

MEDIA PEMBELAJARAN



**RAHMI MUDIA ALTI, PUTRI TIPA ANASI, DUMARIS E. SILALAH,
LINA ARIFAH FITRIYAH, HAFIDHAH HASANAH, MUH. RIJALUL AKBAR,
TEGUH ARIFianto, ILHAM KAMARUDDIN, HERMAN,
EVA NURUL MALAHAYATI, SRI HAPSARI, WINDA JUBAIDAH,
WANDA NUGROHO YANUARTO, RIFKA AGUSTIANTI, ANDRI KURNIAWAN**

MEDIA PEMBELAJARAN

**RAHMI MUDIA ALTI
PUTRI TIPA ANASI
DUMARIS E. SILALAH
LINA ARIFAH FITRIYAH
HAFIDHAH HASANAH
MUH. RIJALUL AKBAR
TEGUH ARIFianto
ILHAM KAMARUDDIN
HERMAN
EVA NURUL MALAHAYATI
SRI HAPSARI
WINDA JUBAIDAH
WANDA NUGROHO YANUARTO
RIFKA AGUSTIANTI
ANDRI KURNIAWAN**



PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

MEDIA PEMBELAJARAN

Penulis :

Rahmi Mudia Alti
Putri Tipa Anasi
Dumaris E. Silalahi
Lina Arifah Fitriyah
Hafidhah Hasanah
Muh. Rijalul Akbar
Teguh Arifianto
Ilham Kamaruddin
Herman
Eva Nurul Malahayati
Sri Hapsari
Winda Jubaidah
Wanda Nugroho Yanuarto
Rifka Agustianti
Andri Kurniawan

ISBN : 978-623-5383-01-9

Editor: Tri Putri Wahyuni, S.Pd

Penyunting: Ari Yanto, M.Pd

Desain Sampul dan Tata Letak : Handri Maika Saputra, S.ST

Penerbit :PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI

Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi :

Jl. Pasir Sebelah No. 30 RT 002 RW 001
Kelurahan Pasie Nan Tigo Kecamatan Koto Tengah
Padang Sumatera Barat
Website : www.globaleksekutifteknologi.co.id
Email : globaleksekutifteknologi@gmail.com

Cetakan pertama, Mei 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis Panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa karena hanya atas perkenanNya sehingga buku dengan judul “Media Pembelajaran” dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyadari penyelesaian buku ini juga tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, untuk itu penulis ucapkan terima kasih. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca guna menjadi acuan agar penulis bisa menjadi lebih baik lagi di masa mendatang.

Semoga buku ini dapat menambah wawasan para pembaca dan bisa bermanfaat untuk perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan.

Padang, Mei 2022
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB 1 KEDUDUKAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN.....	1
1.1 Pengertian Media Pembelajaran	1
1.2. Macam-macam Media Pembelajaran	3
1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	4
1.4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	4
BAB 2 KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN.....	8
2.1 Pendahuluan	8
2.2 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.3 Ciri-Ciri, Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran	9
2.3.1 Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	9
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.3.3 Kegunaan Media Pembelajaran	12
2.3.4 Kedudukan Media dalam Pembelajaran.....	14
2.4 Pemanfaatan dan Keterbatasan Media Pembelajaran.....	15
2.4.1 Pemanfaatan Media Pembelajaran	15
2.4.2 Keterbatasan Media Pembelajaran.....	16
BAB 3 LANDASAN MEDIA PEMBELAJARAN	18
3.1 Pendahuluan	18
3.2 Peran Media Dalam Pembelajaran	19
3.3 Media Dalam Pembelajaran Sebagai Instrumen	21
3.4 Landasan Media Dalam Pembelajaran.....	23
3.4.1 Landasan Filosofis.....	24
3.4.2 Landasan Historis.....	25
3.4.3 Landasan Psikologis	25
3.4.4 Landasan Teknologi.....	26
3.4.5 Landasan Empiris	27
BAB 4 KLASIFIKASI MEDIA BERDASARKAN PERSEPSI INDRA DAN PENGGUNAANNYA.....	29
4.1 Daya Serap Indra	29
4.2 Klasifikasi Media Berdasarkan Persepsi Indra.....	32
4.3 Kriteria Penggunaan Media Pembelajaran Berdasarkan Persepsi Indra	34
4.4 Tujuan dan Manfaat Media Audio-Visual.....	36

4.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio-Visual.....	37
BAB 5 BENDA ASLI DAN BUKAN ASLI SEBAGAI MEDIA	
PEMBELAJARAN	40
5.1 Pendahuluan	40
5.2 Pengertian dan Macam-Macam Media.....	41
5.3 Media Asli dan Bukan Asli.....	42
5.3.1 Pengertian Media Asli dan Bukan Asli	42
5.3.2 Contoh Media Asli dan Bukan Asli.....	44
5.3.2 Manfaat Media Asli dan Bukan Asli	47
5.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Benda Asli dan Bukan Asli.....	48
BAB 6 MEDIA GRAFIS	52
6.1 Pengertian Media Grafis.....	52
6.2 Ciri dan Manfaat Media Grafis	53
6.3 Jenis Media Pembelajaran Grafis.....	53
6.3.1 Gambar.....	54
6.3.2 Ilustrasi	54
6.3.3 Sketsa.....	55
6.3.4 Lukisan.....	55
6.3.5 Komik.....	55
6.3.6 Karikatur	56
6.3.7 Foto.....	56
6.3.8 Kaligrafi.....	56
6.3.9 Bagan.....	56
6.3.10 Diagram.....	57
6.3.11 Grafik (<i>Chart</i>).....	57
6.3.12 Kurva	57
6.3.13 Tabel.....	57
6.3.14 Poster	58
6.3.15 Peta.....	58
6.3.16 Peta Pikiran (<i>Mind Map</i>).....	58
6.3.17 Infografik (infografis).....	58
6.3.18 <i>Flash Card</i> (Kartu Kilas).....	59
6.3.19 Slide.....	59
6.3.20 <i>Strip Story</i>	59
6.3.21 <i>Storyboard</i>	60
6.3.22 Lembar Kerja (<i>Work Sheet</i>).....	60
6.4 Pengembangan Media Grafis (Visual).....	60
BAB 7 MEDIA VISUAL	63

7.1 Pendahuluan	63
7.2 Visual Menurut Para Ahli	63
7.3 Unsur Visual	64
7.4 Fungsi Media Visual	65
7.5 Prinsip Pemakaian Media Visual	66
7.6 Kekurangan Media Visual	67
7.7 Kelebihan Media Visual	67
7.8 Jenis – Jenis Media Visual	68
7.8.1 Media Proyeksi	68
8.8.2 Media Tidak Diproyeksikan	71
BAB 8 MEDIA PROYEKSI	73
8.1 Pendahuluan	73
8.2 Pengertian Media Proyeksi	74
8.3 Jenis-jenis media proyeksi	77
8.4 Mengembangkan Media Proyeksi	84
BAB 9 PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN	87
9.1 Pendahuluan	87
9.2 Cara Memilih Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran	88
9.3 Tujuan Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran	88
9.4 Teknik dalam prosedur pemilihan media pembelajaran	89
9.5 Langkah – Langkah dalam Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran	93
9.6 Faktor – Faktor Yang Memengaruhi Diadakannya Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran	94
9.7 Tips Memilih Media Pembelajaran	96
9.8 Kesimpulan	99
BAB 10 PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN	102
10.1 Pendahuluan	102
10.2 Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran	103
10.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	110
BAB 11 ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN	119
11. 1 Pendahuluan	119
11.2 Hakikat Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran	123
11.3 Tujuan	125
11.4 Langkah Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran	126
11.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	129
BAB 12 MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN	133

12.1 Pendahuluan	133
12.2 Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran	134
12.3 Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran Media Pembelajaran	135
12.4 Prinsip Penerapan Media Pembelajaran	138
12.5 Langkah-langkah Mendesain Media Pembelajaran	140
12.5.1 Perangkat dan Klasifikasi Media Pembelajaran	140
12.5.2 Rancangan Penyusunan Desain Media Pembelajaran	143
BAB 13 MEMPRODUKSI MEDIA PEMBELAJARAN.....	146
13.1 Pendahuluan	146
13.2 Produksi Media Gambar dan OHP.....	147
13.2.1 Media Gambar Cetak.....	147
13.2.2 Plastik Transparan	147
13.3 Produksi Audio	148
13.3.1 Studio Produksi.....	148
13.3.2 Pelaksana Produksi	148
13.4 Produksi Film Bingkai.....	150
13.4.1 Jenisnya	150
13.4.2 Alat yang dipergunakan.....	150
13.4.3 Pelaksanaan Produksi.....	151
13.4.4 Merekam Narasi.....	152
13.5 KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	152
13.5.1 Kesimpulan	152
13.5.2 Saran.....	153
BAB 14 MEMANFAATKAN DAN MENGELOLA MEDIA PEMBELAJARAN	156
14.1 Urgensi Media Pembelajaran.....	156
14.2 Memanfaatkan Media Pembelajaran	158
14.3 Mengelola Media Pembelajaran	159
14.3.1 Perencanaan Media Pembelajaran.....	159
14.3.2 Pengorganisasian Media Pembelajaran.....	159
14.3.3 Pelaksanaan Pengelolaan Media Pembelajaran	160
14.3.4 Evaluasi Pengelolaan Media Pembelajaran	160
14.4 Cara Pemilihan Media Pembelajaran	161
14.4.1 Model Pemilihan Media	161
14.4.2 Alasan Pemilihan Media	161
14.4.3 Kriteria Pemilihan Media	162
14.5 Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran	163

14.6 Strategi Pemilihan Media Pembelajaran	165
14.6.1 Tahap Persiapan	165
14.6.2 Tahap Pelaksanaan/ Penyajian	165
14.6.3 Tahap Tindak lanjut	166
BAB 15 EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN	168
15.1 Pengertian Media Pembelajaran	168
15.2 Fungsi Media Pembelajaran	169
15.3 Evaluasi Media Pembelajaran	169
15.4 Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran.....	171
15.5 Macam - macam dan Prosedur Evaluasi Media Pembelajaran	172

BIODATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peran Media Dalam Pembelajaran	21
Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1946.....	30
Gambar 3. Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1969.....	31
Gambar 3. Contoh Benda Asli (Bangau di danau)	43
Gambar 4. Contoh benda bukan Asli (awetan kucing)	43
Gambar 5. Contoh Benda Bukan Asli (awetan kelelawar)	44
Gambar 6. Contoh Benda Asli (alga dan batu karang di laut)	45
Gambar 7. Contoh Benda Bukan Asli (awetan tanaman)	46
Gambar 8. Skema Pembuatan Media Herbarium	47
Gambar 9. Pembuatan Media Herbarium.....	48
Gambar 10. Contoh Sketsa Produk	56
Gambar 11. Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	157
Gambar 12. Salah Satu Contoh Media Pembelajaran Berupa Video.....	162

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Media Asli	49
Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Bukan Asli	50
Tabel 3. Ciri dan Manfaat Media Pembelajaran Grafis	54
Tabel 4. Bentuk Media Visual	67
Tabel 5. Format Evaluasi Media	127
Tabel 6. Contoh penyusunan poin 2, 3 dan 4 untuk mata pelajaran Agama Islam	143

BAB 1 KEDUDUKAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Oleh Rahmi Mudia Alti

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Medium (Jamak: Media) berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, atau sesuatu yang bisa menghubungkan informasi (Yaumi, 2018). Dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, media adalah instrumen yang sangat strategis. Keberadaanya secara langsung bisa menjelaskan hal tertentu buat siswa. Oemar Hamalik berpendapat bahwa media merupakan perlengkapan, tata cara, serta metode yang dipakai buat mengaktifkan komunikasi serta interaksi antara guru serta siswa dalam aktivitas pembelajaran di sekolah (Hamalik, 1989). Belajar merupakan sebuah proses perubahan pada kepribadian manusia yang ditampilkan dalam bentuk peningkatan kuantitas dan kualitas tingkah laku seperti peningkatan pemahaman, keterampilan, daya pikir, kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan kemampuan lainnya (Ekayani, 2017)

Media ialah bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual beserta seluruh wujud serta saluran yang digunakan buat menyalurkan pesan ataupun informasi (Gandana, 2019). Media bisa menunjang mengantarkan informasi dari guru kepada siswa maupun kebalikannya, oleh sebab itu media merupakan komponen pendukung keberhasilan proses belajar di bangku pendidikan. Efisiensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai jika media digunakan secara kreatif dalam pembelajaran (Khairani & Febrinal, 2016). Dalam proses Pendidikan, pembelajaran yakni sesuatu yang memiliki keterkaitan yang sangat kuat sehingga tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya (Darmadi, 2017).

Ada berbagai aspek yang saling berkaitan dalam sistem pendidikan. Aspek tersebut ialah: tujuan pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran dilakukan sebagai upaya untuk memfasilitasi peserta didik sehingga diperoleh tujuan pembelajaran (Rusli, 2017). Aspek teknis dan alat (media) adalah komponen yang terintegrasi dengan komponen lain yang berfungsi sebagai jalan untuk menjelaskan konsep atau teori pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, media merupakan komponen vital untuk menunjang pemahaman peserta didik.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipahami dalam penggunaan media pembelajaran yang pertama adalah mengetahui bentuk dan kegunaan media pembelajaran, bagaimana kriteria menentukan dan memakai media pembelajaran, dan bagaimana kelanjutan (*follow up*) pemakaian media dalam aktivitas belajar. Hal kedua, untuk keperluan pengajaran, terutama untuk penggunaan media dua dimensi atau media grafis dan beberapa media tiga dimensi dan media proyeksi guru sangat disarankan untuk terampil membuat dan menggunakan media pengajaran tersebut. Ketiga, guru harus memiliki wawasan dan kemampuan dalam mengukur kelancaran pemakaian media dalam proses belajar mengajar (S & Rohani, 2018).

Media merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Keberadaan media dapat memberikan pemahaman langsung kepada peserta didik. Materi yang bersifat abstrak dapat lebih mudah disampaikan dengan adanya media pembelajaran. Selain itu, pembelajaran dapat berlangsung lebih hidup dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas serta meningkatkan kemandirian belajar.

Dengan majunya teknologi di berbagai sisi kehidupan, terdapat beragam opsi media interaktif yang bisa dipakai. Dengan kondisi seperti itu, guru harus *capable* mengembangkan media untuk aktivitas belajar mengajar yang relevan dengan ketentuan kurikulum, yaitu dengan menggunakan secara efektif

dan efisien media teknologi pembelajaran yang sudah disiapkan oleh sekolah (Ermawita & Nasution, 2022).

Selain itu, terdapat beberapa *hardware* dan *software* sebagai ragam dari perkembangan teknologi pembelajaran yang bisa terus diikuti, digunakan, dan dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran serta mencapai efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar (Lubis & Ikhsan, 2015).

1.2. Macam-macam Media Pembelajaran

Media dapat dikelompokkan menurut karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaannya, sebagai berikut:

1. **Menurut karakteristiknya**, media bisa dikelompokkan menjadi:
 - a. Media audio, prinsip penggunaan media ini adalah dengan cara didengarkan, media ini hanya menghasilkan suara, sama dengan radio ataupun rekaman audio.
 - b. Media audio visual, media ini dengan memproduksi unsur suara sehingga dapat didengarkan, dan memproduksi gambar sehingga bisa dilihat, contohnya video, film, *slide* suara dan yang lainnya. Fungsi dari media ini bisa disimpulkan lebih baik dan lebih memunculkan atensi, karena mempunyai unsur suara dan unsur gambar.
2. **Berdasarkan kapabilitas**, media bisa dikelompokkan menjadi:
 - a. Media yang mempunyai fungsi yang ekstensif dan serentak misalnya radio dan TV. Dengan media ini, peserta didik dapat memahami banyak hal secara bersamaan tanpa harus memakai tempat khusus.
 - b. Media yang mempunyai limitasi waktu dan ruang, sebagai contoh: *film slide*, *film*, video, dan lainnya.
3. **Berdasarkan cara penggunaannya**, media dapat dikelompokkan menjadi:
 - a. Media yang membutuhkan proyektor misalnya *film*, *slide*, dokumenter, dan sebagainya. Media ini memerlukan alat bantu proyeksi khusus misalnya *projector film* untuk mempresentasikan slide. *Over*

Head Projector (OHP) dipakai untuk menunjukkan kejelasan/kejernihan. Saat proyektor tidak tersedia, menyebabkan media tersebut tidak bisa dipakai.

- b. Media yang tidak membutuhkan proyektor contohnya gambar, potret, memo, *figure*, radio, dan sebagainya (Sanjaya, 2013).

1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa memperluas cara pandang, pemahaman, pengertian maupun pendapat manusia. Secara *general*, fungsi media pembelajaran adalah:

- a. Menjadikan penyajian pesan tidak terlalu verbalistik
- b. Memberikan solusi untuk limitasi waktu, tempat, dan kemampuan indra.
- c. Menumbuhkan *spirit* belajar, dan ikatan yang lebih antara peserta didik dan pendidik. (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Berdasarkan uraian tersebut dapat dirangkum pelbagai fungsi pemakaian media untuk aktivitas pembelajaran:

- 1) Penggunaan media dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih beragam, menyederhanakan pengutaraan teori, prinsip, ataupun filosofi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Impresi media pembelajaran menumbuhkan atensi dan keikutsertaan peserta didik siswa dalam aktivitas belajar.
- 3) Konsep-konsep dalam pembelajaran bisa lebih gampang dijelaskan dengan penggunaan media pembelajaran.

1.4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Fred Parcial menjelaskan setiap media pembelajaran memiliki kekuatan beserta kelemahan. Informasi yang berhubungan dengan kekuatan beserta kelemahan media menjadi faktor bagi pendidik supaya bisa meminimalisir kelemahan dari media yang dipakai serta menentukan pemilihan media berdasarkan kriteria yang diinginkan. Terdapat beberapa tolak ukur media pembelajaran, yaitu:

- a. Cocok dengan maksud yang ingin dicapai
Menentukan media dengan maksud instruksional telah ditetapkan menurut komponen psikologis, emotif, dan psikomotor.
- b. Ketepatan (Validitas)
Media harus benar dan jitu agar dapat mengakomodasi *content* pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai gejala, konsep, teori maupun abstraksi.
- c. Sensibilitas, fleksibilitas dan durabilitas
Waktu, kemampuan, dan kapasitas terkadang menjadi penghalang dalam tahap perancangan media tertentu, tetapi media yang membutuhkan dana waktu produksi yang terlalu lama tidak bisa dipastikan akan menjadi media yang paling baik.
- d. Guru harus terampil menggunakan media dalam aktivitas belajar mengajar.
- e. Mutu dan kualitas dalam perancangan media pembelajaran
- f. Penggunaan media harus sesuai taraf berfikir peserta didik. Media harus dapat mengakomodasi pemahaman dan tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Netriwati & Lena, 2017).

1.5 Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Beberapa pendapat mengenai kedudukan media, fungsi serta sumbangsuhnya dalam aktivitas belajar mengajar adalah:

- a. Media merupakan sesuatu yang akan diteruskan kepada tujuan atau penerima informasi.
- b. Penerapan media dalam proses pembelajaran berpegangan pada aturan ilmu komunikasi yang melingkupi lima komponen berikut.
 - *Who*, siapa yang menyampaikan? (tenaga pendidik, instruktur, mentor ataupun yang lainnya)
 - *What*, informasi apa yang disampaikan (dalam aktivitas belajar mengajar hal ini memiliki maksud sebagai teori, prinsip atau konsep yang akan dijelaskan).

- *Which channels*, (dengan sarana, tempat, ataupun media apa.)
- *To whom*, untuk siapa (murid atau siswa, ataupun orang lain)
- *What effects*, akibat ataupun pengaruh apa? (Mustika, 2015).

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, H., 2017. *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish,.
- Ekayani, P., 2017. Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), pp. 1-11.
- Ermawita & Nasution, H. N., 2022. Perancangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran. *Jurnal Education and development* , 10(1), pp. 438-444.
- Gandana, G., 2019. *Literasi ICT dan Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi.
- Hamalik, O., 1989. *Media pembelajaran*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Khairani, M. & Febrinal, D., 2016. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk macromedia flash materi tabung untuk SMP kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2).
- Lubis, I. R. & Ikhsan, J., 2015. Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2).
- Mustika, Z., 2015. Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang kondusif. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*, 1(1), pp. 60-73.
- Netriwati & Lena, M. S., 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Lampung: Permata Net.
- Rusli, M., 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. s.l.:Penerbit Andi.
- Sanjaya, W., 2013. *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- S, I. R. K.-K. & Rohani, 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*, 7(1), pp. 91-96.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H., 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Tengah: Pustaka Abadi.
- Yaumi, M., 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran* ., s.l.:Prenada Media.

BAB 2

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Putri Tipa Anasi

2.1 Pendahuluan

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Pustekom Depdikbud).

Pembelajaran adalah suatu proses dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Lefudin, 2017). Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas (Sanaky, 2013).

2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kondisi yang membuat pembelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain juga dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya: AECT (*Assoclation of Enducation and Comonication Technology*, 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering disebut mediator. Mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulal dari guru sampal kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah sarana untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

2.3 Ciri-Ciri, Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1986), pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektivan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

2.3.1 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya (Azhar Arsyad, 2005: 12).

Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, dan *film*. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya dapat diabadikan dengan rekaman video, sehingga bisa menjadi media pembelajaran. Ciri fiksatif ini amat penting bagi guru karena kejadian kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi berapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan peserta didik dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh peserta didik sejawat baik secara perorangan ataupun secara kelompok.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, proses kejadian manusia mulai dari pertemuan sel telur dengan sperma hingga lahir menjadi seorang bayi. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula

diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran memiliki banyak fungsi. Menurut Levie & Lentz (dalam Sanaky 2013:7), fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran, itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh

mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan melalui LCD dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

- b. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2.3.3 Kegunaan Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman, dkk. (2005: 17-18) menyampaikan kegunaan-kegunaan media pendidikan secara umum sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti:
 - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, *film*, radio, atau model.

- 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, *film*, *slide*, atau gambar.
 - 3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, *film*, foto, *slide* di samping secara verbal.
 - 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui *film*, gambar, *slide*, atau simulasi komputer.
 - 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, *film*, dan video.
 - 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk *film*, video, *slide*, atau simulasi komputer.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar; memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya; dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
 - e. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2.3.4 Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan sistem. Media merupakan bagian dari komponen sistem pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, media bukan hanya dipandang sebagai alat peraga atau alat bantu dalam mengajar bagi guru, dan bukan pula sebagai selingan mengajar, tetapi media merupakan bagian yang tak terpisahkan dari setiap kegiatan pembelajaran. Sehingga kedudukan media dalam pembelajaran merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri (Abu Yazid dkk, 2013).

Menurut Yusuf hadi Miarso (1984) penggunaan media dalam pembelajaran merupakan upaya membantu anak-anak untuk belajar, kalau perlu dengan cara individual (berinteraksi secara individual dengan media) dan secara berkelompok kecil dengan sesama teman kelas. Hal ini dapatlah dipahami bahwa media merupakan suatu sistem dalam pembelajaran itu sendiri. Sistem adalah sebagai suatu kesatuan dari berbagai elemen atau bagian-bagian yang mempunyai hubungan fungsional dan berinteraksi secara dinamis untuk mencapai hasil yang diharapkan (Pannen, 2005:5).

Kedudukan media dalam komponen pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan dapat diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Maka, kedudukan media dalam suatu pembelajaran sangatlah penting dan menentukan (Zahra Mustika, 2015). Dalam proses pembelajaran terdapat tingkatan proses aktivitas yang melibatkan keberadaan media pembelajaran, yaitu: (1) Tingkat pengolahan informasi, (2) Tingkat penyampaian informasi, (3) Tingkat penerimaan informasi, (4) Tingkat pengolahan informasi, (4) Tingkat respons dari siswa, (6) Tingkat diagnosis dari guru, (7) Tingkat penilaian dan (8) Dan tingkat penyampaian hasil. Terjadinya pengalaman belajar yang bermakna ini tidak terlepas dari peran media, terutama dari kedudukan dan fungsinya.

2.4 Pemanfaatan dan Keterbatasan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran maksudnya adalah kemampuan pembelajar mendayagunakan dan mengambil manfaat untuk kepentingan pembelajar semua media pembelajaran yang ada, baik yang digunakan di sekolah maupun yang ada di luar sekolah. Keterbatasan media pembelajaran adalah beberapa kelemahan yang dimiliki oleh media pembelajaran yang digunakan untuk diwaspadai dan diatasi kelemahannya.

2.4.1 Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran sekarang semakin canggih, seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran, seperti dapat membantu dalam mempercepat penyampaian materi, mempermudah daya kephahaman siswa, dan lain-lain. Secara lebih rinci manfaat penggunaan media pembelajaran adalah:

- a. Memberikan *feed back* untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan.
- b. Pokok bahasan bagi pembelajar yang lebih fungsional dan terasa manfaatnya bagi mereka.
- c. Memberikan pengalaman pengayaan (*enrichment*) secara langsung kepada pembelajar terhadap apa yang telah disampaikan oleh pembelajar.
- d. Membiasakan pembelajar untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang diajarkan, sehingga akan menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajar.
- e. Perasaan pembelajar akan terasa mendalam dalam dirinya dengan bertemunya konsep yang diajarkan pembelajar dengan yang didapatnya di luar sekolah.
- f. Secara tidak langsung pembelajar membiasakan mengadakan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan yang diperolehnya dari media pembelajaran di luar sekolah.

2.4.2 Keterbatasan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang juga mempunyai keterbatasan-keterbatasan:

- a. Pemakaian media pembelajaran hanya sebagai alat bantu, bukan pengganti guru.
- b. Media yang menggunakan listrik, maka sangat bergantung terhadap daya listrik tersebut.
- c. Terkadang ada juga media yang memerlukan adanya penataan ruangan yang khusus.
- d. Penggunaan media pembelajaran sangat sukar secara bervariasi.
- e. Mempersiapkan beberapa media pembelajaran memerlukan waktu cukup lama.
- f. Kalau terjadi kerusakan mendadak, sangat mengganggu dan tidak dapat digunakan untuk selanjutnya.
- g. Perlu adanya pemeliharaan yang ekstra hati-hati, khususnya yang bersifat elektronik, agar dapat digunakan dalam jangka waktu lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Amal, Noveri dan Eti Hayati. 2021. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Banten : UNPAM Press.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

BAB 3

LANDASAN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Dumaris E. Silalahi

3.1 Pendahuluan

Media memiliki peran penting dalam setiap lini kehidupan masyarakat. Hal ini berdasarkan konteks dan situasi bahwa masyarakat sedang berada pada era informasi dan era media. Informasi dapat tersalur ke berbagai pihak dengan cepat. Informasi yang disampaikan oleh informan melalui berbagai jenis media kepada penerima informasi atau receiver. Demikian hal peran media dalam pembelajaran sangat penting dan berkembang pesat. Pada awalnya pendidikan menggunakan media tulis sebagai saran pendidikan. Kemudian beralih kepada media cetak sebagai media pembelajaran. Selanjutnya hadirnya media komunikasi elektronik. Dan kini berkembang media pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi. Media pembelajaran berinovasi terus ke dalam bentuk multimedia (Haryono 2008).

Pengimplementasian multimedia dalam pembelajaran membawa dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dapat berjalan secara interaktif. Inovasi media pembelajaran menjadi berbasis web dan e-learning hal ini merambah keseluruhan jenjang pendidikan baik di perkotaan maupun di pedesaan. Setiap jenjang pendidikan menggunakan media web dan *e-learning* pada saat ini yang juga disebabkan adanya pandemi covid-19. Pandemi ini tidak dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran karena pendidikan tidak dapat berhenti begitu saja maka kehadiran media pembelajaran berbasis web merupakan solusi dari masalah yang melanda negeri Indonesia saat ini bahkan dunia. Hal ini sesuai dengan fungsi media dalam pembelajaran yaitu untuk menjadi solusi pada permasalahan pembelajaran.

3.2 Peran Media Dalam Pembelajaran

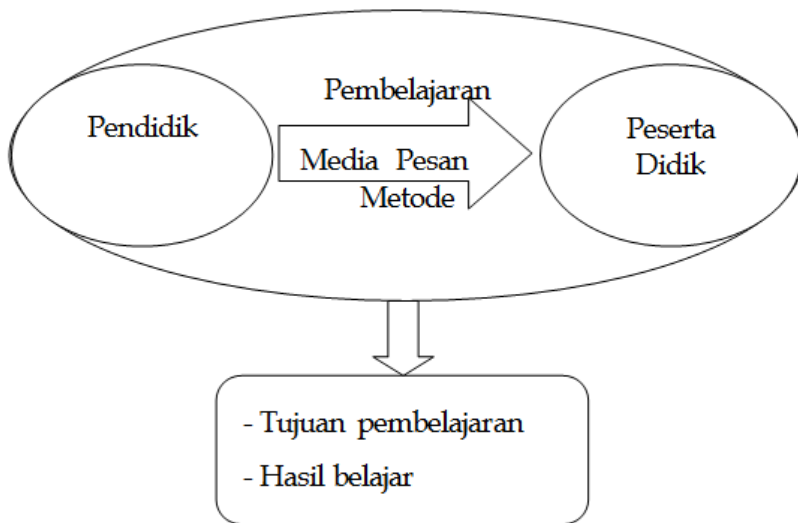
Pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan terhadap peserta didik. Pembelajaran adalah kegiatan formal maupun non-formal yang dilakukan pada sebuah instansi Pendidikan berdasarkan berbagai kaidah dan peraturan sebagai koridor untuk mencapai tujuan. Pembelajaran yang monoton bias saja terjadi baik di pembelajaran formal maupun non-formal. Diantara kedua jenis pembelajaran ini pembelajaran formal sering dikategorikan sebagai pembelajaran yang membosankan karena adanya jadwal dan tugas-tugas yang padat dan dibarengi dengan metode pembelajaran yang monoton. Dengan kondisi yang demikian maka peserta didik merasa terbebani dan bahkan dapat mengalami frustrasi. Untuk mengatasi hal yang demikian maka pembelajaran diupayakan dalam kondisi yang menarik. Pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik didominasi oleh kehadiran media. Media dapat disajikan dengan berbagai desain yang indah sehingga peserta didik merasa betah dan tertarik. Untuk menciptakan suasana yang demikian pendidik harus kreatif dan mengikuti perkembangan teknologi, seni dan budaya sesuai kebutuhan peserta didik yang sedang menerima pembelajaran. Termasuk perkembangan Bahasa yang memungkinkan penggunaan istilah-istilah yang up-to-date sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan minat belajar bagi peserta didik (Hasan, Muhammad.et.al, 2021).

Kualitas sebuah pembelajaran dikategorikan berhasil dengan tercapainya tujuan pembelajaran secara umum dan khusus. Dari *output* yang dapat terlihat dan dirasakan dengan real adalah peserta didik yang sukses menunjukkan bahwa dirinya memperoleh dan mengalami pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mengacu pada standard proses sesuai dengan system pendidikan pada peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses untuk mencapai kompetensi lulusan (Setyosari, 2014)

Kehadiran media pada pembelajaran dapat merubah peran peserta didik yang dulunya hanya sebagai penerima secara pasif kini dapat menjadi pelaku atau pelajar yang aktif. Peserta didik dapat bertindak dan berbuat sesuai dengan peran yang ada dalam media pembelajaran untuk dapat mengamati, mengalami, dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan. Dengan demikian perhatian peserta didik akan tertuju dan terpusat pada konten pembelajaran yang difasilitasi oleh kehadiran media. Pembelajaran demikian disebut dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*students centred learning*) telah beralih dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik saja (*teacher centred learning*). Penggunaan media dalam pembelajaran bukan hanya membuat pembelajaran yang menarik tetapi juga membuat proses pembelajaran efektif dan efisien serta tepat sasaran untuk mencapai *learning objective* yang telah ditetapkan dalam kurikulum sesuai dengan tingkat satuan pendidikan (Setyosari, 2014).

Media pembelajaran telah diketahui oleh pendidik sejak lama. Para Pendidik telah mengetahui dan memahami makna dan fungsi media pembelajaran secara teoritis namun sering terjadi implementasi media yang minim dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan intrinsik dan ekstrinsik pendidik. Intrinsik pendidik berupa kurangnya kreatifitas pendidik dan salah satu ekstrinsik adalah kurang fasilitas yang tersedia disekolah tempat mengajar. Penyusunan dan desain media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan peserta didik yang diajari agar ilmu pengetahuan yang di sampaikan dengan perantara media tersebut dapat tersalur tepat guna. Untuk itu pendidik perlu memahami landasan penyusunan media pembelajaran agar media yang diimplementasikan memenuhi kriteria dan standard yang baik sesuai dengan kebutuhan psikologis dan jenjang usia peserta didik (Miftah, 2013). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai penyambung pesan yang akan di transfer oleh pendidik kepada peserta didik. Lebih dalam lagi tentang faktor-faktor yang digunakan sebagai fundasi perancangan media pembelajaran yang tepat guna

maka bab ini akan memberikan penjelasan tentang landasan media pembelajaran.



Gambar 1. Peran Media Dalam Pembelajaran
(Santyasa, 2007 dan Hasan,et.al, 2021)

3.3 Media Dalam Pembelajaran Sebagai Instrumen

Untuk memahami landasan media pembelajaran, terlebih dahulu kita pahami dengan baik tentang media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk kita dapat memahami landasaan yang dipakai untuk menentukan dan menerapkan media pembelajaran oleh pendidik disaat mengajar materi terhadap peserta didik. Media pembelajaran adalah sebuah instrumen yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didefinisikan berdasarkan arti kata media yang berasal dari medium yang memiliki arti secara harafiah sebagai perantara atau pengantar (Santyasa, 2007). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat atau instrumen perantara antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk menyampaikan materi ajar.

Dengan fungsi media sebagai perantara informasi dari pendidik kepada peserta didik maka pertanyaan yang muncul

yaitu ‘apakah materi ajar dapat sampai kepada peserta didik tanpa melalui media?’ melalui jawaban pertanyaan ini dapat kita simpulkan bahwa media bukanlah barang baru dalam proses belajar mengajar. Media telah ada dan digunakan oleh pendidik sejak dulu kala untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Media itu dapat berupa pearngkat keras seperti buku dan alat peraga dan berkembang lagi menjadi keperangkat lunak atau sof media. Namun mungkin yang perlu kita sadari kembali sebagai pendidik yaitu kesesuaian media yang kita pakai dalam menyampaikan bahan ajar. Keefektivan dan keefisienan media pembelajaran harus dikaji ulang untuk tolak ukur bahwa media yang kita siapkan layak pakai atau tidak. Hal ini dikaji ulang juga sesuai dengan kebutuhan psikologis berdasarkan jenjang usia peserta didik. Nah dalam hal inilah pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memilih dan memilah media yang diimplementasikan dalam proses belajar mengajar (Lisiswanti. Et.al., 2015).

Dari defenisi tersebut maka dapat diketahui bahwa peran media pembelajaran dalam proses belajar sangat penting. Media pembelajaran digunakan untuk mentransfer, menyalurkan, menyampaikan bahan pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Dalam hal menyampaikan materi atau bahan ajar kadang kala mengalami kendala. Dalam proses penyampaian materi ajar ditemukan sesuatu yang sulit dan kadang kala bahkan tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata atau kalimat tertentu namun dapat disampaikan lewat alat peraga atau media. Media pembejalajaran bukan sekedar sebagai alat peraga. Lebih luas lagi media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang melekat pada proses belajar mengajar untuk mentransfer informasi kepada peserta didik. Bahkan hal-hal yang abstrak dalam pembelajaran dapat dikonkritkan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat dipahami dengan baik dan tepat. Media pembelajaran sebaiknya efektif dan efesien berdasarkan isi dan tujuan bahan ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum berdasarkan kebutuhan pada

setiap jenjang Pendidikan. Media pembelajaran dapat membantu pencapaian tujuan pendidikan yakni mendewasakan peserta didik. Dewasa yang dimaksud ini adalah kedewasaan berfikir. Mampu mengelola emosi, memiliki etika dan moral, estetika, kerjasama antar sesama/sosial. Keseluruhan aspek pendewasaan berfikir ini ditempah pada tiga aspek pembelajaran yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif (Wahab, 2009).

3.4 Landasan Media Dalam Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Media pembelajaran dapat berupa buku teks, modul, *overhead* transparansi, *film*, video, televisi, radio, *slide*, *hypertext*, web, dan lain sebagainya. Pendidik yang profesionalisme dituntut dapat memilih dan mengimplementasikan media yang efektif dan efisien sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar dengan tujuan untuk mencapai *learning objective* (Rohani, 2019). Media pembelajaran yang efektif dan efisien adalah media yang memiliki tiga aspek fungsi yaitu *fixative*, *manipulative*, dan *distributive*. Media pembelajaran yang *fixative* adalah media yang dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kekuatan fungsi ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

Kemudian media pembelajaran yang berfungsi sebagai *manipulative* adalah media yang dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Selanjutnya adalah media pembelajaran yang berfungsi sebagai *distributive* adalah media yang mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Media pembelajaran yang efektif dan efisien adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar berdasarkan landasan yaitu landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

3.4.1 Landasan Filosofis

Penggunaan media pembelajaran pada dewasa ini berkembang dengan pesat. Hampir setiap proses pembelajaran menggunakan media. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan hanya metode searah atau ceramah telah semakin berkurang. Pembelajaran yang satu arah dapat menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik karena posisi mereka hanya untuk menerima saja tanpa ikut berperan aktif sebagai pelaku dalam proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berangsur *move on* dari metode ceramah menjadi pembelajaran yang lebih kreatif dengan mengimplementasikan media secara inovatif. Pembelajaran yang dirancang dengan kreatif dengan melibatkan multimedia akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan prestasi belajar peserta didik. Multimedia yang digunakan tentunya berdasarkan kebutuhan peserta didik berdasarkan jenjang satuan pendidikan. Media pembelajaran di rancang berdasarkan tingkatan berpikir peserta didik yang dimulai dari tingkat sensori motor (0-2 thn), tingkat pra operasional (2-7 thn), tingkat operasional kongkrit (7-11 thn), dan tingkat operasi formal (11 thn-ke atas) (Lefa, 2014).

Implementasi media pembelajaran membawa perubahan pada peserta didik. Peserta didik mengalami perubahan perilaku berdasarkan pengalaman yang didapat lewat pembelajaran. Pengalaman peserta didik dapat terjadi secara langsung, didramatisir, melalui kegiatan demonstrasi, wisata, melalui televisi, *film*, gerak gambar, gambar diam, rekaman suara, radio, simbol visual dan verbal. Perubahan perilaku itu terjadi berdasarkan bertambahnya pengetahuan, keterampilan, kecekatan, dan kepekaan terhadap konteks lingkungan. Pengalaman peserta didik dapat terjadi dengan berbagai bentuk dan berbeda pada setiap individu, untuk itulah media

pembelajaran harus mengandung ransangan dan informasi yang ditata dengan baik dan menarik agar dapat mengoptimalkan prestasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran harus dilakukan secara selektif untuk dapat memberikan kejelasan informasi terhadap objek pembelajaran. Kemudian dirancang efisien dan diimplementasikan secara sistematis agar dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang berkualitas adalah media yang menanamkan konsep pada tingkat realistik konsep tersebut diurai mulai dari yang real kemudian beralih ke yang abstrak (Lisiswanti, Saputra, and Windarti, 2015).

3.4.2 Landasan Historis

Media pembelajaran bukan hal yang baru pada dewasa ini akan tetapi telah ada sejak lama. Media pembelajaran telah ada sejak tahun 1923 dengan kehadiran alat bantu visual dalam proses belajar mengajar. Alat bantu visual ini berupa gambar, model, dan alat lain yang memberikan informasi tambahan terhadap materi ajar secara visual. Kemudian media pembelajaran visual berkembang. Media visual berintegrasi dengan audio yang dikenal dengan media pembelajaran '*audio visual instruction*' pada tahun 1940an. Kemudian pada tahun 1950an media ini berkembang menjadi '*audio visual communication*'. Pada media *audio visual communication*, pembelajaran berpusat pada komunikasi yang utuh untuk menyampaikan materi ajar. Pada tahun 1952 media pembelajaran berkembang menjadi '*instructional materials*' yang kemudian menjadi '*educational media* atau *instructional media*'. Istilah dapat berubah namun makna yang terkandung adalah sama yaitu menitikberatkan bahwa komunikasi terjalin dengan baik dalam pembelajaran dengan kehadiran media.

3.4.3 Landasan Psikologis

Proses belajar mengajar adalah kegiatan yang unik dan kompleks. Untuk mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar maka pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien adalah solusi yang tepat. Pemilihan media

yang tepat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. peserta didik harus dapat memahami objek yang diamati secara jelas dan sistematis. Media pembelajaran disesuaikan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan kajian psikologi bahwa peserta didik lebih mudah memahami hal-hal yang konkrit dibanding dengan yang abstrak. Untuk itu media pembelajaran baiknya diawali dengan hal-hal konkrit seperti gambar atau film yang dikenal dengan istilah *iconic representation of experiment*. Kemudian dilanjutkan dengan media pembelajaran yang mengandung simbol-simbol atau *symbolic representation*. Hal ini berlaku untuk pelajar yang masih anak-anak, muda, maupun dewasa. Artinya secara umum berlaku untuk semua usia pembelajar. Kemudian dapat dilanjutkan dengan hal-hal yang abstrak dalam media pembelajaran tersebut.

3.4.4 Landasan Teknologi

Pada tahun 1960 akhir media pembelajaran melibatkan pemakaian teknologi yang dikenal dengan istilah '*instructional technology*'. Pada pembelajaran berbasis teknologi membuat proses transfer ilmu semakin pesat. Kehadiran teknologi membantu pembelajaran dengan mudah dan cepat. Aplikasi teknologi dapat digunakan untuk mendesain, memproduksi, mengevaluasi dan lain sebagainya. Sehingga hasil yang dibutuhkan dapat lebih akurat dan cepat seolah-olah jarak tidak jadi pemisah begitupun penyajian materi ajar dapat merata dan meluas. Media pembelajaran yang melibatkan teknologi merupakan proses yang kompleks karena terdiri dari beberapa unsur seperti orang sebagai pelaku, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara untuk solusi dari suatu permasalahan, melaksanakan, mengevaluasi, serta melaksanakan pengelolaan terhadap berbagai masalah pada setiap kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan arah yang terkontrol dengan baik. Teknologi dalam media pembelajaran bertujuan untuk menemukan solusi atas permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran berdasarkan kesatuan komponen-komponen dalam sistem pembelajaran

yang disusun, diseleksi dan dipadukan menjadi satu kesatuan komponen yang lengkap. Komponen-komponen tersebut terdiri dari pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar (Hasan,et.al, 2021).

Teknologi sebagai media pembelajaran tidak pernah terlepas bahkan berkembang terus sesuai dengan perkembangan zaman dan kondisi. Kondisi dan situasi sebuah negara dapat mempengaruhi pemakaian teknologi sebagai media pembelajaran. Pada 2 (dua) tahun terakhir ini yakni tepatnya sejak pada bulan Maret 2020 Indonesia makin intens menggunakan media teknologi sebagai media pembelajaran disetiap jenjang pendidikan. Hal ini dikarenakan Indonesia harus melakukan pembelajaran secara *online* yang disebabkan dengan mewabahnya pandemik covid-19. Media pembelajaran yang paling tepat saat pandemik adalah berbasis teknologi agar penularan pandemik covid-19 dapat teratasi dengan baik. Media pembelajaran pada kondisi dan situasi pandemic ini adalah internet dan teknologi lain yang terkait seperti laptop, *handphone*, komputer, dan lain sebagainya yang terkait.

3.4.5 Landasan Empiris

Media pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Peserta didik memiliki gaya dan teknik belajar yang berbeda pada setiap individu. Ketika media pembelajaran yang bersifat visual disajikan oleh pendidik ada kalanya peserta didik yang optimal memperoleh informasi adalah mereka yang gaya dan teknik belajarnya visual. Sementara peserta didik yang tidak memiliki gaya belajar visual seperti peserta didik yang memiliki gaya belajar audio akan memperoleh informasi yang minim. Peserta didik yang mengalami media sesuai dengan karakteristik gaya belajarnya akan lebih optimal mendapat ilmu pengetahuan dari implementasi media dalam proses belajar mengajar. Nah untuk kondisi yang demikian pendidik harus mempertimbangkan pemilihan dan perancangan media pembelajaran untuk dapat mengcover seluruh karakteristik gaya belajar setiap individu peserta didik.jika dalam sebuah

media pembelajaran yang dirancang pendidik tidak dapat mengcover seluruh karakteristik belajar peserta didik yang ada dikelas maka pendidik dapat mengambil solusi untuk menggunakan media pembelajaran yang variatif (Santyasa, 2007).

DAFTAR PUSTAKA

- Haryono. 2008. Peran Media Dalam Pembelajaran. Disajikan dalam Seminar Guru SMP di Kabupaten Wonosobo tanggal 9 Maret 2008. Fak Ilmu Pendidikan dan Program Pascasarjana UNNES. <http://blog.unnes.ac.id/fransharyono/wp-content>
- Hasan, Muhammad.et.al. 2021. Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Lefa, Baken. 2014 The Peaget Theory of Cognitive Development: Education Implications. Article in Educational Psychology September 2014. <https://www.researchgate.net/publication/265916960>
- Lisiswanti, Rika, et.al. Peranan Media Dalam Pembelajaran. 104 Jurnal Kesehatan, Volume VI, Nomor 1, April 2015, hlm 102-105.
- Miftah, M. 2013. Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Jurnal Kwangsan Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013.
- Rohani. 2019. Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. <https://id.scribd.com/document/456503736/Diktat-Media-Pembelajaran-RH-2019>
- Santyasa, I Wayan. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Universitas Pendidikan Ganesa. Disajikan dalam Worh Shop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMAN Banjarangkan Klungkung. https://www.academia.edu/11029069/Makalah_I_Wayan_Santyasa_LANDASAN_KONSEPTUAL_MEDIA_PEMBELAJARAN
- Setyosari Punaji. 2014. Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 1, Nomor 1, Oktober 2014 20. <https://media.neliti.com/media/publications/334633-menciptakan-pembelajaran-yang-efektif-da-06bf8967.pdf>
- wahab, Rochmat. 2014. Pembelajaran Yang Efektif, Efisien, Dan Menarik Sesuai Dengan Perkembangan Teknologi Modern *Disajikan dan dibahas dalam Seminar Pendidikan.

BAB 4

KLASIFIKASI MEDIA BERDASARKAN PERSEPSI INDRA DAN PENGGUNAANNYA

Oleh Lina Arifah Fitriyah

Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses mengkomunikasikan/menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui suatu perantara ke penerima pesan. Pesan dalam pembelajaran berupa materi pembelajaran yang disampaikan pendidik sedangkan perantara yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah media pembelajaran.

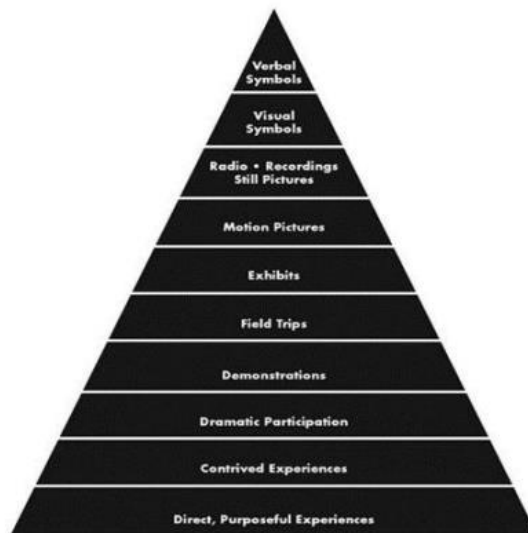
Penggunaan media pembelajaran menjadi kebutuhan seorang pendidik untuk memudahkan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Saat ini jumlah media pembelajaran pun juga sangat variatif seiring perkembangan yang sangat pesat sehingga bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran jika berdasarkan persepsi alat indra yang digunakan dalam mengamatinya dapat dijelaskan berikut ini.

4.1 Daya Serap Indra

Manusia mempunyai organ penginderaan atau yang sering disebut panca indra ini memiliki fungsi untuk menerima rangsangan yang datang. Indra pada manusia mempunyai daya serap yang tidak sama ketika stimulus yang diterimanya. Wiroatmojo dan Sasonoharjo (2002) menyatakan bahwa daya serap indera yang tertinggi adalah indra penglihat (mata) sebesar 82%. Disusul daya serap lainnya adalah indra pendengar (telinga) sebesar 11%, indra peraba (kulit) 3,5%, indra perasa/pengecap (lidah) 2,5% dan indra pencium (hidung) 1%.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa daya serap indra yang tinggi dalam menerima informasi adalah indra penglihat (mata) dan indra pendengar (telinga). Dengan demikian hubungan dengan proses pembelajaran maka kemampuan daya serap mata harus dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran melalui media visual. Harapannya, dalam pembelajaran diusahakan untuk memanfaatkan semua indra yang dimiliki oleh peserta didik melalui berbagai media yang variatif sehingga daya serapnya pun dalam menerima materi pembelajaran bisa maksimal (Khotimah, Supena dan Hidayat, 2019).

Edgar Dale menjelaskan pengalamannya dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran dengan pertimbangan modus belajar dari konkrit (paling bawah) hingga abstrak (paling atas). Berikut ini bentuk *cone of experince* Edgar Dale tahun 1946 (dalam Sari, 2019):



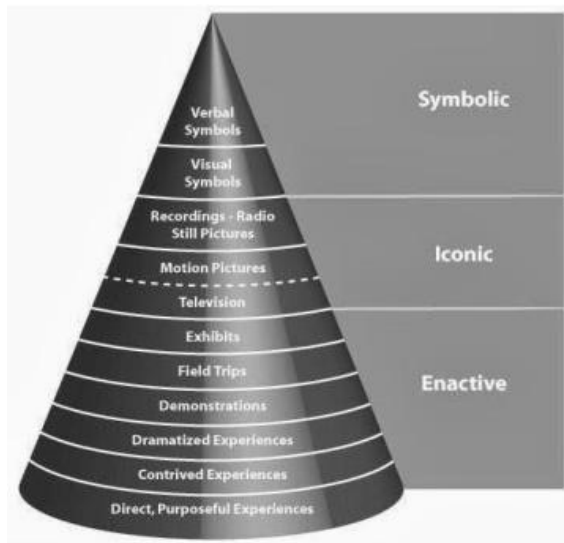
Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1946
(Sumber: Sari, 2019)

Berdasarkan Gambar 2 kategori pengalaman yang diperoleh Edgar Dale pada tahun 1946 dari bagian bawah (konkrit) hingga bagian atas (abstrak) adalah:

a. Pengalaman langsung

- b. Pengalaman yang dibuat tidak sebenarnya
- c. Partisipasi yang sifatnya drama
- d. Unjuk rasa/demonstrasi
- e. Mengunjungi lapangan
- f. Pertunjukan hasil karya/pameran
- g. Gambar yang bergerak
- h. Perbuatan merekam melalui radio dan gambar (bersifat dapat didengar dengan tampilan gambar)
- i. Simbol yang dapat dilihat/visual
- j. Simbol yang dapat dilisankan/verbal

Pada tahun 1969, Edgar Dale merevisi kerucut pengalamannya (Sari, 2019) sebagai berikut:



Gambar 3. Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1969
(Sumber: Sari, 2019)

Hasil revisi kategori pengalaman yang diperoleh Edgar Dale pada tahun 1969 seperti pada Gambar 3 dari bagian bawah (konkrit) hingga bagian atas (abstrak) adalah:

- 1) Mengalami pengalaman secara langsung dengan maksud tertentu
- 2) Pengalaman yang dibuat tidak sebenarnya
- 3) Pengalaman yang sifatnya drama

- 4) Unjuk rasa/demonstrasi
- 5) Studi banding
- 6) Pameran
- 7) Televisi edukasi
- 8) Gambar gerak
- 9) Rekaman radio, gambar diam
- 10) Simbol visual
- 11) Simbol verbal

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale diatas bahwasanya dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran harus tepat agar hasil belajar lebih berkualitas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus bijak berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang baik dengan memperhatikan kemampuan (kognitif, keterampilan dan sikap) pengguna media/peserta didik. Selain itu pendidik pun juga harus memperhatikan kemampuan/keterampilan dan menguasai materi dalam menggunakan media tersebut.

4.2 Klasifikasi Media Berdasarkan Persepsi Indra

Media pembelajaran dapat diterima secara indra melalui indra mata dan indra telinga. Media yang dapat diamati dengan indra mata disebut media visual. Sedangkan media yang dapat diamati dengan indra telinga disebut media audio (Jannah, 2009). Bertz (Aghni, 2018) mengemukakan media terbagi berdasarkan ciri-ciri indra yang terlibat yaitu suara, gambar, garis, simbol, dan gerak. Jenis media yang dimaksud dapat dilihat di bawah ini:

<u>Media Transmisi</u>	<u>Suara</u>	<u>Gambar</u>	<u>Garis</u>	<u>Simbol</u>	<u>Gerak</u>	<u>Media Rekaman</u>
<u>Audio Visual Gerak</u>						
<u>Televisi (TV)</u>	√	√	√	√	√	<u>Film/Suara</u>
	√	√	√	√	√	<u>Pita Video, Film TV</u>
<u>Gambar/Suara</u>	√	√	√	√	√	
<u>Audio Visual Diam</u>						
<u>Slow-Scan TV</u> <u>Time-Shared TV</u>	√	√	√	√		<u>TV Diam</u>
	√	√	√	√		<u>Film Rangkaian/Suara</u>
	√	√	√	√		<u>Film Bingkai/Suara</u>
	√	√	√	√		<u>Buku dengan Audio</u>
<u>Visual Gerak</u>						
		√	√	√	√	<u>Film Bisu/Kartun</u>
<u>Visual Diam</u>						
<u>Faksimile</u>		√	√	√		<u>Halaman Cetak</u>
<u>Visual Semi Gerak</u>						
<u>Teleautograph</u>			√	√	√	
<u>Audio</u>						
<u>Telepon Radio</u>	√					<u>Cakram Audio</u> <u>Pita Audio</u>
<u>Cetak</u>						
<u>Teletip</u>				√		

Berdasarkan ragam media di atas sehingga dapat dikelompokkan berdasarkan indra yang digunakan dalam mengamatinnya menurut (Syaparuddin dan Elihami, 2019) dan (Muhson, 2010) yaitu:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang mempunyai informasi secara visual yang bersifat diam ataupun gerak. Media visual diam contohnya: gambar, buku, foto, poster, peta, globe, dan barang hasil cetakan lainnya. Media visual gerak contohnya: film bisu/kartun.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang menghasilkan informasi melalui suara. Contoh media audio adalah radio, tape recorder, piringan hitam, telepon, dan pita audio.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menghasilkan informasi yang dapat didengar dan dilihat yang sifatnya diam dan bergerak. Media audio visual diam contohnya: adalah TV diam, film bingkai dan suara (*sound slide*), serta buku dan

suara. Media audio visual gerak contohnya: film, TV, dan pita video.

4.3 Kriteria Penggunaan Media Pembelajaran Berdasarkan Persepsi Indra

Pada dasarnya untuk memilih media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria yaitu: (1) ketepatan media pembelajaran dengan materi dan tujuan pembelajaran, (2) media yang digunakan harus sesuai karakter peserta didik, (3) kemudahan penggunaan media pembelajaran, dan (4) kemenarikan media yang digunakan (Fitriyah, Hayati dan Wijayadi, 2020).

Faktor pemilihan media yang tepat meliputi: (1) apakah media yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) kegunaan media yang dibuat, (3) kemampuan pendidik dalam menggunakan media tersebut, (4) seberapa praktis media tersebut digunakan, (5) ketersediaan media, (6) kesesuaian dengan waktu dan sarana pendukung, dan (7) biaya (Ibrahim dan Syaodih, 2003).

Seperti dijelaskan pada materi sebelumnya bahwasanya klasifikasi media berdasarkan persepsi indra terdiri dari media audio-visual. Riyana (2007) dan Syaparuddin dan Elihami (2019) mengemukakan terkait penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran perlu beberapa pertimbangan yaitu:

a. Jenis materi

Materi pembelajaran tidak keseluruhan bisa dijelaskan menggunakan media audio-visual. Ada kalanya peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dengan mempraktikkannya secara langsung. Misalkan materi merakit mesin kendaraan bermotor, lebih baik pendidik medemonstrasikan lalu meminta peserta didik mempraktikkan untuk merakitnya secara langsung.

b. Waktu

Perlu pembeda antara media video dengan film. Film pada umumnya memiliki durasi 2-3 jam. Sedangkan penggunaan *audio-visual* dalam media pembelajaran harus memperhatikan durasi waktu yaitu 20-40 menit. Hal ini

disebabkan kemampuan peserta didik dalam mengingat dan melakukan konsentrasi terbatas yaitu 15-20 menit. Jika durasi waktu lama maka konsentrasi peserta didik akan terganggu dan kelelahan. Selebihnya durasi waktu dapat dilakukan dengan mereview hasil media tersebut bersama pendidik dan peserta didik.

c. Format dan Teknis Media

Penggunaan audio-visual dalam media pembelajaran juga harus memperhatikan kurikulum sehingga pesan dalam media tersebut harus tersampaikan dengan jelas. Format media audio-visual yang tepat untuk pembelajaran yaitu naratif, wawancara, presenter atau menggunakan format gabungan. Pembuatan media juga harus memperhatikan teknis seperti efek kamera, pengambilan gambar, pencahayaan, editing dan suara.

d. *Sound effect*

Video tidak bisa terlepas dari *sound effect*. Tujuan *sound effect* adalah agar media pembelajaran lebih menarik dan memiliki makna. *Sound effect* yang baik untuk media pembelajaran adalah yang tidak mengganggu sajian visual dan narator sehingga volume yang digunakan dalam *sound effect* memiliki intensitas volume yang *soft*. Musik yang digunakan dalam *sound effect* sejenis musik instrumen bukan lagu yang populer di publik. Hal ini agar tidak mengganggu konsentrasi peserta didik.

Djamarah dan Zain (Sari, 2019) menegaskan terkait faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

- 1) Objektivitas. Pendidik tidak diperkenankan menggunakan media berdasarkan kesenangan dan bakat pendidik. Untuk itu diperlukan penelitian dan pengamatan yang melibatkan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran agar tidak ada subjektivitas.
- 2) Materi pembelajaran. media yang dibuat juga harus memperhatikan perkembangan ilmu yang ada dan kurikulum pendidikan dari segi tujuan pembelajaran hingga kedalaman materi. Penggunaan bahasa dalam media juga harus sesuai

dengan kemampuan berpikir peserta didik serta harus jelas dan mudah dipahami peserta didik.

- 3) Sasaran media. Media pembelajaran ditujukan untuk mengantarkan informasi kepada peserta didik. Penggunaan media juga perlu memperhatikan tingkat kognitif peserta didik. Jadi media dapat digunakan oleh peserta didik yang mempunyai kemampuan kognitif tinggi, sedang maupun rendah.
- 4) Situasi dan kondisi sebagai tempat belajar harus mendukung dalam penggunaan media seperti ruangan, ventilasi, pencahayaan, dan kondisi peserta didik.

4.4 Tujuan dan Manfaat Media Audio-Visual

Fitria (2014) menyatakan tujuan pemakaian media audio-visual dalam pembelajaran adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan peserta didik dengan memberi rangsang berupa gambar gerak dan bersuara serta memperjelas penyajian pesan yang ingin disampaikan pendidik. Berdasarkan tujuan tersebut, manfaat media audio-visual menurut Purwono, Yutmini dan Anitah (2014) dan Fitria (2014) adalah:

- a. Menaruh minat peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran.
- b. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tidak terbatas ruang, waktu dan indra. Misalkan objek yang berukuran kecil bisa dilihat dengan menggunakan mikroskop. Objek yang berukuran besar bisa ditampilkan dengan menggunakan gambar, slide, miniatur model atau video. Objek yang sifatnya abstrak yaitu sulit dibayangkan seperti aliran peredaran darah dapat dilakukan simulasi dengan bantuan komputer. Objek yang sifatnya memiliki resiko keselamatan dapat pula dilakukan dengan simulasi bantuan komputer.
- c. Memotivasi peserta didik untuk belajar.
- d. Memberi pengalaman belajar melalui kesimpulan dari media audio-visual yang disajikan.

4.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio-Visual

Media audio-visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangannya menurut Desriant, Rahardja dan Mulyani (2012), Fitria (2014), dan Purwono, Yutmini dan Anitah (2014) serta sebagai berikut.

a. Kelebihan Media Audio-Visual yaitu:

- Media dapat menyajikan gambar dan suara.
- Media dapat berperan dalam pembelajaran tutorial.
- Media dapat digunakan secara klasikal.
- Media dapat digunakan berulang kali.
- Media dapat dipercepat maupun diperlambat.
- Sebagai pengganti objek yang sifatnya berbahaya sehingga penyajian objek tersebut bisa secara detail dengan audio-visual.
- Mengatasi terbatasnya ruang, waktu dan indra.

b. Kekurangan Media Audio-Visual yaitu:

- Proses pembelajaran cenderung metode tutorial berbasis media.
- Pendidik juga harus menguasai teknik pengajaran menggunakan media.
- Pembuatan media diperlukan keahlian dan keterampilan khusus.
- Peralatan yang digunakan dalam pembuatan media harus lengkap.
- Media yang telah jadi akan sulit untuk dilakukan revisi.
- Perlu pembiayaan dalam membuat media.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018) "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- Desriant, D. I., Rahardja, U. dan Mulyani, R. (2012) "Audio Visual As One of the Teaching Resources on Ilearning," *CCIT Journal*, 5(2), hal. 124–144. doi: 10.33050/ccit.v5i2.145.
- Fitria, A. (2014) "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), hal. 57–62. doi: 10.17509/cd.v5i2.10498.
- Fitriyah, L. A., Hayati, N. dan Wijayadi, A. W. (2020) "The Content Knowledge Ability of Science Teacher Candidates: The Analysis of Learning Media Development," *Jurnal Pena Sains*, 7(2), hal. 83–87. doi: 10.21107/jps.v7i2.7995.
- Ibrahim dan Syaodih, N. (2003) *Perencanaan Pengajaran*. . Jakarta: Rineka Cipta.
- Jennah, R. (2009) *Media Pembelajaran*. ANTASARI Press.
- Khotimah, H., Supena, A. dan Hidayat, N. (2019) "Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal melalui Media Visual," *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), hal. 17–28. doi: 10.21831/jpa.v8i1.22657.
- Muhson, A. (2010) "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), hal. 1–10.
- Purwono, J., Yutmini, S. dan Anitah, S. (2014) "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan," *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), hal. 127–144. doi: 10.36277/kompetensi.v12i2.25.
- Riyana, C. (2007) *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sari, P. (2019) "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media," *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), hal. 42–57.
- Syaparuddin, S. dan Elihami, E. (2019) "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Video Pada Pembelajaran PKN Di

Sekolah Paket C," *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), hal. 187–200.

Wiroatmojo, P. dan Sasonoharjo (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: LAN RI.

BAB 5

BENDA ASLI DAN BUKAN ASLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Hafidhah Hasanah

5.1 Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya dinilai pada ranah kognitifnya saja, melainkan juga memperhatikan aspek afektif dan psikomotoriknya. Kegiatan belajar mengajar tidak lagi hanya berupa transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik, melainkan peserta didiklah yang aktif berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar untuk mengkonstruksi berbagai ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, seorang pendidik harus lebih kreatif dalam memilih sumber belajar yang tepat, menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan komponen dari sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat membantu para pendidik dalam mengajar serta mengurangi kebosanan. Media pembelajaran juga merupakan sarana yang dapat dimanipulasi dan digunakan untuk mempengaruhi pikiran, perhatian dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Pemilihan media yang tepat sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

Media yang akan digunakan sebaiknya didesain lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami materi secara runtut dan sistematis. Media mempunyai fungsi yang sangat besar dalam kegiatan pembelajaran. antara lain media asli dan bukan asli. Media-media tersebut berfungsi sebagai perantara penyampai atau menyebarkan ide, gagasan, ataupun pendapat dalam belajar sehingga yang dikemukakan tersebut sampai pada penerima yang dituju. Dalam tulisan ini penulis

akan membahas tentang media pembelajaran berupa media asli dan bukan asli.

5.2 Pengertian dan Macam-Macam Media

Media berasal dari bahasa Latin “medius”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Kata media juga berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Hamdani, 2011:234). Menurut Musfiquon (2012: 28), media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan, menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011: 84) memilih media antara lain; a) bermaksud mendemonstrasikan suatu benda, b) membiasakan menggunakan suatu benda maupun penggunaannya, misalnya proyektor pada proses pembelajaran, c) ingin memberi gambaran yang lebih konkret, dan d) menarik minat atau gairah belajar peserta didik.

Media seringkali diartikan sebagai alat yang dapat dilihat dan didengar. Alat-alat ini digunakan dalam pengajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan alat-alat ini, pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi lebih mantap, hidup dan interaksinya bersifat banyak arah. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986: 4) dalam Arsyad (2013: 4) bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dan maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut dengan media komunikasi. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1975: 4) dalam Arsyad (2013: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari: buku, tape recorder, benda nyata, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang

mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang mereka untuk belajar.

Klasifikasi media juga bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Dari jenisnya, media dibagi menjadi media audio, media visual, dan media audio visual. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi tiga, yaitu media dengan daya liput luas dan serentak, terbatas oleh ruang dan tempat, dan media untuk pengajaran individual. Contoh Penggunaan media dengan daya liput luas dan serentak tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama adalah radio dan televisi. Sedangkan contoh media dengan daya liput yang terbatas penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus yaitu film dan *sound slide* (slide bersuara) (Djamarah dan Zain, 2002).

Media visual dibedakan menjadi dua jenis, yaitu (1) media visual dua dimensi dan (2) media visual tiga dimensi. Media visual tiga dimensi yang digunakan sebagai media pembelajaran, secara umum meliputi dua kategori pokok, yakni media berupa benda asli dan media benda bukan asli.

5.3 Media Asli dan Bukan Asli

5.3.1 Pengertian Media Asli dan Bukan Asli

Menurut Suleiman (1988) Media benda asli adalah segala media tiga dimensi yang merupakan benda sebenarnya, baik benda hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan, maupun benda mati dan benda tak hidup (anorganik). Benda asli adalah benda dalam keadaan sebenarnya dan seutuhnya.



Gambar 3. Contoh Benda Asli (Bangau di danau)
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Sebaliknya, media benda bukan asli adalah segala media tiga dimensi yang merupakan benda tidak sebenarnya atau tidak seutuhnya. Palu tanpa tangkai tidak dapat dikatakan benda asli, melainkan sebagian daripadanya. Kucing yang diawetkan tidak lagi termasuk benda asli, tetapi disebut *specimen* atau benda contoh.



Gambar 4. Contoh benda bukan Asli (awetan kucing)
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Media bukan asli merupakan media yang dapat dikatakan gabungan dari berbagai macam media yang polanya sejenis, namun dikelompokkan dalam satu kelompok besar secara kolektif dan seragam. Media ini menampilkan Objek Nyata yang ada di dalam lingkungan hidup tetapi ditampilkan dalam bentuk mati/tak hidup.



Gambar 5. Contoh Benda Bukan Asli (awetan kelelawar)
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dengan kata lain media ditampilkan kepada peserta didik dalam bentuk keadaan seutuhnya namun dalam keadaan tak hidup, dan dibentuk sesuai seperti sebenarnya. Media ini juga dapat disebut dengan media realia. Media realia adalah benda yang masih berada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan (tumbuhan atau binatang), dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Jadi media realia adalah benda dalam wujud asli yang dapat berupa spesimen meliputi makhluk dapat digunakan sebagai bahan belajar (Uno, 2007: 117).

5.3.2 Contoh Media Asli dan Bukan Asli

Setelah memahami bagaimana perbedaan benda asli dan bukan asli, berikut contoh-contoh kategori benda asli dan bukan asli yang sering dijadikan contoh guru dalam pembelajaran:

1. Contoh Media Asli

- a. Pemandangan di lingkungan sekitar
- b. Berbagai macam tanaman (sayuran, buah-buahan dan bunga) yang belum atau sudah dipetik
- c. Berbagai macam binatang yang masih hidup
- d. Berbagai jenis kerang di sungai, danau dan laut



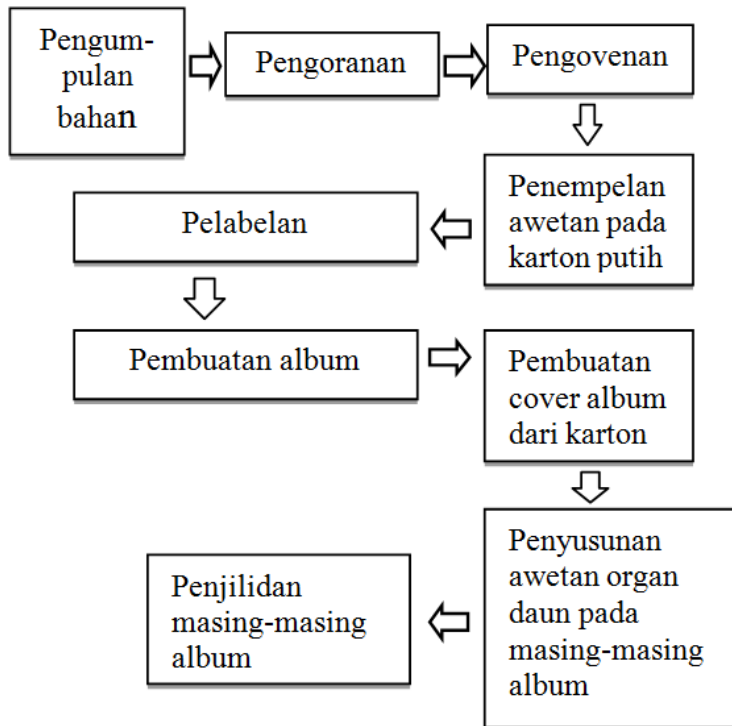
Gambar 6. Contoh Benda Asli (alga dan batu karang di laut)
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

- e. Beberapa tempat ibadah, seperti masjid, gereja, pura, dll
 - f. Beberapa tempat yang dapat dijadikan media, contohnya terminal, stasiun kereta api, kantor Bank, kantor polisi, dll
2. Contoh Media Bukan Asli
- a. Model organ tubuh manusia dan binatang, contohnya organ mata, telinga, paru-paru, dll
 - b. Kerangka manusia dan binatang
 - c. Binatang dan tanaman tiruan dari plastik
 - d. Herbarium (Tanaman yang diawetkan)



Gambar 7. Contoh Benda Bukan Asli (awetan tanaman)
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Herbarium merupakan Pengembangan media pembelajaran berupa awetan daun yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam penelusuran langsung objek kajian berupa organ tanaman. Mengingat banyaknya ciri-ciri morfologi organ tanaman yang harus dipahami oleh peserta didik dan disertai dengan bahasa latin, maka dengan media awetan daun ini para peserta didik diharapkan lebih mudah memahami dan juga mendapatkan pengalaman konkret sehingga pembelajaran lebih bermakna. Tahap pembuatan media herbarium ini disajikan dalam bagan berikut:



Gambar 8. Skema Pembuatan Media Herbarium
(Sumber : Febriani, dkk., 2013)



Gambar 9. Pembuatan Media Herbarium
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

- e. Globe / peta
- f. Boneka
- g. Topeng
- h. Patung

5.3.2 Manfaat Media Asli dan Bukan Asli

a. Manfaat Media Asli

1. Media ini dapat memberi pengalaman langsung, sehingga dapat memberikan kesan yang mendalam dan tidak mudah dilupakan oleh para peserta didik
2. Penggunaan media benda asli lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan tidak memerlukan penjelasan yang panjang-panjang, serta mengurangi salah persepsi terhadap suatu objek
3. Media ini dapat diobservasi oleh peserta didik dengan lebih seksama, karena mereka dapat merasakan tekstur, kekenyalan, warna secara alami dan langsung
4. Pendidik tidak perlu repot mendesain dan membuat media ini karena sudah tersedia di alam. Benda asli sebagai media pembelajaran merupakan media *by utilization*, artinya guru tinggal memanfaatkan media ini dalam pembelajaran
5. Penggunaan media benda asli di tempat atau habitat aslinya dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang berharga karena peserta didik dapat mempelajari

karakteristik lingkungan dimana benda asli tersebut berada

6. Penggunaan benda asli sebagai media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, dimana mereka lebih mudah memahami konsep-konsep nyata daripada konsep-konsep abstrak

b. Manfaat Media Bukan Asli

1. Menjadi pengganti benda asli sebagai media pembelajaran karena benda asli tidak ada atau sulit dicari dan didapatkan sebagai media pembelajaran
2. Cocok digunakan untuk pembelajaran yang sifatnya *Research, Discovery, dan Exploration*
3. Pemanfaatan benda bukan asli sebagai media pembelajaran dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya
4. Media benda bukan asli yang dirancang dengan baik (*media by design*), dapat memudahkan peserta didik memahami hal-hal yang sulit daripada bila diajarkan dengan media benda asli
5. Dapat dimanfaatkan apabila benda-benda asli tidak memungkinkan digunakan sebagai media pembelajaran karena ukurannya terlalu kecil atau besar, susah diamati, dan membahayakan keselamatan peserta didik .

5.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Benda Asli dan Bukan Asli

a. Kelebihan dan Kekurangan Benda Asli

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Media Asli

Kelebihan	Kekurangan
Dapat memberi kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk melaksanakan tugas-tugas nyata, atau simulasi, dan mengurangi transfer belajar	Seringkali dapat menimbulkan bahaya bagi peserta didik atau orang lain dalam lingkungan kerja

Kelebihan	Kekurangan
Dapat memperlihatkan seluruh atau sebagian besar rangsangan yang relevan dari lingkungan kerja	Mahal, karena biaya yang diperlukan untuk peralatan tidak sedikit, dan ada kemungkinan rusaknya alat yang digunakan
Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami dan melatih keterampilan manipulatif mereka dengan menggunakan indera peraba	Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar yang bagian demi bagian, sehingga pembelajaran harus didukung dengan media lain
Memudahkan pengukuran penampilan peserta didik, bila ketangkasan fisik atau keterampilan koordinasi di perlukan dalam pekerjaan	Seringkali sulit mendapatkan tenaga ahli untuk menangani latihan kerja; mengambil tenaga ahli dari pekerjaannya dapat mengurangi produktivitasnya

Sumber : Rusydiyah, 2022

b. Kelebihan dan Kekurangan Benda Bukan Asli

Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Bukan Asli

Kelebihan	Kekurangan
Tidak harus menampilkan objek langsung dalam bentuk nyata hidup untuk menunjukkan keberadaannya	Media perlu perawatan yang baik agar tetap terjaga bentuk aslinya
Dapat menampilkan benda yang sulit ditemukan atau tidak ditemukan di suatu daerah asal	Untuk cakupan besar, perlu biaya yang mahal
objek tidak dalam keadaan	Media tidak dapat diper-

Kelebihan	Kekurangan
bergerak atau hidup, sehingga dapat ditunjukkan bagian-bagian yang ingin dijelaskan dari suatu contoh/ <i>sample</i>	lihatkan secara maksimal dibandingkan saat media masih benar-benar dalam keadaan hidup dan utuh
Pembelajaran tidak terkesan monoton karena guru dapat menjelaskan secara detail objek yang ditampilkan	Untuk herbarium kering, penjelasan media dari guru kepada peserta didik terkesan dalam bentuk 2 dimensi
Dapat ditampilkan beragam dari jenis suatu <i>sample</i> yang ingin diperlihatkan, ketika media aslinya/ yang hidup belum dapat ditemukan keseluruhannya untuk diperlihatkan kepada peserta didik	Media tidak dapat ditampilkan dalam kondisi suhu ruangan sembarangan, biasanya dalam inkubasi ruangan dengan suhu yang telah diatur
Terkesan unik untuk tampilannya, sehingga peserta didik termotivasi untuk mengetahui lebih dalam dan lebih banyak bagaimana sebenarnya media mati tak hidup ini dibuat	Perlu ketelitian saat menampilkan media agar tidak rusak

Sumber : Satyaningdharma, 2013

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada
- Febriani, dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran berupa Awetan Daun untuk Mata Kuliah Struktur Tumbuhan pada Prodi Pendidikan Biologi*. Prosiding Semirata FMIPA Universitas Lampung.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:Pustaka Setia.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya.
- Rusydiyah, Evi F. *Media Pembelajaran, Buku Perkuliahan PGMI*. digilib.uinsby.ac.id (diakses 25 Februari 2022)
- Satyaningdharma, 2013. *Benda asli dan Bukan Asli*. <http://satyaningdharma.blogspot.com/2013/10/benda-bukan-asli-sebagai-media.html> (diakses 25 Februari 2022)
- Suleiman, Amir Hamzah. 1988. *Media Audio-Visual*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.

BAB 6

MEDIA GRAFIS

Oleh Muh. Rijalul Akbar

6.1 Pengertian Media Grafis

Media grafis dapat juga disebut dengan media dua dimensi. Media grafis adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang didapat melalui indra penglihatan atau pendengaran, kemudian disajikan kembali secara grafis.

Menurut (Purwani, Fridani and Fahrurrozi, 2019) walaupun media grafis termasuk bagian dari media visual, bukan berarti semua media visual merupakan media grafis. Sebab ada media visual berupa tiga dimensi yang bukan merupakan media grafis. Contoh media tiga dimensi seperti media padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain. Jadi media pembelajaran grafis adalah media dua dimensi yang dirancang untuk mengomunikasikan gagasan dengan cara menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi berupa simbol lambang dan bunyi secara jelas, kuat, dan menarik.

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan simbol atau gambar (Susilana and Riyana, 2009). Menurut Sardiman dalam Sanaky (Purwanti, Ngatman and Hidayah, 2020) media grafis termasuk media visual yang penyaluran pesannya mengutamakan indra penglihatan dan pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam bentuk simbol-simbol visual. Media pembelajaran grafis adalah media visual yang mengandalkan indra visual baik dari segi penangkapan atau penyampaian gagasan (huruf, kata, kalimat, paragraf, angka, simbol, atau gambar) untuk mencapai tujuan pembelajaran.

6.2 Ciri dan Manfaat Media Grafis

Media pembelajaran grafis memiliki ciri dan manfaat sebagaimana halnya media pembelajaran secara umum. Hal ini juga berguna untuk membedakan jenis media grafis dengan media pembelajaran lainnya. Berikut adalah ciri dan manfaat dari media pembelajaran grafis.

Tabel 3. Ciri dan Manfaat Media Pembelajaran Grafis

Media Pembelajaran	Ciri	Manfaat
	Mengandalkan indra penglihatan	Dapat digunakan untuk mengolah gagasan melalui simbol/lambang (huruf atau angka).
	Hanya dapat diakses secara visual	Membuat penyajian informasi lebih menarik perhatian
	Berbentuk dua dimensi	Membantu memperjelas ide
	Dapat disentuh dan/ hanya dapat dilihat	Mengilustrasikan atau menghiasi informasi
	Mengolah informasi secara simbol (lambang, bunyi dan gambar)	Memperlancar pemahaman
	Menghasilkan informasi dalam bentuk grafik (abjad, angka, dan gambar)	Mempermudah pikiran untuk mengingat informasi
	Dapat diproyeksikan dengan alat bantu	Menumbuhkan minat untuk mengetahui informasi

6.3 Jenis Media Pembelajaran Grafis

Menurut Smaldino dkk. (Smaldino, Lowther and Russel, 2014) setidaknya terdapat enam kategori dasar media yaitu teks, audio, visual, video, rekayasa, dan orang. Media pembelajaran grafis adalah bagian dari media pembelajaran visual. Media atau alat bantu visual menurut (Sudjana and Riivai, 2013) bertujuan untuk sebagai berikut:

1. Memperkenalkan, membentuk, memperkaya, serta memperjelas pengertian atau konsep yang abstrak pada siswa.
2. Mengembangkan sikap-sikap yang dikehendaki.
3. Mendorong kegiatan siswa lebih lanjut.
4. Memudahkan komunikasi dan belajar.

Seperti halnya media pembelajaran lain, media pembelajaran grafis juga memiliki jenis atau macamnya. Setidaknya terdapat 22 jenis media pembelajaran grafis, di antaranya adalah gambar, ilustrasi, sketsa, lukisan, komik, karikatur, foto, kaligrafi, bagan, diagram, grafik, kurva, tabel, poster, peta, peta pikiran, infografis, flash card (kartu kiilas), *slide*, *strip story*, *storyboard*, dan lembar kerja (*work sheet*) (Akbar, Mulyadi and Shandi, 2021). Berikut adalah penjelasan lebih lengkap mengenai jenis-jenis dari media pembelajaran grafis.

Catatan: semua jenis media grafis dapat dibentuk dan berbentuk digital.

6.3.1 Gambar

Gambar adalah tiruan barang yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Gambar dalam media grafis adalah semua hal yang dibuat menggunakan alat tulis dalam suatu media. Gambar dalam pengertian ini bersifat umum. Jenis media grafis dalam bentuk gambar dalam pengertian ini adalah lukisan, sketsa, kaligrafi, komik, ilustrasi, karikatur, komik, bahkan foto adalah bagian dari gambar.

6.3.2 Ilustrasi

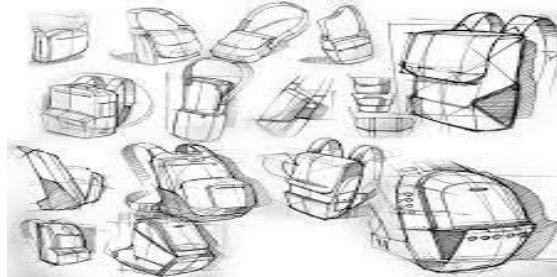
Ilustrasi adalah gambaran dalam bentuk grafik yang digunakan untuk membantu memperjelas suatu hal. Ilustrasi adalah contoh yang menjelaskan atau membuktikan sesuatu. Ilustrasi juga diartikan sebagai hasil visualisasi dari tulisan tertentu dengan teknik seni rupa (menggambar, melukis, fotografi, atau lainnya) yang menekankan pada hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Ilustrasi merupakan bagian dari media grafis yang digunakan untuk memberikan gambaran lebih jelas pada penerima pesan agar suatu informasi dapat lebih mudah

dipahami. Jenis media grafis dalam bentuk ilustrasi adalah gambar dalam buku, majalah, dan lainnya, atau suatu proses untuk mengilustrasikan sesuatu.

6.3.3 Sketsa

Sketsa adalah gambar sederhana yang dibuat dengan cepat yang tidak memiliki banyak detail. Sketsa adalah panduan awal seseorang dalam menggambar. Biasanya sebelum menggambar secara detail, seseorang menggambar sketsa terlebih dahulu. Sketsa juga dapat sebut sebagai gambar rancangan, lukisan cepat, atau coretan. Jenis media grafis dalam bentuk sketsa adalah coretan dasar seseorang desainer dalam merancang baju, denah rumah, atau lainnya.



Gambar 10. Contoh Sketsa Produk
(Sumber : Flicker.com Stefan Fernandes)

6.3.4 Lukisan

Lukisan adalah gambar dengan menggunakan alat tulis baik yang berwarna atau tidak berwarna (hanya hitam putih). Lukisan adalah gambar yang dibuat menggunakan cat (bahan pewarna). Lukisan adalah bagian dari media grafis yang bertujuan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan pelukis (sebutan bagi orang yang membuat lukisan). Lukisan adalah hasil dari seni lukis. Seni lukis memiliki berbagai macam jenis dan aliran dengan sejarah yang panjang. Jenis media grafis dalam bentuk lukisan adalah lukisan pemandangan, lukisan pahlawan, dan lainnya.

6.3.5 Komik

Komik adalah cerita bergambar di dalam kotak yang biasanya bersifat menghibur. komik adalah buku cerita yang awalnya diperuntukkan khusus untuk anak-anak, yang berisi

kumpulan cerita yang diceritakan dalam gambar dengan sedikit tulisan. Jenis media grafis dalam bentuk komik di antaranya adalah komik strip, komik buku, komik edukasi dan lainnya.

6.3.6 Karikatur

Karikatur adalah gambar olok-olok yang mengandung pesan, sindiran, dan sebagainya. Karikatur adalah suatu seni membuat gambar atau deskripsi tertulis atau lisan dari seseorang, yang membuat sebagian dari penampilan atau karakter mereka lebih terlihat daripada yang sebenarnya, dan yang biasanya membuat mereka terlihat konyol atau lucu. Jenis media grafis dalam bentuk karikatur adalah karikatur jurnalistik, karikatur realitas, karikatur politik, dan lainnya

6.3.7 Foto

Foto adalah gambar diam dari objek asli yang diperoleh melalui proses pencahayaan melalui kamera yang memiliki warna atau tidak berwarna. Suatu foto dapat berupa tiga hal, yakni berupa objek, kejadian atau keadaan pada suatu waktu tertentu. Jenis satuan untuk ukuran foto biasanya adalah piksel, cm, mm, atau inci. Jenis media grafis dalam bentuk foto adalah foto potret (*potrait*), lanskap (*landscape*), foto busana, foto makanan, dan lainnya.

6.3.8 Kaligrafi

Kaligrafi adalah seni dalam menghasilkan tulisan yang bersifat indah biasanya sering dibuat dengan pena atau kuas khusus. Tulisan dalam bentuk kaligrafi membuat mata cepat lelah karena lekukan dalam sebuah tulisan yang sangat banyak. Kelelahan pada mata ini biasanya ditemukan pada kaligrafi Arab. Oleh karenanya tulisan kaligrafi tidak untuk dibaca dengan konsentrasi tinggi dan dalam waktu lama seperti buku teks. Tulisan kaligrafi lebih cocok sebagai hiasan pada buku, atau ruangan. Jenis media grafis dalam bentuk kaligrafi di antaranya adalah kaligrafi ayat suci Alquran, kaligrafi cina, kaligrafi jepang, kaligrafi pada kata motivasi, atau lainnya.

6.3.9 Bagan

Bagan adalah alat peraga grafik berbentuk informasi untuk menyajikan data untuk mempermudah penafsiran yang terdiri dari serangkaian garis atau balok. Bagan merupakan

gambar yang menunjukkan informasi dengan cara yang sederhana, sering menggunakan garis dan kurva untuk menunjukkan suatu jumlah tertentu. Bagan adalah salah satu dari sekian jenis media grafis yang memiliki berbagai macam jenis, di antaranya adalah sebagai berikut: bagan horizontal, bagan vertikal, bagan lingkaran, bagan piramida, dan lainnya.

6.3.10 Diagram

Diagram adalah gambaran berbentuk buram atau sketsa yang digunakan untuk memperlihatkan atau menerangkan sesuatu. Diagram merupakan rencana sederhana yang mewakili suatu sistem, ide, dan lainnya yang biasanya digunakan untuk menjelaskan cara kerja suatu hal. Jenis media grafis dalam bentuk diagram di antaranya adalah digaram garis, diagram lingkaran, diagram batang, dan lainnya.

6.3.11 Grafik (*Chart*)

Grafik adalah gambaran dari pasang surut suatu keadaan dengan garis atau gambar. Grafik biasanya berisi urutan naik turunnya suatu hasil/jumlah atau statistik. Grafik adalah suatu gambar yang menunjukkan informasi dengan cara yang sederhana, sering menggunakan garis dan kurva. Jenis media grafik dalam bentuk grafis yakni, grafik batang, grafik baris, lingkaran, dan lainnya.

6.3.12 Kurva

Kurva adalah grafik berbentuk garis lengkung yang menggambarkan suatu variabel yang dipengaruhi oleh suatu keadaan. Kurva biasanya terdiri dari persambungan antara satu titik dengan titik lainnya. Jenis media grafik dalam bentuk kurva terdiri dari kurva terbuka sederhana, kurva terbuka tidak sederhana, kurva tertutup sederhana, dan kurva tidak tertutup sederhana.

6.3.13 Tabel

Tabel adalah daftar berisi ikhtisar sejumlah besar data informasi, biasanya yang berupa kata-kata dan bilangan yang tersusun secara bersistem (berurut dari atas ke bawah dan berderet dari kiri ke kanan) yang disertai dengan garis pembatas antara satu informasi dengan informasi lainnya. Jenis media grafis dalam bentuk tabel di antaranya adalah tabel satu

arah (tabel sederhana), tabel dua arah, tabel tiga arah dan lainnya.

6.3.14 Poster

Poster adalah plakat yang dipasang di tempat umum atau tempat yang banyak dilihat atau dilalui oleh orang. Poster merupakan gambar cetak besar, foto atau pemberitahuan yang ditempelkan atau disematkan ke dinding atau papan. Pada umumnya, poster digunakan untuk hiasan, iklan, memberikan atau menginformasikan sesuatu yang harus diketahui oleh orang banyak. Jenis media grafis dalam bentuk poster adalah niaga, poster layanan masyarakat, poster kegiatan, poster pendidikan atau lainnya.

6.3.15 Peta

Peta adalah gambar dapat berupa lukisan atau foto pada sebuah media yang menunjukkan letak geografis suatu daerah. Peta merupakan gambar permukaan bumi, atau bagian dari permukaan yang menunjukkan bentuk dan posisi berbagai negara, perbatasan politik, fitur alam seperti sungai dan gunung, dan fitur buatan seperti jalan dan bangunan. Jenis media grafis dalam bentuk peta di antaranya adalah peta foto, peta garis, peta digital dan lainnya.

6.3.16 Peta Pikiran (*Mind Map*)

Peta pikiran adalah suatu catatan yang berisi ide penting berupa kata kunci yang disertai dengan garis penghubung dan ilustrasi antara satu kata kunci dengan kata kunci lainnya. Peta pikiran juga dapat disebut dengan peta konsep, peta gagasan, atau *mind map*. Peta pikiran merupakan denah sederhana dengan garis dengan bentuk tertentu yang disertai ilustrasi untuk mengatur suatu informasi. Peta pikiran biasanya digunakan untuk mencatat suatu informasi sehingga lebih mudah digunakan atau diingat. Jenis media pembelajaran peta pikiran di antaranya adalah peta pikiran tentang suatu bab, peta pikiran tentang suatu paragraf, peta pikiran tentang suatu silabus dan lainnya.

6.3.17 Infografik (*infografis*)

Infografik adalah media visual dalam bentuk yang menyajikan berbagai macam informasi dengan tampilan yang

menarik. Secara singkat, infografik adalah cara penyampaian informasi dalam bentuk grafik. Infografik digunakan untuk menyajikan data atau informasi yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh masyarakat luas. Jenis media grafis dalam bentuk infografik di antaranya adalah infografik *timeline*, infografik artikel visual, infografik *list*, infografik diagram, infografik data, dan infografik perbandingan.

6.3.18 Flash Card (Kartu Kilas)

Flash card atau kartu kilas adalah kartu berisi abjad, angka, gambar yang disajikan secara sekilas (Akbar, Mulyadi and Shandi, 2021). *Flash card* biasanya digunakan untuk membantu pembelajar untuk mengingat konsep sederhana tentang suatu hal. Selin itu, *flash card* juga biasa digunakan untuk membantu pembelajar bahasa tingkat awal. Pada tingkat sekolah, *flash card* biasanya digunakan pada tingkat SD kelas awal. Jenis media pembelajaran dalam bentuk *flash card* di antaranya adalah *flash card* abjad, *flash card* angka, *flash card* konsep, dan lainnya.

6.3.19 Slide

Slide adalah lembaran berisi poin penting atau rangkuman suatu informasi dalam bentuk teks dan gambar yang dapat diproyeksikan (Akbar, Mulyadi and Shandi, 2021). Slide biasa digunakan pada kegiatan presentasi. *Slide* adalah pengembangan lebih lanjut dari media transparansi, yang saat ini sudah tidak lagi digunakan. Slide dapat dibuat secara manual atau dengan bantuan program komputer seperti *PowerPoint*, *Canva*, atau *Google Slide*. Jenis media grafis dalam bentuk *slide* (berdasarkan isi *slide*) di antaranya adalah slide berisi teks, slide berisi gambar, slide berisi teks dan gambar, dan lainnya.

6.3.20 Strip Story

Strip story adalah potongan-potongan kertas berisi gambar atau teks yang saling berhubungan satu sama lain. *Strip story* biasa digunakan dalam pembelajaran bahasa. *Strip story* biasanya berisi potongan dari satu cerita yang utuh namun disusun secara acak dengan tujuan, siswa dapat menyusun kembali sesuai dengan urutan sebenarnya. Pada umumnya, jenis

media *strip story* dapat dibedakan menjadi dua, yakni *strip story* gambar dan *strip story* teks.

6.3.21 Storyboard

Storyboard adalah serangkaian gambar atau suatu gambar yang menunjukkan urutan gambar yang direncanakan untuk sebuah video atau film. Sesuai dengan pengertiannya, *storyboard* lebih dikhususkan dalam pembuatan video, namun demikian *storyboard* dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Jenis *storyboard* di antaranya adalah *traditional storyboard*, *scored storyboard*, dan *digital storyboard*.

6.3.22 Lembar Kerja (Work Sheet)

Lembar kerja adalah media berbentuk lembaran kertas yang berisi instruksi dan soal yang harus dijawab oleh siswa. Lembar kerja biasanya dihias dengan beberapa bentuk, garis, dan ilustrasi berwarna atau tidak berwarna. Jenis lembar kerja di antaranya adalah lembar kerja dalam bentuk lembaran kertas dan lembar kerja dalam bentuk sebuah buku seperti LKS (lembar kerja siswa).

6.4 Pengembangan Media Grafis (Visual)

Media grafis atau media visual dapat dikembangkan dengan memperhatikan berbagai faktor. Faktor-faktor yang harus diperhatikan di antaranya adalah kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tekstur, dan warna (Arsyad, 2015). Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam pengembangan media grafis.

1. Kesederhanaan

Kesederhanaan adalah seberapa banyak elemen dalam suatu media digunakan. Semakin sedikit elemen yang digunakan dalam media grafis, maka media tersebut semakin baik. Hal itu dikarenakan jumlah elemen yang terlalu banyak dapat mengakibatkan berkurangnya daya konsentrasi.

2. Keterpaduan

Keterpaduan adalah adanya keterkaitan antara setiap elemen yang digunakan dalam media grafis. Ketika elemen-

elemen yang digunakan dalam media grafis tersebut memiliki keterpaduan, akan membantu dalam pemahaman pesan atau informasi yang ingin disampaikan.

3. Penekanan

Penekanan adalah usaha untuk memperjelas suatu objek utama pada media grafis agar dapat dan mudah terlihat. Hal-hal yang dapat digunakan dalam penekanan adalah dengan menggunakan warna, ukuran, perspektif, atau posisi yang dapat membedakannya dengan elemen pelengkap.

4. Keseimbangan

Keseimbangan adalah adanya persepsi yang sama pada penempatan bentuk atau pola yang menempati ruang penayangan walaupun secara keseluruhan tidak simetris. Terdapat dua jenis keseimbangan, yakni keseimbangan formal (keseimbangan yang seluruhnya simetris) dan keseimbangan informal (keseimbangan yang tidak simetris secara keseluruhan).

5. Bentuk

Bentuk adalah suatu bentuk fisik atau penampilan tertentu pada suatu objek. Pemilihan bentuk dalam penyajian media grafis perlu diperhatikan karena dapat menstimulasi ketertarikan dan perhatian.

6. Garis

Garis adalah suatu coretan panjang atau tanda tipis panjang di permukaan yang biasanya berbentuk garis lurus, walaupun ada beberapa garis dalam media grafis yang tidak lurus sepenuhnya. Fungsi garis dalam media grafis yakni untuk menghubungkan unsur-unsur yang terdapat dalam media grafis.

7. Tekstur

Tekstur adalah ukuran, susunan, jalinan, atau penyatuan bagian-bagian yang terdapat dalam suatu objek. Menurut (Walter, 2008) tekstur adalah kualitas sesuatu yang dapat ditentukan dengan sentuhan (dapat bertekstur kasar, halus,

lunak, atau keras). Tekstur dalam media grafis dapat digunakan untuk menekankan suatu objek tertentu.

8. Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Kemdikbud, 2020). Warna adalah unsur penting dalam media grafis. Warna berfungsi untuk memberi kesan pemisah atau penekanan untuk membangun keterpaduan.

Menurut (Arsyad, 2015) terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan warna yakni: (1) pemilihan warna khusus; (2) nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna dibandingkan unsur visual lain); dan (3) intensitas atau kekuatan warna.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Muh.R., Mulyadi, M. and Shandi, S.A. (2021) "Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa," *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), pp. 46–56. Available at: <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>.
- Arsyad, A. (2015) *Media Pembelajaran*. Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kemdikbud (2020) "KBBI V." Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan.
- Purwani, A., Fridani, L. and Fahrurrozi, F. (2019) "Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), p. 55. doi:10.31004/obsesi.v3i1.142.
- Purwanti, S.D., Ngatman, N. and Hidayah, R. (2020) "Penerapan Model Course Review Horay dengan Media Grafis dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Wirun Tahun Ajaran 2018/2019," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(3). doi:10.20961/jkc.v7i3.40770.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L. and Russel, J.D. (2014) *Instructional Technology & Media Learning*. Kesembilan. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. and Riivai, A. (2013) *Teknologi Pengajaran*. 7th edn. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Susilana, R. and Riyana, C. (2009) *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Walter, E. (2008) *Cambridge Advanced Learned Dictionary*. Cambridge: Cambridge University Press.

BAB 7

MEDIA VISUAL

Oleh Teguh Arifianto

7.1 Pendahuluan

Proses belajar mengajar konvensional memiliki banyak kekurangan, yang disebabkan oleh tidak semua pengajar memiliki kompetensi yg sama, perbedaan daya serap setiap orang dalam mencerna dan memahami pelajaran bagi siswa sebagai objek yang terkadang cenderung membosankan.

Untuk itu pengajar dituntut memiliki kreativitas saat mengajar, pengajar dituntut bisa merangsang peserta didik untuk proaktif dalam kegiatan pembelajaran. Bagaikan jembatan yang menghubungkan dua sisi, peran media pembelajaran dalam sebuah sistem pengajaran. Peran tersebut menjadi vital karena media pembelajaran visual tidak hanya bertanggung jawab atas sampainya pesan belajar kepada siswa, tetapi juga memastikan bahwa pesan tersebut tidak menurunkan atau penyimpangan makna. Dengan demikian suatu metode pembelajaran melalui media visual mampu menaikkan kreativitas serta motivasi peserta didik untuk belajar dan dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

7.2 Visual Menurut Para Ahli

1. Budiman Hakim

Penafsiran visual yaitu persyaratan yang sudah absolut untuk mengenalkan sebuah brand kepada konsumen.

2. Hernowo

Penafsiran visual yaitu kegiatan yang menggunakan indra mata seperti mengamati, menggambar, membaca menggunakan media atau alat peraga.

3. Frans M. Royan

Pengertian visual yaitu manusia yang menyukai pada saat menerima informasi menggunakan penglihatan.

4. Pujiyanto

Penafsiran visual yaitu saat aplikasi yang dijalankan komponen tersebut akan terlihat.

5. Femi Olivia

Penafsiran visual yaitu dengan aturan mengorganisasikan dan menaikkan kemampuan komunikasi dan berpikir.

6. Allen D. Bragdon & David Gamon

Penafsiran visual yaitu indra yang kompleks dan multisegi.

7.3 Unsur Visual

Visual bisa diketahui dengan unsur pembentuknya. Menurut pendapat Arsyad Azhar di buku Media Pengajaran terbitan tahun 1997, unsur visual terdiri atas tekstur, bentuk, dan warna Berikut pengertiannya:

1. Unsur Visual Berupa Garis

Garis merupakan kumpulan dari titik. Terdapat banyak jenis garis, terdiri dari garis zig-zag, lengkung, lurus vertikal, lingkaran, dan lurus horizontal.

Garis yaitu bagian dari suatu ruang, bidang, benda, warna, tekstur dan lainnya. Garis bisa digunakan untuk membuat berbagai bidang dan bentuk, serta unsur seni rupa yang memberikan kesan struktur dan kedalaman.

2. Unsur Visual Berupa Bentuk

Bentuk merupakan sebuah rancangan simbol yang membangun garis atau rancangan garis lainnya. Pada saat menggambar, seniman dapat membentuk dua dimensi yaitu lebar dan panjang. Bentuk dapat mewujudkan yang terjadi di alam dan terlihat nyata.

Bentuk geometris terdiri dari kotak dan lingkaran yang memiliki sifat tepat dan matematis, sedangkan bentuk organik terdapat unsur seni rupa yang mengangkat simbol dari alam dan condong ke abstrak dan melengkung. Batasan bentuk dapat dipastikan dengan unsur seni rupa lain yaitu tekstur, nilai, warna dan garis.

3. Unsur Visual Berupa Warna

Warna diberikan buat membubuhkan kesan pemisah, dan bakal menciptakan keselarasan, dan mampu juga menghasilkan emosional dan menaikkan realism. Visual warna dapat digabungkan dari berbagai warna seperti tertier, sekunder, primer, komplementer dan analogous.

4. Unsur Visual Berupa Tekstur

Tekstur yaitu dipakai untuk memberikan pesan halus dan kasar, dan juga menyerahkan penekanan seperti warna. Tekstur dapat dideskripsi tentang bagaimana objek terasa terlihat atau terasa.

Dalam karya dua dimensi, sebagaimana lukisan, menyatakan pada "rasa" visual sebuah karya. Tekstur dapat diartikan berbagai macam kata sifat halus dan kasar, keduanya merupakan kata sifat yang global, namun keduanya dapat diartikan lebih jauh.

7.4 Fungsi Media Visual

Media visual berguna sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima pesan tersebut dan untuk memperjelas ide, memberikan gambaran

Fungsi media visual antara lain :

1. Fungsi atensi, ialah memberikan arahan kepada siswa untuk memfokuskan ke pengetahuan terkait media visual yang menampilkan isi dari pengetahuan tersebut.
2. Fungsi afektif, ialah visual yang bisa muncul dengan tingkat kenikmatan pada saat siswa itu belajar membacadan menggambar.
3. Fungsi kognitif, ialah visual yang muncul pada saat penemuan peneliti menyatakan lambang visual yang mampu menangkap informasi dari pesan yang tersimpan di gambar itu.
4. Fungsi kompensatoris, ialah merupakan media pengkajian visual yang dapat dilihat dari penelitian bahwa media visual dapat memberikan konteks untuk membantu pemahaman siswa yang lemah saat membaca teks .

Selain dapat membangkitkan motivasi siswa, media pembelajaran juga bisa meningkatkan pemahaman siswa, dan dan memadatkan informasi.

Contoh bentuk visual :

Tabel 4. Bentuk Media Visual

No	Bentuk Media Visual	Fungsi
1.	Gambar representatif	Media yang menentukan bagaimana penampakan suatu benda.
2.	Diagram	Media yang menentukan hubungan ruang dengan unsur dalam materi.
3.	Peta	Media yang menentukan hubungan ruang dengan unsur dalam materi.
4.	Grafik	Media yang menyediakan data atau hubungan antara perangkat gambar atau angka.

7.5 Prinsip Pemakaian Media Visual

Prinsip yang harus diketahui untuk pemakaian secara efektif adalah

1. Memberikan bayangan dan warna yang dipergunakan untuk memfokuskan kepada perhatian dan memisahkan komponen.
2. Memberikan warna dengan cara yang realistis.
3. Mempersiapkan karakter atau sifat gambar (*caption*).
4. Pesan visual dari elemen-elemen tersebut harus disorot dan dibedakan dari elemen latar belakang yang untuk mensaranai pengelolaan atau manajemen informasi.

5. Objek visual yang menunjukkan untuk mengkomunikasikan ide-ide.
6. Elemen visual, terutama di diagram, yang berguna untuk memberikan pemahaman pada materi yang rumit.
7. Grafik yang dipresentasikan harus bisa dapat dibaca.
8. Memberikan kejelasan dan akurasi dalam elemen visual.
9. Menghindari gambar yang seimbang.
10. Menggunakan gambar untuk menggambarkan konsep yang berbeda, contoh dengan memberikan penampilan konsep yang ditampilkan secara berdampingan.
11. Menggunakan diagram grafik untuk memberikan ilustrasi umum.
12. Visual atau image dimanfaatkan untuk informasi pada sasaran teks.
13. Mengusahakan visual tersebut sangat sederhana dengan memakai garis, karton, bagan, dan diagram.

7.6 Kekurangan Media Visual

1. Biaya yang dikeluarkan lumayan mahal, dikarenakan pembuatannya menggunakan media cetak dan pembuat harus sebelumnya menyetak dan mengirimkan sebelum ditampilkan di semua orang.
2. Visual sangat terbatas.
3. Kurang praktis dan lambat.
4. Tidak ada audio, dikarenakan pembuatannya hanya menggunakan media gambar.

7.7 Kelebihan Media Visual

1. Memberikan peningkatan perhatian daya tarik bagi sorang banyak.
2. Memberikan minat dan keinginan baru.
3. Dapat menanamkan konsep yang benar.
4. Memberikan solusi pada peserta didik yang memiliki keterbatasan pengalaman yang dimiliki.
5. Memberikan pengaruh kepada peserta didik dan lingkungan di sekelilingnya.

6. Analisa sangat tajam, yang bisa membuat orang dapat mengerti maksud dari isi tersebut.

7.8 Jenis – Jenis Media Visual

7.8.1 Media Proyeksi

Media proyeksi ialah media yang bisa menggunakan proyektor dan wajib menggunakan alat elektronik untuk memberikan informasi. Adapun contoh alat elektronik yang dimaksud:

1. *Overhead Projector (OHP)*

OHP *transparensy* adalah alat pendukung yang digunakan untuk media pengajaran saling bertatap muka, yang berfungsi untuk memproyeksikan atau menyajikan transparasi. Perangkat ini meliputi perangkat keras dan lunak. Adapun teknik dalam pembuatan perangkat tersebut, yaitu:

- a. Membuat sendiri secara manual.
- b. Mengambil bahan cetak dengan teknik tertentu.

Alat ini menggunakan kipas pendingin, lensa dan lampu proyek. kelebihan dari OHP ini yaitu:

- a. Bisa digunakan sebagai penyajian pesan ke dalam semua ukuran ruangan.
- b. Hasil gambar yang diproyeksikan lebih bagus daripada gambar di papan.
- c. Penyajian yang bervariasi dan disertai konsep warna yang unik akan membuat siswa tertarik.
- d. Saat tatap muka para siswa akan memungkinkan untuk menulis suatu hal yang penting.
- e. Tidak perlu menggelapkan ruangan dan operator khusus.
- f. Mampu memberikan informasi dalam waktu singkat.
- g. Kertas tansparan yang dapat dipakai berulang kali.

Namun, ada juga kekurangan dari OHP ini, sebagai berikut:

- a. Dalam pembuatannya membutuhkan proses yang matang atau baik.

- b. OHP dan kertas transparan merupakan bagian yang tidak bisa terpisahkan.
- c. Urutan dari kertas transparan tersebut masih sering kacau, dikarenakan berdiri sendiri dan nomor urutannya tidak ada sehingga membingungkan yang menyajikannya.

2. Slide

Slide ialah merupakan film transparansi yang memiliki ukuran 35mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut dibuat dari karton atau plastik. Film bingkai ini diproyeksikan melalui *slide projector*. Slide hanya bisa menampilkan sebuah gambar, tekniknya juga satu persatu. Adapun slide yang berupa *sound slide*, slide ini merupakan hasil penggabungan dari gambar diam dan suara.

Kelebihan dari media slide ini, yaitu:

- a. Dapat memberikan pengertian dan ingatan yang kuat terhadap informasi yang disampaikan,
- b. Memberikan rangsangan minat dan perhatian kepada siswa dengan warna dan gambar yang benar-benar nyata.
- c. Slide dapat direvisi sesuai dengan kebutuhan.
- d. Penyimpanan tidak terlalu besar.

Sedangkan kelemahan media slide ini yaitu:

- a. Saat memproyeksikan membutuhkan penggelapan ruangan.
- b. Pembuatannya membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar.
- c. Menampilkan gambar diam saja.

3. Filmstrip

Filmstrip bisa diartikan juga sebagai *film slide*, *stripfilm*, dan *still film* dengan kegunaan yang sama. Memiliki ukuran yang sama dengan film bingkai yaitu 35 mm dan jumlah gambar dalam satu *rol film* rangkai antara 50 - 75 gambar dan panjang 100 - 130 cm. *Film strip* juga bisa tanpa suara ataupun dengan suara.

4. *Opaque Projector* (Proyektor tak Tembus Pandang)

Opaque Projector merupakan alat yang digunakan sebagai proyeksi bahan tidak tembus pandang. Benda tersebut adalah tiga dimensi seperti anyaman, uang, dam model, benda datar.

Keunggulan dari *opaque projector* ialah bahan cetak dari berbagai buku, foto, majalah, grafis dan peta bisa diproyeksikan dapat secara langsung tanpa memindahkan ke transparan dahulu.

5. *Microfis*

Microfis merupakan lembaran film transparan yang terdiri dari lambang visual yang diperkecil sehingga tidak bisa dibaca dengan mata telanjang. Memiliki macam ukuran 3 x 5 inci, 6 x 8 inci, 4 x 6 inci, kelebihan dari alat ini tidak perlu memerlukan ruangan yang besar. Halaman cetak yang besar mampu diringkas dalam bentuk film dengan perbandingan 1:12 yang setelah itu dapat dikembalikan ke seperti semula dengan memproyeksikan ke layar.

6. *Film* atau Video

Film adalah gambar yang berada dalam *frame* yang dimana tiap *frame* memproyeksikan dengan lensa proyektor secara mekanis sehingga gambar pada layar terlihat hidup. Sama halnya dengan *film*, video juga menggambarkan sebuah objek yang bergerak dengan suara alamiah. *Film* dan video dipergunakan untuk menayangkan tujuan hiburan, pendidikan dan dokumentasi. Penggunaan media visual ini mampu memvisualkan informasi yang menarik, praktis dan bisa dipergunakan secara berulang. Tetapi dalam pembuatannya membutuhkan perencanaan yang matang dan membutuhkan keterampilan yang ringkas dan jelas dan membutuhkan pengelolaan ruangan yang baik.

8.8.2 Media Tidak Diproyeksikan

Dalam media ini tidak perlu ditampilkan pada saat tatap muka diruangan, namun bisa melihat secara langsung ke objek tersebut. Macam - macam media yang tidak di proyeksikan adalah :

1. Media diagram

Diagram ialah deretan garis - garis dan serupa dengan peta dari pada gambar. Diagram pun dimanfaatkan untuk peningkatan letak bagian pada alat beserta hubungan satu bagian dengan lainnya.

2. Poster

Poster yaitu gabungan dari gambar dan tulisan dalam sebuah bidang yang menyampaikan pesan tentang beberapa ide pokok. Poster dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas.

3. Media gambar atau foto

Gambar atau foto adalah media reproduksi yang berbentuk asli dua dimensi dan menggambarkan alat visual yang efisien karena dapat divisualisasikan materi yang akan dijelaskan dengan lebih aktual dan nyata. Penyampaian informasi atau pesan dapat dipahami dengan sederhana.

4. Grafik

Grafik adalah gambaran yang sederhana disusun berdasarkan prinsip matematika, dengan memakai data berbentuk angka. Grafik memuat ide, objek dan hal - hal yang menyangkut dengan simbol dan turut dengan keterangan singkat.

Fungsi grafik ialah untuk menggambarkan data berdasarkan jumlah atau banyaknya secara teliti, menjelaskan kemajuan atau kesetaraan sebuah objek.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H. (2016, November 2). *Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran*. Retrieved from <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/1501>.
- Haris, B. (2016). Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 7. *PENGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN*.
- Laudia, T. (2021, September 26). *Visual adalah Media yang Bisa Dilihat, Ketahui Macam-Macamnya*. Retrieved from <https://hot.liputan6.com/read/4668118/visual-adalah-media-yang-bisa-dilihat-ketahui-macam-macamnya>.
- Mar'atusSholihah, HidayatulBahiroh, & Mohammad, S. (2019). *Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*.

BAB 8

MEDIA PROYEKSI

Oleh Ilham Kamaruddin

8.1 Pendahuluan

Pendidikan adalah salahsatu bagian penting dalam pembangunan sebuah negara. Melalui Pendidikan kita dapat membangun sumber daya manusia yang berintegritas dan beretika. Jika pendidikan tidak diselenggarakan dengan baik, negara akan binasa, moral negara akan turun, dan akan ada masalah besar di daerah lain. Pendidikan saat ini menghadapi tantangan untuk mengembangkan keterampilan abad 21, keterampilan yang sangat bergantung pada media atau fasilitas TIK. Tidak dapat disangkal bahwa menciptakan teknologi membutuhkan pengetahuan yang paling dasar.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penunjang dalam proses pembelajaran. Media ini menjadi perantara untuk mempelajari pola pikir siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Untuk itu, kualitas inovasi dan kreativitas perlu ditingkatkan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran (Kamaruddin, Nur and Sufitriyono, 2020).

Keberhasilan pembelajaran dapat diperoleh melalui penggunaan media pembelajarandalam menyampaikan materi, Teknik mengolah materi agar menjadi lebih menarik dan pemahaman karakteristik siswa agar tercapai proses belajar mengajar sesuai tujuan. Metode pengajaran adalah metode utama, dan pembelajaran dalam bentuk buku membuat siswa merasa bosan, minat belajar mereka menurun, dan mereka tidak dapat mencapai kompetensi. Apakah penggunaan berbagai media pembelajaran membawa siswa mencapai tujuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penggunaan media dapat memudahkan peserta didik dalam memahami informasi yang diberikan oleh guru. Dalam proses menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, tidak sekedar

berpidato didepan kelas, tetapi bagaimana kemampuan kita dalam mendesain materi ajar agar lebih menarik dan merangsang minat peserta didik untuk tetap focus sehingga mereka mudah mengingat dan memahaminya.

Guru/dosen dituntut agar dapat memilih dan mendesain media yang digunakan dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran akan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang tersedia bagi guru. Salah satu media yang biasa diterapkan dalam pembelajaran adalah media proyeksi. Media proyeksi adalah media yang memanfaatkan proyektor untuk menampilkan materi ajar secara visual. Penggunaan media proyeksi dapat meningkatkan minat peserta didik karena memberikan mereka kesempatan untuk memperoleh akses ke mata pelajaran yang lebih nyata dan untuk berinteraksi secara bebas.

8.2 Pengertian Media Proyeksi

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) arti kata dari media adalah “media atau alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; yg terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dsb): wayang bisa dipakai sebagai pendidikan”. Jadi dapat di simpulkan bahwa media adalah suatu alat atau sarana yang dapat mempermudah suatu persoalan. Sedangkan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) arti kata dari proyektor yaitu “proyeksi gambar suatu benda yang dibuat rata (mendatar) atau berupa garis pada bidang datar perkiraan tentang keadaan masa yang akan datang dengan menggunakan data yang ada (sekarang). memproyeksikan memberikan gambar suatu benda yang dibuat rata (mendatar) atau berupa garis-garis pada bidang datar; perkiraan (perhitungan) mengenai keadaan pada masa mendatang dengan menggunakan data yang ada (sekarang).” Jadi media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media

tersebut harus menggunakan perangkat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan. Oleh karena itu, jika fasilitas yang dibutuhkan tersedia, media tersebut dapat digunakan. Namun, seperti media grafis, media yang termasuk dalam kelompok proyeksi semuanya mengontrol rangsangan visual.

Media proyeksi merupakan media pembelajaran secara visual yang memanfaatkan proyektor. Media ini berbeda dengan media grafis yang membutuhkan perangkat elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan. Proyektor LCD adalah perangkat yang dapat menampilkan gambar berukuran besar, dan proyektor biasanya digunakan untuk bahan presentasi. Sanaky (2011) menjelaskan bahwa proyektor LCD adalah perangkat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien dan menghasilkan cahaya yang sangat terang tanpa mematikan pencahayaan ruangan, yang memungkinkan teks, gambar atau teks dan gambar diproyeksikan ke layar yang dapat ditransmisikan secara akurat.

Dalam proses belajar mengajar, guru dapat menggunakan komputer dan LCD proyektor untuk memberikan materi kepada siswa. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan siswa sehingga guru merasa telah mempelajari sesuatu ketika menyelesaikan program. Menurut Lee (Sanaky, 2011), ada 8 alasan untuk menggunakan komputer sebagai lingkungan belajar: pengalaman, motivasi, pembelajaran yang ditingkatkan, materi otentik, interaksi yang lebih luas, personalisasi yang lebih besar, pemahaman secara umum.

Peserta didik yang belajar dengan komputer dan proyektor LCD dapat memperoleh bahan mentah instruksional dan berkomunikasi secara penuh. Media proyeksi merupakan salah satu media visual. Lingkungan ini memberikan rangsangan visual melalui penglihatan. Media ini berinteraksi langsung dengan pesan yang akan dikirimkan. Tujuan dari pesan itu, tentu saja, apa yang harus dikirim. Dengan menggunakan media ini, materi dapat terekam dan terserap dengan baik. Informasi yang dikirimkan menggunakan

proyektor dapat ditampilkan di layar, sehingga siswa dapat menggunakan informasi dalam font, gambar, grafik, dll sehingga penampakan materi lebih jelas. Menggunakan media proyeksi ini lebih menguntungkan karena pendengaran dan penglihatan diaktifkan melalui transparansi yang diproyeksikan. Menurut Musfiquon (Musfiquon, 2012) manfaat media proyeksi dapat dikategorikan menjadi dua dimensi yaitu dimensi proses aplikasi dan dimensi hasil. Dalam proses aplikasi, media proyeksi memiliki kelebihan seperti kemudahan penggunaan bagi guru, aplikasi praktis dan prosedur teknis yang rumit tidak diperlukan. Sedangkan dari segi hasil, pesan mudah dikomunikasikan, mudah dipahami siswa dan tidak mendistorsi media.

Penggunaan media proyeksi dapat menciptakan proses pembelajaran yang merangsang pikiran, motivasi, minat dan perhatian siswa. Media proyeksi memastikan bahwa materi yang disajikan oleh guru memiliki efek positif pada siswa. Lingkungan proyeksi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan ilustrasi gambar, suara, teks dan perubahan warna serta dapat dikontrol secara bebas, sehingga menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media proyeksi, siswa dapat melihat objek dari masa lalu, mengamati objek yang sulit dijangkau, membuat objek abstrak imajiner dan belajar berdasarkan kemampuan, minat, dan kecepatan mereka sendiri. Pemanfaatan media proyeksi dalam pembelajaran dapat membuat proses penyampaian materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan dapat meningkatkan minat dan motivasinya serta merangsang semangatnya untuk mengkaji lebih dalam materi yang diajarkan sehingga tercipta umpan balik yang aktif. Meningkatnya umpan balik saat proses pembelajaran menandakan bahwa materi terserap dengan baik, hal ini tentu akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya (Apriyani, 2017).

Menggunakan media ini memungkinkan untuk memvisualisasikan informasi yang menarik (bervariasi tergantung pada penggunaan guru atau dosen), praktis dan

dapat digunakan kembali. Namun, saat membuat tayangan slide atau tayangan slide, diperlukan perencanaan dan keterampilan yang cermat untuk menggambarkan informasi yang ringkas dan jelas, serta diperlukan penataan ruangan yang baik. Saat ini alat-alat tersebut semakin jarang digunakan terutama setelah berkembangnya komputer yang mampu memproyeksikan pesan dengan lebih baik dan lebih bervariasi (Muhadi, 2010).

8.3 Jenis-jenis media proyeksi

Ada berbagai macam media proyeksi yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media initergantungan kebutuhan guru/dosen dalam menyampaikan materi belajarnya. Selain itu juga harus disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat pemahaman peserta didik. Media proyeksi dalam pembahasan kali ini terbagi atas dua, media proyeksi diam dan media proyeksi bergerak. Berikut ini penjelasan disertai dengan keunggulan masing-masing media tersebut.

8.3.1 Media proyeksi diam

Mirip dengan media grafis dalam menyajikan rangsangan visual. Media proyeksi adalah media visual yang memproyeksikan informasi dengan sedikit atau tanpa elemen bergerak sebagai hasil proyeksi. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain:

a. *Film* bingkai

Merupakan transparansi berukuran 35mm, dan sebagai program film berbingkai, panjangnya akan bervariasi tergantung pada apa yang ingin dicapai.

Keuntungan dari film bingkai:

1. Mudah disimpan dan ukurannya kecil.
2. Lebih sederhana.
3. Materi ajar dapat dibagikan kepada semua peserta didik dalam waktu yang bersamaan

Kekurangan dari film bingkai:

1. Membutuhkan ruangan yang gelap
2. Mempresentasikan materi tanpa bergerak

3. Sifatnya tidak terikat sehingga film mudah untuk hilang.

b. Slide

Merupakan jenis media visual yang ditampilkan menggunakan perangkat yang dinamakan proyektor slide. Slide atau film berbingkai terbuat dari film positif, baik karton atau plastik. Slide adalah foto film positif atau gambar transparan buatan tangan berukuran 2x2 inci (atau $\pm$ 5x5 cm) yang diproyeksikan pada layar untuk belajar mandiri, belajar kelompok, atau belajar di kelas. Media slide atau slide dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang bahan ajar seperti geografi, arsitektur, seni rupa, ilmu alam, kedokteran, pertanian, lingkungan dan pendidikan jasmani.

Keunggulan dari media slide:

1. Mudah untuk diingat karena materi yang disajikan dapat berupa perpaduan gambar dan suara
2. Dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik karena penampilan gambar berwarna sesuai aslinya
3. Mudah dimodifikasi karena materi dalam slide yang terpisah-pisah
4. Filenya berukuran kecil sehingga mudah disimpan.

c. Film Rangkai

Film rangkai pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Dalam media ini, beberapa film merupakan satu kesatuan (gelang yang terhubung dari satu ujung ke ujung lainnya).

Kelebihan film atau film bersambung adalah media ini mudah diperbanyak karena tidak memerlukan bingkai, dan bingkai film tidak tertukar karena merupakan satu kesatuan. Kesulitan dari media film rangkai adalah penyuntingan dan perbaikan dilakukan di laboratorium

khusus. Selain itu, juga memerlukan waktu yang lama jika film yang dibuat berdurasi waktu yang panjang, sehingga juga berdampak pada biaya yang ditimbulkan. Namun dibalik kesulitan itu, film rangkai juga memiliki keunggulan diantaranya:

1. Berkontribusi pada pemahaman dan ingatan yang kuat terhadap pesan yang disampaikan dan dapat menggunakan unsur suara.
2. Gunakan warna dan gambar tertentu untuk merangsang minat dan perhatian siswa.
3. Karena filmnya terpisah, guru dapat memodifikasi program tayangan slide sesuai kebutuhan.
4. Ukuran kecil, mudah disimpan.

d. Proyektor Transparan (OHP)

Adalah salah satu media yang memproyeksikan materi ajar dalam bentuk OHT atau kertas transparan terbuat dari plastic yang biasanya berukuran sebesar kertas kwarto/folio. Dalam pemaparan materi, guru/dosen dapat memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan pada saat itu. Pokok-pokok penting dalam transparan dapat diperjelas dengan menggunakan pilihan warna atau menggunakan spidol. Informasi pada materi transparan juga dapat ditambah walaupun proses penyampaian materi masih berlangsung. Selain itu juga dapat dilakukan teknik overlay atau teknik menindih antara transparan satu dengan transparan lainnya untuk memperjelas materi yang kompleks. Penggunaan media OHP memiliki keunggulan diantaranya adalah dapat menarik minat dan fokus peserta didik, memungkinkan mereka mencatat hal-hal yang penting, dapat digunakan oleh siapapun dan materi transparan dapat disajikan berulang-ulang. Namun media OHP juga memiliki kekurangan diantaranya adalah lembar transparan atau OHT mudah hilang karena berbentuk lembaran dan urutannya yang tidak teratur.

e. Proyektor tidak tembus pandang

Media ini bukan bahan transparan melainkan bahan yang tidak tembus pandang (*opaque*). Kelebihan dari proyektor *opaque* ini adalah digunakan sebagai bahan cetak untuk buku, majalah, foto, bagan, diagram atau peta dan dapat diproyeksikan secara langsung tanpa membuatnya transparan terlebih dahulu. Tapi objek dasar, dan warna dan tenun yang bisa diproyeksikan.

Kelebihan dan kekurangan proyektor *opaque* ini hampir sama dengan kelebihan dan kekurangan media OHP dan media *slideshow*, sehingga proyektor *opaque* dengan segala karakteristiknya dapat digunakan sebagai proyektor OHP dan *slideshow*.

8.3.2 Media Proyeksi Gerak

Media proyeksi bergerak merupakan media yang memproyeksikan/menampilkan pesan dengan menggunakan sebuah alat yang mampu memproyeksikan berbagai macam pesan, baik dalam bentuk film, video ataupun penggabungan dari berbagai media (multimedia). Berikut ini dijelaskan berbagai macam media proyeksi gerak diantaranya adalah:

a. LCD

LCD adalah media dari perangkat elektronik berupa layar proyeksi yang digunakan untuk menampilkan gambar visual sebagai sarana pendidikan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan monitor LCD secara tidak langsung dapat mengajarkan siswa untuk lebih kreatif. Media LCD lebih dikenal dengan nama *infocus*. Kualitas gambar yang disajikan tergantung pada kecerahan dan warna tampilannya. Saat ini penggunaan LCD sangat familiar dilingkungan sekolah maupun kampus. Keunggulan dari media LCD adalah dapat menampilkan gambar yang disertai suara, dan gambar yang disajikan terlihat lebih nyata serta sangat mudah menyajikan materi secara lengkap dan menarik. Disamping itu media LCD juga memiliki kekurangan diantaranya adalah tampilan proyektor tidak dapat kelas

yang besar karena akan menyulitkan peserta didik melihat secara rinci materi yang disajikan dalam jarak yang jauh.

b. Film

Film adalah media untuk menyajikan informasi audiovisual dan gerakan. Oleh karena itu, film ini meninggalkan kesan yang mendalam bagi penontonnya. Ada beberapa jenis film, antara lain film bisu, film suara, dan film ring, yang ujung-ujungnya saling terhubung dan proyeksinya tidak perlu menggelapkan ruangan. Dalam pemanfaatan film sebagai media juga memiliki keunggulan diantaranya adalah pesan yang disampaikan langsung kepada semua peserta didik, materi yang tersajikan dapat dipercepat atau diperlambat sesuai kebutuhan, materi dapat tersajikan secara detail sehingga meningkatkan fokus siswa. Selain memiliki keunggulan, media film juga memiliki keurangan diantaranya biaya pembuatannya yang relative mahal, butuh waktu dan keahlian khusus, dan diperlukan keahlian khusus dalam menyajikannya.

c. Televisi

Merupakan media elektronik yang mentransmisikan gambar secara audiovisual. Televisi atau yang familiar disebut TV menggunakan materi dalam bentuk video untuk menyebarkan berbagai informasi, hiburan dan konten-konten Pendidikan. Secara umum TV digunakan sebagai sarana dalam menyebarkan informasi kepada khalayak. Informasi yang disajikan dapat berupa siaran langsung atau program yang telah direkam lalu disebarkan/ditayangkan. Ada banyak program-program TV yang fokus untuk menampilkan siaran pengajaran dalam Pendidikan sehingga membantu masyarakat khususnya peserta didik dalam memahami materi-materi pelajaran di sekolahnya. Program TV pemerintah yang intens memberikan layanan Pendidikan misalnya Televisi Edukasi (TVE) yang melakukan siaran selama empat jam sehari. Materi yang ditayangkan berupa pelajaran

Pendidikan formal, nonformal, informal serta informasi seputar dunia Pendidikan. Program ini sangat membantu masyarakat dalam belajar secara individu maupun secara kelompok. Kekurangan dalam media ini adalah penyampaian informasi hanya satu arah sehingga tidak memungkinkan adanya umpan balik. Selain itu, materinya tidak dapat diperlambat maupun dipercepat serta terkadang menimbulkan gangguan gambar atau suara akibat jaringan magnetik.

d. Komputer

Merupakan alat elektronik melalui input digital yang memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya. Kemampuan menerima informasi dengan cepat Penggunaan komputer untuk pendidikan disebut CAL (*Computer Assisted Instructional*) dan melalui tutorial, penemuan, simulasi, dan pengembangan permainan.

Komputer digunakan untuk administrasi tes dan administrasi sekolah (Azhar, 2009). Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran bukan lagi sekedar kebutuhan tetapi keharusan untuk zaman digital seperti sekarang ini. Pada hakekatnya media pembelajaran komputer menampilkan gambar, film di layar monitor. Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran membuat peserta didik dapat berinteraksi secara aktif karena computer sebagai sumber belajar yang menampilkan/menyediakan informasi pengetahuan yang dibutuhkan (Munir, 2012).

Beberapa keunggulan menggunakan computer sebagai media pembelajaran adalah peserta didik dapat belajar dengan efektif sesuai kecepatan dan kemampuannya dalam memahami materi ajar, dapat menayangkan kembali informasi yang dibutuhkan, dan dapat merekam dan memberikan umpan balik atas hasil yang diperoleh dalam belajar. Kelemahan dalam menggunakan computer sebagai media belajar adalah membutuhkan biaya pengadaan yang mahal,

membutuhkan perawatan dan pemeliharaan perangkatnya, selain itu juga dibutuhkan keahlian khusus untuk mengoperasikannya (Ahmadi and Amri, 2010).

e. Video

Video merupakan rekaman dari gambar yang hidup disertai dengan suara yang dapat ditayangkan menggunakan TV, komputer maupun perangkat lainnya. Oleh karena itu, video dapat dikategorikan sebagai media audiovisual karena dapat dilihat secara langsung dan menggunakan pendengaran untuk menangkap suara yang dihasilkan.

Media pembelajaran video sudah lama dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terlebih lagi pada masa pandemic covid-19 yang mengharuskan pembelajaran secara daring (dalam jaringa) atau online, media video-lah yang paling banyak digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran sebagai pengganti keberadaan guru didepan peserta didik. Penggunaan media video dalam proses pembelajaran efektif menarik minat belajar peserta didik, sebab selain dapat melihat gambar bergerak juga dapat menyimak informasi suara yang dikeluarkan. Menurut Azhar (Azhar, 2009) video adalah gambar dalam frame yang diproyeksikan menggunakan lensa proyektor sehingga di layar terlihat seperti gambar hidup yang disertai suara. Media video dapat dimanfaatkan pada hampir semua topik pembelajaran, metode pembelaran dan ranah pembelajaran (afektif, kognitif dan psikomotor). Keunggulan penggunaan media video adalah dapat mempengaruhi emosi dan sikap peserta didik dalam belajar, Perhatian peserta didik lebih fokus, menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, dapat menampilkan contoh gerakan keterampilan sehingga peserta didik dapat menganalisis proses gerakannya sendiri, dan peserta didik dapat belajar secara mandiri.

8.4 Mengembangkan Media Proyeksi

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi serta rangsangan belajar peserta didik dalam mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Selain untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran juga untuk menarik perhatian peserta didik untuk lebih fokus terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu seorang guru/dosen dituntut meningkatkan kreativitasnya dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Azhar (Azhar, 2009) dalam mengembangkan media pembelajaran proyeksi, ada beberapa hal yang perlu menjadi perhatian agar penggunaan media pembelajaran menjadi efektif diantaranya adalah:

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan karakter peserta didik

Sebelum mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan, hendaknya mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik seperti kemampuan pengetahuannya, sikapnya serta keterampilannya menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, perlu juga mempelajari karakteristik peserta didik yang akan diajar, agar media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

2. Merumuskan tujuan pembelajaran

Pengembangan media proyeksi yang digunakan pembelajaran harus dirancang sedemikianrupa sehingga dapat membantu guru/dosen dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

3. Memilih dan merancang media yang digunakan dalam pembelajaran

Agar media pembelajaran proyeksi yang digunakan dalam pembelajaran efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, maka pemilihan jenisnya disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan pada saat itu. Biasanya media proyeksi yang digunakan itu berasal dari media yang sudah ada, atau mendesain ulang media yang sudah ada, ataupun merancang media proyeksi yang baru.

4. Merumuskan materi pembelajaran

Penggunaan media sangat berkaitan dengan materi yang akan disajikan. Olehnya itu materi yang akan disajikan dan dikuasai oleh peserta didik haruslah betul-betul termaktup dalam media tersebut.

5. Melibatkan siswa dalam penggunaan media

Proses pembelajaran yang paling efektif adalah dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam belajar. Kesempatan peserta didik untuk merespon materi yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu indicator jika mereka ikut terlibat secara maksimal dalam penggunaan media tersebut. Oleh sebab itu, media yang digunakan sebaiknya melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

6. Mengevaluasi media yang digunakan

Media yang akan digunakan dalam kelas sebaiknya terlebih dahulu dievaluasi, menelaah cara penggunaannya, sejauh mana dampak penggunaan media tersebut, bagaimana kemampuan guru/dosen dalam memanfaatkan media tersebut, dan apa bentuk pengembangannya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, I.K. and Amri, S. (2010). Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Apriyani, D.D. (2017) 'Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2). doi:10.30998/formatif.v7i2.1828.
- Azhar, A. (2009) *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kamaruddin, I., Nur, M. and Sufitriyono, S. (2020) 'Distributed practice learning model using audiovisual media for teaching basic skills of badminton', *Journal of Educational Science and Technology*, 6(2), pp. 224–232.
- Muhadi, Y. (2010) *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Perseda Press.
- Munir, M. (2012) *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiquon, H. (2012) *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

BAB 9

PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Herman

9.1 Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan akan mendorong terjadinya proses pembelajaran. Kali ini dengan adanya tulisan ini memiliki tujuan untuk menganalisis bobot kriteria pemilihan media pembelajaran pada mata pelajaran yang termasuk pendidikan karakter di perguruan tinggi.

Metode yang digunakan adalah pembobotan melalui metode *Analytical Hierarchy Process*, perhitungan data yang diperoleh berdasarkan hasil Focus Group Discussion. Hasil analisis menunjukkan pengurutan prioritas dari kriteria terpenting yang terdiri dari kesesuaian tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, keadaan peserta, ketersediaan, dan efisiensi.

Orang-orang telah memperdebatkan pilihan media yang tepat untuk pelatihan maritim sejak bermigrasi secara online. Apakah simulasi lebih unggul? Teks? Video? Bagaimana dengan bermain game online? Semua item ini berpotensi menjadi instrumen yang sangat berguna dalam pelatihan kelautan. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan, dan pilihan ideal belum tentu yang paling jelas.

Tulisan kali ini ditujukan dengan sengaja ingin berbagi pengetahuan tentang prosedur pemilihan media pembelajaran untuk kegiatan mengajar belajar saat ini.

9.2 Cara Memilih Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Saat memilih media, ada banyak faktor yang perlu dipertimbangkan. Salah satu faktor yang paling penting untuk dievaluasi adalah efektivitas dan biaya sekolah. Dalam posting pertama seri ini, kami membahas biaya.

Mari kita tambahkan pengingat bahwa memperbarui konten instruksional dapat memakan waktu. Ini terutama berlaku untuk konten yang perlu sering diperbarui. Kemungkinan media tingkat lanjut menghasilkan biaya perawatan yang jauh lebih tinggi (yaitu teks mudah diperbarui, video lebih mahal).

Kami tidak ingin menyiratkan bahwa biaya adalah satu-satunya faktor yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media pembelajaran. Mengabaikannya, di sisi lain, akan menghasilkan konten dengan umur simpan yang pendek. Ini akan mengakibatkan pemborosan investasi awal Anda. Sumber belajar yang ketinggalan zaman akan mengikis kepercayaan siswa Anda dan menunjukkan bahwa bisnis Anda tidak peduli dengan pelatihan dan keselamatan. Ini sangat penting karena anggaran memadai.

Dengan segala sesuatunya, mari kita ke poin penting: efektivitas pendidikan.

9.3 Tujuan Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang ideal untuk digunakan ditentukan oleh tujuan pembelajaran Anda. Ada metode lain untuk mengkategorikan tujuan pembelajaran, tetapi ini adalah salah satunya:

1. Asimilasi pengetahuan.

Asimilasi pengetahuan adalah proses kognitif di mana seseorang menggabungkan pengamatan, konsep, atau pengalaman baru ke dalam skema atau pola mental saat ini. Asimilasi dianggap sebagai proses kognitif yang menggabungkan dan mengkategorikan peristiwa atau

rangsangan baru ke dalam skema yang sudah ada sebelumnya.

2. **Memahami sebuah konsep.**

Memahami konsep memerlukan usaha untuk menjelaskan bagaimana sesuatu bekerja. Ini berisi fakta-fakta yang akan membantu Anda memahami bagaimana, katakanlah, sebuah peralatan bekerja.

3. **Lakukan pekerjaan (tugas).**

Melakukan pekerjaan itu sama dengan mencoba mengajari seseorang bagaimana melakukan sesuatu dengan aman dan efektif.

Biasanya mudah untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran mana yang diperlukan untuk mengajarkan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik Anda. Banyak kompetensi memerlukan pencapaian lebih dari satu tujuan ini.

9.4 Teknik dalam prosedur pemilihan media pembelajaran

Menurut Abidin (2016), Teknik Pemilihan Media Pembelajaran, media pembelajaran tidak harus menentukan kriteria tertentu yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, seperti berikut ini:

1. Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*)

Oleh karena itu, mengetahui tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran menjadi penting. Kemudian dapat ditentukan media mana yang paling cocok untuk mencapai tujuan tersebut.

2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*)

Topik atau studi apa yang akan dibahas dalam program pembelajaran? Faktor lain yang perlu dikaji, berdasarkan substansi atau materi pelajaran, adalah kedalaman materi yang harus disebarluaskan, sehingga kita dapat menentukan media mana yang paling cocok untuk menyebarkan materi.

3. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa.

Dalam situasi ini, media harus mengenali sifat/karakteristik siswa/guru. Seorang guru, misalnya, tidak akan menggunakan media video atau film, meskipun media ini secara luas dianggap bermanfaat ketika diajarkan kepada siswa tunanetra.

4. Kesesuaian dengan teori

Pertimbangan teoretis harus memandu pemilihan media. Media yang mereka pilih tidak dipilih karena hasrat mereka yang menyayat hati terhadap media yang menurut mereka paling disukai dan dinikmati. Pemilihan media juga lebih dari sekedar sarana pengalih perhatian atau kesenangan. Ini harus menjadi elemen penting dari keseluruhan proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

5. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dukungan, biaya, dan waktu yang tersedia.

Sebaik apapun suatu media, akan kurang efektif jika tidak didukung dengan fasilitas dan waktu yang memadai. Jika ingin memilih media, juga terkait dengan pengguna atau kegunaannya, dalam hal ini guru; jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media dengan baik, semua fasilitas lainnya akan sia-sia. Selain itu, ada teknik di sini, dan kami memiliki perasaan yang layak tentang kriteria prosedur pemilihan media pembelajaran. Pemilihan media tidak dilakukan secara khusus, berdasarkan kriteria yang ditentukan. Baik pilihan jenis media maupun topik yang akan dimediasi akan memiliki dampak jangka panjang yang tidak kita inginkan di masa depan jika kita sedikit salah pada saat pemilihan.

Menurut Falahudin (2014), ada banyak pertanyaan yang harus dijawab sebelum membuat keputusan memilih media tertentu. Secara umum kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah:

1. Tujuan

Media yang digunakan sesuai dan melengkapi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Apakah tujuan ini

termasuk dalam domain kognitif, emosional, atau psikomotorik, atau campuran dari semuanya?

Apa bentuk rangsangan sensorik yang diprioritaskan: penglihatan, pendengaran, atau kombinasi keduanya? Apakah perlu memiliki gerakan visual yang cukup atau keheningan jika itu visual? Penjelasan pertanyaan ini akan membawa kita ke beberapa jenis media, seperti media audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak, dan sebagainya.

2. Targetkan pengguna media

Siapa target siswa yang akan menggunakan media tersebut? apa karakteristik mereka, menurut usia mereka? Berapa banyak, apa latar belakang sosial mereka, apa motivasi dan minat mereka untuk belajar? Dll.

Jika kita bertanya tentang kriteria tersebut, media yang kita atau kita hampir pasti tidak akan banyak membantu. Mengapa? Karena, pada akhirnya, audiens (peserta didik) inilah yang akan diuntungkan dari media yang kita pilih. Akibatnya, media harus menyesuaikan diri dengan keadaan.

3. karakteristik media

Apakah Anda perlu memahami fitur-fitur media? Apa keuntungan dan kerugiannya, dan apakah media yang kita gunakan sesuai dengan tujuan kita? Kita tidak akan dapat memilih media dengan tepat jika kita tidak memahami fitur masing-masing media.

Karena memilih pada hakekatnya adalah perbandingan mana yang lebih baik dan lebih cocok dari yang lain. Oleh karena itu, sebelum memutuskan jenis media tertentu, pahami secara menyeluruh fitur-fitur media tersebut.

4. Waktu

Waktu mengacu pada berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan atau menghasilkan media yang telah kita pilih, serta berapa banyak waktu yang kita miliki/apa yang kita miliki, apakah cukup? Berapa lama

waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan media dan berapa banyak waktu yang tersedia untuk pembelajaran?

Kita tidak punya cukup waktu untuk memilih media yang layak, jadi tidak ada gunanya. Jangan sampai dikatakan bahwa materi yang kita buat membutuhkan waktu lama untuk dibuat, tetapi ketika digunakan untuk mengajar, kita merasa kekurangan waktu.

5. Biaya

Penggunaan media untuk meningkatkan efisiensi dan kemanjuran pembelajaran. Mengapa kita menggunakan media jika hasilnya tidak ada artinya? Alhasil, faktor biaya menjadi pertimbangan yang harus diperhatikan.

Berapa banyak uang yang kita perlukan untuk membuat, membeli, atau menyewa media? Bagaimana kita menghitung biaya / berapa biaya untuk memenuhi tujuan pembelajaran?

Apakah tidak mungkin jika tujuan pembelajaran tetap dapat terpenuhi tanpa penggunaan media? Apakah ada pilihan media lain yang lebih murah tetapi tetap memenuhi tujuan pembelajaran? Media yang mahal tidak selalu lebih berhasil memenuhi tujuan pembelajaran dibandingkan dengan media dasar dan murah.

6. ketersediaan

Bukankah media yang kita gunakan ada di mana-mana di sekitar kita, baik di sekolah maupun di pasar? Apakah ada keterampilan, waktu, tenaga, dan sumber daya untuk membuatnya sendiri jika perlu? Apakah ada cara untuk menampilkannya di kelas jika ini masalahnya? Misalnya, untuk menyampaikan mufradat bahasa Arab kepada anak-anak di usia muda, yang lebih efisien dikomunikasikan melalui media visual.

7. Konteks Penggunaan

Konteks penerapannya dapat ditemukan dalam kondisi dan taktik bagaimana media akan digunakan. Misalnya, apakah ditujukan untuk studi individu, kelompok kecil, kelompok besar, atau massal? Dalam skenario ini, kita harus menguraikan strategi pembelajaran umum yang akan

kita gunakan selama proses pembelajaran untuk menggambarkan konteks penggunaan media dalam pembelajaran.

8. Kualitas Teknis

Kriteria ini banyak digunakan untuk memilih/membeli media, seperti audio, video, program visual yang sudah jadi, atau media cetak lainnya. Apakah kualitas teknis media baik, dan apakah visualnya jelas, menarik, dan sesuai? Apakah suaranya jernih dan enak untuk didengarkan? Jangan menggunakan media hanya karena Anda ingin; jika tidak, kita akan terpaksa menggunakan media berkualitas rendah.

9.5 Langkah – Langkah dalam Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran Pendekatan terdiri dari enam komponen besar.

- Mengetahui pesan apa yang ingin disampaikan adalah tujuan pembelajaran.
- Harus dapat menentukan apakah media ditujukan untuk tujuan pendidikan.
- Harus ditentukan apakah taktik psikomotorik atau kognitif yang berhasil akan digunakan untuk merangsang kegiatan belajar.
- Dapat memilih media yang tepat dari kelompok yang cocok untuk pendekatan yang akan dipilih dengan mempertimbangkan berbagai faktor.
- Melakukan pemeriksaan kedua terhadap kekuatan dan kesalahan media yang dipilih, dan jika perlu, memperkenalkan kembali opsi saat ini
- Bagaimana pengembangan media dan perencanaan produksi bekerja?

9.6 Faktor – Faktor Yang Memengaruhi Diadakannya Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

9.6.1 Tujuan Prestasi Siswa

Rencana peningkatan sekolah Anda sangat penting untuk pemilihan teknologi ruang kelas. Ada beberapa solusi hebat untuk meningkatkan kinerja dan mencapai hasil. Misalnya, grafik kalkulator dan probeware secara visual dapat memperkaya pelajaran dan memberikan umpan balik langsung dalam kursus matematika dan sains, dan guru membaca dapat menggunakan kamera dokumen, papan tulis interaktif, perangkat lunak, dan situs web untuk meningkatkan keterampilan literasi.

9.6.2 Pertimbangan Anggaran

Pertimbangkan sumber pendanaan Anda dan ketersediaannya. Alokasi dana satu kali membutuhkan pemilihan teknologi dengan umur yang panjang. Tetapi teknologi dapat diganti lebih sering jika dana tersedia secara berulang. Jangan lupa menganggarkan untuk pengembangan profesional, dukungan teknologi, infrastruktur, perkuatan ruang kelas dan instalasi.

9.6.3 Akses yang Merata

Semua siswa, staf, dan pemimpin harus memiliki “akses yang kuat dan andal ke teknologi dan sumber daya digital saat ini dan yang sedang berkembang.” Akses universal dapat dicapai dengan infrastruktur yang membawa konektivitas ke semua ruang belajar, atau dengan melengkapi semua ruang belajar dengan kamera dokumen dan proyektor.

9.6.4 Kondisi Kelas

Pertimbangkan kapasitas teknologi ruang kelas Anda. Untuk rasio komputer-siswa 1 banding 4 atau inisiatif notebook, pastikan ada cukup real estat dan kapasitas

listrik di dalam kelas. Juga, periksa lokasi *outlet* listrik; jika komputer penuh sesak di sepanjang satu dinding, siswa tidak akan memiliki ruang untuk bekerja dalam kelompok kecil.

Jika Anda mempertimbangkan proyektor dan kamera dokumen atau papan tulis interaktif, bagaimana Anda akan mengatur kabel agar siswa tidak tersandung? Apakah ada ruang di dinding depan untuk papan tulis interaktif? Masalah-masalah ini memerlukan pemikiran yang diberikan pada dampak pada praktik terbaik kelas instruksional, gaya mengajar yang bervariasi, pola lalu lintas dan keselamatan selain pertimbangan anggaran.

9.6.5 Keberlanjutan

Tanpa hibah besar atau retribusi teknologi, keberlanjutan mungkin menjadi faktor yang berlaku saat memilih teknologi kelas. Berikut ini adalah daftar indikator keberlanjutan:

- a. Cakupan luas: Teknologi berkelanjutan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa, pengembangan profesional, presentasi dewan, dan pertemuan PTA dan komunitas.
- b. Berlaku untuk sebagian besar bidang studi: Teknologi yang dapat digunakan untuk pengajaran di seluruh kurikulum mengurangi kebutuhan akan pelatihan dan dukungan khusus.
- c. Mudah digunakan: Guru akan menggunakan teknologi yang mudah dihubungkan, dihidupkan, dan digunakan langsung dari kotaknya.
- d. Mudah diintegrasikan: Guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat pelajaran berkualitas profesional yang canggih. Teknologi terbaik adalah yang dapat digunakan guru untuk mengubah pelajaran lama menjadi aktivitas yang kaya visual yang menghasilkan hasil kelas atas.
- e. Pelatihan dan dukungan minimal: Penyiapan, pelatihan, dan dukungan tahunan harus membutuhkan waktu

kurang dari satu jam, dan teknologi harus mudah dipecahkan oleh guru.

- f. Tahan uji waktu: Solusi berkelanjutan masih digunakan untuk memenuhi tujuan awalnya lima tahun atau lebih setelah pembelian. Mereka dapat terus diperbarui dengan perangkat lunak dan driver baru (biasanya gratis) yang ditemukan di Internet.

9.7 Tips Memilih Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dalam Kustandi dan Sutjipto (2016), media pembelajaran dapat berbentuk individu atau pengalaman pribadi selain benda dan instrumen. Sehingga siswa dapat belajar melalui pengalamannya sendiri dengan mengembangkan kemampuannya dan mengubah perilakunya menjadi lebih baik.

Beberapa tips dalam memilih media pembelajaran:

1. Menyesuaikan Jenis Media Terkait dengan Materi Kurikulum

Sangat penting untuk memperhatikan jenis materi pelajaran yang terkandung dalam kurikulum yang dianggap perlu didukung oleh media pembelajaran ketika memilih jenis media yang akan dikembangkan atau diadakan. Kemudian dilakukan kajian untuk menentukan jenis media yang tepat untuk menyajikan materi topik yang dimaksud.

Misalnya, di kelas bahasa Inggris, media kaset audio lebih dapat digunakan untuk keterampilan menyimak atau mendengarkan (contoh: *heat vs hit*). Media cetak lebih tepat untuk mengembangkan keterampilan menulis dan tata bahasa. Sementara itu, media video akan lebih ideal untuk mengajarkan siswa bagaimana menggunakan organ tertentu untuk mengucapkan kata atau kalimat (pelafalan).

2. Keterjangkauan dalam Pembiayaan

Ketersediaan anggaran yang ada juga harus diperhatikan dalam pengembangan atau pengadaan media pembelajaran. Jika guru berkewajiban untuk membuat materi pembelajaran mereka sendiri, penting untuk mengevaluasi apakah ada rekan guru yang memiliki

keahlian dan keterampilan yang diperlukan. Jika tidak, sangat penting untuk menyelidiki berapa biaya untuk memproduksi media.

3. Tersedianya perangkat keras untuk penggunaan media pembelajaran

Sebuah media tidak akan bermanfaat dalam merencanakan dan membangun media yang kompleks jika tidak didukung dengan ketersediaan peralatan kelas. Apa artinya memiliki akses ke sumber belajar online jika tidak ada komputer atau akses internet di sekolah yang juga didukung oleh Jaringan Area Lokal (LAN)?

Di sisi lain, pemilihan media pembelajaran dasar (seperti media kaset audio) untuk direncanakan dan dikembangkan akan sangat menguntungkan karena peralatan/fasilitas yang akan digunakan, selain dari sumber daya, sudah tersedia di sekolah atau mudah diperoleh di sekolah. Komunitas. Apa yang diperlukan untuk menjalankan peralatan penggunaan media sederhana ini juga sangat sederhana: hanya baterai kering..

4. Tersedianya Media Pembelajaran di Pasar

Karena iklan dan demonstrasi, misalnya, sangat mengesankan/menarik/menjanjikan, sekolah langsung tertarik untuk membeli sumber belajar yang disajikan. Namun, sebelum membeli media pembelajaran (program), sekolah harus terlebih dahulu membeli perangkat keras.

Setelah pembelian perangkat penggunaan media pembelajaran, diketahui ada atau tidak pasti cara pengoperasian perangkat, penggunaan media pembelajaran untuk media pembelajaran akan diadakan. Selanjutnya materi pembelajaran (program) sulit ditemukan di pasaran karena harus dipesan terlebih dahulu untuk jangka waktu tertentu.

Isi materi pelajaran dalam media pembelajaran yang telah disusun dan dipelajari dengan demikian mungkin sangat sedikit kaitannya dengan kebutuhan siswa (sangat dangkal). Di sisi lain, ada kemungkinan materi yang dikemas dalam media pembelajaran cocok untuk

membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Namun, media pembelajaran ini sulit didapat di pasaran.

5. Kemudahan Penggunaan Media Pembelajaran

Faktor lain yang perlu dipertimbangkan ketika mengembangkan atau membeli materi pembelajaran adalah kemudahan guru atau siswa dapat menggunakannya. Akan menjadi tidak efektif jika media pembelajaran yang dikembangkan oleh mereka atau dikontrak untuk produksi sulit digunakan, baik bagi guru maupun siswa. Media yang dibuat atau dibeli hanya akan ditampilkan di sekolah.

Selain itu ada beberapa model dalam prosedur pemilihan media pembelajaran. As-Syifa (2018) mengatakan sebagai berikut:

Setiap kegiatan pasti memiliki teknik yang harus diikuti untuk menentukan suatu kegiatan; demikian pula, pemilihan media mencakup banyak prosedur, termasuk:

1. Diagram alir model

Model ini menggunakan sistem eliminasi dalam pengambilan keputusan pemilu. Model flowchart juga digunakan untuk memudahkan pemilihan akhir media pembelajaran. Dalam model ini, pemilihan dilakukan dengan menghilangkan pertanyaan-pertanyaan pada bagan sampai keputusan dibuat untuk membeli media atau tidak.

Misalnya sebuah sekolah meminta film, jika sekolah tersebut sudah memiliki media film, otomatis media film tersebut tidak akan membelinya lagi. Namun ada opsi untuk membeli media lain, jika tidak disetujui karena media tersebut sudah ada di sekolah, maka pembelian tidak akan dilakukan.

Jadi teruskan sampai Anda menemukan media yang sebenarnya tidak dimiliki sekolah tetapi dibutuhkan. Lalu, jika sudah menemukan media yang dipesan, pertanyaan selanjutnya adalah apakah ada dana yang harus dicari? Jika tidak ada dana, maka secara otomatis media pembelajaran akan dibeli untuk pimpinan sekolah.

Namun jika ada dana, langkah selanjutnya adalah meminta media katalog dari toko. Jika perlu, setelah meminta katalog, dapat dilakukan peninjauan terlebih dahulu. Dari mereview media dapat dilakukan evaluasi yang dapat dijadikan keputusan untuk membeli atau tidak.

2. Model matriks

Model ini menunda proses pengambilan keputusan sampai seluruh seleksi dibuat. Model ini digunakan untuk memperkuat pemilihan akhir media pembelajaran. Dalam model sistem ini, variabel digunakan terhadap satu sama lain.

Matriks model ini menggunakan sistem penyesuaian antara satu variabel dengan variabel lainnya secara otomatis, sehingga kita akan mengetahui apakah media tersebut layak untuk dibeli atau tidak. Namun, variabel dalam tabel tersebut dapat diganti dengan tujuan pembelajaran, seperti keterampilan, informasi faktual, sikap, pengenalan visual, dan sebagainya. Dan hasil variabel dengan media tidak termasuk ya atau tidak tetapi termasuk tinggi, sedang atau rendah.

3. Daftar Periksa Model

Model ini juga menanggukhan keputusan seleksi sampai semua kriteria dipertimbangkan. Checklist model yang digunakan untuk mengkaji pemilihan media pembelajaran. Sesuai dengan namanya, sistem pada model ini hanya memberikan tanda dan nilai pada rating media. Dengan format evaluasi, yang kami lakukan cukup mudah, antara lain mengisi data, memilih media yang memberi tanda.

9.8 Kesimpulan

Kegiatan belajar mengajar berbasis media sering dipahami sebagai instrumen yang digunakan untuk membantu siswa memahami suatu mata pelajaran. Pendidik sebagai seseorang yang menyampaikan informasi melalui media ini tentunya harus mempertimbangkan media yang akan digunakan.

Oleh karena itu, sebelum menggunakan media pembelajaran, sebaiknya pilih media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran. Dapatkah anda memperhatikan cara memilih media pembelajaran saat memilih media pembelajaran? Apa tips terbaik untuk memilih media pembelajaran, dan faktor apa yang paling penting untuk dipertimbangkan saat memilih media pembelajaran? Apa saja metode pemilihan media pembelajaran? Apa saja kriteria pemilihan media pembelajaran? Dan bagaimana model/prosedur pemilihan media pembelajaran?

Setiap pilihan media memiliki kekuatan dan keterbatasannya masing-masing. Belum tentu media yang lebih mahal atau canggih lebih baik. Dan seperti yang telah dibahas di tulisan sebelumnya, mengombinasikan jenis media hampir selalu menghasilkan hasil pendidikan yang lebih baik. Intinya adalah – gunakan media yang akan melakukan pekerjaan itu, ingatlah bahwa apa pun pilihan yang Anda buat, Anda harus membuat dan juga mempertahankannya.

Pada tulisan berikutnya dalam seri ini saya ingin melihat secara khusus permainan edukatif dan potensinya sebagai alat untuk pelatihan maritim. Jika Anda ingin menerima pemberitahuan email saat tulisan sudah siap, silakan daftar di sini jika Anda belum melakukannya. Sampai saat itu – perahu dengan aman dan berlatih!

Prinsip juga harus diterapkan dalam memilih media pembelajaran. Emosi siswa juga terlibat dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus memahami kualitas siswanya. Media yang disesuaikan dengan kekhasan siswa tentunya akan meningkatkan proses belajar mengajar. Berikut ini adalah prinsip-prinsip yang harus diperhatikan seorang guru dalam memilih bahan ajar yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech* 1, no. 1. PP. 9–20.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1 (4), PP. 104-117.
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 7

BAB 10

PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Eva Nurul Malahayati

10.1 Pendahuluan

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran juga harus direncanakan, dipilih dan ditentukan dengan cermat dan didisain khusus agar nantinya media pembelajaran betul-betul sesuai dengan kebutuhan dan dapat dimanfaatkan dengan baik. Edgar Dale merumuskan keterkaitan antara belajar dengan proses pembelajaran, dimana pemanfaatan media harus dipilih sesuai dengan karakteristik individu siswa dan sedapat mungkin memfasilitasi setiap siswa sesuai dengan karakteristik belajarnya (Asyhar, 2012).

Ketepatan jenis media sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran. Belum tentu jenis media yang mahal, yang lebih modern, yang lebih serba maju akan mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Sebaliknya jenis media sederhana, harganya murah, mudah dibuat atau mudah didapat mungkin lebih efektif dan efisien dibanding yang lebih modern tersebut. Begitu juga posisi media dalam pola pembelajaran yang akan dilaksanakan sangat mempengaruhi ketepatan jenis media yang akan digunakan.

10.2 Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connel (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, *"if the medium fits, us it!"*. Namun, diperlukan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru dalam melakukannya dengan tepat, sehingga keputusan yang diambil sesuai dengan kebutuhan yang ada. 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) yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui pertukaran kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- c. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Beberapa alasan yang digunakan guru dalam mempertimbangkan penggunaan media (Sadiman,1996) antara lain :

- 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 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, serta menguasai detail dari media meskipun sebaiknya guru lebih variatif memilih media.
- c. *Clarity*
 Alasan 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 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

Menurut Zaman & Eliyawati (2010) beberapa dasar pertimbangan dalam konteks pemilihan media pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.

- b. Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas azas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
- c. Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, siswa) maupun dari kepentingan lembaga. Dengan demikian kepentingan kedua belah pihak akan terpelihara dan tidak ada yang dirugikan manakala kepentingan masing-masing ada yang kurang selaras.
- d. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik siswa serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
- e. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia siswa, sederhana, atraktif dan berwarna, serta kelengkapan yang lainnya.
- f. Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan pula keseimbangan koleksi (*well rounded collection*) termasuk media pembelajaran pokok dan bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat dan keterampilan yang terkait.
- g. Untuk memudahkan memilih media pembelajaran yang baik perlu kiranya menyertakan alat bantu penelusuran informasi seperti katalog, kajian buku, review atau bekerjasama dengan sesama komponen fungsional seperti guru-guru atau forum KKG (kelompok kerja guru), untuk saling tukar informasi mendiskusikan berbagai hal yang berkaitan dengan peningkatan proses belajar mengajar dan tentang

kondisi keberadaan media pembelajara yang diperlukan.

Pertimbangan diatas diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tuiuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut.

- a. Hambatan pengembangan media dan pembelajaran yang meliputi faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, sumber-sumber yang tersedia;
- b. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan pebelajar, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntun perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media pula;
- c. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya;
- d. Pertimbangan tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan siswa) dan keefektifan biaya;
- e. Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula:
 - 1) kemampuan mengkomodasikan penyajian stimulasi yang tepat (visual dan/atau audio);
 - 2) kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik);
 - 3) kemampuan mengakomodasikan umpan balik;
 - 4) pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).

- f. Media sekunder harus mendapatkan perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar mereka secara perorangan.

Pemilihan media dapat juga dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut: (1) tiap jenis media tentu mempunyai kelebihan dan kelemahan; (2) pemilihan media harus dilakukan secara objektif, (3) pemilihan media hendaknya memperhatikan juga: kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, kesesuaian kemampuan anak, kesesuaian kemampuan siswa (untuk menggunakan), ketersediaan bahan, ketersediaan dana serta kualitas teknik (mutu media) (Jannah, 2009).

Dari segi teori belajar, menurut Arsyad (2011) berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut.

a. Motivasi

Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pebelajar sebelum menerima perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Lagi pula, pengalaman yang akan dialami pebelajar harus relevan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dan informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.

b. Perbedaan individual

Pebelajar belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensi, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan pebelajar untuk belajar. lingkak kecepatan penyajian

informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman

c. Tujuan pembelajaran

Jika pebelajar diberitahukan apa Yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Disamping itu pernyataan mengenai tujuan belajar yang ingin dicapai dapat menolong Perancang dan penulis materi pelajaran. Tujuan ini akan menentukan bagian isi Yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

d. Organisasi isi

Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan Prosedur (urutan) atau Keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan yang bermakna. Pebelajar akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diuruturutan secara teratur. Disamping itu, tingkatan materi yang akan disajikan ditetapkan berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, pembelajar dapat dibantu untuk secara lebih baik mensintesis dan memadukan pengetahuan yang akan dipelajari

e. Persiapan sebelum belajar

Pebelajar sebaiknya telah menguasai secara baik pembelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses. Dengan kata lain, ketika merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan pebelajar

f. Emosi

Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang

sangat baik untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, simpati, cinta kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus di tunjukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasilyang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap

g. Partisipasi

Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, pebelajar harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif pebelajar jauh lebih baik dari pada mendengarkan dan menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi pebelajar untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu

h. Umpan balik

Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala pebelajar diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan

i. Penguatan (*reinforcement*)

Apabila pebelajar berhasil belajar, ia didorong terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

j. Latihan dan pengulangan

Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan

demikian ia dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.

k. Penerapan

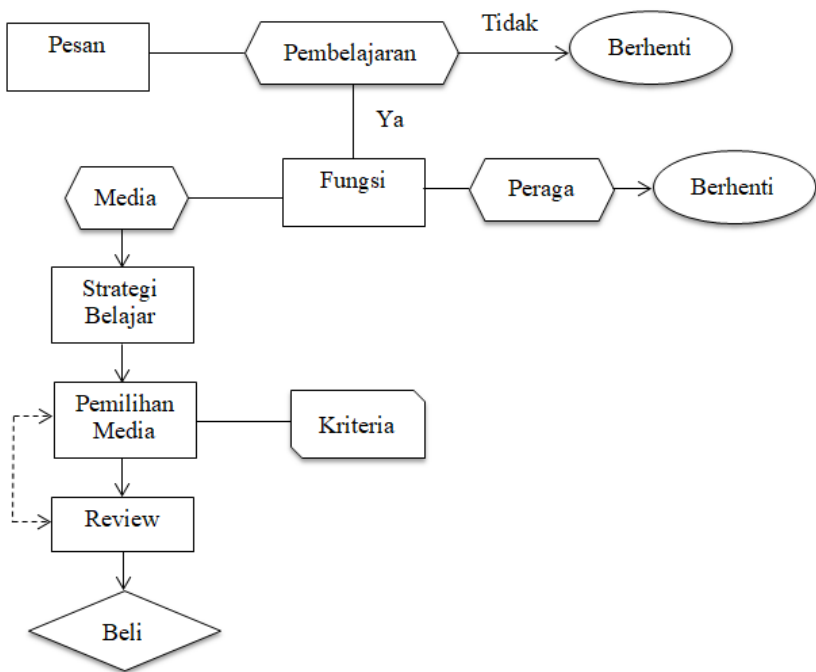
Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai' Pebelajar mesti telah pernah dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip, atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

10.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk memudahkan dalam memilih media pembelajaran, lebih dahulu harus diingat bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sistem intruksional. Artinya, keberadaan media tersebut tidak terlepas dari konteksnya sebagai komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Sebagai komponen, media merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Pemilihan media pembelajaran juga sebagai bagian dari pengembangan pembelajaran, dimana sebagai salah satu komponen yang tidak terlepas dari komponen pembelajaran lain dalam sistem pembelajaran. Pengembangan pembelajaran terdapat banyak model sesuai dengan kepentingan dan maksud pengembangan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan media terdapat juga ragam dan caranya sesuai dengan banyaknya model pengembangan pembelajaran yang ada termasuk kriteria yang dipakai dalam pemilihan media, ragam dan cara pemilihan ditunjukkan dengan berbagai model cara pemilihan. Terdapat tiga model pemilihan, yaitu:

- a. *Model flowchart* yang menggunakan sistem pengguguran pada setiap langkah atau pilihan dalam pengambilan keputusan,
- b. Model matriks yang menggunakan cara penangguhan sebelum seluruh proses pemilihannya selesai, dan
- c. Model checklist yang menggunakan cara penangguhan sebelum proses pemilihannya selesai.

Media yang dipilih ada media yang tergolong jenis media *by design* (dirancang) dan media *by utilization* (dimanfaatkan). Terhadap jenis media *by utilization* lebih cocok digunakan model checklist. Sedangkan pemilihan media *by design* lebih cocok digunakan model matriks, dan terhadap kedua jenis tersebut dapat menggunakan model flowchart. Sebagai hasil dari akhir keputusan setelah melakukan pemilihan media adalah apakah akan menggunakan atau tidak menggunakan ataukah memodifikasi dari media yang tersedia. Pilihan kedua, jika diputuskan untuk menggunakan suatu media tertentu tetapi tidak ada, apakah akan membelinya. Sebagai pilihan ketiga jika tidak tersedia di pasaran atau harganya terlalu mahal apakah akan dibuat atau dikembangkan sendiri. Menurut Zaman & Eliyawati (2010) alur pemilihan media dimulai dengan pertanyaan apakah pesan yang akan disampaikan bersifat informasi/hiburan atau pesan pembelajaran. Bila pesan pembelajaran yang ingin ditampilkan apakah akan berfungsi sebagai sarana belajar (media) atau sarana mengajar (peraga). Kemudian alur selanjutnya menentukan strategi pembelajarannya, yaitu apakah ingin memberikan pengalaman belajar sikap, keterampilan atau kognitif. Pemilihan strategi ini harus dilakukan secara cermat dengan mempertimbangkan kriteria sebagaimana yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya. Berdasarkan kriteria tersebut media-media yang ada akan dipilih untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran. Berikut ini alur yang dapat ditempuh dalam proses pemilihan media.



Bagan 1. Alur Pemilihan Media

Secara teoritik bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada efektivitas proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran yang kajiannya akan sangat dipengaruhi beberapa kriteria umum sebagai berikut.

a. Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*)

Perlu adanya pengkajian tujuan pembelajaran berkaitan dengan apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan instruksional khusus melalui analisis yang diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik, selain itu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku.

- b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*)
Bahan atau kajian yang akan diajarkan pada proses pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan.
- c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa
Media harus familiar dengan karakteristik siswa, hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki siswa sebagai hasil belajarnya.
- d. 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.
- e. 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.
- f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia
Bagaimana bagusnya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif.

Secara umum, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan dari segala kriteria-kriteria pemilihan media agar dalam proses penyampaian informasi dengan menggunakan media yang tepat guna

dan tepat pada sasaran yang dituju. Sejumlah kriteria khusus lain dalam memilih media pembelajaran yang tepat dirumuskan dalam satu kata ACTION yaitu akronim dari *access, cost, technology, interactivity, organization*, dan *novelty* (Sidharta, 2005).

a. *Access*

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

b. *Cost*

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

c. *Technology*

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

d. *Interactivity*

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

e. *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?

f. *Novelty*

Kebaruhan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Untuk mendukung kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat, kemampuan lain yang harus dikuasai guru adalah kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan pengembangan ini banyak terkait dengan proses pembuatan media yang dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perancangan/desain, produksi media, dan evaluasi. Menurut Arsyad (2010) model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE (*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 siswa, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal siswa.
- (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. Disamping 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin,Y, 2016, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, Bandung, Rafika Aditama.
- Ardhana, W, 1999, Sambutan Promotor, Malang, Pada Ujian Akhir Drs. Binsar Panjaitan, M.Pd., Universitas Negeri Malang.
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Asrul, A., Ananda, Rusdi., & Rosnita, R., 2015, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Azis, Taufiq, Nur, 2019, Strategi Pembelajaran Era Digital, *In The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, Vol. 1, No. 2, hh. 308-318.
- Briggs, L. J., et al., 1978, *Instructional Design*, New Jersey, Educational Technology Publ.
- Diani Ayu Pratiwi, M. P., Lawe, Y. U., Munir, M., Wahab, A., Prananda, G., Safiah, I., & Or, S., 2021, *Perencanaan pembelajaran SD/MI*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Dick, W. dan Carey.L., 1990, *The Systematic Design of Instruction*, Edisi revisi 3 Glenview, Illionois, Scott, Foresman and Company.
- Gagne, Robert., Briggs, Leslie J. And Wager, Walter W., 1981, *Handbook of Procedures for Design of Instruction (2ndEd.)*, Englewood Cliffs, New Jersey, Educational Technology Publication.
- Hakim, L., 200, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung, CV Wacana Prima
- Ibrahim, R., dan Syaodih, Nana S., 2010, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Jaya, F., 2019, *Perencanaan Pembelajaran*.
- Kurniawati, W., 2021, Desain Perencanaan Pembelajaran, *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, Vol. 7, No. 1.
- Majid, Abdul, 2011, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.

- Nuridin, Syafruddin dan Usman, Basyiruddin, 2002, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, Jakarta, Ciputat Pers.
- Rizal, Ahmad Syamsul, 2014, Filsafat Pendidikan Islam Sebagai Landasan Membangun Sistem Pendidikan Islami. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, Vol. 12, No.1, hh. 1-18.
- Rukayah, & Ismanto, B., 2016, Evaluasi Manajemen Berbasis Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Semarang, *Kelola Jurnal Manajemen Pendidikan UKSW*, Vol. 3, No.2, hh. 178–191.
- Rusman, 2017, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta, Kencana.
- Sabirin, 2012, Perencanaan Kepala Sekolah Tentang Pembelajaran. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, Vol. 9, No.1, hh. 111–128.
- Sagala, Syaiful, 2012, *Konsep Dan Makna Pembelajaran, Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*, Bandung, Alfabeta.
- Sagala, Syaiful, 2003, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung, Alfabeta.
- Sanjaya, Wina, 2006, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina, 2013, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Setemen, Komang, 2010, Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Pendidikan dan pengajaran*, Vol. 43, No. 3.
- Sitompul, Harun, 2017, Pengembangan Desain Pembelajaran, *Makalah Pelatihan RKBM*, Medan, Faakultas Tarbiyah IAIN-SU.
- Terry, G., R., 2012, *Asas -Asas Manajemen Edisi Kedelapan Terjemahan Winardi*, Bandung, PT Alumni.
- Triyana, I, Gusti, Ngurah, 2021, Pembelajaran Mandiri Perspektif Sosiologi Antropologi Pendidikan. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, Vol. 5, No.1, hh. 25-30.

- Nasution, Wahyudin, Nur, 2017, Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur, ITTIHAD, Vol. 1, No.2.
- Widiyanto, I. Putu., & Wahyuni, Endah, Tri, 2020, Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, Vol. 4, No.2, hh. 16-35.

BAB 11

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Sri Hapsari

11. 1 Pendahuluan

Tujuan pendidikan pada hakikatnya adalah untuk mengantarkan peserta didik untuk menemukan potensinya menuju perubahan tingkah laku. Untuk mencapai tujuan itu, guru perlu mengelola dan merancang kegiatan belajar sedemikian rupa. Hal yang tak kalah penting adalah pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk menyikapinya, diperlukan media yang mendukung untuk setiap materi yang akan disajikan oleh guru.

Media memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat khususnya bagi guru dalam membantunya menyampaikan materi pelajaran. Media yang dipilih dan digunakan oleh guru, akan menjadikan tampilan materi yang disajikan menjadi lebih menarik dan tidak monoton (Rajagukguk, 2019).

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, turut berpengaruh pada media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran beralih dari konvensional ke modern atau yang dikenal saat ini media digital atau online. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bersifat dinamis, sesuai dengan perkembangan zaman.

Di era revolusi industri 4.0 atau era digital ini, hampir semua orang tidak bisa lepas dari teknologi, seperti gawai. Ditambah kondisi pandemi covid sejak awal tahun 2020, mau tidak mau gawai menjadi kebutuhan pokok, tidak terkecuali di dunia pendidikan. Dengan adanya kebijakan pembelajaran online atau pembelajaran di rumah karena kondisi pandemi

covid, siswa harus memiliki gawai, bahkan bila dalam satu keluarga memiliki tiga anak sekolah, ketiganya pun harus memiliki gawai di tiap masing-masing anak. Mereka pun tampak lebih “lihai” menggunakan gawai dibanding orang tuanya. Tentunya ini menjadi tantangan bagi sekolah atau guru untuk dapat menyediakan fasilitas yang mendukung kebutuhan siswa yang sudah “melek” teknologi.

Pada pendahuluan ini, penulis menyajikan beberapa penelitian mengenai analisis kebutuhan media pembelajaran untuk memberikan gambaran mengenai perkembangan kebutuhan dunia pendidikan akan media pembelajaran.

Di tahun 2007 (Imam Mustholiq MS, 2007) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Penelitian ini didasari cukup banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, kurang bersemangat, pasif, dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Hasil penelitiannya, penggunaan media pembelajaran interaktif multimedia memiliki unjuk kerja yang baik. Selanjutnya, sembilan tahun kemudian yakni tahun 2016 (Ima Nurani, 2016) melakukan penelitiannya mengenai analisis kebutuhan pengembangan media audio visual, hasilnya penggunaan media audio visual masing kurang optimal pemanfaatannya, 100% siswa lebih tertarik menggunakan media yang bervariasi saat belajar, mereka lebih senang dengan media yang menyajikan gambar-gambar, materi lebih detail, dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks, modul, atau buku ajar. Kurang optimalnya pemanfaatan media audio visual karena guru kurang kompeten untuk mengolah materi menjadi konsep yang menarik untuk ditampilkan menggunakan audio visual.

Dari dua data penelitian di atas, pada tahun 2007 sebagai tahun-tahun awal lahirnya revolusi industri 4.0, pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran menjadi pilihan yang bisa dikatakan revolusioner, mengingat di awal 2000-an masih banyak lembaga pendidikan yang hanya menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku, modul, alat peraga yang dibuat manual, OHP, dan sejenisnya.

Mungkin yang sudah bisa dikatakan “canggih” pada saat itu power point namun mayoritas masih dengan tampilan standar yakni hanya tulisan, belum memaksimalkan tampilan power point lainnya seperti gambar, animasi, suara, dan sebagainya. Sedangkan penelitian kedua di tahun 2016 pemilihan media audio visual didasari adanya kebutuhan dari peserta didik untuk mendapatkan materi yang disajikan dengan gambar-gambar menarik dan ulasan yang detail. Namun kondisi ini tidak dibarengi dengan kemampuan guru untuk mengoperasikan teknologi dalam media.

Penelitian lain oleh (Renny Permata Saputri, 2020) diantaranya menunjukkan 90,38% siswa rutin menggunakan smartphone android, lama siswa menggunakan smartphone android yakni 2-10 tahun sebesar 59,62%, lebih dari 50% siswa per hari menggunakan smartphone android 1-12 jam/hari. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran khususnya berbasis android menjadi kebutuhan bagi siswa. Bisa disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran di era ini atas pertimbangan beberapa faktor, seperti: a) kesesuaian dengan gaya belajar siswa, b) kesesuaian dengan perkembangan teknologi, c) kesesuaian dengan materi dan tujuan pembelajaran, d) kesesuaian dengan fasilitas yang disediakan, dan e) kesesuaian dengan biaya.

Gaya belajar mengacu pada cara belajar siswa, dikenal ada tiga macam gaya belajar yakni gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik. Guru perlu menyesuaikan media yang dipilih dengan gaya belajar siswa karena mereka memiliki kemampuan yang berbeda dalam menerima dan memproses informasi sehingga mereka memiliki gaya belajar yang berbeda (Wahyuni, 2017). Pada media android, bisa mengakomodir siswa dengan ketiga gaya belajar tersebut. Guru dapat membagikan video pembelajaran yang berisi gambar-gambar bergerak dan penjelasan materi serta memberikan instruksi-instruksi yang melibatkan tiga ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selanjutnya perkembangan teknologi menjadi pertimbangan guru untuk menyesuaikan perkembangan

teknologi dengan media yang dipilih. Menurut Rosentberg (Huda, 2020) ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu: a) dari pelatihan ke penampilan, b) dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, c) dari kertas ke online atau saluran, d) fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, e) dari waktu siklus ke waktu nyata. Berdasarkan pendapat tersebut, smartphone bisa dikatakan sebagai media yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang dicirikan Rosentberg.

Materi dan tujuan pembelajaran menjadi muatan utama dalam aktivitas pembelajaran. Tujuan pembelajaran dibuat oleh guru sesuai dengan konsep pembelajaran yang diterapkan di sekolah karena tujuan pembelajaran ini merupakan tanggung jawab guru yang harus dipilih dan ditentukan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna (Pramudita Budiastuti, 2021). Belajar bermakna berangkat dari teori belajar yang dikembangkan oleh David Ausubel, yakni suatu proses belajar yang mengaitkan informasi baru dengan pengertian yang sudah dimiliki oleh peserta didik yang sedang belajar. Jadi dalam hal ini, peserta didik menghubungkan fenomena baru yang diperolehnya ke dalam struktur pengetahuan mereka.

Tujuan pembelajaran yang dirancang ini akan sejalan dengan fasilitas yang disediakan baik oleh keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Pertimbangan-pertimbangan media yang dipilih secara tepat mencerminkan kesiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Melihat kondisi saat ini, smartphone menjadi “kebutuhan pokok” semua kalangan dan menjadi fasilitas yang bisa disediakan, setidaknya di lingkungan keluarga. Tentunya fasilitas yang disediakan oleh keluarga dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi yang diselenggarakan oleh sekolah.

Terakhir biaya, menjadi salah satu hal yang perlu dipertimbangkan guru dalam memilih media pembelajaran. Revolusi industri 4.0 dan kondisi pandemi menyebabkan pembelajaran dilaksanakan di rumah sehingga untuk mendukung pembelajaran ini, diperlukan media pembelajaran yang mendukung seperti smartphone. Awal dari pelaksanaan

pembelajaran online ini, tentunya masyarakat, khususnya orang tua memerlukan biaya yang tidak sedikit, seperti pengeluaran untuk membeli gawai, biaya pulsa atau internet dan sebagainya. Namun setelah kurang lebih berjalan dua tahun, sebenarnya biaya yang dikeluarkan lebih rendah dibandingkan dengan tatap muka. Menurut Atici & Atik (Dani Sugiri, 2020) pembelajaran tatap muka membutuhkan biaya tiga kali lebih banyak dibandingkan pembelajaran jarak jauh. “Mahalnya” biaya ini diperkirakan untuk alokasi sarana dan prasarana belajar, jika dibandingkan pembelajaran online yang tidak terpaku pada penyediaan ruang/tempat belajar.

Pada akhirnya, apapun hasil analisis kebutuhan media pembelajaran, media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta faktor-faktor pendukung lainnya. Semua ini menjadi satu kesatuan agar proses pembelajaran yang bermakna dapat terwujud.

11.2 Hakikat Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Munculnya kesenjangan antara sesuatu yang diharapkan dengan kenyataan yang diperoleh, mendorong individu atau kelompok untuk mencari solusi untuk mengatasi kesenjangan tersebut. Kesenjangan ini-lah yang menjadi dasar kebutuhan individu atau kelompok. Maka usaha yang dilakukan untuk mengatasi kesenjangan inilah yang dinamakan analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan (*need assessment*) diartikan sebagai proses individu atau kelompok mendefinisikan, memutuskan apa prioritas mereka, lalu merencanakan tindakan dan mengambil keputusan (John McNeil, Seels dan Glasglow, Anderson dalam Nurjanah, 2018). Jadi *need assessment* merupakan suatu proses, artinya ada rangkaian kegiatan dalam pelaksanaan *need assessment*, kebutuhan pada hakikatnya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dalam hal analisis kebutuhan media pembelajaran adalah proses yang dilakukan untuk menentukan kebutuhan yang diperlukan dalam proses

pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

Dalam kegiatan analisis ini, seseorang melakukan kegiatan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan mulai dari menemukan masalah dan mengidentifikasinya, membangun hipotesa, hingga memberikan rekomendasi. Rosset (Kiswanto, 2017) menekankan dengan melakukan analisa kebutuhan, informasi akan terkumpul sehingga membantu mengidentifikasi penyebab masalah.

Dengan demikian, analisis kebutuhan media pembelajaran dapat dimaknai sebagai usaha mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi (terutama oleh guru) dalam pemanfaatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kebutuhan media pembelajaran yang dilakukan oleh (Elfi Lailan Syamita Lubis, 2020) diketahui bahwa masalah yang dihadapi oleh guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yakni guru kurang menguasai perancangan dan belum ada media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa. Padahal sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru untuk mampu merancang pembelajaran dan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Dalam hal ini, guru memegang peran kunci untuk keberhasilan misi pembelajaran di sekolah.

Tidak sedikit fakta di lapangan, cara pengajaran guru yang monoton. Proses pembelajaran “hanya” berfokus pada muatan-muatan informasi saja, dimana kegiatan siswa hanya mendengar dan mencatat, yang menjadikan siswa pasif, maka guru harus memanfaatkan media pembelajaran karena sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang dirancang oleh guru (Azhar Arsyad) dalam (Alwi, 2017).

Guru harus meningkatkan keterampilannya dalam merancang media pembelajaran. (Supriyono, 2018) mengungkapkan beberapa cara efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik, yakni media dirancang sederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami, media dirancang sesuai dengan pokok bahasan, media dirancang tidak terlalu rumit dan tidak membuat siswa bingung, media dirancang

dengan bahan sederhana dan mudah didapat tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi, media dapat dirancang dalam bentuk: model, gambar, bagan berstruktur, dan lainnya.

11.3 Tujuan

Salah satu unsur penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran adalah proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa. Agar proses pembelajaran ini berlangsung secara efektif, maka guru harus melakukan upaya agar tujuan pembelajaran tercapai yang ditandai dengan adanya pemahaman siswa pada konsep materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian guru perlu mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung, yang akan diakomodir melalui media pembelajaran.

Pada prinsipnya, tujuan analisis kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang tepat dan relevan untuk digunakan pendidik atau guru sesuai dengan topik atau konsep dari materi dan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik. Konsep materi pembelajaran ini dapat dijelaskan lebih konkret dengan penggunaan media. Media pembelajaran memiliki kegunaan praktis dalam proses belajar mengajar yakni penyajian pesan menjadi lebih jelas dan informatif sehingga proses dan hasil belajar lebih lancar dan jelas, serta lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya (Sudjana dalam (Ima Nurani, 2016).

Kondisi psikologi siswa turut mewarnai pemahaman mereka pada materi yang disajikan melalui media pembelajaran. Dengan media yang menarik, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk menyimak dan ada perasaan senang. Inilah pergeseran tujuan penggunaan media pembelajaran. Awalnya hanya “sekedar” menyampaikan materi berupa tulisan-tulisan, kini dari media harus mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar melalui perasaan senang yang terbangun.

11.4 Langkah Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan dilakukan untuk dapat merancang prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang dipilih pun turut mempengaruhi langkah analisis kebutuhannya. Miftah (2009) dalam penelitiannya melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran untuk jenis multimedia. Mengumpulkan informasi ini diawali dengan membentuk lokakarya yang melibatkan guru dan dosen. Dalam lokakarya tersebut diawali pengarahannya dan penjelasan teknis serta pengenalan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif online dan offline. Selanjutnya langkah-langkah yang dilakukan untuk melakukan analisis kebutuhan multimedia pembelajaran interaktif meliputi: a) menentukan dan merumuskan tujuan analisis kebutuhan, b) menentukan target audience dan teknik cuplikan, c) menentukan model dan format analisis kebutuhan, d) menyusun topik-topik, e) melakukan review/uji ahli, f) melakukan revisi, g) melakukan finalisasi hasil analisis kebutuhan.

Penggunaan multimedia memberikan banyak manfaat seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Mayer, McCarthy dan Walton yakni keuntungan belajar lebih besar 56%, konsistensi belajar lebih baik 50-60% dan retensi konten 25-50% lebih tinggi (Laila Raudatul Fauziah, 2020). Dengan demikian multimedia memiliki potensi besar untuk membantu proses pembelajaran.

Langkah-langkah di atas merupakan langkah yang dikembangkan dalam penelitian untuk analisis kebutuhan media, namun menurut hemat penulis, guru dapat melakukan langkah analisis kebutuhan media pembelajaran secara lebih sederhana, tentunya dengan pertimbangan sebagai guru perlu mengambil keputusan cepat dan tepat untuk mempertimbangkan media yang dipilih, namun tidak menutup kemungkinan guru dapat memodifikasi sesuai kebutuhan. Tahapan yang lebih sederhana yakni melalui tahap: a)

identifikasi kebutuhan sasaran, b) pemilihan media dan tujuan pembelajaran, c) merancang dan penerapan.

Untuk mengidentifikasi kebutuhan sasaran, misalnya ditentukan sasarannya adalah peserta didik kelas VII. Dari sisi peserta didik, diperlukan pengetahuan awal mengenai kebutuhan peserta didik. Guru bisa menyusun beberapa pertanyaan baik dalam bentuk kuesioner, tes, maupun wawancara. Pertanyaan-pertanyaan yang disusun juga bisa disesuaikan dengan perkembangan usia sasaran, misalnya guru menanyakan:

- a. Apa saja sumber belajar yang sudah dimiliki?
- b. Apa yang kurang menarik dari sumber belajar tersebut?
- c. Apa yang kamu inginkan dari sebuah sumber belajar?
- d. Apakah gambar-gambar menarik perhatianmu dalam belajar?
- e. Apakah kamu dapat mendengar suara guru dengan jelas?
- f. dan sebagainya

Selain pertanyaan-pertanyaan sederhana di atas, analisis kebutuhan pemilihan media juga dapat dilakukan dapat bentuk checklist sebagai berikut:

Tabel 5. Format Evaluasi Media

Format Evaluasi Media

1. Judul :
2. Sumber :
3. Prosedur :
.....
4. Tanggal hak cipta :harga.....
5. Format :
6. Uraian format suara.....warna.....hitam/putih.....
7. Bidang studi :
8. Akan digunakan :
pada
(jurusan/tingkat)
9. Tujuan :
instruksional yang
harus diselesaikan
10. Siswa yang menjadi :

- sasaran
11. Jumlah yang dilayani/tahun
 12. Lingkari nomor : skala yang mendekati penilaian anda
- | | Buruk..... | Bagus | | | |
|----------------------------|------------|-------|---|---|---|
| Kesesuaian dengan tujuan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kosa kata | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Penyusunan materi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Isi materi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kemungkinan bertahan lama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kecepatan presentasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kesesuaian untuk berbagi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas validasi prosedur | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas pedoman guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas suara | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas gambar/visual | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
- Saran dan komentar anda:
.....

Sumber: (Chotib, 2018)

*format dapat diolah dan dikembangkan sesuai dengan keperluan

Dari jawaban yang dikumpulkan, guru dapat membuat simpulan untuk memilih media pembelajaran yang tepat yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Setelah guru menguraikan tujuan pembelajaran, guru memikirkan cara agar peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan yang diharapkan.

11.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam kegiatan proses pembelajaran. Tenaga pendidik atau guru perlu tepat dalam memilih dan menetapkan media yang akan digunakannya agar proses belajar mengajar berlangsung efektif. Untuk itu perlu dipertimbangkan kriteria dalam memilih media pembelajaran menurut Sudjana, Wibawa, Mukti, Arsyad (Tahrim, 2021) yakni:

- a. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berpikir anak
- g. Kriteria lain yang perlu dipertimbangkan adalah tujuan, karakteristik siswa, alokasi waktu, ketersediaan, efektivitas, kompatibilitas, biaya, tujuan yang ingin dicapai, praktis, guru terampil menggunakannya.

Komponen-komponen di atas yakni media, tujuan pengajaran, isi bahan pelajaran, keterampilan guru, kemampuan peserta didik, dan lainnya, menjadi komponen integral dalam pembelajaran. Untuk memperlancar proses pembelajaran ini, maka sangat tergantung pada keterampilan guru dalam merancang media menjadi suatu interaksi yang kondusif antara guru dan peserta didik.

Antara materi, guru, strategi, media, peserta didik menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Komponen-komponen ini saling mendukung untuk menerapkan media pembelajaran yang dipilih (Nurdyansyah, 2019). Secanggih apapun media pembelajaran yang dipilih namun bila materi yang disajikan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran maka akan sia-sia, demikian halnya bila konten sudah memenuhi apa yang menjadi tujuan pembelajaran namun guru tidak terampil untuk

merancang maka peserta didik menjadi tidak tertarik untuk menyimak.

Selain ketepatan dengan tujuan pengajaran, Dick dan Carey (Chotib, 2018) menyebutkan ada beberapa pertimbangan dalam pemilihan media yakni ketersediaan sumber setempat; ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitasnya; faktor yang menyangkut keluasan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama; dan efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang. Akan lebih mudah bila media yang digunakan tersedia atau mudah didapatkan, misalnya pada proses pembelajaran anak usia dini, ingin mengajarkan mengenai warna, guru dapat memanfaatkan benda-benda setempat seperti mengajak keliling anak-anak di taman, di sana mereka akan menjumpai dan mengenal warna hijau dari daun, merah dari warna bunga, coklat dari tanah, dan sebagainya. Demikian halnya, kriteria pemilihan media pembelajaran yang lain dapat disesuaikan dengan kondisi dari guru atau sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S., 2017. Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan*, 8(2).
- Chotib, S. H., 2018. Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal PGMI*, 1(2), pp. 109-115.
- Dani Sugiri, A. A. P., 2020. Aktivitas Pembentuk Biaya Layanan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sebagai Dampak Pandemi Covid-19. *Edumasapul*, 4(2), pp. 19-24.
- Elfi Lailan Syamita Lubis, M. N. A. A., 2020. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Tematik. *Jurnal Sintaksis*, 3(1).
- Huda, I. A., 2020. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), pp. 121-125.
- Ima Nurani, M. A. M. E. P., 2016. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Audio Visual Pokok Bahasan Sintesis Protein untuk SMA. *Varia Pendidikan*, 28(1), pp. 90-95.
- Ima Nurani, M. A. M. E. P., 2016. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Audio Visual Pokok Bahasan Sintesis Protein untuk SMA. *Varia Pendidikan*, 28(1), pp. 90-95.
- Imam Mustholiq MS, S. A. C. N., 2007. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Dasar Listrik. *JPTK*, 16(1), pp. 1-18.
- Kiswanto, Z. G. H. H., 2017. Analisis Kebutuhan Diklat (AKD) bagi Aparatur di Lingkungan Pemerintah Provinsi Riau. *Nakhoda: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 16(27), pp. 66-72.
- Laila Raudatul Fauziah, N. J. W. S., 2020. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6. *Al Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), pp. 1-7.
- Miftah, M., 2009. Model dan Format Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknodik*, XIII(1).

- Nurdyansyah, 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurjanah, 2018. Analisa Kebutuhan Sebagai Konsep Dasar Dalam Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab di MAN Curup. *Arabiyatuna*, 2(1).
- Pramudita Budiastuti, S. S. M. H. W. R., 2021. Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *JEE: Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), pp. 39-48.
- Rajagukguk, K. P., 2019. Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Sintaksis*, 1(1), pp. 1-6.
- Renny Permata Saputri, M. F., 2020. Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Sentrinov*, 6(1).
- Supriyono, 2018. Peningkatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), pp. 43-48.
- Tahrim, T., 2021. Prosedur Pemilihan dan Prinsip Penggunaan Media. In: F. Sukmawati, ed. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Wahyuni, Y., 2017. Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta. *JPPM*, 10(2), pp. 128-132.

BAB 12

MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Winda Jubaidah

12.1 Pendahuluan

Dalam aspek pembelajaran, dua hal yang sangat penting menuju perubahan adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Keduanya harus mendukung satu sama lain guna menciptakan pembelajaran menarik sekaligus menyenangkan. Namun sebelum membahas lebih lanjut, penting untuk mengetahui definisi antara metode mengajar dan media pembelajaran.

Metode diartikan sebuah cara, strategi, atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara 'Mengajar' adalah memberi pelajaran. Maka jika digabung keduanya memiliki makna cara atau strategi dalam menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan standar pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Namun perlu disadari juga bahwa suatu strategi tidak akan berhasil diterapkan apabila sejumlah komponen pembelajaran tidaklah lengkap. Nah, komponen yang dimaksud di sini, adalah salah satunya media pembelajaran. Kenapa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar?

Tentu jawabannya akan merujuk pada kondisi negara kita yang sudah mulai melek dengan kecanggihan teknologi terkini. Di mana proses belajar mengajar tidak seperti zaman dulu yang terkesan jadul dan monoton. Guru menyampaikan materi, sementara siswa menyimak, lalu mengerjakan tugas sesuai perintah.

Untuk sekarang, metode seperti yang disebutkan tidak sangat relevan diterapkan pada siswa yang sudah merasakan kecanggihan teknologi cukup pesat. Setidaknya, guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar. Di sinilah peran

penting dari media pembelajaran. Oleh karena itu, bisa dikatakan media tak sekadar menjadi alat bantu pembelajaran. Selain tujuannya membuat pembelajaran lebih menarik, kedudukan media menjadi bagian integral dari proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

12.2 Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi secara tidak langsung menuntut sumber daya manusia untuk keluar dari zona nyaman, tak terkecuali di bidang pendidikan. Seperti halnya sekarang ini, banyak sekolah yang mewajibkan para guru untuk membuat metode pembelajaran menarik agar siswa lebih senang belajar di kelas. Guru pun harus lebih kreatif menciptakan media ajar supaya materi yang ingin disampaikan pada siswa tersampaikan dengan baik (Miftah, 2013).

Tak hanya itu saja, peran dari media pembelajaran sendiri jika diaplikasikan dalam kelas adalah sebagai penentu keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Misal, siswa yang memiliki ketertarikan pada teknologi, maka guru sebaiknya membuat media pembelajaran yang lebih dominan dengan teknologi, seperti MS. Power Point yang didesain dengan menambahkan animasi gerak di dalamnya.

Dengan begitu bisa dipastikan bahwa siswa penyuka teknologi akan menyerap lebih cepat terkait materi yang disampaikan oleh guru. Tetapi dari sini muncul pertanyaan baru lagi, yaitu bagaimana dengan siswa yang masih cukup gagap teknologi karena dari lingkungan keluarga juga belum memfasilitasi?

Nah, di sinilah peran ‘guru kreatif dan inovatif’ untuk memberikan media pembelajaran yang bisa ditangkap oleh semua siswa yang berbeda-beda tipe belajarnya. Karena kembali lagi pada definisi dari media pembelajaran, yakni media untuk menyampaikan pesan, media yang berfungsi sebagai alat bantu menyampaikan informasi bermanfaat.

Agar lebih memahami tentang media pembelajaran, mungkin cukup penting untuk diulas tentang alasan kenapa

media pembelajaran penting untuk dikembangkan? Ada beberapa poin yang perlu digarisbawahi bahwa mengembangkan media pembelajaran era digitalisasi ini sangat penting, antara lain:

1. Bahan pengajaran lebih jelas sehingga siswa mudah memahami serta menguasai materi dalam proses belajar mengajar dengan baik
2. Pembelajaran lebih menarik sehingga mampu mendorong siswa lebih mencintai pelajaran
3. Adanya media pembelajaran yang inovatif membuat siswa berinisiatif untuk mencari sumber valid atas materi yang telah dipelajari di kelas
4. Proses belajar mengajar lebih efisien karena materi yang disampaikan langsung pada pokok pembahasan
5. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa
6. Memberikan pengalaman '*learning by doing*' pada siswa sehingga siswa lebih interaktif berdiskusi
7. Dengan adanya media pembelajaran yang menggunakan metode terkini mendorong siswa memahami materi secara menyeluruh
8. Siswa dan guru sama-sama terlibat dalam proses pembelajaran di kelas sehingga suasana kelas tidak monoton
9. Media pembelajaran yang berkembang mengikuti tren digital bisa meningkatkan konsentrasi siswa

12.3 Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Media Pembelajaran

Pada umumnya, poin penting dari media pembelajaran adalah sebagai:

- Alat bantu pembelajaran
- Alat penyalur informasi dalam pembelajaran
- Alat penguatan
- Sebagai wakil guru dalam penyampaian materi lebih jelas, teliti dan menarik

Dengan melihat empat poin di atas sehingga bisa disimpulkan para pendidik akan lebih tahu apa fungsi dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar. Saya akan merangkum fungsi media pembelajaran menurut beberapa ahli berikut ini (Miftah, 2013).

Menurut Wina Sanjaya dalam Nurrita (2018), ada 5 fungsi media pembelajaran yang wajib diketahui oleh para pendidik, yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi antara pendidik dan siswa dalam penyampaian materi supaya lebih mudah dipahami, jelas, dan bermakna. Harapannya, di sini tidak terjadi *miss communication* antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebab peran pendidik di sini membuat bahan ajar lebih menarik dan kreatif di mana tujuannya adalah agar siswa lebih bergairah mempelajari materi yang disampaikan pendidik di kelas

3. Fungsi Kebermaknaan

Penerapan media pembelajaran di dalam kelas sejatinya menjadikan proses belajar mengajar lebih bermakna. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga bisa belajar menganalisa dan mencipta.

4. Fungsi Menyamakan Persepsi

Sebuah pembelajaran terkesan membosankan akibat tidak adanya persamaan persepsi antara guru yang menyampaikan materi dengan siswa yang menerima materi. Nah, peran adanya pengaplikasian media pembelajaran yang wajib digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajarnya adalah tak lain agar siswa memiliki pandangan yang sama terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

5. Fungsi Individualitas

Dalam satu ruangan kelas berisi beragam karakter siswa. Yang tentunya memiliki tipe gaya belajar berbeda. Dengan adanya media pembelajaran, setidaknya bisa menaungi seluruh tipikal siswa.

Sementara menurut Mc Kown dalam bukunya yang berjudul *Audio Visual Aids to Instruction* menyatakan bahwa ada 4 fungsi media pembelajaran, antara lain:

1. Mengubah Titik Berat Pendidikan Formal

Media pembelajaran berfungsi menjadikan suasana belajar lebih asyik. Misal saja pembelajaran yang biasanya abstrak, dengan adanya media pembelajaran yang kreatif terlihat lebih konkret. Tak hanya itu, pembelajaran yang mungkin saja lebih mengarah pada teoretis bisa berubah menjadi fungsional praktis dengan media pembelajaran yang menarik.

2. Membangkitkan Motivasi Belajar

Tak dimungkiri jika karakter siswa era digital cenderung menyukai pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan di kelas. Sehingga guru masa kini wajib membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa supaya motivasi belajarnya meningkat.

3. Memahamkan Materi

Fungsi dari media pembelajaran yang ketiga lebih mengarah pada tujuan untuk memberikan kejelasan pada siswa agar lebih mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru.

Berbeda lagi dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana, yang menurutnya fungsi dari media pembelajaran itu mengusung 3 poin penting, yakni:

1. Sumber Ajar yang Jelas

Media digunakan guru untuk memperjelas materi. Tujuannya, materi diberikan bersifat padat, tidak bertele-tele.

2. Alat untuk Mengkaji Suatu Masalah

Fungsi dari media pembelajaran bukan sekadar untuk alat mengajar. Akan tetapi media pembelajaran difungsikan sebagai mengkaji suatu masalah. Guru menyajikan persoalan dan siswa diajarkan untuk mencari solusi dari masalah tersebut.

3. Sumber Belajar Siswa

Disebutkan bahwasanya media pembelajaran sebagai alat belajar siswa. Maka di sini media tersebut dijadikan bahan-

bahan yang bisa dipelajari, baik individual maupun kelompok.

Selain pendapat para ahli di atas, menurut Gerlach dan Ely, dalam Daryanto (2013) jika diartikan fungsi media pembelajaran secara umum bertujuan untuk memperkuat kemampuan penyampaian pengajar sekaligus penerimaan siswa. Yang dirangkum kembali secara khusus menjadi 3 poin utama, yaitu:

1. Kemampuan Fiksatif

Ada tiga fungsi penting media pembelajaran, yaitu menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek. Artinya, media pembelajaran bisa berupa gambar atau rekaman yang bisa disimpan dan diperlihatkan kembali saat dibutuhkan.

2. Kemampuan Manipulatif

Sejatinya media pembelajaran tidak ada aturan baku karena sewaktu-waktu bisa mengalami perubahan sesuai kebutuhan.

3. Kemampuan Distributif

Era digital dapat menjadikan media pembelajaran bisa tersebar luas dengan cara mudah. Anda bisa membuat media pembelajaran berupa video atau gambar yang bisa disebarluaskan di media online.

12.4 Prinsip Penerapan Media Pembelajaran

Penting diketahui bahwa tujuan dari media pembelajaran memang supaya materi yang disampaikan oleh guru akan dipahami sekaligus dimengerti oleh siswa. Namun berdasarkan beberapa survey di lapangan, nyatanya media pembelajaran tidak akan berfungsi dengan baik apabila guru tidak dapat menggunakan media pembelajaran dengan semestinya. Untuk itu, guru harus memilih media yang tepat sekaligus menguasainya sesuai dengan prinsip media pembelajaran itu sendiri.

Hal tersebut di atas pernah diungkapkan oleh Jailani dan Hamid, bahwa prinsip dalam media pembelajaran penting diperhatikan, antara lain:

1. Ada dana dan tenaga yang mendukung berjalannya media pembelajaran agar lebih efektif
2. Media pembelajaran dibuat secara fleksibel, artinya media tersebut praktis bisa diterapkan di mana saja dan kapan saja sekalipun ada sedikit kendala dalam praktiknya
3. Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam waktu jangka panjang, artinya baik guru maupun pihak sekolah harus memiliki prinsip media pembelajaran yang efektif adalah bahan-bahan yang disajikan menghabiskan biaya banyak, tetapi awet.
4. Tersedianya sumber tempat

Berbeda dengan pendapat dua ahli di atas, bahwa menurut Yohana pemilihan media hendaknya dilihat dari beberapa kriteria, antara lain:

1. Memahami karakter siswa, meliputi latar belakang, kemampuan siswa, serta kepribadian siswa sendiri
2. Tujuan belajar tersampaikan, yakni meliputi siswa akan mendapatkan pengetahuan dari hasil belajar menggunakan media pembelajaran, penanaman konsep, dan pembentukan sikap
3. Prinsip lainnya dari media pembelajaran adalah ketersediaan tenaga, waktu, serta fasilitas pendukung
4. Guru wajib memahami potensi media pembelajaran yang dibuat, sehingga guru diwajibkan untuk mengetahui ciri-ciri dari media lebih luas dibanding siswanya

Sedangkan Prasatya mengungkapkan bahwa prinsip pemilihan media pembelajaran hanya terangkum dalam 6 poin penting, yaitu:

1. Biaya terjangkau
2. Metode pembelajaran dan media yang digunakan guru telah sesuai
3. Praktis
4. Tujuan media pembelajaran harus berdasarkan kurikulum pendidikan yang sudah ditetapkan
5. Media pembelajaran harus ditinjau keefektifannya sesuai dengan karakter siswa, aturan kurikulum serta sarana
6. Kemampuan guru dan siswa

Kesimpulannya, pada dasarnya teori-teori di atas hanya merujuk pada media pembelajaran praktis dan mudah dipahami oleh guru dan siswa, kemampuan biaya sekolah, serta keahlian guru. Guru sangat disarankan ahli sekaligus mahir dalam menerapkan media pembelajaran dengan metode yang memang benar-benar dikuasai agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

12.5 Langkah-langkah Mendesain Media Pembelajaran

12.5.1 Perangkat dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Sebelum menyusun media pembelajaran ada baiknya kita mengenal apa itu perangkat media pembelajaran apa saja. Diantaranya adalah bahan media, peralatan seperti papan tempel, film slide, kamera dan lain sebagainya. Selain itu kita juga membutuhkan perangkat berupa *software* dan juga *hardware* (Daryanto, 2013).

Adapun klasifikasi media pembelajaran akan dipaparkan berdasarkan pendapat para ahli, yang pertama adalah menurut Wilbur Schramm yang menggolongkan media menjadi tiga kelompok, yakni media rumit, media yang mahal dan media sederhana. Ia juga menambahkan jenis media berdasarkan luasnya daya tangkap media, yaitu jenis liputan luas dan serentak, seperti TV, Radio; jenis lingkup terbatas dalam satu ruang saja, contohnya video, slide, atau film; dan jenis lingkup individual yang berupa buku, modul atau program komputer (Daryanto, 2013).

Sementara itu Allen membagi media pembelajaran dalam 9 kelompok, yakni jenis visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, materi pelajaran berupa program, demonstrasi, buku teks/buku cetak, dan presentasi lisan. Selain mengelompokkan jenis media pembelajaran, menurut Allen setiap jenis media memiliki tujuan yang berbeda. Jadi, ketika kita akan membuat suatu media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan akhir pembelajaran yang kita inginkan agar tidak timpang.

Pemilihan media pembelajaran juga harus sesuai dengan materi, kemampuan dan karakter siswa, sehingga hasil akhir pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Jenis media pembelajaran sendiri terdiri dari 2 jenis yakni model dua dimensi, seperti media grafis (gambar, sketsa, karikatur/kartun, peta, dll); media papan (papan tulis, *white board*, papan flanel, dll); dan media cetak (koran, majalah, buku, ensiklopedi, dll), dan model media tiga dimensi adalah media yang memiliki wujud baik itu tiruan atau asli ciptaan Tuhan, model ini memiliki lebih banyak kelebihan dibanding media dua dimensi (Hasan, 2021).

Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pendidik. Apalagi sekarang ini zaman teknologi semakin berkembang, sehingga cukup memudahkan pendidik untuk menerapkan media pembelajaran dari beragam aspek. Sayangnya, sekalipun teknologi sudah maju tetapi media pembelajaran masih cukup tidak diperhatikan.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengetahui jenis-jenis media pembelajaran apa saja yang bisa dijadikan bahan pendukung supaya pembelajaran menarik sekaligus siswa lebih termotivasi semangat belajar.

1. Media Audio

Media Audio ini berfungsi menyalurkan informasi pembelajaran melalui audio. Di sini siswa diminta untuk mengasah pendengaran untuk memahami media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran audio ini meliputi radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa.

2. Media Visual

Media visual identik mengandalkan indera penglihatan. Jenis media ini lebih cenderung menampilkan media pembelajaran dalam bentuk visual dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Guru memberikan informasi atas materi yang mau disampaikan dalam bentuk media visual diam dan media

visual gerak. Apa itu media visual diam dan media visual gerak?

- a. Media visual diam meliputi foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan, potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, Grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lainnya.
 - b. Media visual gerak, seperti gambar-gambar proyeksi bergerak (film bisu contohnya)
3. Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual berupa media yang menampilkan suara atau gambar. Berdasarkan karakteristiknya, jenis media audio visual ini dibagi menjadi dua, yakni media audio visual diam dan media audio visual gerak.

- a. Media audio visual, yaitu TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
 - b. Media Audio visual gerak, yaitu Film TV, TV, Film bersuara, gambar bersuara.
4. Media pembelajaran Microvideo
- Media pembelajaran microvideo ini mengikuti perkembangan digital saat ini di mana metode belajarnya fokus pada video instruksional pendek yang difokuskan pada topik yang sempit berupa rangkaian video

5. Media Pembelajaran Tutorial

Tutorial atau lebih dikenal dengan how to juga bisa lebih mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran berupa video. Pendidik bisa menyajikan video singkat berdurasi 2-10 menit, lalu siswa bisa diminta untuk mengulas kembali.

6. Media Pembelajaran Animasi

Penggunaan animasi untuk media pembelajaran menjadikan suasana belajar yang menyenangkan. Pendidik cukup membuat video riil ditambah dengan animasi. Pada jenis media ini, meskipun tema pembelajarannya rumit sangat bisa disederhanakan

melalui penjelasan detail tetapi cara penyampaianya jelas dan mudah

Apa pun jenis media pembelajaran yang digunakan, hal penting yang perlu diperhatikan adalah kenali siapa peserta didik kita dan karakteristik perkembangannya.

12.5.2 Rancangan Penyusunan Desain Media Pembelajaran

Untuk membuat sebuah desain media pembelajaran yang baik dan efektif, maka terlebih dahulu pendidik membuat rancangan atau *outline* supaya desain menjadi lebih terarah. Secara umum rancangan tersebut dapat disusun seperti berikut ini:

1. Mengidentifikasi karakteristik siswa dan kebutuhannya. Tentu akan berbeda kebutuhan siswa SD dengan siswa SMA. Untuk membuat media pembelajaran yang sesuai kita butuh informasi kebutuhan siswa hingga gaya belajar mereka.
2. Merumuskan tujuan penggunaan media yang merupakan hasil akhir yang diharapkan terjadi pada siswa dapat proses pembelajaran tersebut.
3. Merumuskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Merumuskan alat ukur keberhasilan/evaluasi/*post test*

Tabel 6. Contoh penyusunan poin 2, 3 dan 4 untuk mata pelajaran Agama Islam

Tujuan	Materi	Evaluasi
Siswa dapat menyebutkan 5 jenis ibadah maghdah dalam Islam	Jenis ibadah dalam Agama Islam	Sebutkan apa saja contoh ibadah maghdah yang sering dilakukan sehari-hari?
Siswa dapat mengingat syarat dan rukun shalat fardhu	Tatacara dan rukun shalat fardhu	Sebut dan urutkan rukun shakat fardhu!
Siswa mampu menuliskan 6 rukun iman	Iman dan Islam	Sebutkan 6 rukun iman!

5. Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM), dalam hal ini pembuatan GBPM sama dengan saat guru membuat RPP/ Silabus dengan menambahkan media pembelajaran apa yang akan digunakan sesuai dengan materi.
6. Penulisan naskah/narasi media, entah itu berupa narasi audio maupun video.
7. Uji coba media.
8. Revisi dan penyempurnaan.
9. Pembuatan Media Pembelajaran.

Keberhasilan dalam menyusun dan membuat media pembelajaran tidak terlepas dari kerjasama antar guru, siswa, dan sarana/prasarana sekolah/lembaga. Media ini pun nantinya diharapkan memiliki daya pakai yang panjang sehingga dapat terus menerus diaplikasikan pada setiap siswa di tahun ajaran yang berbeda. Tentunya sebagai pengajar kita juga harus siap melakukan modifikasi dan inovasi agar media tersebut tidak mati termakan usia dan zaman.

Selain dibutuhkan ketekunan dan keuletan, perlu kesabaran serta ketelitian pula agar dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penerapannya pun membutuhkan proses panjang agar sebuah media pembelajaran mampu memberi pengaruh besar pada siswa, tentu tidak bisa secara instan. Itulah mengapa selain kualitas media, aspek penguasaan guru terhadap media juga diperlukan agar usaha pembuatannya tidak sia-sia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim at
<https://goeroendesofiles.wordpress.com/2009/03/3-desain-media-pembelajaran.pdf> diakses 20/3/2022
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media.
- Miftah, M. (2013 'Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, *Jurnal Kwangsan*, 1(2), p.95-105
- Nurrita, Teni. (2018 'Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Misykat*, 3(1), p. 171-187. doi:
<http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Tafonao, Talizaro. (2018 'Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), p. 103-114. doi:
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yaumi, Muhammad, Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial (2017 *makalah yang diisajikan Pada Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Milenial Kerjasama antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar Tanggal 14-15 Juni 2017*. Available at: <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11788/1/>

BAB 13

MEMPRODUKSI MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Wanda Nugroho Yanuarto

13.1 PENDAHULUAN

Proses pembelajaran memiliki banyak sarana dan prasarana yang mendukung. Beberapa diantaranya adalah unsur metode dan media pembelajaran. Dua unsur tersebut memiliki keterkaitan satu dengan yang lain. Pemilihan media pembelajaran yang baik dan memiliki tingkat efektif yang tinggi dalam pembelajaran mampu memberikan peran yang positif pada metode pembelajaran yang digunakan. Akan tetapi, tidak hanya dua unsur tersebut yang mampu memberikan pembelajaran yang efektif, ada banyak unsur lain yang mampu memberikan pondasi terhadap efektifnya pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas, respon, dan karakteristik peserta didik. Beberapa unsur lain tersebut juga mampu memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran. Walaupun hal tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa pemilihan media pembelajaran menjadi satu faktor utama dalam efektifnya suatu pembelajaran (Budiman *et al.*, 2018).

Pembuatan media pembelajaran adalah suatu kegiatan dan aktivitas untuk membuat ilustrasi pembelajaran yang dapat digunakan secara terus menerus dan diaplikasikan pada kondisi pembelajaran secara umum. Yang harus diperhatikan adalah pembuatan media disini merupakan konstruksi isi media yang mampu memberikan pembelajaran dan penjelasan secara efektif tentang konsep pembelajaran yang akan dijelaskan oleh pendidik. Media pembelajaran dalam hal ini dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu media pembelajaran visual, audio, audio-visual, cetak, elektronik, media dimensi dan yang lain.

Pemilihan media pembelajaran yang baik memberikan peran yang efektif, seperti diantaranya meningkatkan minat, motivasi dan interaksi positif di dalam proses pembelajaran.

Sehingga pembuatan media pembelajaran yang baik dapat memberikan efek positif. Hal ini dapat diartikan bahwa kewajiban pendidik dalam memproduksi media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.

Memproduksi media pembelajaran merupakan usaha yang harus dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan, mengolah dan menterjemahkan konsep pembelajaran ke dalam media visual maupun non visual yang mampu mentransformasikan konsep ke dalam media tersebut. Berikut akan dijelaskan secara rinci terkait upaya yang dapat dilakukan untuk memproduksi media pembelajaran.

13.2 PRODUKSI MEDIA GAMBAR DAN OHP

13.2.1 Media Gambar Cetak

Pembuatan media pembelajaran berupa gambar cetak dapat dilakukan dari hal yang paling sederhana, sebagai contoh adalah pembuatan rambu lalu lintas dari pensil biasa dan digambar dengan krayon atau alat gambar lainnya. Hal tersebut sudah mampu memberikan ilustrasi media pembelajaran gambar cetak sederhana (Gusmida and Islami, 2017). Produksi media pembelajaran yang semi modern dapat dilakukan dengan mencetak media pembelajaran yang sudah ada dan kemudian kita warnai agar lebih menarik, atau dengan mencetak menggunakan mode warna. Pembuatan media cetak semi-modern memberikan ilustrasi yang lebih menarik. Selanjutnya pembuatan media pembelajaran gambar cetak yang lebih canggih adalah dilakukan dengan mencetak di dalam kertas bergambar yang memiliki kualitas yang baik dan dapat diperbesar dengan kapasitas warna dan kualitas gambar yang sangat baik. Hal ini juga memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi, akan tetapi hasil yang didapatkan sangat optimal untuk menunjang pemahaman peserta didik di kelas.

13.2.2 Plastik Transparan

Pembuatan media pembelajaran menggunakan plastik transparan sudah tidak lagi digunakan. Akan tetapi penggunaan plastik transparan memiliki keuntungan dan kelebihan

tersendiri pada jamannya. Hal yang dapat dilakukan untuk membuat media pembelajaran dengan plastik transparan adalah dengan menulisnya langsung menggunakan spidol atau alat tulis permanen sehingga tidak mudah terhapus. Selain itu, dapat pula dengan mencetak atau print ke dalam plastik menggunakan alat foto kopi yang biasa dilakukan untuk menggandakan hasil tulisan. Kedua cara tersebut biasa dilakukan untuk membuat tulisan atau ilustrasi konsep pembelajaran ke dalam media pembelajaran menggunakan plastik transparan (Akrim, 2018).

13.3 PRODUKSI AUDIO

13.3.1 Studio Produksi

Produksi audio yang dilaksanakan dengan cara direkam dilakukan dalam ruang studio rekaman. Di dalam ruang tersebut terdiri dari dua ruangan, yaitu ruang rekaman dan ruang kontrol. Kedua rekaman tersebut hanya dibatasi oleh kaca untuk mempermudah koordinasi dan pelaksanaan rekaman.

Sedangkan ruang kontrol dilengkapi dengan berbagai alat untuk melakukan pengawasan rekaman, diantaranya adalah alat rekaman audio, alat putar audio, alat pandu suara, dan tombol pengatur suara. Di samping itu, di ruang studio rekaman, terdapat mikrofon dan alat peredam suara (headset) untuk mempermudah perintah di dalam ruang kontrol (Loren, 2017). Selain itu, di dalam ruang rekaman terdapat alat membuat FX atau menginput musik dan suara yang dapat dipadukan dalam suatu irama musik tertentu.

13.3.2 Pelaksana Produksi

Pada saat pelaksanaan rekaman, seorang sutradara hadir untuk memberikan instruksi kepada seluruh pemain dan operator. Seorang sutradara juga memberikan intruksi kepada semua pemain untuk melakukan sesi pemanasan dan latihan kering (di luar ruang rekaman). Dalam sesi pemanasan tersebut seorang sutradara juga melakukan proses pembetulan, apabila pemain tidak dapat melafalkan suara dengan benar, dan juga

intonasi suara harus diperhatikan. Selain itu, seorang sutradara juga harus memperhatikan kondisi ruangan rekaman dan ruang operator. Sehingga hal yang menjadi kendala teknis dapat dihindari. Setelah pemain semua selesai latihan pemanasan, seluruh pemain diharapkan untuk memasuki ruangan rekaman untuk melaksanakan sesi rekaman audio. Perlu diperhatikan seorang operator harus mengecek kondisi alat perekam sebelum pelaksanaan rekaman audio dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, proses rekaman audio perlu memperhatikan kondisi real rekaman, apabila dalam suatu rekaman audio memiliki interaksi permainan, maka terdapat juga alat permainan dan suara bernyanyi ataupun suara gelak tawa agar proses rekaman audio dapat berjalan secara natural. Hal lain, seorang sutradara juga harus memberi petunjuk kapan pemain harus berdiri maupun duduk, selain itu sutradara juga harus memperhatikan kondisi tempat duduk agar pelaksanaan rekaman audio dapat berjalan dengan nyaman (Sulasteri, Rusydi Rasyid and Akhyar, 2018).

Sutradara juga memberi petunjuk kepada pemain dalam memimpin produksi. Pada umumnya, petunjuk yang diberikan oleh sutradara adalah meninggikan suara, memperjelas suara, menghentikan suara, mengatur jarak mulut dengan alat rekaman, dan lainnya. Selain itu, sutradara juga perlu mempersilahkan pemain untuk mempersiapkan suara, dan menjaga level suara yang sama saat rekaman nanti. Oleh karena itu, jarak mulut dengan perekam suara juga diperhatikan. Setelah semua teknis perekaman berjalan dengan lancar. Langkah selanjutnya adalah latihan basah. Pelaksanaan perekaman berjalan sesuai dengan intruksi sutradara. Sutradara harus berkonsentrasi penuh terhadap seluruh jalan perekaman. Apabila terdapat nada atau suara yang tidak jelas atau tidak memiliki konsistensi suara, maka perekaman wajib diulang. Sebaliknya, jika perekaman dapat dilaksanakan dengan baik, maka sutradara juga harus mempersiapkan langkah selanjutnya, yaitu proses edit suara (Nurdyansyah, 2018).

Perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan oleh sutradara, apabila proses perekaman tidak berjalan dengan lancar dapat dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Perbaikan dilaksanakan hanya pada part tertentu saja. Sehingga pengulangan perekaman hanya dilaksanakan dengan beberapa part yang salah. Hal ini tergolong lambat dan akan memakan waktu yang lama.
2. Langkah selanjutnya adalah adegan yang salah diulang tanpa menghapus part yang salah tersebut. Sehingga proses yang dilakukan dapat berjalan lebih cepat.

Setelah proses rekaman berjalan dengan baik dan lancar. Sutradara perlu memberikan *reward* kepada seluruh pemain dan operator. Pemberian ucapan terima kasih juga sebagai salah satu *reward* yang bisa diberikan.

13.4 PRODUKSI FILM BINGKAI

13.4.1 Jenisnya

Memproduksi film bingkai memiliki dua proses dan jenis kegiatan, yaitu:

1. Produksi visual. Pada produksi visual ini hal yang harus dilakukan adalah mencari gambar-gambar visual atau gambar-gambar grafis yang dapat dicari dengan cara meng caption mengambil gambar secara langsung di dunia nyata.
2. Produksi audio, yaitu produksi suara ini adalah dengan cara memberikan narasi atau suara serta musik yang digunakan untuk menambah indah produksi gambar bingkai. Cara memasukkan audio dan musik dilakukan dengan cara memadukan gambar tersebut agar selaras dengan gambar visual yang telah dimasukkan terlebih dahulu (Singh and Hashim, 2020).

13.4.2 Alat yang dipergunakan

Alat untuk memproduksi film bingkai adalah sebagai berikut:

1. Kamera, ada dua hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan kamera, yaitu kualitas kamera, dan kualitas juru foto kamera. Kedua hal tersebut merupakan perpaduan

yang sangat pas untuk memperoleh gambar dengan baik. Kualitas kamera tidak dapat memberikan efek yang bagus, manakala juru kamera tidak memiliki kemampuan mengambil gambar dengan baik. Sebaliknya, juru kamera yang baik, tidak dapat berjalan dengan lancar apabila kamera yang dimiliki memiliki spesifikasi yang rendah (Ramli, 2012).

2. Film yang digunakan, untuk merekam film bingkai, produksi film atau pembuatan film dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu film hitam putih, maupun film berwarna. Dalam kondisi sekarang ini, film hitam putih sudah tidak digunakan lagi. Sehingga proses film bingkai biasanya digunakan secara berwarna. Hal yang perlu diperhatikan selain membuat film adalah cahaya. Jika proses pengambilan film dilaksanakan dalam kondisi ruangan tertutup, maka perlu spesifikasi film yang tinggi (sebagai contoh resolusi 1000). Sebaliknya, jika pengambilan film dilakukan di ruang yang terang atau kondisi di luar ruangan, maka film yang dilakukan tidak perlu memiliki resolusi yang tinggi, atau cukup resolusi 300.
3. Alat Perekam Audio. Alat ini digunakan jika tidak memiliki studio rekaman. Alat perekam audio biasanya berupa mesin perekam biasa (*tape recorder*). Sehingga perekaman audio dapat berjalan dengan baik. Hanya saja kualitas rekaman audio tidak dapat sebagus seperti perekaman yang dilakukan di studio rekaman. Akan tetapi proses perekaman audio dapat tetap dilakukan walau hanya menggunakan alat perekam audio yang sederhana (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016).

13.4.3 Pelaksanaan Produksi

Produksi film bingkai dapat melalui proses yang cukup memakan waktu, beberapa hal yang dapat dilakukan adalah memilih lensa kamera yang dapat dipakai untuk memotret gambar atau visual baik secara langsung maupun dapat melakukan dengan cara *captain* di media internet. Selain itu pemotretan benda-benda atau peristiwa secara live, dapat

dilaksanakan dengan peristiwa sesungguhnya. Hal ini perlu diperhatikan dalam alat rekam atau kamera yang digunakan.

Proses pemotretan tersebut perlu dilakukan dengan kamera resolusi yang tinggi agar hasil pemotretan dapat dilihat dengan jelas dan jernih. Selain itu, lensa makro dan mikro pada kamera perlu diperhatikan agar tidak terjadi hasil yang tidak fokus. Hal lain yang menjadi perhatian adalah pelaksanaan produksi film bingkai ini memerlukan beberapa bantuan alat lain seperti alat peredam audio apabila perekaman produksi dengan audio atau narasi. Selain itu alat pantul cahaya untuk melaksanakan produksi perekaman video atau gambar secara langsung.

13.4.4 Merekam Narasi

Proses merekam narasi atau musik dapat dilakukan dengan cara merekam menggunakan alat rekam biasa ataupun dengan studio rekaman. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merekam narasi adalah beberapa intruksi yang dilakukan oleh sutradara. Ada hal yang harus diperhatikan oleh pemain ataupun operator dalam merekam narasi atau musik (Yulia, 2020). Proses perekaman narasi harus memperhatikan visual yang ada, agar perekaman narasi dapat dipadupadankan secara harmonis dengan visual atau gambar yang akan ditampilkan. Beberapa hal lain yang perlu diperhatikan adalah timing atau waktu perekaman narasi dengan musik yang melatarbelakangi narasi tersebut.

Pemilihan latar belakang musik harus tidak lebih tinggi atau keras daripada narasi itu sendiri. Pemilihan latar belakang musik hanya bertujuan untuk memperindah tampilan luar dari informasi yang ada. Sehingga keindahan produksi film bingkai dapat seindah yang sebenarnya. Pemilihan musik dan narasi dapat dipadupadankan dengan pemilihan gambar yang indah ataupun efek lain seperti beberapa efek suara yang mendukung tampilan visual film bingkai tersebut (Asmara, 2015).

13.5 KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

13.5.1 Kesimpulan

Produksi media merupakan cara yang dilakukan untuk menghasilkan media yang digunakan untuk media

pembelajaran. Produksi media adalah upaya yang dilakukan pendidik agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Produksi media tersebut dapat berupa media gambar, media cetak, media film, maupun media audio. Beberapa ilustrasi dan perbedaan dari media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri-sendiri. Seorang guru harus mampu melihat mana media yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan konteks materi yang akan disampaikan.

13.5.2 Saran

Dalam memproduksi media pembelajaran setidaknya terdapat 3 personel yang terlibat, yaitu sutradara, operator dan pemain. Ketiga personel tersebut harus dapat berkolaborasi dengan baik agar proses rekaman dan produksi media pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim, M. (2018) 'Media Learning in Digital Era', *Journal Basic of Education*, 231(Amca), pp. 458–460. doi: 10.2991/amca-18.2018.127.
- Asmara, A. P. (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Konstruksi Bangunan 1', *Jurnal Paedagogi*, 15(2), pp. 156–178.
- Budiman, E. *et al.* (2018) 'The effect of mobile learning media on student learning motivation in data structure courses', *Proceedings - 2018 3rd International Conference on Information Technology, Information Systems and Electrical Engineering, ICITISEE 2018*. IEEE, pp. 60–64. doi: 10.1109/ICITISEE.2018.8720963.
- Gusmida, R. and Islami, N. (2017) 'The Development of Learning Media for the Kinetic Theory of Gases Using the ADDIE Model with Augmented Reality', *Journal of Educational Sciences*, 1(1), p. 1. doi: 10.31258/jes.1.1.p.1-10.
- Loren, F. T. A. (2017) 'the Use of Learning Media on Listening Skill in Teaching Indonesian To Speakers of Other Language (Tisol)', *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa*, 11(1), p. 1. doi: 10.24036/ld.v11i1.7625.
- Nurdyansyah (2018) 'Media Pembelajaran Inovatif', in *Media Pembelajaran Inovatif*, p. 218.
- Ramli, M. (2012) 'Media Teknologi Pembelajaran', *IAIN Antasari Press*, pp. 1–3.
- Singh, P. K. P. and Hashim, H. (2020) 'Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners', *Creative Education*, 11(03), pp. 262–274. doi: 10.4236/ce.2020.113020.
- Sulasteri, S., Rusydi Rasyid, M. and Akhyar, M. (2018) 'the Effect of the Use of Learning Media Based on Presentation Media on Interest and Mathematical Learning Outcomes', *Journal of Advanced Research Design*, 6(2), pp. 221–236. doi: 10.24252/mapan.2018v6n2a8.
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016) *Media Pembelajaran, Laboratorium Penelitian dan*

*Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi
Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur.*
Yulia, A. (2020) 'Modul Mahasiswa Pendidikan Biologi', *Jurnal
Pendidikan Anak*, p. 92.

BAB 14

MEMANFAATKAN DAN MENGELOLA MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Rifka Agustianti

14.1 Urgensi Media Pembelajaran

Sebuah proses pembelajaran tentu tidak lepas dengan media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Semakin baik sebuah media pembelajaran maka semakin tinggi pula minat dan motivasi belajar. Maka dari itu, untuk memaksimalkan sebuah media pembelajaran, perlu sebuah strategi dalam memanfaatkan dan mengelola media pembelajaran.

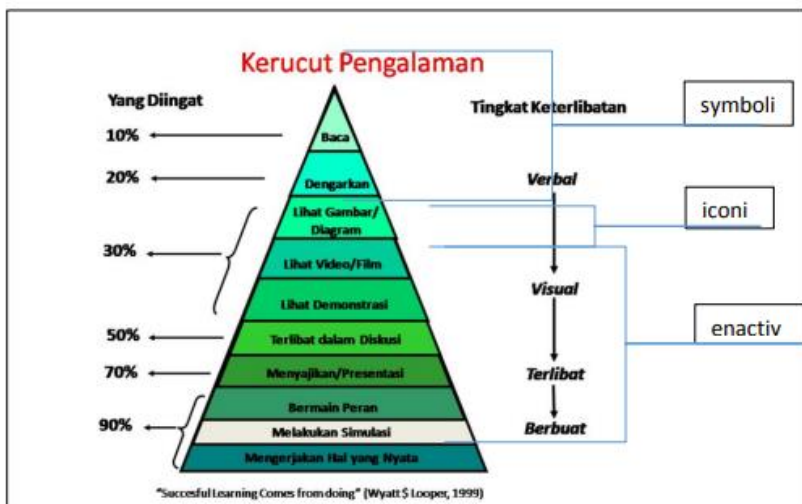
Pemakaian media dalam kegiatan pembelajaran akan berpengaruh pada proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sebaiknya menjadi bagian yang harus diperhatikan sehingga harus dipersiapkan dengan matang. Bila media pembelajaran dapat dimanfaatkan dan dikelola dengan baik maka keberadaan media tersebut dapat mencegah terjadinya pengalaman belajar mengajar verbalis artinya peserta didik hanya dapat menyebutkan kata namun tidak memahami arti dan maksud kata yang diucapkannya.

Secara implisit, pemanfaatan dan pengelolaan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi dinamika kelas yang berarti situasi kelas dikelilingi dorongan dan semangat untuk aktif dalam mengembangkan kreatifitas dan inisiatif peserta. Oleh karenanya, guru sebagai fasilitator harus berusaha menstimulus potensi yang dimiliki peserta didik melalui media pembelajaran yang menarik sehingga suasana kelas tidak akan berlangsung statis dan membosankan (Manda, 2016).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran pun didukung oleh pengalaman belajar Edgar Dale, salah satu ahli pembelajaran yang berkontribusi besar untuk kelahiran

teknologi pendidikan modern. Kerucut pengalaman ini berperan dalam menampilkan sebuah gambaran yang sama dengan tingkatan konkrit serta abstraksi tata cara mengajar terhadap media pembelajaran. Tujuan kerucut pengalaman tersebut adalah merepresentasikan tingkatan pengalaman, yaitu dari pengalaman yang langsung ataupun nyata menuju pengalaman yang sangat abstrak. Dale berkeyakinan bahwa simbol dan ide yang bersifat abstrak hanya dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik ketika pengalaman tersebut dibentuk atas dasar pengalaman konkrit (Miftah, 2013)

Berdasarkan pada kerucut pengalamannya pula, dapat dijelaskan bahwa bila proses pembelajaran tidak memanfaatkan media, maka kebermaknaan dari konten belajar dan ilmu yang ditransfer oleh pendidik akan membuat tingkat ketercapaian yang diingat oleh peserta didik semakin rendah. Namun, bila proses pembelajaran memanfaatkan media yang bersifat nyata serta melibatkan indera peserta didik, maka kebermaknaannya lebih kuat diingat oleh peserta didik. Untuk lebih jelas, pengalaman belajar Edgar Dale, berikut kerucut pengalamannya yang telah diadaptasi berikut :



Gambar 11. KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE
(Sumber : Tim Pusdiklat Pegawai Kemendikbud)

Gambar di atas menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang bersifat lebih verbal memiliki kemampuan bertahan untuk diingat sangat rendah, sementara kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh indera melalui pemanfaatan media pembelajaran akan semakin kuat untuk diingat peserta didik.

14.2 Memanfaatkan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan pada hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Manfaat media pembelajaran (Hamalik dalam Munisah, 2020) yaitu :

1. Menarik perhatian. Sebuah media pembelajaran berupa gambar, alat, atau suara dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa
2. Membantu peserta didik mengingat kembali materi yang sudah dipelajari.
3. Menyampaikan tujuan kepada peserta didik. Adanya media dapat dapat dengan mudah mendukung penyampaian tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
4. Menyampaikan materi pelajaran dan konsep baru.
5. Mendukung proses pembelajaran melalui contoh dan perluasan sudut pandang.
6. Memudahkan menstimulus respon peserta didik. Semakin baik media pembelajaran maka respon peserta didik akan semakin positif
7. Memberikan umpan balik dengan segera
8. Membantu meningkatkan ingatan dan transfer konsep
9. Membantu menilai kinerja tenaga pendidik. Media adalah cara ampuh untuk melakukan evaluasi terhadap inisiatif seorang tenaga pendidik.

Dari beberapa manfaat di atas, jelaslah bahwa media pembelajaran adalah komponen yang sangat diperlukan yang bersifat saling berintegrasi terhadap tercapainya keberhasilan pada proses pembelajaran. Adanya sebuah media, para peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan yang dapat berpengaruh kepada psikologis peserta didik tersebut.

14.3 Mengelola Media Pembelajaran

Pengelolaan media pembelajaran merupakan bagian integral dari pengelolaan sekolah. Secara garis besar, proses pengelolaan media pembelajaran tersebut meliputi perencanaan media pembelajaran, pengorganisasian media pembelajaran, pelaksanaan pengelolaan media pembelajaran, dan evaluasi terhadap pengelolaan media pembelajaran (Mulyasa, 2013)

14.3.1 Perencanaan Media Pembelajaran

Menentukan kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu adalah salah satu bentuk perencanaan sebuah media pembelajaran sangat penting disusun. Aktifitas penyusunan ini dapat membantu mengatur jadwal persiapan dalam pemanfaatan media.

Salah satu faktor penting dalam proses perencanaan media pembelajaran adalah merencanakan dana kegiatan operasional, pengadaan media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik serta perawatan dan perbaikan media tersebut.

Dalam merencanakan pemakaian media pembelajaran, tenaga pendidik memiliki kebebasan untuk memilih dan mengembangkan media. Oleh karenanya, tenaga pendidik harus dapat memahami karakteristik kurikulum yang akan diaplikasikan kepada peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung.

14.3.2 Pengorganisasian Media Pembelajaran

Hal mendasar pentingnya dilakukan pengelolaan media pembelajaran meliputi ketersediaan media berupa alat bantu mengajar dalam menyampaikan konsep yang disesuaikan dengan jenjang kelas dan materi pembelajaran pada setiap kelas, pembagian waktu pemakaian media yang sesuai dengan jadwal pelajaran setiap kelas, serta kegiatan dan petunjuk pelaksanaan pemakaian media harus dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati.

Hasil dari pengelolaan pengorganisasian media ini adalah berupa struktur organisasi, baik berupa susunan organisasi eksternal maupun internal. Susunan organisasi internal menjelaskan bidang yang ada dalam pengelolaan media pembelajaran serta tugas dan fungsi setiap bidang. Sedangkan, susunan organisasi eksternal adalah menjelaskan struktur organisasi pengelola sebuah media pembelajaran.

14.3.3 Pelaksanaan Pengelolaan Media Pembelajaran

Pengadministrasian media pembelajaran, penentuan dan persiapan pemakaian media pembelajaran, serta pengaplikasian media dalam pembelajaran di dalam kelas merupakan aktifitas pelaksanaan pengelolaan media pembelajaran yang harus dilaksanakan. Pengelolaan media pembelajaran harus dilaksanakan dengan tanggung jawab penuh dan mengacu pada rambu-rambu perencanaan yang telah disusun sebagai pedoman dalam memanfaatkan media yang disesuaikan dengan materi ajar yang akan disampaikan sehingga peserta didik dapat memahami konsep secara utuh.

14.3.4 Evaluasi Pengelolaan Media Pembelajaran

Pengelola media pembelajaran harus dapat bertanggung jawab terhadap segala aktifitas manajemen media. Aktifitas evaluasi berupa pelaporan adalah kewajiban yang harus dilaksanakan oleh pelaku manajemen media pembelajaran. Melalui hasil evaluasi, ketercapaian program yang telah dapat diketahui sehingga akan menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah tujuan pembelajaran sekaligus menggambarkan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga akan menjadi bahan perbaikan dalam menyusun perencanaan media pembelajaran pada tahun selanjutnya.

Pengawasan pada pengelolaan media pembelajaran sebaiknya dilakukan secara teratur agar dapat mengungkapkan temuan-temuan atau kondisi yang diharapkan dapat menjadi motivasi agar dapat menentukan langkah dalam pengembangan pengelolaan media pembelajaran berikutnya sehingga sasaran mutu pendidikan dapat terwujud. Oleh karena itu, diharapkan

evaluasi pengelolaan media pembelajaran dapat meminimalisir terjadinya penyimpangan dalam upaya menjamin tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

Dengan kata lain, aktifitas evaluasi pengelolaan media pembelajaran dapat menjadi informasi dasar dalam merencanakan kembali suatu program yang dapat meningkatkan performa tenaga pendidik dalam mengelola media untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menyeluruh.

14.4 Cara Pemilihan Media Pembelajaran

Tenaga pendidik harus dapat menentukan media pembelajaran yang akan dipakai untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pemilihan dan penentuan media pembelajaran yang tepat untuk ketercapaian tujuan pembelajaran adalah hal yang harus dipersiapkan dengan baik karena harus mempertimbangkan beberapa faktor (Falahudin, 2014).

14.4.1 Model Pemilihan Media

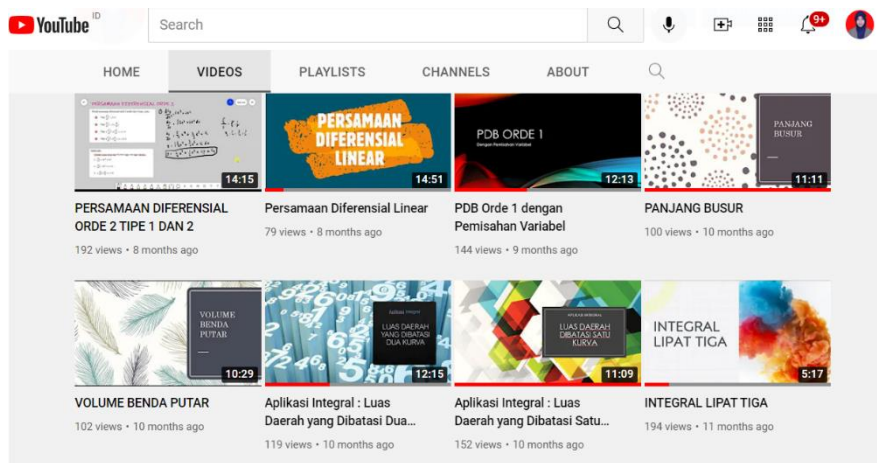
Terdapat dua macam model dalam proses pemilihan media pembelajaran yaitu model pemilihan tertutup dan model pemilihan terbuka. Model pemilihan tertutup merupakan alternatif media yang prosedur pelaksanaan dan penggunaannya telah ditetapkan dari instansi tertinggi misalnya oleh Dinas Pendidikan sehingga apapun kondisinya, media itulah yang harus digunakan. Sedangkan, model pemilihan terbuka merupakan alternatif media yang dapat digunakan dengan memberi kebebasan dan keleluasaan kepada tenaga pendidik untuk memilih jenis media yang akan dipakai. Alternatif media bersifat luas dan terbuka sehingga proses pemilihan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

14.4.2 Alasan Pemilihan Media

Jika penentuan alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran telah ditetapkan, maka selanjutnya adalah mengobservasi apakah media tersebut tersedia. Jika telah

tersedia dan memang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan serta harganya terjangkau, maka pendidik boleh meminjam ataupun membelinya. Namun jika belum tersedia, maka pendidik harus membuat sendiri media yang dibutuhkan.

Berikut ini, disajikan contoh media pembelajaran pada pelajaran matematika berupa video pembelajaran



Gambar 12. SALAH SATU CONTOH MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA VIDEO
(Sumber : Youtube Channel Rifka Agustianti)

14.4.3 Kriteria Pemilihan Media

Memilih dan menentukan media pembelajaran sebaiknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan menimbang pada beberapa kriteria. Kekeliruan ketika proses pemilihan dan penentuan media akan menimbulkan efek panjang di kemudian hari. Adapun kriteria yang perlu dipertimbangkan, yaitu :

1. Tujuan penggunaan, meliputi analisis aspek kognitif, afektif, dan psikomotor serta jenis rangsangan yang diberikan
2. Sasaran pengguna media, meliputi latar belakang sosial, motivasi dan minat belajar, serta jumlah sasaran
3. Karakteristik media, meliputi analisis kelebihan dan kekurangan media pembelajaran serta menarik

- ketersesuaian media yang dipilih dengan tujuan pembelajaran
4. Waktu, berupa manajemen dalam pengadaan dan pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan
 5. Biaya, berupa analisis efektifitas dan efisiensi media pembelajaran
 6. Ketersediaan, berupa akses dalam memperoleh media
 7. Konteks penggunaan, meliputi kondisi dan strategi pemanfaatan media
 8. Mutu teknis, meliputi analisis kelayakan media yang akan digunakan.

14.5 Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Keberlangsungan kegiatan tentu membutuhkan pemilihan media yang tepat. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media (Tim Pusdiklat Pegawai Kemendikbud, 2016) meliputi :

1. Kejelasan tujuan tentang pemilihan dan penentuan media pembelajaran yang dipilih.
2. Familiaritas media, maksudnya tenaga pengajar sebagai pemilih media hendaknya memahami dan mengenal karakteristik media yang telah ditentukan.
3. Memperbandingkan beberapa media yang tersedia, sebab pada dasarnya penentuan media yang tepat merupakan proses pengembalian keputusan dari beberapa alternatif penyelesaian.

Selain beberapa prinsip mendasar di atas, ada prinsip yang secara luas juga sangat perlu dalam pemanfaatan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar , yaitu:

1. Perlu dipahami bahwa tidak ada satu pun media yang paling baik untuk semua tujuan, maksudnya jika suatu media cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, bisa saja tidak cocok untuk pembelajaran yang lainnya.
2. Media pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu mengajar saja, tetapi merupakan bagian yang langsung terintegrasi dengan proses pembelajaran. Pemilihan suatu

media hendaknya disesuaikan dengan komponen lain dalam merencanakan pembelajaran.

3. Jenis media apapun yang akan dipakai, perlu diperhatikan bahwa sasarannya adalah memudahkan aktifitas belajar peserta didik. Kemudahan tersebut hendaknya dijadikan tolak ukur utama dalam penentuan dan pemanfaatan suatu media pembelajaran.
4. Pemakaian sejumlah media pada aktifitas pembelajaran bukan hanya sekedar selingan atau hiburan semata, melainkan menyimpan tujuan yang terintegrasi dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.
5. Penentuan media sebaiknya bersifat objektif, artinya media pembelajaran dibuat dipersiapkan berdasarkan pada tujuan pembelajaran, bukan berdasarkan pada kesenangan pribadi guru sebagai tenaga pengajar.
6. Pemakaian beberapa media secara sekaligus dapat membingungkan peserta didik sehingga perlu diperhatikan bahwa pemakaian multi media bukan berarti efektif dan efisien pada keberlangsungan kegiatan belajar mengajar.
7. Kelebihan dan kekurangan sebuah media tidak bergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya.
8. Pemakaian media hendaknya dimanfaatkan sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran yang menyeluruh.
9. Media pembelajaran sebaiknya dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam usaha menemukan solusi dari masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.
10. Tenaga pengajar sebaiknya sudah menguasai teknik-teknik pengoperasian dari sebuah media pembelajaran yang akan dipakai.
11. Tenaga pengajar sebaiknya sudah mempertimbangkan untung rugi pemanfaatan sebuah media pembelajaran.
12. Pemakaian media pembelajaran hendaknya diorganisir secara sistematis dan tidak sembarangan.
13. Apabila suatu materi ajar memerlukan lebih dari satu macam media, maka tenaga pendidik dapat memanfaatkan multi media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

14.6 Strategi Pemilihan Media Pembelajaran

Agar dapat digunakan secara maksimal, sebuah media pembelajaran yang baik perlu menempuh sebuah strategi secara sistematis. Terdapat tiga tahap pokok yang dapat dilakukan dalam strategi pemanfaatan media pembelajaran, meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan/penyajian, serta tahap tindak lanjut.

14.6.1 Tahap Persiapan

Ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh tenaga pengajar pada tahap persiapan diantaranya:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mencantumkan media yang akan dipakai.
2. Mempelajari buku petunjuk teknis media pembelajaran.
3. Mempersiapkan dan menata peralatan yang akan dipakai sehingga dalam pelaksanaannya, tenaga pengajar dapat menampilkan media yang baik dan tidak terkesan terburu-buru.

14.6.2 Tahap Pelaksanaan/ Penyajian

Ketika aktifitas pembelajaran dengan menggunakan media berlangsung, tenaga pengajar perlu mempertimbangkan hal berikut, diantaranya :

1. Memastikan bahwa semua media dan perlengkapan mengajar siap digunakan dan ditampilkan di depan peserta didik.
2. Memaparkan tujuan yang akan dicapai pada saat kegiatan pembelajaran kepada peserta didik
3. Menjelaskan terlebih dahulu hal yang harus dilakukan oleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Menghindari aktifitas yang dapat mengganggu konsentrasi peserta didik pada saat pemaparan materi menggunakan media pembelajaran.

14.6.3 Tahap Tindak lanjut

Tahap tindak lanjut ini perlu dilakukan agar dapat memantapkan pemahaman peserta didik tentang konsep pembelajaran yang telah disampaikan melalui pemakaian media pembelajaran. Selain itu, aktifitas ini dilakukan untuk menakar efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Aktifitas-aktifitas yang perlu dilaksanakan pada tahap tindak lanjut ini diantaranya dengan melakukan diskusi kelompok, eksperimen, observasi, latihan dan tes. Melalui aktifitas-aktifitas tersebut, kemampuan peserta didik dapat terukur sehingga bisa menjadi acuan dalam melakukan penilaian dan evaluasi belajar. Melalui tahap tindak lanjut pula, tenaga pengajar dapat mengetahui ketercapaian sebuah tujuan pembelajaran yang telah disusun saat tahap persiapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Falahudin, I. (2014) 'Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran', *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), pp. 104–117.
- Manda, M. (2016) 'Fungsi Pengorganisasian dan Evaluasi Peserta Didik', *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 1(1), pp. 89–101. doi: 10.24256/kelola.v1i1.432.
- Miftah, M. (2013) 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1(2), p. 95. doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7.
- Mulyasa (2013) *Manajemen Berbasis Sekolah Konsep, Strategi, dan Implementasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Munisah, E. (2020) 'Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar', *Jurnal Elsa*, 18.
- Tim Pusdiklat Pegawai Kemendikbud (2016) *Pemanfaatan Media Pembelajaran, El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*.

BAB 15

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Andri Kurniawan

15.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata, yaitu *media* dan *pembelajaran*. Kata *media* itu sendiri berasal dari berbagai bahasa, dalam bahasa latin *medius* yang artinya perantara. Sedangkan dalam bahasa Inggris *media* berasal dari kata *medium* yang artinya pengantar atau saluran. Kata *media* juga berasal dari bahasa Arab yaitu, *wasal* artinya sarana atau jalan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru, maka dari itu media pembelajaran sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar di sekolah. (Sadiman, Rahardjo, Haryono 2014).

Menurut dari beberapa referensi, media pembelajaran dapat juga diartikan sebagai berikut :

1. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011), media pembelajaran adalah alat yang akan membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna.
2. Menurut Moreira (2018), media pembelajaran adalah bentuk instrumen yang akan digunakan peserta didik untuk memperlihatkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang bertujuan agar lebih nyata dan lebih konkret.
3. Menurut Haryadi dan Widodo (2019), media pembelajaran adalah sebuah sarana pembelajaran, baik yang bersifat tradisional maupun modern.
4. Menurut Mashuri (2019), media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian dari peserta didik.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan jika media pembelajaran adalah alat atau benda yang dapat membantu penyampaian materi dari gruru ke siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

15.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut R.M Soelarko adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar dan interaksi secara langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audiotori, dan kinestetiknya.
5. Memberikan peserta didik rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan presepsi yang sama.

Sedangkan, manfaat dari adanya media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat menjelaskan konsep-konsep yang abstrak.
2. Media pembelajaran dapat menghadirkan objek-objek yang sulit untuk dibawa dan berbahaya jika dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran dapat menampilkan objek-objek yang berukuran terlalu besar atau terlalu kecil.
4. Media pembelajaran dapat memperlihatkan gerakan-gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

15.3 Evaluasi Media Pembelajaran

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) evaluasi artinya adalah penilaian. Sedangkan menurut Normand E Grondlund pengertian dari evaluasi adalah suatu proses yang terstruktur dan sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan pembelajaran telah

dicapai oleh peserta didik. Evaluasi menurut Nurgiyantoro adalah kegiatan untuk menilai mana visi itu dapat dicapai, maksudnya adalah evaluasi ini mengandung arti suatu tindakan atau suatu proses yang terstruktur untuk menentukan nilai dari sesuatu. Selain itu Hujair AH Sanaky berpendapat evaluasi merupakan proses yang terjadi secara kontinu terkait tentang penafsiran informasi dalam menilai keputusan yang dibuat dalam merancang satu sistem pengajaran.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa pengertian dari evaluasi media pembelajaran adalah suatu rangkaian proses untuk mengukur atau mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran itu telah memenuhi atau tidak dengan tujuan yang ditentukan sebelumnya.

Evaluasi dapat dilakukan melalui beberapa cara, seperti diskusi kelas dan kelompok interview perorangan, observasi mengenai sikap siswa, dan evaluasi media yang telah tersedia. Salah satu faktor kegagalan dalam mencapai tujuan belajar ialah kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan. Dengan kita melakukan interaksi dengan siswa kita akan mengetahui sampai dimana media pembelajaran ini dan kita akan mengetahuinya dengan semua respon yang ada misalnya, siswa lebih suka belajar mandiri karena bisa fokus dari pada harus belajar melalui media yang kita pilih atau siswa menyukai jika menggunakan media-media tertentu, seperti siswa lebih menyukai penyajian materi melalui video, film atau lewat permainan dan tidak menyukai penyajian materi melalui buku teks atau media transparansi. Hal tersebut bisa diketahui oleh pendidik dengan mengamati respon siswa selama mengikuti pembelajaran apakah mereka antusiasme dalam belajar atau tidak.

Oemar Hamalik mengatakan harus dipahami bahwa evaluasi bukan final dari suatu pembelajaran yang telah kita susun akan tetapi evaluasi merupakan awal dari siklus pembelajaran berikutnya, evaluasi juga dapat menentukan pembelajaran yang selanjutnya berhasil atau tidak.

15.4 Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran

Tujuan dari evaluasi media pembelajaran adalah untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi dari media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan materi. Asnawir mengatakan Kelemahan dan kekuatan dari sebuah media akan diketahui dengan program ini, apakah media tersebut perlu diperbaiki atau tidak. Hal itu akan memudahkan pendidik dalam mengembangkan sebuah media sebagai alat dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad, tujuan evaluasi media pembelajaran adalah sebagai berikut ::

1. Mengetahui media yang digunakan efektif atau tidak
2. Mengetahui apakah media tersebut perlu perbaikan atau tidak
3. Menganalisis apakah media yang digunakan itu cost-effective atau tidak dilihat dari hasil belajar siswa
4. Penentuan media yang sesuai dengan materi pembelajaran apakah materi pembelajaran sudah tersampaikan dengan baik dengan media tersebut
5. Mengukur kapabilitas guru dalam menggunakan media tersebut
6. Memahami apakah media tersebut benar-benar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa
7. Mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran.

Sedangkan tujuan evaluasi media pembelajaran dalam buku pedoman evaluasi media pendidikan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (1988/1989) dinyatakan bahwa evaluasi media memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memberi petunjuk kepada instansi pemerintah dalam mengadakan media pendidikan yang bermutu.
2. Memberikan pedoman kepada guru dalam membuat media pendidikan yang bermutu.
3. Memberikan pedoman kepada produsen dalam memproduksi media pendidikan yang bermutu.

4. Melindungi dari penggunaan media pendidikan yang tidak dapat diperuntukan dari segi teknis kependidikan.

Evaluasi media pendidikan dapat menjadi dua macam evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi Formatif adalah proses yang bertujuan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data tersebut untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien.

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian yang integral dan suatu proses instruksional. Idealnya keaktifan pelaksanaan proses instruksional diukur dari dua aspek:

1. Hasil nyata terkait hasil belajar siswa yang diketahui dari sistem instruksional
2. Bukti yang menunjukkan kontribusi media pembelajaran terhadap keberhasilan dan keefektifan proses instruksional

15.5 Macam - macam dan Prosedur Evaluasi Media Pembelajaran

Husniyatus Salamah Zainiyati beranggapan kegiatan evaluasi dalam media pembelajaran difokuskan kepada kegiatan evaluasi formatif. Ada tiga tahap pada evaluasi formatif, rinciannya adalah sebagai berikut :

- a. Evaluasi satu lawan satu (one to one)

Evaluasi ini dilaksanakan dengan memilih dua siswa atau lebih yang bisa mewakili dari populasi target dari media yang dibuat. Kedua siswa yang dipilih memiliki kemampuan yang berbeda. Contohnya satu siswa di bawah rata-rata dan satu siswa memiliki diatas rata-rata. Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Jelaskan kepada siswa jika kita sedang merancang suatu media baru dan ingin mengetahui reaksi mereka
2. Menyampaikan kepada siswa jika nanti salah,bukanlah karena mereka akan tetapi media

yang digunakan kurang sempurna. Jadi, perlu diperbaiki.

3. Usahakan keadaan senyaman mungkin agar siswa dapat terbuka dalam mengutarakan tanggapan terkait media tersebut
 4. Selanjutnya beri pre-test untuk mengetahui pemahaman dan interpretasi siswa terhadap materi yang dimediasi.
 5. Kemudian sajikan media dan catat dalam penyajian media dibutuhkan berapa lama waktu yang. Perlu dicatat pula respon peserta didik bagian mana yang sukar dipahami
 6. Berikan tes yang mengukur keberhasilan tersebut (post test).
 7. Analisis data-data dan informasi yang sudah dikumpulkan
- b. Evaluasi kelompok kecil (small group evaluation)

Ibid berpendapat evaluasi ini diuji cobakan kepada sekitar 10-20 siswa yang mewakili populasi target, peserta didik tersebut hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Upayakan sampel tersebut terdiri dari berbagai tingkat kemampuan yang berbeda-beda dan gender yang berbeda. Prosedurnya adalah sebagai berikut:

1. Jelaskan kepada siswa bahwa media tersebut pada tahap formatif dan membutuhkan umpan balik guna menyempurnakannya
2. Berikan tes awal (pre-test) untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan melalui media tersebut
3. Tugas-kan kepada peserta didik sejenak agar mereka dapat mempelajari media yang akan disajikan
4. Catat berapa waktu dan feedback baik langsung atau tidak selama penyajian media
5. Berikan post test untuk mengetahui seberapa banyak tujuan telah dicapai
6. Bagikan angket atau kuesioner kepada siswa seperti: menarik tidaknya materi melalui media tersebut apa

sebabnya pemahaman siswa terhadap pesan melalui media tersebut konsistensi tujuan dan materi dan cukup tidaknya latihan tersebut

7. Lakukan analisis terhadap data-data dan bukti yang telah terkumpul.

c. Evaluasi lapangan (field evaluation)

Merupakan tahapan akhir dari evaluasi formatif. Evaluasi ini memiliki peran yang dimana ini evaluasi penyempurnaan dari evaluasi yang sebelum sebelumnya. Dalam evaluasi ini memerlukan 30 siswa dengan karakteristik, potensi lingkungan, jenis kelamin, minat belajar berbeda-beda. Hal yang harus dihindari tiap-tiap evaluasi adalah *hallo effect*. *Hallo effect* ini muncul apabila kita menguji cobakan media kepada siswa yang masih belum familiar dengan media tersebut. Jika seperti itu, maka informasi yang diperoleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebaruan tersebut sehingga kurang dapat dipercaya. Prosedur dalam melakukan evaluasi lapangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pilih 30 siswa yang mewakili populasi
2. Jelaskan kepada siswa maksud uji coba lapangan dan hasil akhir yang akan dicapai. Upayakan siswa rileks dan berani mengemukakan penilaian dan jangan sampai siswa beranggapan bahwa uji coba tersebut hanya menguji kemampuan mereka
3. Berikan pre-test seperti evaluasi sebelumnya
4. Sajikan media yang sesuai dengan rencana pembuatnya
5. Catat semua respons dari siswa selama sajian. Begitu pula waktu yang sudah ditentukan
6. Berikan tugas terakhir untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. kemudian dibandingkan dengan tes awal untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi media yang telah dibuat
7. Memberi kuesioner guna melihat bagaimana response dan sikap peserta didik terhadap media yang disajikan

8. Analisis data yang sudah diperoleh seperti kemampuan awal, skor tes awal dan akhir, waktu yang dibutuhkan, perbaikan bagian yang belum sempurna dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2000). *Media pengajaran* (pp. 173–174). PT Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa Publishing.
- Kurniawan, Y. (2019). *Model dan metode pembelajaran bagi guru*. Kekata publisher.
- Moleong, L. J. (1989). *Metodologi penelitian kualitatif*. Pt remaja rosdakarya.
- Purwanto, N. (2009). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, E. (n.d.). *Arti kata evaluasi*. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Retrieved March 18, 2022, from <https://kbbi.web.id/evaluasi>
- Social media in the classroom*. (2016). Peter Lang US. <http://dx.doi.org/10.3726/b10477>
- Usman, M. B., & Asnawir, H. (2002). *Media pembelajaran*. Ciputat Pers.

BIODATA PENULIS



Rahmi Mudia Alti, S.Pd., M.Si

Dosen Tetap Di Universitas Nurtanio, Bandung

Penulis lahir di Padang Mentinggi, 27 Maret 1992 dan sekarang menetap di Kota Cimahi, Jawa Barat bersama suami dan dua orang putrinya. Menyelesaikan pendidikan dasar di SD 59 Padang mentinggi, kemudian meneruskan Pendidikan di MTsN Padang Panjang dan SMAN 1 Padang Panjang. Pendidikan strata satu di Universitas Negeri Padang (UNP), prodi pendidikan kimia diselesaikan pada tahun 2014. Penulis langsung melanjutkan pendidikan strata dua dengan beasiswa LPDP dan lulus pada tahun 2016 di Institut Teknologi Bandung (ITB), jurusan kimia, konsentrasi kimia anorganik. Penulis menyenangi penelitian kimia murni (sintesis senyawa kompleks dan berbagai aplikasinya) dan penelitian di bidang pendidikan kimia. Saat ini penulis bekerja sebagai dosen tetap di Universitas Nurtanio, Bandung.

BIODATA PENULIS



Putri Tipa Anasi

Dosen Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas
Tanjung Pura

Penulis lahir di Kota Kupang tanggal 23 Juli 1987. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Tanjung pura. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Negeri Surabaya dan melanjutkan S2 pada Jurusan PKLH Minat Utama Pendidikan Geografi Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta. Bidang kajian penulis antara lain pendidikan geografi, geografi pertanian dan geografi pariwisata.

BIODATA PENULIS



Dumaris E. Silalahi

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP
Universitas HKBP Nommensen

Dumaris E. Silalahi lahir pada tanggal 14 Juli 1979 di Desa Tambun Raya. Dia memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Prodi Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas HKBP Nommensen. Kemudian untuk magister pendidikan (M.Pd.) ia tempuh di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Inggris di Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. Untuk program doctor saat ini masih sedang ia geluti di Pascasarjana Linguistik Terapan Bahasa Inggris (LTBI) di Universitas Negeri Medan. Kegiatan rutinitas Dumaris adalah mengajar di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas HKBP Nommensen. Disamping itu Dumaris aktif dalam menulis karya ilmiah diberbagai jurnal yang bersifat Nasional, Nasional terakreditasi, Jurnal Internasional, maupun scopus. Pada tahun 2015-2016 Dumaris terpilih sebagai ketua Penliti penerima hibah penelitian melalui SimlitabmasNG pada skim Penelitian Dosen Pemula dan sebagai anggota pada tahun 2015-2016. Pada skim Penelitian Produk Terapan pada tahun 2014-2015 dan 2015-2016 Dumaris berperan sebagai anggota peneliti. Pada tahun 2021 Dumaris terpilih sebagai Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Kampus Mengajar II (MBKM).

Dumaris dapat dihubungi melalui e-mail:
dumaris.silalahi@uhn.ac.id// silalahielse@gmail.com// FB:
Dumris Elserida Silalahi, Dumaris Elserida Silalai, Dumaris
Else// IG @Dumaris52

BIODATA PENULIS



Lina Arifah Fitriyah, S.Pd, M. Pd

Dosen Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang,

Penulis menyelesaikan studi bidang ilmu pendidikan kimia di Universitas Negeri Malang. Penulis adalah dosen di Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Provinsi Jawa Timur. Penulis menekuni bidang ilmu pendidikan dengan karya ilmiah yang telah dipublikasikan dalam jurnal dan buku.

Saran dan masukan dapat disampaikan dalam email:
linaarifahfitriyah@gmail.com

BIODATA PENULIS



Hafidhah Hasanah, M. Pd.

Guru Pendidikan Anak Usia Dini di desa Kajen, Margoyoso-Pati

Penulis lahir di Grobogan tanggal 19 Desember 1993, anak kedua dari empat bersaudara pasangan dari Bapak Suratman, S. Pd.SD. dan Ibu Suparmiah. Pendidikan formal diawali dari SDN 1 Lebengjumuk - Grobogan (1999-2005), kemudian penulis nyantri di PP. Al-Badriyyah Mranggen sambil menyelesaikan pendidikan setara SMP dan SMA di MTs Futuhiyyah-2 Mranggen-Demak (2005-2008) dan MA Futuhiyyah-2 Mranggen-Demak (2008-2011). Melanjutkan S1 di Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan Pendidikan Biologi (2011-2015) sambil mengabdikan di PP. Al-Muayyad Windan-Solo dan S2 di Universitas Negeri Yogyakarta pada Program Magister Pendidikan Biologi (2016-2018). Saat ini penulis fokus sebagai pendidik dan menekuni bidang menulis. Adapun karya ilmiah maupun buku yang pernah dipublikasikan yaitu Pemanfaatan Daun Kelor (*Moringa oleifera Lamk.*) sebagai Bahan Campuran Nugget Ikan Tongkol (2015), Analisis Keterlaksanaan *Outdoor Learning* di Tingkat SMA ditinjau dari Jenis Sekolah (2017), Pengembangan LKPD *Eduecotourism* Berbasis *Outdoor Activity* Objek Wisata Watuondo Grobogan guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Peduli Lingkungan (2018), Media Pembelajaran Fungi Berbasis *Lectora Inspire* untuk SMA/MA Kelas X Semester Genap (2018) dan E-book

Fungi Untuk SMA/MA Kelas X Semester Genap (2018). Penulis bisa disapa melalui ; WA : 082331691898 atau email hafidhah93@gmail.com

BIODATA PENULIS



Muh. Rijalul Akbar

Dosen tetap di STKIP Taman Siswa Bima

Muh. Rijalul Akbar, M.Pd. adalah anak kelima dari tujuh bersaudara. Rijal, lahir dari dua orang tua hebat, yaitu Ibu Hj. Rohana, M. Amin, S.Pd. dan Ayah bernama H. Drs. Ahmad Abidin. Hingga saat ini Rijal selalu ditemani oleh istri yang sangat dicintainya bernama Ulfa Widayati, M.Pd. Ubay Ahmad adalah anak pertama penulis yang selalu membawa kebahagiaan untuk kedua orang tuanya. Penulis saat ini tinggal di Bima, Nusa Tenggara Barat (NTB). Penulis juga aktif menulis dan mengelola laman pendidikan www.rijalakbar.id.

Karier sebagai pengajar berawal dari PPL di SMAN 7 Malang. Kemudian melanjutkan kariernya di MTs Muhammadiyah Tolobali Kota Bima (2015-2016). Dosen tetap di STKIP Taman Siswa Bima (2016-sekarang). Dosen tamu Vokasi Universitas Mataram (2016-sekarang). Dosen tamu Akbid Surya Mandiri (2018-2019). Tutor Universitas Terbuka (2018-2020).

Penulis lebih tertarik pada bidang kajian media pembelajaran dan bahasa Indonesia. Adapun mata kuliah yang pernah diampu yaitu pengembangan media, bahasa Indonesia keilmuan, bahasa Indonesia kelas lanjut, bahasa Indonesia kelas awal, pengembangan bahasa dan sastra Indonesia, konsep bersastra

dan berbahasa Indonesia, dan kemampuan bersastra dan berbahasa Indonesia.

Karya tulis berupa jurnal dan buku yang telah disusun di antaranya: “Strategi Mahasiswa dengan Menulis Teks Drama dalam Menarik Perhatian Peserta Didik yang Mengalami Kesulitan Belajar dengan Bermain Peran (Jurnal 2019); “Permainan Tradisional Edukatif mpaá ncimi sebagai Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik dan Perilaku Sosial Anak” (Jurnal 2020); “Klasifikasi Leksikon Bahari Masyarakat Bima Tinjauan Etnolinguistik” (Jurnal 2020); “Pelestarian Tokoh Lokal Masyarakat Bima melalui Kemampuan Mahasiswa dalam Menulis Teks Drama”; Inovasi Pembelajaran di Era 4.0 (Buku 2019); Glosarium Leksikon Bahari Bahasa Bima (Buku 2020); *Book Chapter*: Pembelajaran Kreatif dan Inovatif (Buku Kolaborasi 2020); Prosa Fiksi dan Drama (Buku Kolaborasi 2021); dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD/MI Kelas Tinggi (Buku Kolaborasi 2021).

BIODATA PENULIS



Teguh Arifianto, S.Kom., M.T

Staf Dosen Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun

Teguh Arifianto, S.Kom., M.T merupakan seorang dosen dan peneliti di STMIK Yadika Bangil (2016-2019) dan Politeknik Perkeretaapian Indonesia Madiun (2019- sekarang). Saat ini penulis aktif dalam beberapa penelitian di bidang Teknologi Elektro Perkeretaapian, Teknik Informatika, Image Processing, dan Artificial Intelligence.

BIODATA PENULIS



Dr. Ilham Kamaruddin, S.Pd., M.Pd

Dosen Tetap Pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

Penulis lahir di Sinjai tanggal 19 Desember 1984. Penulis adalah dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar. Tahun 2007 menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi FIK UNM. Pada tahun 2009 menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S2) pada Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Makassar Jurusan Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Pada tahun 2019 menyelesaikan studi pada Program Dotor (S3) Jurusan Pendidikan Olahraga pada Pasca Sarjana, Universitas Negeri Jakarta. Selain aktif mengajar, penulis juga aktif mempublikasikan karya tulis ilmiahnya baik pada jurnal nasional maupun pada jurnal internasional. Beberapa Buku yang telah diterbitkan diantaranya buku Metodologi Penelitian dan Beladiri anggar.

BIODATA PENULIS



Herman

Dosen Universitas HKBP Nommensen

Herman, lahir pada tanggal 31 Maret 1986 di kota Pematangsiantar. Dia memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dan Magister Pendidikan dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris. Gelar Doktor (Dr.) diperoleh dalam lingkup Linguistik Terapan Bahasa Inggris (LTBI) pada tahun 2020 di Universitas Negeri Medan. Disamping kegiatan sehari-hari dalam mengajar, Herman juga aktif dalam menulis di berbagai Jurnal baik Nasional, Nasional Akreditasi maupun Jurnal Internasional biasa dan Jurnal Internasional Bereputasi. Pada tahun 2021, ia berhasil lulus uji sertifikasi dan memperoleh predikat Penulis dan Editor Profesional berstandar BNSP. Ia juga menjadi Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) pada Program Kampus Mengajar Angkatan II pada tahun 2021. Selain aktivitas dalam menerbitkan tulisan, ia juga menjadi Editorial Board dan Reviewer di beberapa jurnal terakreditasi SINTA dan jurnal internasional. Ia juga ikut aktif dalam menulis buku seperti buku monograf, book chapter dan juga buku Antologi. Herman dapat dihubungi melalui *e-mail*: herman@uhn.ac.id || FB: Herman Fukada || IG: @Herman Fukada

BIODATA PENULIS



Eva Nurul Malahayati

Dosen di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas
Islam Balitar (UNISBA) Blitar

Eva Nurul Malahayati, lahir di Blitar, 04 Desember 1988. Menempuh pendidikan SD di kabupaten Kediri lulus tahun 2001, melanjutkan ke SMP di kabupaten Kediri lulus tahun 2004, kemudian menyelesaikan SMA di kabupaten Blitar lulus tahun 2007. Pendidikan Sarjana di Universitas Negeri Malang jurusan Pendidikan Biologi lulus pada tahun 2011. Meraih gelar Magister Pendidikan dari Universitas Negeri Malang dengan konsentrasi Pendidikan Biologi pada tahun 2014.

Pengalaman kerja dimulai sebagai guru honorer mata pelajaran Biologi dan Pendidikan Lingkungan Hidup di SMAN 5 Malang pada tahun 2011-2014. Guru mata pelajaran IPA di MTsN 5 Kediri tahun 2015-2017. Sejak tahun 2015-sekarang bekerja sebagai Dosen di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Balitar (UNISBA) Blitar. Sejak tahun 2017-sekarang dipercaya sebagai Ketua Program Studi S1 Pendidikan Biologi FKIP UNISBA Blitar.

Aktivitas lain yang digeluti adalah sebagai pengelola jurnal Edubiotik IKIP Budi Utomo Malang tahun 2020-sekarang. Sebagai asesor program sekolah penggerak tahun 2021-

sekarang. Sebagai DPL program kampus mengajar angkatan 1, 2, dan 3 tahun 2021-sekarang. Karya berupa buku yang sudah diterbitkan adalah Strategi Belajar Mengajar (2021), terbitan Kun Fayakun Jombang.

BIODATA PENULIS



Sri Hapsari

Dosen Tetap di Universitas Indraprasta PGRI

Sri Hapsari, lahir di Temanggung, 17 September 1985. Menyelesaikan pendidikan Doktor di Universitas Pendidikan Indonesia, program studi Pendidikan IPS pada tahun 2016. Pendidikan Sarjana dan Magister diselesaikan di Universitas Indraprasta PGRI dan kini menjadi dosen tetap pada almamaternya. Karya tulis yang telah dihasilkan berupa buku berjudul Metode Penelitian dan Perilaku Organisasi, serta publikasi di jurnal nasional dan internasional. Untuk keperluan profesional dapat dihubungi melalui hapsarisri96@gmail.com.

BIODATA PENULIS



Winda Jubaidah, S.Pd.I, M.Pd.I
Dosen Jurusan Manajemen
Universitas Muhammadiyah Berau

Penulis lahir di Berau Kalimantan Timur tanggal 22 Juni 1990. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 di jurusan tadris Bahasa Inggris, lalu melanjutkan S2-nya di bidang Ilmu Agama Islam, fokus khusus di Manajemen Pendidikan Islam.

Kesukaannya dalam dunia tulis-menulis sudah terlihat sejak ia SMP. Dari hanya menulis diari, hingga kemudian ia berani menulis untuk mengisi mading sekolah sampai SMA. Kemudian di tahun 2016-2018 aktif di dunia kepenulisan dan ikut berbagai kelas menulis seperti menulis artikel, opini, jurnalistik, kelas editor, hingga kelas-kelas menulis di media sosial/personal branding. Ia juga sempat menelurkan beberapa antologi cerpen, puisi dan juga cerita anak.

Kini, sebagai seorang akademisi penulis merasa wajib menghasilkan tulisan yang sesuai dengan bidang ilmunya. Penulis juga berharap dapat menulis karya-karya ilmiah terbaik yang dapat bermanfaat kelak di masa kini hingga masa mendatang.

BIODATA PENULIS



Wanda Nugroho Yanuarto

Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Penulis lahir di Purbalingga tanggal 4 Januari 1986. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Menyelesaikan pendidikan S1, S2, dan S3 pada Program Studi Pendidikan Matematika.

BIODATA PENULIS



Rifka Agustianti, M. Pd

Dosen Matematika Universitas Nurtanio Bandung

Penulis lahir di Palopo (Sulawesi Selatan) pada tanggal 27 Agustus 1988. Penulis adalah dosen tetap mata kuliah matematika pada Program Studi Motor Pesawat Fakultas Teknik, Universitas Nurtanio Bandung. Menyelesaikan pendidikan S1 pada tahun 2013 dan langsung melanjutkan pendidikan S2 pada Jurusan Pendidikan Matematika pada tahun 2015 di STKIP Siliwangi Bandung (sekarang IKIP Siliwangi Bandung). Tak hanya mengajar di perguruan tinggi, penulis juga aktif menjadi tutor matematika pada beberapa bimbingan belajar dan privat.

Selain menulis buku referensi, penulis juga aktif menulis beberapa artikel ilmiah pada jurnal yang terakreditasi Kemendikbud yang bertemakan matematika dan pendidikan matematika.

BIODATA PENULIS



Andri Kurniawan, S.Pd.,M.Pd

Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Pendidikan Bahasa Inggris

Andri Kurniawan, S.Pd.,M.Pd. Lahir di Tangerang tanggal 20 Desember 1989. Telah menyelesaikan studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang Tahun 2012, serta Magister (S2) Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Indrapasta PGRI (Unindra) Jakarta Tahun 2019. Mulai Bulan Desember tahun 2019 mengajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Pendidikan Bahasa Inggris Sampai Saat ini.

Penulis saat ini menjadi Kepala Sub Bagian Perencanaan, Evaluasi dan Mentoring di Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang. Penulis Juga aktive dalam kegiatan- kegiatan pengembangan kampus diantaranya menjadi Pengembang Kampus Merdeka dan Renstra Fakultas serta Universitas. Penulis sangat active dalam kegiatan penelitian, Pengabdian Masyarakat dan mengisi kegiatan webinar sebagai pembicara.