplorasi dunianya. Skema awalnya dibentuk melalui *diferensiasi refleks* bawaan tersebut. Periode sensorimotor adalah periode pertama dari empat periode. Piaget berpendapat bahwa tahapan ini menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman spatial / persepsi penting dalam enam sub-tahapan:

- a. Sub-tahapan skema refleks, muncul saat lahir sampai usia enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleks.
- b. Sub-tahapan fase reaksi sirkular primer, dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaan-kebiasaan.
- c. Sub-tahapan fase reaksi sirkular sekunder, muncul antara usia empat sampai sembilan bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan. Sub-

tahapan koordinasi reaksi sirkular sekunder, muncul dari usia sembilan sampai duabelas bulan, saat berkembangnya kemampuan untuk melihat objek sebagai sesuatu yang permanen walau kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut berbeda (permanensi objek).

- d. Sub-tahapan fase reaksi sirkular tersier, muncul dalam usia dua belas sampai delapan belas bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan.
- e. Sub-tahapan awal representasi simbolik, berhubungan terutama dengan tahapan awal kreativitas.

2. Periode Pra-operasional (usia 2 – 7 tahun).

Tahapan ini merupakan tahapan kedua dari empat tahapan. Dengan mengamati urutan permainan, Piaget bisa menunjukkan bahwa setelah akhir usia dua tahun jenis yang secara kualitatif baru dari fungsi psikologis muncul. Pemikiran Pra Operasi dalam teori Piaget adalah prosedur melakukan tindakan secara mental terhadap objek-objek. Ciri dari tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris, anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda bulat walau warnanya berbeda-beda.

Menurut Piaget, tahapan pra-operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai tujuh tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Bagaimanapun, mereka masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis. Di permulaan tahapan ini, mereka cenderung egosentris, yaitu mereka tidak

dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain. Mereka kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya. Tetapi seiring pendewasaan, kemampuan untuk memahami perspektif orang lain. semakin baik. Anak memiliki pikiran yang sangat imajinatif di saat ini dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan.

Karakteristik anak pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak dapat mengaitkan pengalaman yang ada di lingkungan bermainnya dengan pengalaman pribadinya, dan karenanya ia menjadi egois. Anak tidak rela bila barang miliknya dipegang oleh orang lain.
- b. Reversibility adalah anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk itu, anak dapat dengan cepat menentukan bahwa $4+4$ sama dengan 8 , $8-4$ akan sama dengan 4 , jumlah sebelumnya.
- c. Konservasi adalah memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda adalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda tersebut. Sebagai contoh, bila anak diberi cangkir yang seukuran dan isinya sama banyak, mereka akan tahu bila air dituangkan ke gelas lain yang ukurannya berbeda, air di gelas itu akan tetap sama banyak dengan isi cangkir lain.
- d. Penghilangan sifat Egosentrisme berarti kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang tersebut berpikir dengan cara yang salah).

Ciri-ciri operasi konkret yang lain, yaitu:

- a. Adaptasi dengan gambaran yang menyeluruh. Pada tahap ini, seorang anak mulai dapat menggambarkan secara menyeluruh ingatan, pengalaman dan objek yang dialami. Menurut Piaget, adaptasi dengan lingkungan disatukan dengan gambaran akan lingkungannya.

- b. Melihat dari berbagai macam segi. Anak pada tahap ini mulai dapat melihat suatu objek atau persoalan secara sedikit menyeluruh dengan melihat apek-aspeknya. Ia tidak hanya memusatkan pada titik tertentu, tetapi dapat bersama-sama mengamati titik-titik yang lain dalam satu waktu yang bersamaan.
- c. Seriasi. Proses seriasi adalah proses mengatur unsur-unsur menurut semakin besar atau semakin kecilnya unsur-unsur tersebut. Menurut Piaget, bila seorang anak telah dapat membuat suatu seriasi maka ia tidak akan mengalami banyak kesulitan untuk membuat seriasi selanjutnya.
- d. Klasifikasi menurut Piaget, bila anak yang berumur 3 tahun dan 12 tahun diberi bermacam-macam objek dan disuruh membuat klasifikasi yang serupa menjadi satu, ada beberapa kemungkinan yang terjadi.
- e. Bilangan. Dalam percobaan Piaget, ternyata anak pada tahap praoperasi konkret belum dapat mengerti soal korespondensi satu- satu dan kekekalan, namun pada tahap operasi konkret, anak sudah dapat mengerti soal korespondensi dan kekekalan dengan baik. Dengan perkembangan ini berarti konsep tentang bilangan bagi anak telah berkembang.
- f. Ruang, waktu, dan kecepatan. Pada umur 7 atau 8 tahun seorang anak sudah mengerti tentang urutan ruang dengan melihat interval jarak suatu benda. Pada umur 8 tahun anak sudah dapat mengerti relasi urutan waktu dan juga koordinasi dengan waktu, dan pada umur 10 atau 11 tahun, anak sadar akan konsep waktu dan kecepatan.
- g. Probabilitas. Pada tahap ini, pengertian probabilitas sebagai suatu perbandingan antara hal yang terjadi dengan kasus-kasus yang mulai terbentuk.
- h. Penalaran. anak pada tahap ini jarang berbicara dengan suatu alasan, tetapi lebih mengatakan apa yang terjadi. Pada tahap ini, menurut Piaget masih ada kesulitan dalam melihat persoalan secara menyeluruh.

i. Egosentrisme dan Sosialisme. Pada tahap ini, anak sudah tidak begitu egosentris dalam pemikirannya. Ia sadar bahwa orang lain dapat mempunyai pikiran lain.

3. Periode Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa).

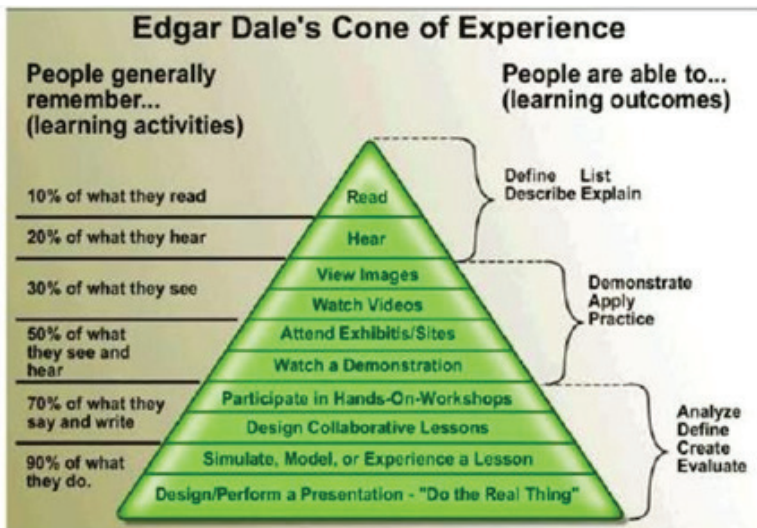
Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia sebelas tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih, namun ada “gradasi abu-abu” di antaranya. Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya), menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial.

Beberapa orang tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini, sehingga ia tidak mempunyai keterampilan berpikir sebagai seorang dewasa dan tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkrit.

b. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan continuum konkret-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat. Pertama, bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*).

Hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak, tetapi juga untuk orang dewasa. Kedua, bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. Ketiga, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan kesiswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (cone of experience).



Gambar 4. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan materi pelajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale

melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale. Kerucut pengalaman menjadi acuan secara luas untuk menentukan alat bantu atau media pembelajaran apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret media pembelajaran yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.

Efektifitas penggunaan media pembelajaran bukan ditentukan oleh seberapa canggih dan moderennya alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, melainkan kesesuaian media tersebut dengan materi pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, proses belajar setiap siswa akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Jadi, dalam kaitannya dengan teknologi, media pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk, kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi,

dan dalam pemanfaatannya dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap.

c. Landasan Empirik

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari menggunakan media visual, seperti film, video, gambar atau diagram. Sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman suara, radio atau ceramah dari guru atau pengajar. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual.

Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri. Atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual siswa menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan pengajar, tetapi dilandaskan pada kecocokan media dengan karakteristik siswa.

d. Landasan Teknologi

Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar bagi siswa. Untuk mencapai sasaran akhir ini, para ahli teknologi di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap

siswa sesuai dengan karakteristiknya. Dalam upaya itu para ahli teknologi bekerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori-teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian ilmiah dilanjutkan dengan pengembangan desain, produksi, evaluasi dan memilih media yang diproduksi, pembuatan katalog untuk memudahkan layanan penggunaannya, mengembangkan prosedur penggunaannya, dan akhirnya menggunakan baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas (diseminasi). Semua kegiatan ini dilakukan dengan berpijak pada prinsip bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh siswa yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran itu. Dengan demikian, proses belajar setiap siswa akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.

4. Manfaat dan Fungsi Media dalam Pembelajaran

Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Adapun manfaat media dalam proses belajar mengajar dapat kita perhatikan sebagai berikut:

1. Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan banyak manfaat, disatu pihak akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan karena siswa secara langsung dapat berinteraksi dengan obyek yang menjadi bahan kajian. Sedangkan dipihak lain, penggunaan media pengajaran dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui komunikasi verbal, sehingga kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi. Bahkan dengan kehadiran media diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari siswa.

2. Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit. Penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran khususnya pada materi pelajaran yang bersifat abstrak yang sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks sangat perlu dilakukan. Hal ini terkait dengan materi pelajaran yang di dalamnya terdapat sejumlah konsep-konsep yang masih bersifat abstrak, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah pada manusia, proses terjadinya hujan, proses terjadinya gerhana matahari, dan lain-lain, kadang untuk menjelaskan dan menggambarkannya melalui kata-kata sangat sulit, sehingga siswa pun sulit untuk memahaminya. Untuk menjadikan materi pelajaran yang sukar dimengerti menjadi jelas dan mudah, maka diperlukan adanya media. Oleh karena itu media pengajaran merupakan sarana yang dipergunakan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, memperdat dan memperlancar jalan ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran, khususnya pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sukar untuk diproses oleh siswa, oleh karena kurangnya pengetahuan guru tentang variasi dalam mengajar hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah di mana siswa hanya menjadi pendengar saja. Belum lagi jika materi yang disampaikan itu kurang diminati siswa, sehingga mereka akan cepat merasa bosan dan kelelahan, dan hal tersebut tidak mereka hindari. Itu disebabkan karena penjelasan guru yang sukar untuk dicerna dan dipahami. Seorang guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan siswa adalah berpangkal dari guru itu sendiri. Untuk itu, bagi seorang tenaga pengajar sangat dituntut untuk

membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menentukan strategi dalam mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media pengajaran. Hal tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan disatu sisi membuat pelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa.

4. Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehinggakelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain. Kegiatan belajar yang dibarengi dengan penggunaan media pengajaran akan memudahkan siswa memahami penjelasan guru yang menggunakan alat peraga. Karena dalam menerima pelajaran di samping menggunakan indera penglihatan (mata) juga menggunakan indrapendengaran (telinga). Tiap-tiap siswa mempunyai kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatan. Demikian juga kemampuan dalam berbicara. Ada siswa yang lebih suka dan senang membaca, ada yang lebih suka mendengarkan dulu baru membaca, dan begitu pun sebaliknya.

Dengan kehadiran media pengajaran, kelemahan indera yang dimiliki tiap siswa dapat diatasi. Misalnya, guru dapat memulai pelajaran dengan metode ceramah kemudian dilanjutkan dengan memperlihatkan dan memberikan contoh konkrit. Dengan cara seperti ini dapat memberikan stimulus terhadap indera siswa.

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang juga perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti: konteks pembelajaran, karakteristik pembelajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari pembelajar.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

Tetapi Levi & Lentz (1982) dalam buku (Sanaky 2009:7)⁴ mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. 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.
2. 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.
3. Fungsi kognitif, media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami

⁴ Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Safiria Insania Press.

dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris, media pengajaran 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.

Selain itu, Fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu:

1. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
2. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
3. Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik.
4. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
5. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
6. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
7. Meningkatkan kualitas pelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk:

1. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar
4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar
5. Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis.
6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan

5. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

1) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran diantaranya adalah:

1. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata).

2. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
3. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang.
4. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.
5. Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa.
6. Membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.
7. Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
8. Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran sehingga siswa mudah mengerti.
9. Mengatasi ruang, waktu dan indera.⁵

2) Fungsi Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantaraan gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata. Menurut Gerlach dan Ely, ciri media pendidikan yang

⁵ Asnawir dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11

layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Fiksatif (*fixative property*)

Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/ objek.

2. Manipulatif (*manipulatif property*)

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3. Distributif (*distributive property*)

Memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa. Siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, karena seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale dalam Sadiman, dkk, dalam klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari

yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa.

Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sebagai contoh yaitu media pembelajaran komputer interaktif.⁶

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

Memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tidaklah mudah, selain memerlukan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek, juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media bisa lebih tepat.

Media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Dalam hal ini bisa terlihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan.

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan

⁶ Arief S.Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1984), 197

penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Media pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan.

a. Klasifikasi Media

Media menurut batasannya adalah perangkat lunak yang berisi pesan (atau informasi) pendidikan yang lazimnya disajikan dengan menggunakan peralatan. dikatakan *lazimnya* karena ada beberapa jenis media yang bersifat swasaji, seperti halnya gambar dan objek yang berupa benda-benda yang sebenarnya maupun benda-benda tiruan.

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua 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*). Masing-masing jenis media ini mempunyai kelebihan dan keterbatasan. kelebihan dari media jadi adalah hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. sebaliknya, mempersiapkan media yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan tertentu akan memeras banyak waktu, tenaga maupun biaya karena untuk mendapatkan keandalan dan kesahihannya diperlukan serangkaian kegiatan validasi prototipnya. kekurangan dari media jadi ialah kecilnya kemungkinan untuk mendapatkan media jadi yang dapat sepenuhnya sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran setempat. mungkin, faktor waktu, tenaga dan biaya ini dikaitkan dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang menyebabkan negara berkembang memilih media jadi baik diangkat secara utuh dengan modifikasi sepelunya maupun diadaptasikan dengan keadaan setempat.⁷

⁷ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2010), hlm. 83

b. Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Setiap media pengajaran memiliki kemampuan masing-masing. Pemilihan media yang tepat perlu diperhatikan, agar media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan pengajaran. Ketika suatu media akan dipilih, ketika suatu media akan dipergunakan, ketika itulah beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan. Drs. Sudirman N. (1991) mengemukakan beberapa prinsip pemilihan media pengajaran yang dibaginya kedalam tiga kategori, sebagai berikut:

1. Tujuan Pemilihan

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah untuk pengajaran kelompok atau pengajaran individual, apakah untuk sasaran tertentu. Tujuan pemilihan ini berkaitan dengan kemampuan berbagai media.

2. Karakteristik Media Pengajaran

Setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya.

Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Apabila kurang memahami karakteristik tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan-kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif.

3. Alternatif Pilihan

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip itu menurut Dr. Nana Sudjana (1991:104) adalah:

- a. Menentukan jenis media dengan tepat
- b. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat
- c. Menyajikan media dengan tepat
- d. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

c. Dasar Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media

Pembelajaran

Agar media pengajaran yang dipilih itu tepat, disamping memenuhi prinsip-prinsip pemilihan, juga terdapat beberapa factor dan kriteria yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

- a. Faktor-Faktor yang Perlu Diperhatikan dalam Memilih Media Pengajaran

1) Objektivitas

Pemilihan tidak boleh dilakukan secara subjektif, pemilihan media ini harus dilakukan secara objektif, berdasarkan hasil penelitian atau percobaan, suatu media pengajaran menunjukkan keefektifan dan efisiensi yang tinggi.

2) Program Pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamannya. Meskipun secara teknis program tersebut sangat baik, jika tidak sesuai dengan kurikulum ia tidak akan banyak membawa manfaat.⁸

3) Sasaran Program

Sasaran yang dimaksud adalah peserta didik yang akan menerima informasi pengajaran melalui media. Media yang digunakan harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol- simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajiannya, ataupun waktu penggunaannya.

⁸ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.306.

4) Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi yang perlu diperhatikan ialah situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan. Situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, motivasi dan antusiasnya.

5) Kualitas Teknik

Dari segi teknik, media yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat. Barangkali ada rekaman audio atau gambar-gambar atau alat-alat bantu lainnya yang kurang jelas atau kurang lengkap, sehingga perlu penyempurnaan sebelum digunakan.

6) Keefektifan dan Efisiensi Penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh peserta didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin.

b. Kriteria Pemilihan Media Pengajaran

Apabila akan menggunakan media pengajaran dengan cara memanfaatkan media yang telah ada, guru dapat menjadikan kriteria berikut sebagai dasar acuan:

1. Apakah topik yang akan dibahas dalam media tersebut dapat menarik minat anak didik untuk belajar?
2. Apakah materi yang terkandung dalam media tersebut penting dan berguna bagi anak didik?
3. Apakah media itu sebagai sumber pengajaran yang pokok, apakah isinya relevan dengan kurikulum yang berlaku?

4. Apakah materi yang disajikan otentik dan aktual, ataukah informasi yang sudah lama diketahui massa dan atau peristiwa yang sudah lama terjadi?
5. Apakah fakta dan konsepnya terjamin kecermatannya atau ada suatu hal yang masih diragukan?
6. Apakah format penyajiannya berdasarkan tata urutan belajar yang logis?
7. Apakah pandangannya objektif dan tidak mengandung unsur propaganda atau hasutan terhadap anak didik?
8. Apakah narasi, gambar, efek, warna dan sebagainya, memenuhi syarat standard kualitas teknis?
9. Apakah bobot penggunaan bahasa, simbol-simbol dan ilustrasinya sesuai dengan tingkat kematangan berpikir anak didik?
10. Apakah sudah diuji kebenarannya (validitas)?

Untuk jenis media rancangan (yang dibuat sendiri), pertanyaan yang dijadikan sebagai acuan di antaranya sebagai berikut:

1. Apakah materi yang akan disampaikan itu untuk tujuan pengajaran atau hanya informasi tambahan atau hiburan?
2. Apakah media yang dirancang itu untuk keperluan pembelajaran atau alat bantu pengajaran?
3. Apakah dalam pengajarannya akan menggunakan strategi kognitif, afektif, atau psikomotorik?
4. Apakah materi pelajaran yang akan disampaikan itu masih sangat asing bagi anak didik?
5. Apakah perlu rangsangan gerak seperti untuk pengajaran bahasa?
6. Apakah perlu rangsangan seperti ipengajaran seni atau olahraga?
7. Apakah perlu rangsangan warna?

Setelah pertanyaan-pertanyaan tersebut terjawab, maka dapat mengajukan alternatif media yang akan dirancang.

Alternatif tersebut mungkin jenis media audio, media visual, atau media audiovisual. Selain criteria pemilihan media pengajaran sebagaimana disebutkan di atas, Nana Sudjana dan Ahmat Rivai (1991:5) juga mengemukakan rumusannya. Menurut mereka, dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
3. Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
4. Kemudahan memperoleh media
5. Keterampilan guru dalam menggunakannya
6. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
7. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Dengan kriteria pemilihan media tersebut, guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Kehadiran media dalam proses pengajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tetapi harus sebaliknya, yakni memudahkan guru dalam menjelaskan bahan pengajaran. Oleh karena itu, media bukan keharusan, tetapi sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Misalnya, apabila tujuan atau kompetensi bersifat

menghapalkan kata-kata, media yang tepat untuk digunakan adalah media audio. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan, media yang lebih tepat digunakan adalah media cetak. Jika tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), media film dan video bisa digunakan.⁹

a. Kriteria Umum Pemilihan Media

Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Kriteria umum tersebut ialah, sebagai berikut:

1. Kesesuaian dengan Tujuan (*Instructional Goals*). Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari kajian Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ini bisa di analisis media apa yang cocok guna mencapai tujuan tersebut.
2. Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran (*Instructional Content*), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya, dari bahan atau pokok bahasan tersebut sejauhmana kedalaman yang harus dicapai, dengan demikian kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampaian bahan tersebut.
3. Kesesuaian dengan Karakteristik Pembelajaran atau Siswa. Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik siswa/guru. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri, dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan. Terdapat media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain. Misalnya, seorang guru tidak akan menggunakan media video atau film walaupun media tersebut secara umum dipandang baik apabila akan diajarkan pada siswa yang memiliki gangguan pada indera penglihatannya. Demikian juga untuk media audio untuk siswa yang mengalami gangguan

⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011) hlm. 257

penedengaran. Dengan demikian pemilihan media harus melihat kondisi siswa secara fisik terutama keberfungsian alat indera yang dimilikinya.¹⁰

4. Kesesuaian dengan Teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. Pemilihan media bukan pula karena alasan selingan atau hiburan semata, melainkan media harus merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, yang fungsinya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
5. Kesesuaian dengan Gaya belajar Siswa. Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa, bahwa siswa belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajar siswa. Bobbi De Porter (1999:117) dalam buku "*Quantum Learning*" mengemukakan terdapat tiga gaya belajar siswa, yaitu: tipe visual, auditional dan kinestik. Siswa yang memiliki tipe visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV, video, grafis dan lain-lain. Berbeda dengan siswa yang tipe auditif, lebih menyukai cara belajar dengan mendengarkan dibanding menulis dan melihat tayangan. Untuk mengidentifikasi tipe auditorial ini dapat dilihat dari kebiasaan belajarnya, misalnya: berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, mudah terganggu oleh keributan, senang membaca keras dan mendengarkannya, merasa kesulitan dalam menulis namun memiliki kecerdasan dalam berbicara, belajar dengan cara mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan. Tipe kinestik lebih suka melakukan dibandingkan dengan membaca dan mendengarkan. Ciri-ciri tipe ini di antaranya: berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh

¹⁰ Rudi Susilana dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009) hlm. 69-70

orang untuk memperoleh perhatian dari orang lain, belajar melalui manipulasi dan praktek, belajar dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari telunjuk ketika membaca dan lain-lain.

6. Kesesuaian dengan Kondisi Lingkungan, Fasilitas Pendukung, dan Waktu yang Tersedia. Bagaimana bagus nya sebuah media apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif. Misalnya guru IPA merencanakan untuk mengadakan pembelajaran dengan memanfaatkan TV Edu, tentu saja guru tersebut harus mengalokasikan waktu yang tepat sesuai dengan jam tayang dalam TV edu tersebut. Media juga terkait dengan dengan user atau pengguna nya dalam hal ini guru, jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media tersebut dengan baik, maka akan sia-sia, begitu halnya dengan fasilitas lainnya, misalnya sekolah disebuah desa terpencil membeli perangkat komputer untuk mata pelajaran TIK, namun hak itu menjadi tidak berfungsi dengan baik, karena ternyata di sekolah tersebut belum terpasang aliran listrik.

b. Kriteria Khusus Pemilihan Media

Sanjaya (2008) mengungkapkan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu dengan menggunakan kata ACTION (*Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty*).

1. *Access*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan? akses juga menyangkut aspek kebijakan, apakah media tersebut diizinkan untuk digunakan?
2. *Cost*, artinya pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya.
3. *Technology*, artinya ketersediaan teknologinya dan kemudahan dalam penggunaannya.

4. *Interactivity*, artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
5. *Organization*, artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya.
6. *Novelty*, artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Meskipun dalam penggunaannya jenis-jenis teknologi dan media sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam membantu kegiatan pembelajaran, namun secara umum terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Diantara kelebihan atau kegunaan media pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas penyajian pembelajaran tidak terlalu bersifat verbalistis(dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - a. Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film atau model.
 - b. Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan tame lapse atau high speed fotografi.
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film,video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e. Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung ber api, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film,film bingkai, gambar, dll.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi sifat pasif anak didik dapat diatasi. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- a. Menimbulkan kegairahan belajar
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan mengalami kesulitan. Semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang guru dan siswa juga berbeda. Masalah ini juga bisa diatasi dengan media yang berbeda dengan kemampuan dalam:
- a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Mempersamakan pengalaman
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.¹¹

Ada beberapa kelemahan sehubungan dengan gerakan pengajaran visual anatar lain terlalu menekankan bahan-bahan visualnya sendiri dengan tidak menghirukan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan desain, pengembangan, produksi, evaluasi, dan pengelolaan bahan-bahan visual. Disamping itu juga bahan visual dipandang sebagai alat bantu semata bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga keterpaduan antara bahan pelajaran dan alat bantu tersebut diabaikan.

Sementara itu, Kelemahan audio visual adalah terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat Bantu guru dalam proses pembelajaran.¹²

¹¹ Dr. Arief S.Sadiman, M.Sc, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1984. Hlm.197

¹² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2002. Hlm. 90

RINGKASAN

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada unsur yang amat penting yaitu media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media.

Media mempunyai manfaat dan fungsi sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik, tidak hanya monoton, siswa tidak hanya diajak untuk berhayal dan membayangkan saja tetapi siswa dapat melihat kenyataan walaupun hanya melalui gambar ataupun video.

Media Pembelajaran berasal dari dua buah kata yaitu Media dan Pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pelajar, pengajar, dan bahan ajar. Jadi, media pembelajarannya itu perantara atau pengantar sumber pesan pembelajaran kepada penerima pesan.

Kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran dapat digolongkan menjadi media grafik, media fotografis, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio dan lingkungan sebagai media pengajaran.



BAB III

KLASIFIKASI DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini haruslah searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum.

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru. Oleh karena itu guru harus memperhatikan dan mengembangkan unsur-unsur dinamis pada saat membelajarkan kepada siswa. Banyak kita jumpai, siswa tidak tertarik mempelajari suatu materi karena materi pelajaran tersebut membosankan. Untuk menghindari gejala tersebut, guru harus memilih dan mengorganisasikan materi pelajaran tersebut sedemikian rupa, sehingga merangsang dan menantang siswa untuk mempelajarinya.

Dalam hal ini, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan hasil-hasil teknologi seperti mampu memahami media (perantara) pembelajaran sehingga tercapainya tujuan dalam proses belajar. Lebih lanjut dalam makalah ini akan dijelaskan mengenai pengklasifikasian dan juga karakteristik dari media pembelajaran.

1. Klasifikasi Media

Dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem intruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya di sajikan dengan mempergunakan peralatan. Sedangkan peralatan atau perangkat keras (hardware) sendiri merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media. Media dalam teknologi pembelajaran adalah merupakan sumber belajar yang sekaligus merupakan komponen dari sistem intruksional disamping pesan, orang, tehnik, latar (setting) dan peralatan. Media merupakan perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pembelajaran yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan atau perangkat keras (hardware). Perangkat keras atau peralatan hanya merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media.¹

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Agar peran dan sumber media belajar tersebut menunjukkan pada suatu jenis media tertentu, maka media-media belajar itu perlu di klasifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai dengan sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran. Pengelompokan itu penting untuk memudahkan para peseta didik dalam memahami sifat media.² Menurut Setyosari dan Sihkabudden, ada lima kategori dalam pengelompokan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

¹ Dra. Hadi Machmud, *Media Pembelajaran*, cet. 1. (Kendari: Istana Profesional, 2006), hlm. 49

² Rayandra Asyhar. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada. 2010. Hlm 53

1) Pengelompokan Berdasarkan Ciri Fisik.

Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat macam, yaitu :

a. Media pembelajaran dua dimensi

Media pembelajaran dua dimensi adalah media tampilan yang dapat diamati dari satu arah pandangan yang dapat dilihat hanya panjang dan lebar saja. Penggunaannya tidak menggunakan media proyeksi. Seperti : grafik, peta, dan papan tulis.

b. Media pembelajaran tiga dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi adalah media tampilan yang dapat diamati dari arah manapun saja dan mempunyai ukuran panjang, lebar dan tebal atau tinggi. Seperti : gunung, mobil, rumah, dan sebagainya.

c. Media pandang diam

Media pandang diam adalah media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam pada layar. Misalnya foto, tulisan, gambar.

d. Media pandang gerak

Media pandang gerak yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televisi, film atau video recorder.

2) Pengelompokan Berdasarkan Persepsi Indera

- » Media audio, media yang menghasilkan bunyi, contoh radio
- » Media visual, media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi
- » Media audio-visual, yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media
- » Media audio, telepon dan radio
- » Media cetak, yang hanya menampilkan informasi berupa symbol-symbol tertentu, seperti buku.

3) Berdasarkan Hirarki Manfaat Media

Semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaannya, tetapi semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya.³ Sebaliknya, semakin sederhana jenis perangkatnya, semakin murah biaya, semakin mudah pengadaan, sifat penggunaannya semakin khusus dan lingkup sasarannya semakin terbatas.

4) Jenis, Karakteristik, dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Meskipun sudah banyak ragam dan format media yang dikembangkan dan diproduksi untuk pembelajaran, namun pada dasarnya media tersebut dapat di kelompokkan menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut :

a) Media audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan pendengaran peserta didik.

b) Media visual

Media visual adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata.

c) Media audio-visual

Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.

d) Multimedia

Multimedia yaitu media yang melibatkan berbagai indera dalam satu kegiatan pembelajaran

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Pengklasifikasian sebagaimana yang telah dibahas pada uraian terdahulu menjelaskan karakteristik atau ciri-ciri spesifik masing-

³ Rayandra Asyhar. . *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada. 2010. hlm 6

masing media berbeda satu dengan lainnya sesuai dengan tujuan dan maksud pengelompokan. Kita dapat mengetahui karakteristik media menurut tinjauan ekonomisnya, lingkup sasaran yang diliput, kemudahan kontrolnya oleh si pemakai dan sebagainya. Juga dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, percakapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Seperti dikemukakan oleh Kemp (1975) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Sebagaimana yang juga dikatakan oleh Arief S. Sadiman (1986) bahwa klasifikasi media, karakteristik media, dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.⁴ Berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut tentang karakteristik media pembelajaran.

1. Media berbasis manusia

Di antara beberapa media media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Seringkali dalam suasana pembelajaran, siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar sebagai sesuatu yang negatif. Instruktur manusia “sebagai media” secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates. Rancangan pembelajaran yang berpusat pada masalah

⁴ Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran,...* hlm. 32

dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh pelajar. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan masalah yang relevan.
- b. Mengidentifikasi pengetahuan dan ketrampilan yang terkait untuk memecahkan masalah.
- c. Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk pemecahan masalah.
- d. Tuntun eksplorasi siswa.
- e. Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kesulitan.
- f. Nilai pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.

Sedangkan bertanya ala Socrates:

- a. Mengidentifikasi pertanyaan yang meminta siswa berbagi, menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis pekerjaan atau tugas mereka.
- b. Pelajaran mungkin bisa dimulai dengan diskusi dalam kelompok besar sebagai pembahasan eksplorasi. Siswa selanjutnya dapat dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil untuk mendalami isu dan gagasan-gagasan yang muncul dalam pembahasan kelompok besar.
- c. Menentukan apakah siswa harus belajar atau bekerja bersama-sama dalam kelompok, perorangan, seorang demi seorang, atau secara bebas.

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan pelajaran yang interaktif.

2. Media berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu: konsistensi, format, organisasi, daya tarik,

ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.⁵

Pembelajaran berbasis teks yang interaktif mulai populer pada tahun 1960-an dengan istilah pembelajaran terprogram yang merupakan materi untuk belajar mandiri. Dengan format ini, pada setiap unit kecil informasi disajikan dan respon siswa diminta baik dengan cara menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam kegiatan latihan.

Materi media berbasis cetak merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Yang mempunyai ciri sebagai berikut:

- a. Teks dibaca secara linear.
- b. Teks menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- c. Teks ditampilkan statis.
- d. Pengembangan sangat tergantung pada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
- e. Teks juga berorientasi pada siswa.
- f. Informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pemakai.⁶

Media berbasis cetak memiliki kelebihan yaitu:

- a. Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak.
- b. Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.
- c. Dapat dipelajari kapan dan dimana saja, karena mudah dibawa
- d. Bahkan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna.
- e. Perbaikan atau revisi mudah dilakukan.

Sedangkan kelemahan media berbasis cetak :

- a. Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b. Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 82-87

⁶ Cecep Kustandi dan Bambang Sudjipto, *Media Pembelajaran*,...hlm.33-34

c. Apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.⁷

3. Media berbasis Visual

Seperti halnya media berbasis cetak, media visual tak jauh beda dengan media berbasis cetak. Yakni juga merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang memiliki karakteristik:

- a. Visual diamati berdasarkan ruang.
- b. Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptic.
- c. Visual juga ditampilkan statis.
- d. Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks.
- e. Media visual juga berorientasi pada siswa.
- f. Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.⁸

Media berbasis visual (image/perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingtan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk menyakinkan adanya proses informasi.

Kelebihan media berbasis visual:

- a. Lebih menarik karena ada gambar, sehingga memberikan pengalaman nyata untuk siswa.
- b. Lebih mudah mengingat dengan visual peta konsep, maid mapping dan singkatan.
- c. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingtan siswa.

⁷ Kurtek.upi.edu/media/sources/2-klasifikasi media.pdf. 16/6/2013.pk13:04

⁸ Cecep Kustandi dan Bambang Sudjipto, *Media Pembelajaran*,...hlm. 36

- d. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Kekurangan media berbasis visual:

- a. Akan terjadi kesulitan jika siswa mengalami masalah pada indra penglihatannya.
- b. Siswa tidak akan memahami gambar jika gambar tidak jelas atau tidak sama dengan bentuk nyatanya.
- c. Tidak dapat melayani siswa dengan gaya belajar auditif dan kinestetik.
- d. Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat gambar dan ketrampilan khusus menyajikan gambar sesuai wujud aslinya.

4. Media berbasis audio visual

Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Karakteristik media berbasis audio visual ialah:

- a. Bersifat linier
- b. Menyajikan visualisasi yang dinamis
- c. Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya
- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak
- e. Dikembangkan menurut prinsi psikologi behaviorisme dan kognitif.
- f. Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktifnya rendah.

Pengajaran melalui audio visual, memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar. Jadi pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan

pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.⁹

Kelebihan media berbasis audio visual:

- a. Lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa siswa auditorif maupun visual.
- b. Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual.
- c. Siswa akan lebih cepat mengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan.
- d. Lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media audio visual.

Kekurangan media berbasis audio visual:

- a. Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama, karena memadukan 2 elemen yakni audio dan visual.
- b. Membutuhkan ketrampilan dan ketelitian dalam pembuatannya.
- c. Biaya yang digunakan dalam pembuatan media audio visual cukup mahal.
- d. Jika tidak terdapat piranti pembuatannya akan sulit untuk membuatnya (terbentur alat pembuatannya).¹⁰

5. Media berbasis komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro prosesor. Media berbasis komputer memiliki karakteristik:

- a. Dapat digunakan secara acak, non sekuensial, atau secara linear.
- b. Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,...*, hlm. 30.

¹⁰ <http://gtnehni.blogspot.com/2011/12/kelebihan-dan-kekurangan-jenis-jenis.html,3/4/2013.pk1.11:50>

- c. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, symbol, grafik.
- d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- e. Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi siswa yang tinggi.

Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu: skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran.

RINGKASAN

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver).

Berbagai sudut pandang untuk menggolongkan jenis-jenis media. Menggolongkan media berdasarkan tiga unsur pokok (suara, visual dan gerak) :

1. Media audio
2. Media cetak
3. Media visual diam
4. Media visual gerak
5. Media audio semi gerak
6. Media visual semi gerak
7. Media audio visual diam
8. Media audio visual gerak



BAB IV

PEMILIHAN DAN PRINSIP PENGUNAAN MEDIA

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas pada hakikatnya itu proses komunikasi tersendiri bagi guru dan siswa dimana guru dan siswa bertukar pikiran atau pendapat untuk mengembangkan ide. Terkadang dalam komunikasi timbul penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi antara guru dan siswa tidak efektif dan efisien, bisa disebabkan oleh kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa, ataupun kurangnya minat.

Untuk mengatasi keadaan seperti itu salah satu usahanya yaitu pemilihan dan penggunaan media secara terintegrasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan tersebut, fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping penyaji stimulus informasi, sikap dan lain sebagainya, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Media sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Dan masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, oleh karena itu perlu sekali memilih dengan cermat dan tepat agar bisa digunakan secara tepat. Berikut pembahsan yang akan dijelaskan tentang pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

1. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Alasan pokok berkaitan dengan pertimbangan seorang guru menggunakan media, dijelaskan oleh Arif Sadiman (1996: 84).¹ sebagai berikut:

a. Bermaksud mendemonstrasikannya

Dalam hal ini Media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemostrasi sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain- lain. Media berfungsi sebagai alat peraga dalam pembelajaran.

b. *Familliarity*

Pengguna media pembelajaran haruslah memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media tersebut, misalnya karena sudah terbiasa menggunakan media, dan merasa sudah menguasai media tersebut, jika menggunakan media lain belum tentu bisa dan untuk mempelajarinya butuh waktu, tenaga, dan biaya, sehingga secara terus menerus ia menggunakan media Over Head Projector (OHP) dan Over Head Transparancy (OHT) kebiasaan dan menguasai detil dari media meskipun sebaiknya guru lebih variatif memilih media.

c. *Clarity*

Alasan ketiga ini mengapa guru menggunakan media adalah untuk memperjelas pesan pembelajaran dan pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit.

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

¹ Sadiman Arief (dkk), 1996 , Media Pendidikan, Jakarta: Rajawali Press, hal 6

secara fisik, mental, dan emosional. Dalam prakteknya guru tidak selamanya mampu membuat siswa aktif hanya dengan cara metode ceramah, tanya jawab dan metode yang lain, namun diperlukan media untuk menarik minat, perhatian dan gairah siswa.

2. Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Namun demikian secara teoritik bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada afektifitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi beberapa kreteria umum sebagai berikut:

- a. Kesesuaian dengan tujuan (instructional goals).
- b. Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan instruksional khusus (TIK) ini bisa dianalisis, dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik, begitu halnya dalam kurikulum berbasis kompetensi (2006) kreteria pemilihan media berdasarkan atas kesesuaiannya dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.
- c. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content).
Bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan.
Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa. Dalam hal ini media harus familiar dengan karakteristik siswa, dalam hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya.
Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori , media yang dipilih bukan karena

fanatisme guru terhadap media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Kreteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa. Siswa yang memiliki tipe gaya belajar visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV, Video, grafis, dan lain-lain. Berbeda dengan siswa dengan siswa tipe auditif, lebih menyukai cara belajar dengan mendengar dibanding menulis dan melihat tayangan. Tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan.

- d. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagaimana bagus nya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif.

Sejumlah kreteria khusus lainnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION yaitu akronim dari *access, cost, tecnology, interactivity,* dan *novelty*

1. *Access*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid

2. *Cost*

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita, pada umumnya media canggih biasanya cenderung mahal. Namun, mahal nya 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.

3. *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 .

4. *Interactivity*

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

5. *Organization*

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

Jadi dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connel (Sadiman, Arif S, 2003:82) .mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "*If The Medium Fits, Use It!*".²

Menurut, Henich dan kawan-kawan (Arsyad Azhar, 2010:67)³ megajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE. (ASSURE adalah singkatan dari Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate). Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

(A) Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka siswa disekolah lanjutan atau perguruan tinggi,

² Sadiman Arief (dkk), 1996 , *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, hal 82

³ Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka. (S) Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru berupa pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang diharapkan, siswa telah memiliki dan kuasai setelah proses belajar- mengajar selesai. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urutan penyajian dan pada kegiatan pembelajaran.

(S) Memilih, memodifikasi, merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Di samping itu perlu diperhatikan apakah materi dan media itu akan mampu membangkitkan minat siswa, memiliki ketepatan informasi, memiliki kualitas yang baik, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi, telah terbukti efektif-jika diuji cobakan, dan menyiapkan petunjuk untuk berdiskusi atau kegiatan follow-up. Apabila materi dan media yang ada tidak cocok dengan tujuan atau tidak sesuai dengan sasaran partisipasi, materi dan media itu dapat dimodifikasi. Jika tidak memungkinkan untuk memodifikasi, barulah memilih alternatif ketiga yaitu merancang dan mengembangkan materi dan media yang baru. Tentu saja kegiatan ini jauh lebih mahal dari segi biaya, waktu, dan tenaga. Namun demikian, kegiatan ini memungkinkan untuk menyiapkan materi dan media yang tetap dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

(U) Menggunakan materi dan media. Setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu yang diperlukan untuk menggunakannya. Di samping praktik dan latihan menggunakannya, persiapan

ruangan juga diperlukan seperti tata letak tempat duduk siswa, fasilitas yang diperlukan seperti meja peralatan, listrik, layar, dan lain-lain harus dipersiapkan sebelum penyajian.

- (R) Meminta tanggapan dari siswa. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar. Respons siswa dapat bermacam-macam, seperti mengulangi fakta-fakta, mengemukakan pendapat atau rangkuman informasi/ pelajaran, atau menganalisa alternatif pemecahan masalah/ kasus. Dengan demikian, siswa akan menampakkan partisipasi yang lebih besar.
- (E) Mengevaluasi proses belajar. Tujuan utama evaluasi di sini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri. Pada umumnya pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:
1. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material);
 2. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian dan berbeda pula.
 3. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.

4. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.
5. Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula:
 - a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual atau audio)
 - b. Kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audio, atau kegiatan fisik)
 - c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik dari siswa
 - d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.
6. Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan kebutuhan belajar mereka secara perorangan. Ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang hal ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran. Media hendaknya dipilih yang dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok. Kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan yang akan dicapai dengan karakteristik media yang akan digunakan.
2. Keefektifan. Dari beberapa alternatif media yang sudah dipilih, mana yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3. Peserta didik. Ada beberapa pertanyaan yang bisa diajukan ketika kita memilih media pembelajaran berkait dengan peserta didik, seperti: apakah media yang dipilih sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik, baik itu kemampuan dan taraf berpikirnya, pengalamannya, menarik tidaknya media pembelajaran bagi peserta didik, Digunakan untuk peserta didik kelas dan jenjang pendidikan yang mana? Apakah untuk belajar secara individual, kelompok kecil, atau kelompok besar dan kelas? Berapa jumlah peserta didiknya? Di mana lokasinya? Bagaimana gaya belajarnya? Untuk kegiatan tatap muka atau jarak jauh? Pertanyaan-pertanyaan tersebut perlu dipertimbangkan ketika memilih dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.
4. Ketersediaan. Apakah media yang diperlukan itu sudah tersedia? Kalau belum, apakah media itu dapat diperoleh dengan mudah? Untuk tersedianya media ada beberapa alternatif yang dapat diambil yaitu membuat sendiri, membuat bersama-sama dengan peserta didik, meminjam menyewa, membeli dan mungkin bantuan.
5. Kualitas teknis. Apakah media media yang dipilih itu kualitas baik? Apakah memenuhi syarat sebagai media pendidikan? Bagaimana keadaan daya tahan media yang dipilih itu? Biaya pengadaan. Bila memerlukan biaya untuk pengadaan media, apakah tersedia biaya untuk itu? Apakah yang dikeluarkan seimbang dengan manfaat dan hasil penggunaannya? Adakah media lain yang mungkin lebih murah, tetapi memiliki keefektifan setara?
6. Fleksibilitas (lentur), dan kenyamanan media. Dalam memilih media harus dipertimbangkan kelenturan dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi dan pada saat digunakan tidak berbahaya.
7. Kemampuan orang yang menggunakannya. Betapapun tingginya nilai kegunaan media, tidak akan memberi manfaat

yang banyak bagi orang yang tidak mampu menggunakannya.

8. Alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran. Untuk itu ketika memilih media pembelajaran kita dapat mengajukan beberapa pertanyaan seperti; apakah dengan waktu yang tersedia cukup untuk pengadaan media, apakah waktu yang tersedia juga cukup untuk penggunaannya. Dengan kriteria pemilihan media di atas, guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap sesuai untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Kehadiran media dalam proses pengajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tetapi harus sebaliknya yakni mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pengajaran.

Dalam proses belajar mengajar, hal utama yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam penggunaan media adalah berkaitan dengan analisis manfaat dari penggunaan media tersebut. Ada beberapa alasan yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan analisis manfaat yang akan diperoleh, sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002:2).⁴ yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui pertukaran kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971)⁵ mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media dipergunakan dalam pendidikan :

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1997, *Teknologi Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru.

⁵ Gerlach, S. Vernon, 1980, *Teaching and Media*, New Jersey, Prentice- Hall., Inc

1. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melesterikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek, suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan objek yang telah ngan mudadiambil gambar (direkam) dengan kamera , dapat deh diproduksi kapan saja diperlukan.

2. Ciri Manifulatif

Ciri manifulatif yaitu dimana suatu kejadian yang memakan waktu sehari- hari dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*

3. Ciri Disributif

Ciri distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

4. Prinsip Penggunaan Media

Selain kreteria, ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh pengajar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:

1. Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Satu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.
2. Media adalah bagian intregal dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar pengajar saja., tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pembelajaran itu tidak akan terjadi.

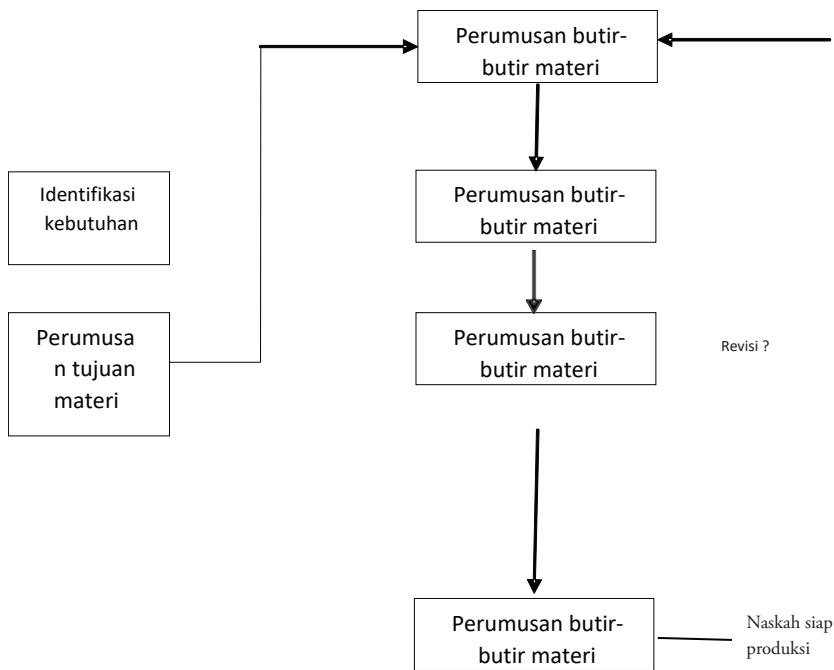
3. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
4. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.
5. Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
6. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membungkus siswa.

5. Prosedur Perencanaan Media Pembelajaran

Langkah-langkah dalam perencanaan media? Secara umum dapat dirinci sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa
2. Perumusan tujuan instruksional (instructional objective)
3. Perumusan butir-butir materi yang terperinci
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
5. Menuliskan naskah media
6. Merumuskan instrumen Penilaian
7. Revisi

Untuk lebih jelasnya, marilah kita perhatikan pada flow chart berikut ini:



Gambar 5. Prosedur Pengembangan Media

Penjelasan :

1. Identifikasi Kebutuhan Dan Karakteristik Siswa.

Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan need, apakah kebutuhan itu? Salah satu indikator adanya kebutuhan karena di dalamnya terdapat kesenjangan (gap). Kesenjangan adalah adanya ketidaksesuaian antara apa yang seharusnya atau apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang.

2. Perumusan Tujuan.

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan karena dengan tujuan akan mempengaruhi arah dan

tindakan kita. Dengan tujuan itu pulalah kita dapat mengetahui apakah target sudah dapat tercapai atau tidak. Bagaimanakah pentingnya tujuan dalam kehidupan. Dalam pembelajaran tujuan juga merupakan faktor yang sangat penting, karena tujuan itu akan menjadi arah kepada siswa untuk melakukan perilaku yang diharapkan dengan tujuan tersebut. Contohnya : Dengan menggunakan gambar, siswa diharapkan memiliki pengetahuan untuk membedakan hewan karnivora, herbivora dan omnivora dengan benar. Dengan tujuan tersebut baik guru maupun siswa memiliki kejelasan apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut, materi apa yang harus disiapkan guru, dan bagaimana menyampaikannya, sudah tergambar dengan jelas.

Dengan tujuan yang jelas, maka guru dapat mengetahui sejauhmana siswa mampu mencapai tujuan itu. Tujuan pembelajaran yang baik, yaitu yang jelas, terukur, operasional, tidak mudah untuk dirumuskan oleh guru, diperlukan latihan, penelaahan terhadap kurikulum dan pengalaman saat melakukan pembelajaran di kelas. Namun, sebagai patokan sebaiknya perumusan tujuan haruslah memiliki ketentuan sebagai berikut :

a. Learner Oriented

Dalam merumuskan tujuan, harus selalu berpatokan pada perilaku siswa, dan bukan perilaku guru. Sehingga dalam perumusannya kata-kata siswa secara eksplisit dituliskan. Selain itu, perilaku yang diharapkan dicapai harus mungkin dapat dilakukan siswa dan bukan perilaku yang tidak mungkin dilakukan siswa. Tujuan itu berorientasi pada hasil, sehingga secara kuantitas dapat diukur.

Contoh :

Siswa Sekolah Dasar kelas III dapat menyebutkan tiga jenis binatang yang tergolong herbivora dengan benar.(tujuan tersebut

baik, karena berorientasi pada siswa), dan rumusan tujuan tersebut tidak dibuat seperti ini: Guru menerangkan tiga contoh binatang yang tergolong pemakan rumput atau Herbivora. (Tujuan tersebut tidak baik karena berorientasi pada perilaku guru) padahal dalam pembelajaran yang harus memiliki perubahan perilaku adalah siswa, bukan guru.

b. Operational

Perumusan tujuan harus dibuat secara spesifik dan operasional sehingga mudah untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Tujuan yang spesifik ini terkait dengan penggunaan kata kerja. Kata kerja yang umum akan menghasilkan perilaku atau tindakan siswa yang juga bersifat umum, namun sebaliknya kata kerja yang khusus akan menghasilkan perilaku yang khusus pula. Contohnya : siswa diharapkan memahami proses alamiah terjadinya hujan. Kata kerja yang digunakan adalah memahami, kata ini bersifat umum masih diperlukan kata-kata kerja lain yang dijadikan indikator untuk menentukan bahwa siswa memahami, misalnya kata menjelaskan, menyebutkan, menunjukkan, merinci dan lain-lain adalah kata kerja yang lebih spesifik dan operasional. Begitu halnya dengan program media yang dikembangkan, tujuan pembelajaran yang ada pada media tersebut haruslah spesifik dan operasional.

Contoh :

1. Guru Sekolah Dasar kelas IV mengajarkan IPS dengan menggunakan media peta dan globe. Rumusan tujuan yang mungkin dikembangkan adalah :
2. Siswa dapat menyebutkan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia dengan benar
3. Siswa dapat mengurutkan pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.
4. Siswa dapat mengumpulkan bunyi musik khas yang ada di setiap pulau yang ada di Indonesia.

3. Perumusan Materi

Titik tolak perumusan materi pembelajaran adalah dari rumusan tujuan. Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria-kriteria tertentu, diantaranya :

- a. Sahih atau valid, materi yang dituangkan dalam media untuk pembelajaran benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya. Hal ini juga berkaitan dengan keaktualan materi sehingga materi yang disiapkan tidak ketinggalan jaman, dan memberikan kontribusi untuk masa yang akan datang.
- b. Tingkat kepentingan (*significant*), dalam memilih materi perlu dipertimbangkan pertanyaan sebagai berikut, sejauh mana materi tersebut penting untuk dipelajari? Penting untuk siapa? Dimana dan mengapa?. Dengan demikian materi yang diberikan kepada siswa tersebut benar-benar yang dibutuhkannya.
- c. Kebermanfaatan (*utility*) kebermanfaatan yang dimaksud haruslah dipandang dari dua sudut pandang yaitu kebermanfaatan secara akademis dan non akademis, secara akademis materi harus bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa, sedangkan non akademis materi harus menjadi bekal berupa *life skill* baik berupa pengetahuan aplikatif, keterampilan dan sikap yang dibutuhkannya dalam kehidupan keseharian.
- d. *Learnability* artinya sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, sulit ataupun sukar) dan bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.
- e. Menarik minat (*interest*) materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk

mempelajarinya lebih lanjut. Setiap materi yang diberikan kepada siswa harus menimbulkan keinginan tahu lebih lanjut, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar secara aktif dan mandiri. Begitu halnya dengan materi dalam sebuah program media, kriteria materi yang diuraikan tersebut berlaku juga untuk materi pada media. Sebuah program media didalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasi oleh siswa.

6. Pengembangan Media pembelajaran

Pengembangan media yang biasa dibuat oleh guru untuk anak usia dini adalah media grafis. Seperti yang telah diuraikan pada kegiatan belajar sebelumnya media grafis adalah semua bahan ilustratif yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau buah pikiran kepada orang lain. Contoh dari media ini antara lain: gambar, diagram, grafis, poster, dan lain-lain. Ada Prinsip-prinsip umum untuk merancang atau mendesain media adalah sebagai berikut:

1. Prinsip-prinsip umum

a. Kesederhanaan

Bentuk media ini harus ringkas, sederhana dan dibatasi pada hal-hal yang penting saja. Konsepnya harus tergambar dengan jelas serta mudah dipahami. Tulisan cukup jelas, sederhana dan mudah dibaca. Hindarilah bentuk tulisan yang artistik, karena tidak setiap orang bisa membacanya. Misal seperti dibawah ini Peristiwa proklamasi.

b. Kesatuan

Prinsip kesatuan ini adalah hubungan yang ada diantara unsur-unsur visual dalam kesatuan fungsinya secara keseluruhan. Bentuk kesatuan ini dapat dinyatakan dengan unsur-unsur yang saling menunjang dengan

menggunakan petunjuk seperti anak panah atau alat-alat visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang yang dilukiskan dalam satu halaman.

c. Penekanan

Walaupun media ditunjukkan dengan gagasan tunggal, dikembangkan secara sederhana, merupakan satu kesatuan, sering diperlukan penekanan pada bagian-bagian tertentu untuk memusatkan minat dan perhatian. Penekanan tersebut dapat ditunjukkan melalui penggunaan ukuran tertentu, gambar perspektif atau dengan warna tertentu pada unsur yang paling penting.

d. Keseimbangan

Ada dua jenis keseimbangan, yaitu formal dan informal. Keseimbangan formal dapat ditunjukkan dengan adanya pembagian secara simetris, bentuk ini terkesan statis. Sebaliknya keseimbangan informal, bentuknya tidak simetris, bentuk ini lebih dinamis dan menarik perhatian. Maka dibutuhkan imajinasi dan kreativitas dari guru. Alat-alat visual yang dapat membantu keberhasilan penggunaan pembuatan media visual tersebut seperti : garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang.

RINGKASAN

Media sangat berpengaruh dalam setiap proses kegiatan belajar mengajar, dari pembahasan di atas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran pasti membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, dan disamping itu juga apa tujuan kita memilih media pembelajaran dan penggunaannya media pembelajaran yaitu:

1. Tujuan memilih media pembelajaran yaitu untuk memudahkan seorang siswa atau anak didik dalam proses pembelajaran

2. Penggunaan media dalam pembelajaran meliputi: a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, kegiatan kelompok, dan lain-lain), media berbasis cetakan (buku, lembaran lapis, buku, kerja/latihan), media berbasis visual (grafik, peta, buku, film bingkai/slide), media berbasis audio-visual (video, film), dan media berbasis komputer dan video interaktif.



BAB V

TEKNIK PEMBUATAN MEDIA GRAFIS

PENDAHULUAN

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana media lain media grafis juga mempunyai beberapa fungsi diantaranya menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Dalam penerima pesan, banyak di tuangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, serta untuk definisi tersebut dipadukan dengan pengertian praktis, maka grafis sebagai media, dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas. Pengungkapan itu bisa berbentuk diagram, sketsa atau grafik. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster kartun dan komik. Sedangkan sketsa, lambang, dan bahkan foto dipergunakan pada media grafis untuk mengartikan fakta, pengertian dan gagasan yang pada hakikatnya penyampaian presentasi grafis.

Saat ini teknologi di abad 21 sudah sangat berkembang pesat. Contohnya sebagai alat informasi, komunikasi dan hiburan. Dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang sampai saat ini guru dapat menggunakan teknologi sebagai alat pengajaran, contohnya adalah media-media seperti media presentasi, media grafis, media audiodan media video.

Media grafis adalah media yang paling mudah digunakan untuk dalam proses pengajaran. Seperti gambar-gambar yang mendidik yang berhubungan dengan proses belajar mengajar.

1. Pengertian Media Grafis

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang digunakan adalah mengutamakan indera penglihatan (visual). Agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam, simbol komunikasi yang digunakan adalah simbol visual. Simbol-simbol pesan yang dituangkan perlu dipahami terlebih dahulu. Secara khusus, dapat dikatakan bahwa media grafis berfungsi untuk:

1. menarik perhatian,
2. memperjelaskan sajian Ide,
3. mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak divisualkan,
4. media grafis, sederhana dan mudah pembuatannya, dan
5. termasuk media yang relative murah ditinjau dari segi biayanya.

Webster mendefinisikan grafis sebagai seni atau ilmu menggambar, terutama penggambaran mekanik. Dalam pengertian media visual, istilah *graphic* atau *garpis* adalah material yang mempunyai arti yang luas, bukan halnya sekedar menggambar. Dalam bahasa Yunani, *Graphikos* mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis. Sebagai kata sifat, *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif¹

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan

¹ Nana Sudjana dkk, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, cet. 8, 2009), hlm.19

dari sumber kepenerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut media penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual.

Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, menjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digarafiskan²

2. Macam-macam Media Grafis

Jenis media grafis meliputi kartun; bagan, diagram, grafik, poster, dan komik. Yang termasuk media grafis antara lain:

1. Kartun

Media lain yang cukup unik untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan adalah kartun. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, seperti halnya kartun-kartun yang dimuat di dalam surak kabar. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam suatu urutan logis atau mengandung makna³

Pertimbangan pertama adalah, arti kartun hendaklah dimengerti oleh para siswa pada saat kartun tersebut digunakan. Misalnya kartun mengenai bantuan luar negeri atau perang dingin, akan kecil artinya bagi murid kelas enam yang belum mempelajari judul-judul tersebut. Demikian pula banyak guru

² Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, cet. 4, 1996), hlm. 28-29

³ Nana Sudjana dkk, *Op. Cit*, hlm. 58

yang tersentuh melihat kartun berikut, sebaliknya barangkali siswa merasa lucu melihatnya. Dalam pada itu, para siswa lain barang kali sudah mampu menafsirkan kartun yang agak mendalam mengenai pengamatan lalu lintas atau ketangkasan dalam olahraga misalnya.⁴

Memperhatikan arti kartun dapat dimengerti, berarti ada beberapa perwatakan fisik yang diinginkan dari kartun-kartun yang baik. Di antaranya adalah kesederhanaan. Secara umum dapat dikatakan bahwa kartun yang baik hanya berisi hal yang penting-penting saja. Kartun banyak bergantung pada kunci perwatakan untuk pengenalan terhadap rincian fotogarfis secara luas.⁵

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah suatu gambar interperatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian- kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap atau tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat⁶

Penggunaan Kartun

a. Untuk Motivasi

Sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahan-bahan kartun bisa menjadi alat motivasi yang berguna dikelas. Beberapa kartun dengan topik yang sedang hangat, bilamana cocok dengan tujuan pengajaran, merupakan pembuka diskusi yang efektif.

⁴ *Ibid*, hlm. 59

⁵ *Ibid*, hlm. 60

⁶ Arief S. Sadiman, *Op. Cit*, hlm. 47

b. Sebagai Ilustrasi

Seorang guru melaporkan hasil efektif dengan penggunaan kartun-kartun dalam menggambarkan konsep ilmiah pengajaran sains. Sebagian dipakai untuk mengemukakan beberapa pertanyaan tentang ada tidaknya situasi ilmiah yang dapat digambarkan didalam kartun. Sebagian lagi menggambarkan kesalahan-kesalahan dalam menafsirkan isi yang terkandung dalam kartun. Ini berarti kartun tidak digunakan sebagai ilustrasi dalam kegiatan pengajaran. Namun demikian guru perlu selektif dalam memilih kartun untuk menjaga reaksi lelucon yang murni diantara siswa dan tidak kehilangan perhatian kepada bagian-bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud membuat kartun. Pemakaian kartun mempunyai dua macam keuntungan berharga, yaitu gambar-gambarnya dapat menarik perhatian sehingga pelajaran lebih berarti dan sebagai selingan serta variasi dalam mengajar.

c. Untuk Kegiatan Siswa

Jenis lain kartun yang digunakan adalah kerasi kartun-kartun yang dibuat siswa sendiri. Para siswa membuat kartun untuk menumbuhkan minat dalam kampanye kebersihan, keselamatan pengemudi dan lain-lain. Dijumpai pula beberapa kartun yang bertemakan kampanye-kampanye tentang mengingatkan rasa keadilan, ketangkasan olahraga, dan kampanye tentang kebiasaan makan diruangan. Maksud dari hasil karya siswa itu, yang berisi jenis lelucon yang sesuai dengan tingkat kematangannya, adalah menyuarakan perasaan para siswa. Kartun-kartun yang dibuat siswa dapat dimanfaatkan untuk keperluan pengajaran. Ilmu sosial umumnya merupakan gagasan-gagasan dari pembuatan kartun-kartun. Kesusasteraan dan tata bahasa pun memberi kesempatan bagi penggambaran kartun sebagai ilustrasi dari pengetahuan yang diperoleh para siswa.⁷

⁷ Nana Sudjana dkk, *Op. Cit*, hlm. 61-63

2. Gambar Sederhana

Bagi guru yang kurang pandai menggambar dapat mempergunakan gambar sederhana yang menggunakan gambar sederhana dalam menerangkan materi pelajaran hanya dengan membuat garis dan lingkaran (*stick figure*). Gambar semacam ini digunakan hampir untuk semua tingkat pelajaran atau kecerdasan. Penggunaannya tidak saja menarik tetapi juga meningkatkan perhatian dan memperjelas ide atau informasi yang dikemukakan⁸

Gambar yang terdiri dari garis dan lingkaran ini merupakan alat yang ampuh untuk menyingkirkan hambatan buta huruf dan kesukaran bahasa.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat gambar dengan garis lingkaran, sebagaimana yang dikemukakan oleh Amir Hamzah Sulieman (1995: 112) sebagai berikut:

- a. Gunakan warna yang gelap untuk garis dan lingkaran supaya kontras dengan kertas sebagai latar belakangnya.
- b. Jangan ragu-ragu untuk memulai gambar objek yang dimaksud dan dipelajari sambil melakukannya.
- c. Gambar-gambar harus besar dan garis-garis harus tebal agar jelas.
- d. Tentukan terlebih dahulu bidang gambar, pilihlah diantara dua bidang, bidang yang tegak dan bidang yang datar.
- e. Gunakan satu bidang saja untuk satu objek. Gunakan seluruh bidang dan jangan biarkan sebagian besar bidang ada yang kosong.
- f. Ada baiknya membuat sketsa terlebih dahulu dengan pensil supaya dapat dihapus jika keliru, kemudian dapat digunakan spidol atau tinta⁹

⁸ Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, cet. I, 2002), hlm. 54

⁹ Ibid, hlm. 54

Penggunaan gambar sederhana

Dalam memilih gambar yang baik perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaklah menunjukkan keaslian atas situasi yang sederhana.
- b. Kesederhanaan, terutama dalam menentukan warna akan menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Usahakan supaya anak tertarik pada gambar yang dipergunakan.
- c. Bentuk item, diusahakan agar anak memperoleh tanggapan tentang objek-objek dalam gambar misalnya gambar dalam majalah, surat kabar dan lainnya.
- d. Gambar yang digunakan hendaklah menunjukkan hal yang sedang dibicarakan atau dilakukan. Anak biasanya lebih tertarik untuk memahami sesuatu gambar yang kelihatannya sedang bergerak.
- e. Harus diperhatikan nilai fotogafinya. Biasanya anak-anak memusatkan perhatian pada sumber-sumber yang lebih menarik.
- f. Segi artistik juga perlu diperhatikan. Penggunaannya harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Sumber yang bagus belum tentu efektif, mungkin anak-anak lebih tertarik pada gambar-gambar yang kelihatannya tidak bagus misalnya lapangan yang luas, batu-batu karang dan sebagainya.
- g. Gambar harus cukup populer, dimana gambar tersebut telah cukup terkenal oleh anak-anak secara sebagian atau keseluruhannya. Hal ini membantu mereka untuk mendapatkan gambaran yang besar terhadap objek yang ada pada gambar tersebut. Misalnya; rumah adat Minangkabau di TMII, candi Borobudur dan sebagainya.
- h. Gambar harus dinamis yaitu menunjukkan aktivitas tertentu misalnya pelari membawa obor, Karavan Sapi dari Madura, atau gambar orang yang sedang bekerja keras dan sebagainya.

- i. Gambar harus membawa pesan (*message*) yang cocok untuk tujuan pengajaran yang sedang dibahas, bukan hanya segi bagusnya saja tetapi yang terpenting gambar tersebut membawa pesan tertentu.¹⁰

3. Foto

Foto merupakan media produksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit atau realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

Foto ini dapat mengatasi ruan dan waktu. Sesuatu yang terjadi ditempat yang lain dapat dilihat oleh orang yang berada jauh dari tempat kejadian dalam bentuk setelah kejadian itu berlalu. Kalau kita memerlukan hasil hitam putih menggunakan film hitam putih dan bila kita menghendaki hasil yang berwarna maka gunakan film yang berwarna.¹¹

Beberapa alasan menggunakan foto sebagai media pengajaran sebagai berikut:

- a. Bersifat konkrit, para siswa akan dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan.
- b. Dapat mengatasi batas waktu dan ruang, melalui gambar dapat diperlihatkan kepada siswa foto-foto benda yang jauh atau yang terjadi beberapa waktu lalu.
- c. Dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indera manusia. Misalnya benda-benda kecil yang tak dapat dilihat dengan mata dan diperbesar sehingga dapat dilihat dengan jelas.
- d. Dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah.

¹⁰ Ibid, hlm. 49-50

¹¹ Ibid, hlm. 47

e. Mudah didapat dan murah biayanya, karena mengandung nilai ekonomis dan meringankan beban sekolah yang budgetnya terbatas.

f. Mudah digunakan untuk perorangan maupun untuk kelompok¹²

Beberapa kelebihan lainnya yang lain adalah:

a. Sifatnya konkrit. Gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata.

b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa; anak-anak dibawa ke objek /peristiwa tersebut. Untuk itu gambar atau foto dapat mengatasinya. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat seperti apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam hal ini.

c. Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.

d. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahfahaman.

e. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus¹³

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar/ foto mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

a. Gambar/ foto hanya menekankan persepsi indera mata.

b. Gambar/ foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

¹² Afief S. Sadiman, *Op. Cit*, hlm. 29-31

¹³ *Ibid*, hlm. 31

c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

4. Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkap karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Apabila kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung. Perbedaan lain menyatakan bahwa komik sifatnya humor, sedangkan sambungan yang paling unik dan berarti dari kartun pada bidang masalah-masalah politik dan sosial. Beberapa perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati. Komik memusatkan perhatian di sekitar rakyat.

Cerita-ceritanya mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan- perwatakan tokoh utamanya. Cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

Komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami. Oleh sebab itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif. Sungguhpun demikian penggunaan komik sebagai media pengajaran, guru harus hati-hati sebab sering kali lebih bersifat komersial tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkannya.

Penggunaan komik

Komik berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak di grafiskan. Guru harus

hati-hati sebab sering kali komik lebih bersifat komersial tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkannya.

5. Grafik

Grafik adalah pemakaian lambang visual untuk menjelaskan perkembangan sesuatu keadaan dengan menggunakan titik, garis atau bentuk- bentuk dan diberi keterangan yang sesuai. Tujuan penggunaan grafik yaitu untuk menjelaskan data statistik secara visual, untuk memperlihatkan hubungan dan perbandingan, pertumbuhan, perkembangan, perubahan secara kuantitatif dengan jelas. Dilihat dari bentuk penampilannya dikenal beberapa jenis grafik, yaitu grafik garis, grafik batang, grafik balok, grafik lingkaran, dan grafik bergambar. Kelebihan grafik sebagai media yaitu dapat memungkinkan kita mengadakan analisis, interpretasi, dan perbandingan antara data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan, dan arah. Hal ini karena penyajian data pada grafik jelas, cepat menarik, ringkas dan logis. Ada beberapa jenis grafik, di antaranya:

a. Grafik garis (*line graphs*)

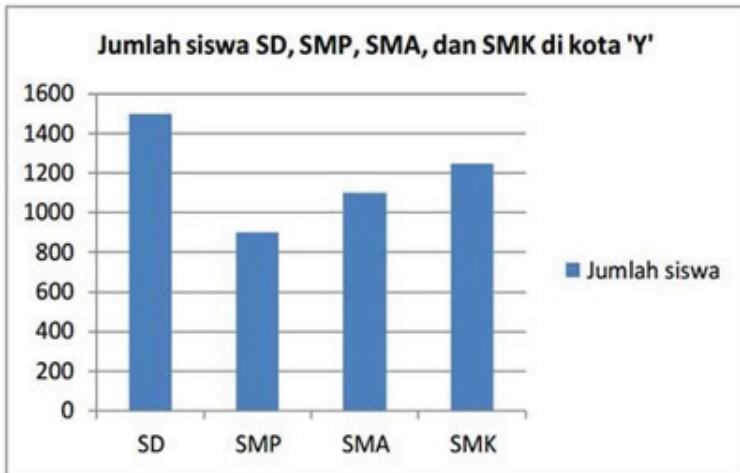
Grafik ini termasuk dalam kelompok grafik dua skala, atau dua proses yang dinyatakan dalam garis vertikal dan garis horisontal yang saling bertemu.



Gambar 9. Grafik garis (*line graphs*)

b. Grafik batang (*bargraphs*)

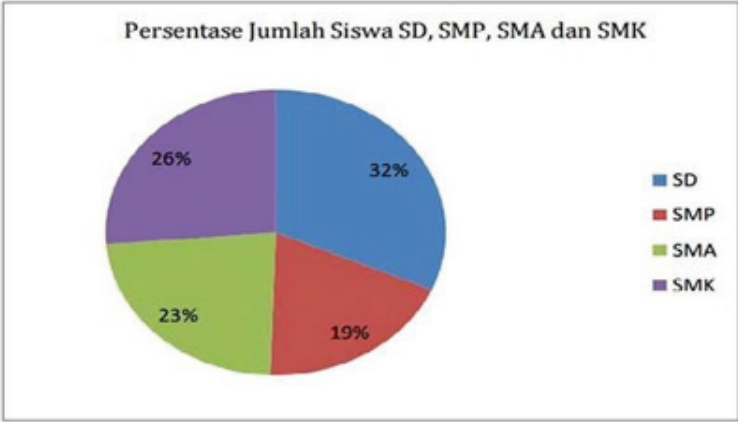
Grafik ini seperti grafik garis, yang juga menggunakan proses vertikal dan horisontal. Grafik ini bermanfaat untuk membandingkan suatu objek, atau peristiwa yang sama dalam waktu yang berbeda, atau menggambarkan berbagai hal atau objek yang berbeda tentang sesuatu yang sama.



Gambar 10. Grafik batang (*bargraphs*)

c. Grafik lingkaran (*circle* atau *pie graphs*)

Grafik ini dimaksudkan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan serta perbandingan bagian-bagian tersebut. Penggambaran bagian-bagian tersebut dilakukan dengan pecahan atau prosentase.



Gambar 11. Grafik gambar (*pictorial graphs*)

Grafik ini menggunakan simbol-simbol gambar sederhana. Jumlah simbol gambar tersebut menggambarkan data kuantitatif. Selain itu mudah dibaca karena menggunakan gambar-gambar tersebut.



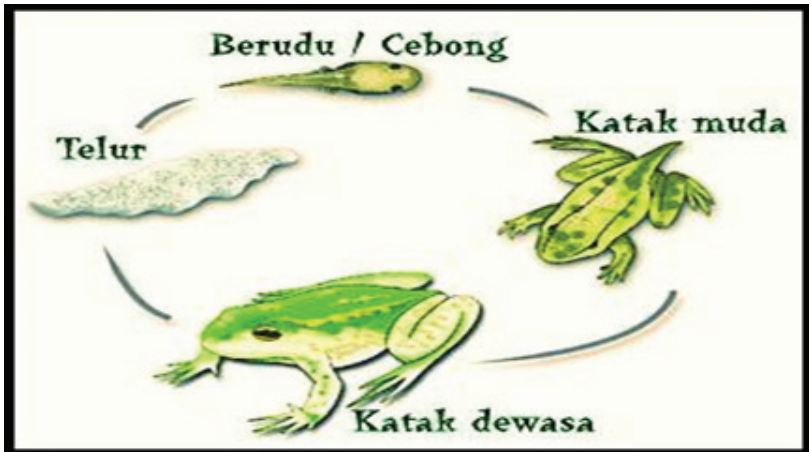
Gambar 11. Grafik gambar (*pictorial graphs*)

6. Bagan

Bagan merupakan penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir

penting dari suatu presentasi. Dalam bagan terdapat juga media grafis yang lain seperti gambar,diagram, kartun atau lambang-lambang verbal.

Maksud penggunaannya dalam pembelajaran ialah untuk memperlihatkan adanya hubungan, perkembangan, atau perbandingan antara fakta inti dan buah pikiran. Tujuan penggunaan bagan yaitu untuk menerangkan suatu ide secara simbolis, merangkum suatu keterangan secara sistematis, memperlihatkan hubungan antar data, memperlihatkan pertumbuhan suatu struktur dengan memakai garis-garis, lambang-lambang dan gambar-gambar.



Gambar 12. Bagan Metamarfosis Katak

a. Jenis-jenis Bagan.

Terdapat beberapa jenis bagan, diantaranya bagan pohon, bagan arus, bagan alur, dan bagan waktu atau bagan tabel.

1. Bagan pohon (*Tree Chart*)

Bagan pohon ini menggambarkan arus diagram berasal dari akar ke batang, menuju ke cabang-cabang dan ranting-ranting. Bagan juga dapat menggambarkan suatu keadaan pengelompokkan.

Biasanya bagan pohon dipakai untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas/keturunan. Silsilah termasuk bagan pohon.

2. Bagan Arus (*flow chart*)

Menggambarkan arus suatu proses atau dapat pula menelusuri tanggungjawab atau hubungan kerja antar berbagai bagian atau seksi suatu organisasi. Tanda panah seringkali untuk menggambarkan arah arus tersebut.

3. Stream chart

Bagan ini merupakan kebalikan dari bagan pohon. Jika pada bagan pohon dimulai dari satu hal kemudian memecah menjadi berbagai hal/bagian, maka dalam stream chart berbagai hal tersebut pada ujung akhirnya menyimpul atau menuju ke suatu hal yang sama.

4. Bagan garis waktu (*time line chart*)

Merupakan bagan yang menunjukkan atau yang menggambarkan kronologi atau hubungan peristiwa dalam suatu waktu. Pesan-pesan tersebut disajikan dalam bagan secara kronologis.

5. Bagan organisasi

Bagan ini merupakan suatu bagan yang menggambarkan susunan dan hirarki suatu organisasi. Bagan semacam ini dihubungkan oleh garis-garis, dan masing-masing garis mempunyai arti tertentu.

7. Poster

Poster merupakan media grafis perpaduan antara gambar dengan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan dan ide-ide lain. Pada poster hanya memberikan tekanan pada satu atau dua ide pokok sehingga dapat dimengerti hanya dengan melihat sepintas lalu.

- a. Gambarnya sederhana berbentuk natural
- b. Menyajikan satu ide untuk mencapai satu tujuan pokok.

- c. Tidak banyak warna.
- d. Tulisan selogan ringkas, jitu, dan jelas. Adapun fungsi poster sebagai media pendidikan yaitu sebagai bahan untuk mengembangkan ide, sebagai peringatan, sebagai alat membangkitkan, motivasi dan rasa estetis, sebagai alat pendidikan preventiv.

8. Peta datar

Peta adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis dan simbol visual lainnya, sehingga dapat menggambarkan lokasi suatu tempat, luas, jarak antar tempat, dan keadaan dalam bentuk perbandingan dengan menggunakan skala tertentu. Pada biasanya digunakan sebagai media dalam pelajaran ilmu bumi atau ilmu pengetahuan sosial pada umumnya. Jenis- jenis peta ditinjau dari segi isinya terdiri dari peta keadaan alam, peta politik atau kenegaraan, peta ekonomi, peta ethologi dan peta sejarah.

Sedangkan ditinjau dari segi bentuknya, ada yang berbentuk tiga dimensi seperti peta timbul dan global, dan bentuk dua dimensi sebagai karya grafis seperti pada garis besar pada papan tulis, peta yang tetap yang dikenal dengan peta buta, peta dinding, dan kumpulan peta-peta berupa buku yang disebut atlas.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

- 1. Kelebihan media grafis.
 - a. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang di sampaikan,
 - b. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik,
 - c. Pembuatannya mudah dan harganya murah,
 - d. Memperbesar perhatian siswa,
 - e. Membantu mengatasi keterbatasan siswa.

2. Kelemahan media grafis :

- a. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks,
- b. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

RINGKASAN

Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkomunikasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata, dan gambar-gambar. Jenis-jenis media grafis diantaranya yaitu kartun, gambar sederhana, foto dan komik.

Media grafis termasuk media visual. Media grafis bertujuan untuk lebih menarik perhatian, memperjelas, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Media grafis juga berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Fungsi media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Saluran yang dipakainya menyangkut indera penglihatan.

Jenis-jenis media grafis ada 5 macam yang diantaranya, yaitu: bagan, grafik, poster, kartun dan komik. Keberhasilan penggunaan media ditentukan oleh tentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi.



BAB VI

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat yang sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran, kita terkadang asal memilih dan menggunakannya begitu saja tanpa kita tahu apakah media yang kita gunakan sudah sesuai atau tidak dengan tujuan pembelajaran.

Media pendidikan sebelum digunakan secara luas perlu dievaluasi terlebih dahulu, baik dari segi isi materi, segi edukatif, maupun segi teknis permediaan, sehingga media tersebut memenuhi persyaratan sebagai media pendidikan. Evaluasi media dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat atau diproduksi dapat mencapai tujuan yang ditetapkan atau tidak.

Hal ini penting untuk diperhatikan dan dilakukan karena banyak orang yang beranggapan bahwa sekali mereka membuat media pasti baik. Untuk itu perlu dibutuhkan dengan cara menguji dan mengevaluasi media pembelajaran yang akan digunakan.

Selain itu, belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap diri manusia. Proses itu sendiri terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja yang pastinya akan dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Contoh faktor itu adalah media pembelajaran yang merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat terjadinya proses belajar. Media-media itulah untuk dievaluasi yang penjabarannya akan sedikit dijelaskan dalam makalah ini.

1. Tujuan Evaluasi Media

Media pendidikan sebelum digunakan secara luas perlu dievaluasi terlebih dahulu, baik dari segi isi materi, segi edukatif, maupun segi teknis permediaan, sehingga media tersebut memenuhi persyaratan sebagai media pendidikan. Evaluasi media dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat atau diproduksi dapat mencapai tujuan yang ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk diperhatikan dan dilakukan karena banyak orang yang beranggapan bahwa media mereka membuat media pasti baik. Untuk itu perlu dibutuhkan dengan cara menguji Tujuan Evaluasi Media Pendidikan Dalam buku pedoman evaluasi media pendidikan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (1988/1989) dinyatakan bahwa evaluasi media mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Memberikan pedoman kepada instansi pemerintah dalam mengadakan media pendidikan yang bermutu.
- b. Memberikan pedoman kepada guru dalam membuat media pendidikan yang bermutu.
- c. Memberikan pedoman kepada produsen dalam memproduksi media pendidikan yang bermutu.
- d. Melindungi sekolah dari penggunaan media pendidikan yang tidak dapat dipertanggungjawabkan dari segi teknis kependidikan. Evaluasi media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang

dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien.

Apabila media dirancang sebagai bagian integral dari proses pengajaran, ketika mengadakan evaluasi terhadap pengajaran itu sudah termaksud pula evaluasi terhadap media yang digunakan. Data empiris yang berkaitan dengan media pengajaran secara umum bersumber dari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

- a. Apakah media pengajaran yang digunakan efektif
- b. Dapatkah media pengajaran itu diperbaiki dan ditingkatkan
- c. Apakah media pengajaran itu efektif dari segala biaya dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa?
- d. Kriteria apa yang digunakan untuk memilih media pengajaran itu?
- e. Apakah isi pengajaran sudah tepat disajikan dengan media itu?
- f. Apakah prinsip-prinsip utama penggunaan media yang dipilih telah diterapkan?
- g. Apakah media pengajaran yang dipilih dan digunakan benar-benar menghasilkan hasil belajar yang direncanakan?
- h. Bagaimana sikap siswa terhadap media pengajaran yang digunakan?

Tujuan evaluasi media pengajaran berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan di atas, yaitu:

Mentukan apakah media pengajaran itu efektif.

- a. Menentukan apakah media itu dapat diperbaiki atau ditingkatkan.
- b. Menetapkan apakah media itu cost-effective dilihat dari hasil belajar siswa.

- c. Memilih media pengajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar di dalam kelas.
- d. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media itu.
- e. Menilai kemampuan guru menggunakan media pengajaran.
- f. Mengetahui apakah media pengajaran itu benar-benar memberi sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan.
- g. Mengetahui sikap siswa terhadap media pengajaran.

Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelas dan kelompok interviu perorangan, observasi mengenai perilaku siswa, dan evaluasi media yang telah tersedia. Kegagalan mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan tentu saja merupakan indikasi adanya ketidak beresan dalam proses

pengajaran khususnya penggunaan media pengajaran. Dengan melakukan diskusi bersama siswa, kita mungkin dapat memperoleh informasi bahwa siswa, misalnya, lebih menyenangi belajar mandiri daripada belajar dengan media pilihan kita. Atau, siswa tidak menyukai penyajian materi pelajaran kita dengan menggunakan media transparasi, dan mereka merasa bahwa mereka akan dapat belajar lebih banyak lagi jika pelajaran itu disajikan melalui video atau film. Evaluasi bukanlah akhir dari siklus pengajaran, tetapi ia merupakan awal dari suatu siklus pengajaran berikutnya.

Walker & Hess (1984:206) memberikan kriteria dalam mereviu perangkat lunak media pengajaran yang berdasarkan kepada kualitas.

Prosedur/Tahapan-Tahapan Evaluasi Media Pembelajaran

1. Evaluasi Satu Lawan Satu

Evaluasi media tahap satu lawan satu atau yang disebut dengan istilah one to one evaluation, dilaksanakan dengan Anda

memilih dua orang atau lebih siswa yang dapat mewakili populasi target dari media yang Anda buat. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu anda disain untuk belajar mandiri, biarkan mereka mempelajarinya sementara anda mengamatinya. Kedua orang siswa yang anda pilih tersebut hendaknya satu orang dari populasi target yang kemampuan umumnya sedikit di bawah rata-rata dan satu orang lagi di atas rata-rata.

Prosedur pelaksanaan evaluasi media tahap satu lawan satu ini adalah sebagai berikut:

- a. Jelaskan kepada siswa bahwa Anda sedang merancang suatu media baru dan Anda ingin mengetahui bagaimana reaksi mereka terhadap media yang Anda buat tersebut;
 - b. Lalu sampaikan kepada mereka bahwa apabila nanti mereka berbuat salah, hal tersebut bukanlah karena kekurangan mereka tetapi karena kurang sempurnaan media tersebut, sehingga perlu diperbaiki;
2. Usahakan agar mereka bersikap relaks dan bebas mengemukakan pendapatnya tentang media tersebut;
 3. Selanjutnya berikan tes awal untuk mengetahui. Sejauh mana kemampuan dan pengetahuan siswa terhadap topik yang dimediasikan.
 4. Sajikan media dan catat berapa lama waktu yang Anda butuhkan atau dibutuhkan siswa untuk menyajikan/mempelajari media tersebut. Catat pula bagaimana reaksi siswa dan bagian-bagian yang sulit untuk dipahami; apakah contoh-contohnya, penjelasannya, petunjuk-petunjuknya, ataukah yang lain;
 5. Berikan tes yang mengukur keberhasilan media tersebut (post test); dan
 6. Analisis informasi yang terkumpul.

Secara sederhana langkah evaluasi media “satu lawan satu” dapat digambarkan sebagai berikut:

Beberapa informasi yang dapat anda diperoleh melalui kegiatan ini antara lain: Kesalahan pemilihan kata atau uraian-uraian yang tak jelas, Kesalah dalam memilih lambang-lambang visual, Kurangnya contoh, Terlalu banyak atau sedikitnya materi, Urutan penyajian yang keliru, Pertanyaan atau petunjuk kurang jelas,

Tujuan tak sesuai dengan materi dan sebagainya. Jumlah dua orang untuk kegiatan ini adalah jumlah minimal. Setelah selesai, anda bisa mencobakannya kepada beberapa orang siswa yang lain dengan prosedur yang sama. Anda dapat juga mencobakannya kepada ahli bidang studi (content expert). Mereka seringkali memberikan umpan balik yang bermanfaat. Atas dasar data atau informasi dari kegiatan-kegiatan tersebut di atas akhirnya revisi dilakukan sebelum media dicobakan ke kelompok kecil

1. Evaluasi Kelompok Kecil

Pada tahap ini media perlu dicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Kalau media tersebut anda buat untuk siswa kelas I SMP maka pilihlah 10-20 orang siswa dari kelas I SMP. Mengapa jumlahnya tersebut? Sebab kalau kurang dari 10 data yang anda peroleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya bila lebih dari 20 data atau informasi yang anda peroleh melebihi yang anda perlukan akan kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil.

Siswa yang anda pilih dalam kegiatan ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa-siswa yang kurang pandai, sedang dan pandai; laki-laki dan perempuan; berbagai usia dan latar belakang.

Prosedur yang perlu ditempuh adalah:

1. Jelaskan bahwa media tersebut berada pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk menyempurnakannya;
2. Berikan tes awal (pretest) untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa tentang topik yang dimediasi;

Sajikan media atau minta kepada siswa untuk mempelajari media tersebut; Catat waktu yang diperlukan dan semua bentuk umpan balik (langsung ataupun tak langsung) selama penyajian media;

Berikan tes untuk mengetahui sejauh mana tujuan bisa tercapai (post test); Bagikan kuesioner dan minta siswa untuk mengisinya. Apabila mungkin adakan diskusi yang mendalam dengan beberapa siswa. Beberapa pertanyaan yang perlu didiskusikan antara lain: Menarik tidaknya media tersebut, Apa sebabnya; Mengerti tidaknya siswa akan pesan yang disampaikan; Konsisten tujuan dan materi program; Cukup tidaknya atau jelas tidaknya latihan dan contoh yang diberikan. Apabila pertanyaan-pertanyaan tersebut telah ditanyakan lewat kuesioner, informasi yang lebih detail dan jauh dapat dicari lewat diskusi ini; dan Analisis data-data yang terkumpul... Atas dasar umpan balik semua ini media disempurnakan. Langkah evaluasi media "evaluasi kelompok kecil" tersebut secara sederhana dapat digambarkan sebagai berikut:

2. Evaluasi Lapangan

Evaluasi lapangan atau field evaluation adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu Anda lakukan. Usahakan memperoleh situasi yang semirip mungkin dengan situasi sebenarnya. Setelah melalui dua tahap evaluasi di atas tentulah media yang kita buat sudah mendekati kesempurnaannya. Namun dengan itu masih harus dibuktikan. Lewat evaluasi lapangan inilah kebolehan media yang kita buat itu diuji. Pilih sekitar 30 orang siswa dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang

jenis kelamin, usia, kemajuan belajar dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

Suatu hal yang perlu dihindari baik untuk dua tahap evaluasi terdahulu maupun lebih-lebih lagi untuk tahap evaluasi lapangan adalah apa yang disebut efek halo (hallo effect). Situasi seperti muncul apabila media kita cobakan pada kelompok responden yang salah. Maksudnya apabila kita membuat program film bingkai lalu mencobakannya kepada siswa-siswa yang belum pernah melihat program film bingkai, atau transparansi, OHP dan film kepada siswa-siswa yang belum pernah memperoleh sajian dengan transparansi atau melihat film. Pada situasi seperti ini informasi yang anda peroleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebaruan tersebut sehingga kurang dapat dipercaya.

Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

Mula-mula pilih siswa-siswa yang benar-benar mewakili populasi target, kira-kira 30 orang siswa. Usahakan agar mereka mewakili berbagai tingkat kemampuan dan keterampilan siswa yang ada. Tes kemampuan awal perlu dilakukan bila karakteristik siswa belum diketahui. Atas dasar itu pemilihan siswa dilakukan. Tetapi bila kita kenai benar siswa-siswa yang akan dipakai dalam uji coba tak perlu tes itu dilakukan;

1. Jelaskan kepada mereka maksud uji lapangan tersebut dan apa yang anda harapkan pada akhir kegiatan. Pada umumnya siswa tak terbiasa untuk mengeritik bahan-bahan atau media yang diberikan, karena mereka beranggapan sudah benar dan efektif. Usahakan mereka bersikap relaks dan berani mengemukakan penilaian. Jauhkan sedapat mungkin perasaan bahwa uji coba ini menguji kemampuan mereka;
2. Berikan tes awal untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan keterampilan mereka terhadap topik yang dimediasikan;
3. Sajikan media tersebut kepada mereka. Bentuk penyajiannya tentu sesuai dengan rencana pembuatannya: Untuk prestasi

- kelompok besar, untuk kelompok kecil atau belajar mandiri;
4. Catat semua respon yang muncul dari siswa selama sajian. Begitu pula waktu yang diperlukan;
 5. Berikan tes untuk mengukur seberapa jauh pencapaian hasil belajar siswa setelah sajian media tersebut. Hasil tes ini (post test) dibandingkan dengan hasil tes pertama (pre test) akan menunjukkan seberapa efektif dan efisien media yang anda buat tersebut;

Berikan kuesioner untuk mengetahui pendapat atau sikap mereka terhadap media tersebut dan sajian yang diterimanya; dan ringkas dan analisislah data-data yang anda peroleh dengan kegiatan- kegiatan tadi: kemampuan awal, skor tes awal dan tes akhir, waktu yang diperlukan, perbaikan bagian-bagian yang sulit, dan pengayaan yang diperlukan, kecepatan sajian dan sebagainya. Atas dasar itu media diperbaiki dan semakin disempurnakan. Demikianlah, dengan ketiga tahap evaluasi tersebut dapatlah dipastikan kebenaran efektivitas dan efisiensi media yang kita kembangkan.

2. Kriteria Penilaian

Ahli bidang studi dan ahli media dalam melakukan evaluasi perlu mempertimbangkan kriteria penilaian/evaluasi. Kriteria penilaian dimaksud merupakan pedoman penilai dalam melaksanakan penilaian media pendidikan baik yang berkait dengan software (perangkat lunak) maupun hardware (perangkat keras). Kriteria Penilaian Perangkat Lunak (software) Kriteria penilaian perangkat lunak (software) media pendidikan dibagi menjadi dua bagian yaitu kriteria penilaian yang menyangkut fisik perangkat lunak dan kriteria penilaian yang menyangkut isi perangkat lunak. Contoh kriteria:

1. Kriteria Fisik Perangkat Lunak
 - a. Kriteria penilaian fisik program kaset audio

1. Setiap program kaset audio disertai buku penyerta petunjuk pemakaian.
 2. Menggunakan pita (kaset) standar/bermutu.
 3. Menggunakan pita (kaset) ukuran C 60 atau C 90.
 4. Disertai lembar evaluasi.
 5. Memiliki kantong (wadah) untuk melindungi buku penyerta, pita (kaset audio), dan lembar evaluasi.
 6. Kaset dan kantong diberi label yang memuat judul, sasaran, bidang studi, dan durasi/lama putar.
- b. Kriteria Penilaian Fisik Program Slide
- a. Setiap program slide disertai buku penyerta/petunjuk pemakaian.
 - b. Menggunakan film positif berwarna ukuran 35 mm (standar)
 - c. Menggunakan bingkai (frame) standar dan bermutu
 - d. Setiap bingkai diberi judul program dan nomor urut dari program tsb.
 - e. Setiap frame dimasukkan ke dalam slide file.
 - f. Disertai dengan lembar evaluasi
 - g. Memiliki kantong untuk melindungi buku penyerta, slide,
 - h. dan lembar evaluasi.
 - i. Kantong program memiliki label yang memuat judul, sasaran, bidang studi, dan durasi.
- c. Kriteria Penilaian Fisik Program Video/VCD
- Setiap program video disertai dengan buku petunjuk pemakaian/ penyerta.
- a. Menggunakan pita (kaset) video yang standar dan bermutu
 - b. Pada setiap pita (kaset) video dicantumkan judul program, bidang studi, dan sasaran.
 - c. Pada setiap pita (kaset) video disertai dengan tanda lolos sensor

- d. Disertai dengan lembar evaluasi
- e. Memiliki kantong untuk tempat untuk melindungi buku penyerta, pita (kaset) video, lembar evaluasi.
- f. Setiap kantong program memiliki label yang memuat judul, sasaran, bidang studi, dan durasi.
- g. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran
- h. Nilai Praktis Media Pembelajaran
- i. Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

RINGKASAN

Evaluasi media pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Evaluasi media pembelajaran tersebut diantaranya bertujuan untuk memberikan pedoman kepada instansi pemerintah, guru, produsen dalam mengadakan, membuat dan memproduksi media pendidikan yang bermutu, dan melindungi sekolah dari penggunaan media pendidikan yang tidak dapat dipertanggungjawabkan dari segi teknis kependidikan.

Untuk mencapai media pembelajaran yang efektif, diperlukan media yang sesuai dengan tujuan, tepat dengan pelajaran, praktis, luwes, dan keterampilan pengguna.

Mengenai cara mengevaluasi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Untuk evaluasi formatif lebih menekankan pada evaluasi penggunaan media baru untuk siswa dengan mengetahui efektifitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Sedangkan evaluasi sumatif terfokus pada kepatutan suatu penggunaan media tertentu.

Kriteria-kriteria dalam melakukan evaluasi juga perlu dipertimbangkan. Kriteria tersebut dapat mencakup kriteria evaluasi perangkat lunak dan kriteria evaluasi perangkat keras.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Sadiman, 1996 , *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press.
- Asnawir dan Usman, Basyiruddin, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Asyhar, Rayandra, 2010, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada.
- Azhar Arsyad, 2003, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kemp, Jerold, E. 1975, *Planning and Producing Audio-Visual Materials*, Crowell Harper and Row, Publisher, New York,
- Machmud, Hadi, 2006, *Media Pembelajaran*, cet. 1. Kendari: Istana Profesional.
- Nata, Abuddin, 2011, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Sadiman Arief, 1996 , *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press.
- Sadiman, A. S. 2011, *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada dan Pustekkom Dibud.
- Sadiman, Arief S. 1984, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.

- Slameto, 2003, *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta, PT Rineka Cipta
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad, 2002, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sundayana, Rustina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika* Bandung : Alfabeta
- Susilana, Rudi, dan Riyana, Cepi, 2009, *Media Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Usman, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, cet. I.

BIODATA PENULIS



Dr. Sukamto, M.Pd., kelahiran Trenggalek 12 Mei 1963. Alamat rumah Perumahan Bumirejo Permai N2, Kabupaten Lumajang Indonesia. Beberapa karya yang dihasilkan oleh penulis adalah “Pengaruh Strategi Pembelajaran Problem Posing dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar IPA SD di Kabupaten Lumajang” (*disertasi*) dan karya-karya jurnal ilmiah tentang “Konsep Pemikiran Taqiyudin An-Nabhani tentang Kepribadian Islam dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling Islam Pengalaman Penulis Dinas Guru Sekolah Dasar (SD), Kepala Sekolah SD, Pengawas SD.” Kepala Bidang Pendidikan Dasar Dindik lumajang, Sekertaris Dinas Kominfo Lumajang serta Kepala Dinas Kominfo.

Riwayat pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Pendidikan Guru (SPG) Trenggalek, S1 STKIP PGRI Lumajang, S2 Universitas PGRI Adibuana Surabaya (S2) Jurusan Teknologi Pembelajaran, S3 Universitas Negeri Malang (S3) jurusan Teknlogi Pembelajaran.

Pengalaman mengajar di Sekolah Tinggi Islam Blambangan Banyuwangi (BWI), IKIP PGRI Jember, dan Universitas Terbuka (UT) Jember.

MEDIA

— dan —

TEKNOLOGI PEMBELARAN

Buku ini merupakan karya pertama bagi penulis. Adapun topik yang dibahas di dalam buku ini adalah mengenai Media Pembelajaran. Buku ini memperdalam pengetahuan kita tentang pemilihan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Buku ini pantas untuk dibaca oleh kalangan pembelajar, baik tenaga pendidik maupun anak didik untuk mendukung proses belajar-mengajar yang efektif dan menyenangkan.