

MEDIA PEMBELAJARAN

**Andika Dirsa
Wukuf Dilvan Rafa
Ayatusa'adah
Dwi Putri Hartiningsari
Ayu Reza Ningrum
Nur Hidayah
Yuyun Nuriah
Anim
Ihwan Rahman Bahtiar
Stevani Caroline
Fitria Khasanah
Mohammad Annas
Rina Astuti**



GET PRESS INDONESIA

MEDIA PEMBELAJARAN

Penulis :

Andika Dirsu
Wukuf Dilvan Rafa
Ayatusa'adah
Dwi Putri Hartiningsari
Ayu Reza Ningrum
Nur Hidayah
Yuyun Nuriah
Anim
Ihwan Rahman Bahtiar
Stevani Caroline
Fitria Khasanah
Mohammad Annas
Rina Astuti

ISBN :

Editor : Ari Yanto, M.Pd.

Tri Putri Wahyuni, S. Pd.

Penyunting: Yuliatrini Novita, M. Hum.

Desain Sampul dan Tata Letak : Atyka Trianisa, S. Pd.

Penerbit: GET PRESS INDONESIA
Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi:

Jl. Palarik RT 01 RW 06, Kelurahan Air Pacah
Kecamatan Koto Tengah, Padang, Sumatera Barat

website: www.getpress.co.id
email: adm.getpress@gmail.com

Cetakan pertama, Mei 2024

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

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahNya, maka Penulisan Buku dengan judul Media Pembelajaran dapat diselesaikan dengan kerjasama tim penulis. Media Pembelajaran merupakan buku yang berisikan bahasan mengenai, yaitu kedudukan media dalam pembelajaran, konsep dasar media pembelajaran, landasan media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran, media visual, prosedur pemilihan media pembelajaran, prinsip pemilihan media pembelajaran, analisis kebutuhan media pembelajaran, mendesain media pembelajaran, memproduksi media pembelajaran, memanfaatkan dan mengelola media pembelajaran, dan evaluasi media pembelajaran.

Buku ini masih banyak kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan buku ini selanjutnya. Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian Buku ini. Semoga Buku ini dapat menjadi sumber referensi dan literatur yang mudah dipahami.

Padang, Mei 2024
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

DAFTAR GAMBAR vi

DAFTAR TABEL vi

BAB 1 KEDUDUKAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN 1

1.1 Pendahuluan..... 1

1.2 Media dalam Sistem Pembelajaran 2

1.3 Fungsi Media Pembelajaran 4

1.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran 5

1.5 Peranan Media Pembelajaran..... 6

1.6 Manfaat dan Kegunaan Media Pembelajaran 7

1.7 Kedudukan Media Pembelajaran 8

DAFTAR PUSTAKA..... 11

BAB 2 KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN 13

2.1 Definisi Media Pembelajaran 13

2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran 16

2.3 Fungsi Media Pembelajaran 19

2.4 Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar 21

DAFTAR PUSTAKA..... 25

BAB 3 LANDASAN MEDIA PEMBELAJARAN 27

3.1 Pendahuluan..... 27

3.2 Landasan Filosofis 28

3.3 Landasan Historis 29

3.4 Landasan Psikologis..... 31

3.5 Landasan Teknologi 33

3.6 Landasan Empiris 36

DAFTAR PUSTAKA..... 37

BAB 4 KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN 39

4.1 Pendahuluan..... 39

4.2 Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Ahli..... 40

4.2.1 Kemp & Dayton (1985) 40

4.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Arsyad (2017) 42

4.2.3 Seels & Glasgow (1990)..... 42

4.3 Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif 43

DAFTAR PUSTAKA..... 49

BAB 5 BENDA ASLI DAN BUKAN ASLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN 51

5.1 Pentingnya Penggunaan Media Dalam Pembelajaran 51

5.2 Fungsi Media dalam pembelajaran 52

5.3 Daya Serap Alat Indra Manusia Terhadap Media 53

5.4 Benda Asli dan Bukan Asli Sebagai Media Pembelajaran..... 54

DAFTAR PUSTAKA..... 59

BAB 6 MEDIA VISUAL	63
6.1 Pengertian Media Visual	63
6.2 Fungsi Media Visual	63
6.3 Jenis-Jenis Media Visual	65
6.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Visual	70
6.5 Pemilihan dan Penggunaan Media Visual	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
BAB 7 PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN	75
7.1 Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran	75
7.2 Penelitian Media yang Tersedia	78
7.3 Evaluasi Media	80
7.4 Pemilihan Media.....	82
7.5 Pengembangan Materi Pembelajaran.....	85
7.6 Implementasi Media	87
7.7 Evaluasi dan Revisi	89
DAFTAR ISI.....	93
BAB 8 PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN	95
8.1 Pendahuluan	95
8.2 Prinsip dalam Pemilihan Media Pembelajaran.....	97
8.2.1 Tujuan Pembelajaran	97
8.2.2 Kesesuaian Konten.....	99
8.2.3 Taraf Berpikir Siswa.....	101
8.2.4 Fleksibilitas Media Pembelajaran	101
8.2.5 Kemudahan Penggunaan.....	101
8.2.6 Biaya	102
8.3 Pemilihan Media Pembelajaran.....	102
8.4 Keuntungan Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105
BAB 9 ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN	107
9.1 Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Media Pembelajaran	107
9.2 Analisis Kebutuhan pada Beberapa Model Pengembangan	109
9.2.1 Model 4D.....	109
9.2.2 Model ADDIE.....	110
9.2.3 Model Borg dan Gall	110
9.2.4 Model ASSURE.....	111
9.3 Menyusun Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran	112
DAFTAR PUSTAKA.....	117
BAB 10 MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN.....	119
10.1 Pengantar.....	119
10.2 Pengertian Desain Media Pembelajaran.....	121
10.3 Proses Pengembangan Media.....	122
10.4 Tahapan Mendesain Media Pembelajaran	123
10.5 Penerapan Desain Media Pembelajaran	125
10.6 Contoh Pengembangan Media Interaktif Board Game Flippity.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....	139

BAB 11 MEMPRODUKSI MEDIA PEMBELAJARAN.....141

11.1 Pendahuluan.....141

11.2 Langkah-langkah Merancang Media Pembelajaran143

11.3 Desain Media Pembelajaran143

11.4 Contoh Pengembangan Media Pembelajaran144

DAFTAR PUSTAKA.....150

BAB 12 MEMANFAATKAN DAN MENGELOLA MEDIA PEMBELAJARAN151

12.1 Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran.....151

12.1.1 Media Sederhana152

12.1.2 Media Lainnya153

12.2 Pentingnya Berbagai Jenis Media153

12.2.1 Media Pembelajaran yang Kreatif.....153

12.2.2 Media Pembelajaran yang Menarik.....154

12.2.3 Media Pembelajaran yang Aktif154

12.2.4 Media Pembelajaran yang Berbasis Data155

12.2.5 Media Pembelajaran yang Kompleks155

12.3 Manfaat Media Pembelajaran156

12.3.1 Kelebihan Media Pembelajaran156

12.3.2 Kurangnya Media Pembelajaran157

12.4 Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran.....158

12.5 Integrasi Media Pembelajaran dalam Kurikulum159

12.5.1 Relevansi160

12.5.2 Interaktif160

12.5.3 Aksesibel160

12.5.4 Pemantauan dan Evaluasi160

12.6 Tahapan Integrasi Media Pembelajaran dalam Kurikulum.....160

12.6.1 Identifikasi Kebutuhan Media dalam Setiap Mata Pelajaran161

12.6.2 Pemilihan Media yang Tepat161

12.6.3 Integrasi Media dalam Pelajaran.....161

12.6.4 Pemantauan dan Evaluasi161

12.7 Pengelolaan Media Pembelajaran Efektif162

12.7.1 Media Visual.....162

12.7.2 Ceramah.....163

12.7.3 Podcast.....163

12.7.4 Media Interaktif.....163

12.7.5 Permainan Edukasi.....163

12.7.6 Lembar Kerja Interaktif.....164

12.7.7 Media Cetak.....164

12.7.8 Modul.....164

12.7.9 Majalah Edukasi164

DAFTAR PUSTAKA.....165

BAB 13 EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN169

13.1 Pendahuluan.....169

13.2 Pengertian Evaluasi Media Pembelajaran170

13.3 Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran.....172

13.4 Kriteria Evaluasi Media Pembelajaran174

13.5 Langkah Pemilihan Media Pembelajaran178

DAFTAR PUSTAKA.....181

BIODATA PENULIS.....183

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1969 (Sumber : Sari, 2019) 33

Gambar 3. 2 Hubungan Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran
Online dan Offline..... 35

Gambar 4. 1 Vakisite (Media pembelajaran Listening berbasis web) 44

Gambar 4. 2 Tampilan AR dengan Aplikasi *Geogebra Grapher 3D* 46

Gambar 4. 3 Penggunaan *Kahoot!* 47

Gambar 4. 4 Contoh Aplikasi Duolingo..... 48

Gambar 5. 1 Contoh Benda Asli (Gajah) 56

Gambar 5. 2 Benda bukan asli (Kupu-kupu yang diawetkan)..... 57

Gambar 6. 1 Contoh Sketsa (Chaikin, 2017) 66

Gambar 6. 2 Contoh Grafik (Zaenuddin, 2023)..... 66

Gambar 6. 3 Contoh Bagan (Sudrajat, 2008) 67

Gambar 6. 4 Contoh Poster (*Selasar.com*) 67

Gambar 6. 5 Contoh Karikatur (*Republika.co.id*)..... 68

Gambar 6. 6 Contoh Peta (*geology.com*)..... 68

Gambar 6. 7 Contoh Papan Tulis (*Kompasiana.com*)..... 69

Gambar 6. 8 Contoh Papan Flannel (Huda, 2022) 69

Gambar 8. 1 Ilustrasi Memilih Media Pembelajaran 96

Gambar 9. 1 Prosedur Penyusunan Pertanyaan Analisis Kebutuhan
Media Pembelajaran (sumber: pribadi)113

Gambar 10. 1 Desain “Asyiikounting” Board Game128

Gambar 10. 2 Pion “Asyiik Ounting” Board Game128

Gambar 10. 3 Dadu “Asyiikounting” Board Game129

Gambar 10. 4 Kartu “Asyiikounting” Board Game.....130

Gambar 10. 5 Instruksi Permainan “Asyiikounting” Board Game.....131

Gambar 10. 6 Instruksi Permainan “Asyiikounting” Board Game132

Gambar 10. 7 Instruksi Permainan “Asyiikounting” Board Game.....133

Gambar 10. 8 Lembar Jawaban “Asyiikounting” Board Game134

Gambar 10. 9 Lembar Jurnal Khusus “Asyiikounting” Board Game.....134

Gambar 10. 10 Lembar Jurnal Khusus “Asyiikounting” Board Game135

Gambar 11. 1 Dakota144

Gambar 11. 2 Jam Sudut.....146

Gambar 11. 3 Bola Statistik148

Gambar 13. 1 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....176

DAFTAR TABEL

Tabel 9. 1 Contoh Instrumen Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran.....114

Tabel 10. 1 Komponen Desain “Asyiikounting” Board Game.....127

BAB 1

KEDUDUKAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Oleh Andika Dirsia

1.1 Pendahuluan

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran modern. Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai jembatan yang menghubungkan antara guru dan peserta didik dengan informasi yang ingin disampaikan. Kedudukan media dalam pembelajaran sangatlah krusial karena mampu menghadirkan beragam sumber belajar, mulai dari teks, gambar, audio, video, hingga interaksi langsung. Melalui media, informasi dapat disampaikan dengan lebih menarik dan interaktif, memungkinkan peserta didik terlibat dan memahami materi secara lebih baik. Media juga membuka akses ke berbagai sumber belajar, memperluas cakupan pengetahuan yang dapat diakses oleh peserta didik ketika berada di luar ruang kelas. Tidak hanya itu, media memungkinkan pembelajaran yang lebih inklusif dengan menyediakan berbagai format yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu.

Media dalam pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting yang mendukung proses pendidikan secara menyeluruh. Salah satu fungsi utamanya adalah sebagai alat untuk memperjelas konsep-konsep yang kompleks melalui representasi visual, auditori, dan interaktif. Selain itu, media juga mampu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran dengan menyajikan informasi secara menarik dan beragam, sehingga membangkitkan minat dan keterlibatan peserta didik.

Hadirnya teknologi digital yang terus berkembang turut serta memberikan pengaruh positif terhadap media dalam pembelajaran. Media juga memungkinkan adanya pembelajaran jarak jauh dan dapat memperluas akses terhadap pendidikan, serta memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, kedudukan media dalam pembelajaran bukan sebatas instrument pembantu, melainkan juga bagian yang terintegrasi kedalam proses pendidikan yang modern dan efektif. Dengan demikian, kedudukan media dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi media juga menjadi kunci dalam membentuk lingkungan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

1.2 Media dalam Sistem Pembelajaran

Media merupakan komponen terpenting dalam sebuah sistem pembelajaran. Media memiliki urgensi yang dianggap sebagai komponen yang tidak bisa ditinggalkan dari semua proses pembelajaran. Selain sebagai alat bantu atau alat peraga mengajar bagi guru atau pendidik, media juga berfungsi sebagai sumber belajar dan perantara untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Menurut perspektif Ilmu Pendidikan, media memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar mengajar dikelas. Sebagai alat bantu utama yang strategis, media dapat langsung dirasakan manfaatnya oleh peserta didik. Penggunaan media dalam ranah pendidikan tidak bisa di anggap “enteng”, sebab media menjadi faktor penentu keberhasilan proses belajar dan mengajar. Media dapat digunakan untuk mengarahkan sebuah pesan dari si-pengirim kepada si-penerima pesan, sehingga dapat menarik minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran.

Meminjam istilah Lautfer, bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui media, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis,

berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran bertujuan memfasilitasi kontak antara guru dan peserta didik dalam suatu proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga digunakan guru sebagai pemberi pesan secara terprogram dalam rangka menciptakan suasana belajar yang kondusif, mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang tepat sasaran (Sesriyani, 2021).

Menurut Gagne, media pembelajaran adalah komponen utama dari lingkungan belajar yang membantu berjalannya pembelajaran. Seorang guru akan menggunakan media sebagai alat bantu untuk mengarahkan materi pelajaran agar menarik minat peserta didik dan memantik pikiran dan emosi mereka dalam memahami cara mencapai tujuan pembelajaran. Semua jenis media dimanfaatkan guru sebagai alat untuk memfasilitasi interaksi sesama peserta didik yang telah terbiasa dengan materi ajar, hal ini bertujuan untuk membangun lingkungan belajar yang nyaman dan memberikan peserta didik alat yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif (Payanti, 2022).

Media pembelajaran merupakan wadah sekaligus perantara berupa instrumen yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari seorang guru kepada para peserta didik dengan tujuan memudahkan proses komunikasi dalam pembelajaran (Rizal dkk, 2016). Wadah yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi disebut sebagai media pembelajaran (Firdaus, 2018). Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran. Melalui pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik, media memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Nurfadhilah (2021), berpendapat media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep pendidikan kepada para penerima pesan dalam konteks proses belajar-mengajar. Jadi, media dalam sistem pembelajaran sangat berguna untuk menyampaikan pesan atau informasi, materi dan konten, serta konsep-konsep penting dalam pembelajaran kepada peserta didik.

1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu pengajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tentu akan mempengaruhi iklim dan suasana belajar itu sendiri (Sesriyani, 2021).

Media memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran. Sanjaya (2014) menguraikan secara rinci fungsi tersebut, sebagai berikut:

a. Fungsi Komunikasi

Fungsi ini menekankan pada materi pembelajaran digunakan untuk membantu pengirim dan penerima pesan berkomunikasi.

b. Fungsi Motivasi

Fungsi ini digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Fungsi Kebermaknaan

Fungsi ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan analisis dan kreasi sebagai ciri kognitif tingkat tinggi serta penambahan pengetahuan berupa fakta dan data sebagai ranah kognitif tingkat rendah.

d. Fungsi Penyamaan Persepsi

Fungsi ini dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga apa informasi yang disampaikan dapat dicerna secara baik dalam persepsi yang sama.

e. Fungsi Individualitas

Fungsi ini sebagai alat untuk mengakomodir setiap kebutuhan peserta didik.

Urgensi mengenai fungsi media dalam pembelajaran, seperti yang disampaikan oleh Yaumi (2017) memuat beberapa syarat, yakni:

- a) Penggunaan media pembelajaran bertujuan sebagai alat bantu agar tercipta lingkungan belajar yang lebih produktif.
- b) Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting. Maknanya adalah bagaimana menghasilkan lingkungan belajar yang diinginkan, media dijadikan komponen yang mesti ada disetiap tahapan pembelajaran.
- c) Penggunaan media disesuaikan dengan alur proses pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai.
- d) Media pembelajaran memberi kemudahan dalam proses belajar. Ciri ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat lebih cepat dan mudah menangkap tujuan pembelajaran dan informasi saat menggunakan media pembelajaran.
- e) Kualitas proses pembelajaran ditingkatkan dengan media pembelajaran.
- f) Media pembelajaran membentuk dasar-dasar pemikiran yang nyata.

1.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki sejumlah ciri khas yang membedakannya dengan metode pembelajaran konvensional. Arsyad (2006) mengemukakan tiga ciri media dalam pembelajaran yakni fiksatif (*fixative property*), manipulatif (*manipulative property*), dan distributif (*distributive property*).

Menurut Gerlach dan Ely (Musfiquon, 2012) bahwa ciri-ciri media pembelajaran tersebut dapat diuraikan berikut ini:

- a) Ciri fiksatif

Ciri ini merujuk pada kemampuan media pembelajaran untuk merekam, menyimpan, merekonstruksi, dan melestarikan objek atau fenomena yang diambil sebagai subjek. Misalnya; seperti fotografi, perekam audio, perekam video, disket komputer, dan film dapat mengatur ulang dan menampilkan kembali peristiwa atau objek tersebut.

b) Ciri manipulatif

Ciri ini memungkinkan transformasi objek atau fenomena, seperti mengkompres fenomena yang berlangsung selama beberapa hari menjadi video singkat menggunakan teknik rekaman waktu yang dipersingkat. Sebagai contoh, guru menggunakan rekaman fotografi untuk melihat proses perubahan dari larva menjadi kepompong hingga menjadi kupu-kupu.

e) Ciri distributif

Ciri ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memfasilitasi transformasi peristiwa atau objek ke dalam ruang, memungkinkan penyajian kolektif kepada sebagian besar peserta didik berdasarkan pengalaman yang relatif serupa terhadap peristiwa tersebut. Dalam era teknologi modern, media pembelajaran seperti rekaman video, audio, dan disket komputer dapat disebarkan secara luas ke berbagai tempat dan kapan saja sesuai kebutuhan.

1.5 Peranan Media Pembelajaran

Peranan media dalam pembelajaran modern sangatlah penting karena media merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Peranan media dalam proses pembelajaran menurut Mustika (2015) dapat ditempatkan sebagai berikut:

- a. Instrumen yang membantu pendidik untuk menjelaskan topik-topik pelajaran ketika mereka mengajar. Dalam hal ini, pendidik menggunakan media untuk memberikan beberapa penjelasan verbal mengenai konten pelajaran.
- b. Instrumen digunakan dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik mengidentifikasi topik-topik permasalahan untuk dikaji lebih lanjut.

- c. Sumber belajar bagi peserta didik, yang berarti bahwa media mencakup konten yang harus dipelajari peserta didik baik secara individu maupun secara kelompok.

Media memainkan berbagai peran dalam upaya pendidikan. Bisa jadi selama ini pembelajaran lebih mengandalkan kehadiran guru. Guru mungkin tidak akan terlalu sering menggunakan media dalam kondisi seperti ini. Alternatifnya, jika media hanya digunakan sebagai “alat” dalam pembelajaran. Cara pandang seperti ini bermakna tidak ada upaya yang dilakukan untuk memberdayakan media dalam proses pembelajaran. akan tetapi, pembelajaran tidak memerlukan kehadiran guru. Pengajaran yang tidak bergantung pada guru, yang sering disebut dengan “instruksi mandiri” atau instruksi yang tidak bergantung pada seorang guru saja, sering kali dipandu oleh perancang media. Penerapan media pembelajaran yang khas dalam pendidikan atau skenario pembelajaran berbasis guru dapat memberikan dukungan tambahan kepada guru secara langsung. Pembelajaran dapat ditingkatkan dan dimajukan dengan materi pendidikan yang dirancang dengan baik dan terorganisir. (Miftah, 2013).

1.6 Manfaat dan Kegunaan Media Pembelajaran

Media sebagai alat bantu pembelajaran memiliki manfaat yang sangat penting dalam konteks pendidikan modern. Media dalam pembelajaran memiliki manfaat sebagai penyalur informasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami dengan memanfaatkan berbagai elemen visual, audio, dan interaktif.

Manfaat media pembelajaran secara umum yaitu untuk membantu peserta didik belajar secara optimal dan mempermudah interaksi guru dengan peserta didik. Kemp & Dayton (Karo-Karo, 2018) mengatakan manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyeragaman dalam penyampaian materi pelajaran.
- b. Proses pembelajaran menjadi menarik dan jelas.
- c. Menjadikan pembelajaran lebih interaktif.
- d. Dapat meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga
- e. Dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

- f. Media dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
- g. Menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h. Meningkatkan produktivitas peran guru yang positif.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperjelas konsep yang abstrak, memfasilitasi pembelajaran mandiri, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan retensi informasi. Media pembelajaran juga memungkinkan adanya pembelajaran yang inklusif dan fleksibel, yang mendukung berbagai gaya belajar dan memungkinkan akses pendidikan dari jarak jauh. Dengan demikian, media pembelajaran sangat berpotensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memperluas aksesibilitas pendidikan bagi semua individu. Media pembelajaran sangat beragam kegunaannya dalam proses pendidikan. Secara umum, Mustika (2015) menjelaskan bahwa media mempunyai kegunaan:

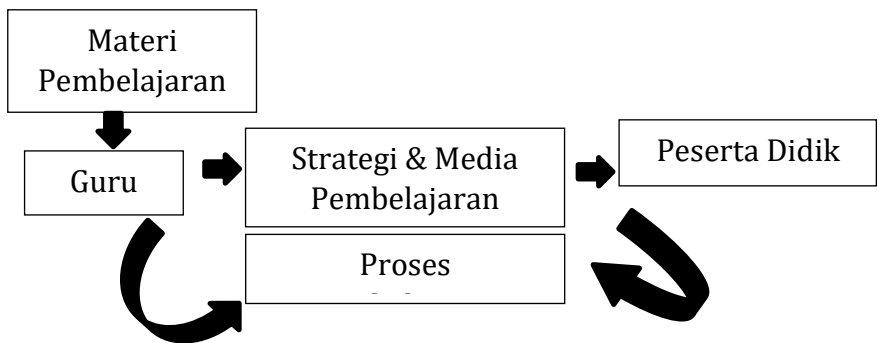
- a. Mengurangi verbalitas, sehingga pesan tersampaikan dengan jelas.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra.
- c. Interaksi lebih langsung, sehingga menimbulkan gairah antara murid dengan sumber belajar.
- d. Mengakomodir setiap gaya belajar peserta didik, sesuai bakat dan minat serta kemampuan auditori, visual dan kinestetik.
- e. Menyatukan persepsi dan pengalaman bersama serta menimbulkan rangsangan yang sama.

1.7 Kedudukan Media Pembelajaran

Kedudukan media sejalan dengan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode menuntut media apa yang akan dimasukkan dan dapat diubah sesuai dengan situasi yang dihadapi, maka letak media sangatlah penting dalam komponen pembelajaran, bahkan lebih penting dibandingkan metode itu sendiri. Oleh karena itu, peran media dalam pendidikan sangatlah penting dan memiliki pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar. (Mustika, 2015).

Peran media dalam pendidikan sangat penting dalam proses komunikasi guru dengan peserta didik. Pengertian media disini berarti segala sesuatu yang mempunyai kemampuan untuk menginformasikan dan kemudian merencanakan penyebaran ilmu pengetahuan tersebut guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta memungkinkan interaksi peserta didik dengan guru terlaksana secara efisien dan efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran (Sesriyeni dkk, 2021).

Secara umum, kedudukan media pembelajaran dianggap sebagai alat perantara atau alat pengelola pesan dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh guru, baik itu konsep abstrak maupun gambaran konkret (Widia, 2021). Secara terperinci Nurdyansyah, (2019) mengatakan bahwa kedudukan media dalam pembelajaran dapat diilustrasikan dalam bagan berikut:



Dalam konteks pembelajaran, hubungan antara materi pelajaran, guru, strategi dan media pembelajaran, serta peserta didik merupakan serangkaian komponen yang saling memengaruhi sesuai dengan peran masing-masing. Guru bertugas sebagai penyampai materi pelajaran sementara peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Di sisi lain, strategi dan media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mendukung proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai bergantung pada strategi, pendekatan, metode, dan format pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Oleh karena itu, kerjasama yang erat antara materi pelajaran, strategi pembelajaran, peserta didik, dan guru adalah kunci utama dalam memilih media pembelajaran yang efektif. Meskipun media pembelajaran yang dipilih berkualitas, namun tanpa dukungan metode yang sesuai dan keahlian guru dalam memanfaatkannya, penggunaan media tersebut akan kurang efektif dalam proses pembelajaran (Payanti, 2022).

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari bagian-bagian yang berbeda. Ada beberapa komponen dalam pembelajaran yaitu komponen bahan atau materi, komponen media dan alat, komponen tujuan, komponen strategi, dan komponen evaluasi. Komponen media merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran, sehingga berperan dalam proses pembelajaran, bukan hanya berfungsi sebagai alat pengajaran. Peran media sangatlah penting karena dapat membantu keberhasilan pembelajaran. Bahkan jika ditelaah lebih lanjut, media dapat mengambil peran guru dalam situasi tertentu ketika menyampaikan isi pelajaran. (Firdaus, 2018).

Sebagai kesimpulannya, penulis ingin menyampaikan bahwa media memiliki urgensi yang tak terbantahkan dalam pembelajaran, karena mampu menyajikan informasi dengan beragam format yang menarik dan mudah dipahami. Media memberikan aksesibilitas yang lebih luas terhadap informasi, memperkaya pengalaman belajar melalui berbagai format seperti gambar, video, dan berbagai simulasi interaktif, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri yang memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Dengan demikian, media tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dalam era digital yang terus berubah dan berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1), 98-107.
- Arsyad, A. (2006). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Firdaus, T. (2018). *Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar peserta didik. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Mustika, Z. (2015). *Urgenitas media dalam mendukung proses pembelajaran yang kondusif*. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. 1(1).
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Payanti, D. A. K. D. (2022). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*. In *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Vol. 4, pp. 464-475).
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). Media Pembelajaran. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/>

- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sesriyani, dkk. (2021). *Pengembangan media pembelajaran*. Banten: Unpam Press.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis-jenis media dalam pembelajaran. Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. 1-16.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahapeserta didik. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran. Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama*. Universitas Muhammadiyah.

BAB 2

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Wukuf Dilvan Rafa

2.1 Definisi Media Pembelajaran

Pendidikan merupakan proses belajar dan penilaian yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur, baik secara formal maupun informal, untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman seseorang dalam bidang-bidang kehidupan. Pendidikan meliputi segala macam belajar, dari awal hidup sampai dengan usia lanjut, dan dapat diberikan melalui sejumlah media dan metode, seperti pembelajaran dalam ruang kelas, pembelajaran jarak jauh, pembelajaran online, dan pembelajaran non-formal. Pendidikan memiliki tujuan utama untuk menghasilkan individu yang berwawasan global, berpikir kritis, dan berprestasi tinggi dalam bidang-bidang kehidupan.

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam dunia pendidikan dan proses belajar dan mengajar agar peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik, baik dari segi keagamaan dan keilmuannya. Media merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, dimana komponen ini harus sesuai dengan proses pembelajaran. Pemilihan media terlihat dari penggunaan media yang digunakan tenaga pengajar dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat berinteraksi

dengan media yang dipilih oleh tenaga pengajar. Kata “*media*” berasal dari Bahasa latin “*medius*” yang artinya “*tengah*”, “*perantara*”, atau “*pengantar*”. Media dalam Bahasa arab merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Nurrita, 2018; Sapriyah, 2019; Arsyad, 2009).

Makna media memiliki cakupan yang luas, pada fokus kali ini kita hanya akan membahas media pada aspek pendidikan, dimana media lebih kepada sebuah alat yang digunakan untuk berkomunikasi dalam proses belajar mengajar yang dapat berupa alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk memperoleh, memproses, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. AECT (*Association for Educational Communication Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Media juga sering dimaknai sebagai sebuah mediator yakni sebagai pengatur sebuah hubungan antara dua pihak yang terkait dalam proses pembelajaran dalam hal ini peserta didik dan tenaga pengajar. Secara sederhana metode penyampaian informasi pembelajaran adalah makna dari media pembelajaran (Ramli, 2011).

Riset yang dilakukan oleh Miarso (2011) menyebutkan bahwa penyaluran pesan dan informasi untuk melatih metode berpikir kritis peserta didik dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran sehingga aspek yang ingin dicapai pada proses pembelajaran dapat dilakukan. Efektifitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar dapat berupa penangkapan pemahaman dari peserta didik dan tolak ukur dapat dilihat dari assesment belajar. Hal ini didukung oleh Nurrita (2018) yang menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang

disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Pendapat lain dikemukakan oleh Nasution (1990) dan Arsyad (2011), media pembelajaran adalah alat bantu mengajar untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan tenaga pengajar. Sedangkan menurut Arsyad media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Beberapa hasil riset yang telah dilakukan diatas memberikan gambaran secara komprehensif bahwa media pembelajaran lebih diartikan sebagai alat untuk membantu proses belajar. Proses belajar adalah menyampaikan informasi kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga media pembelajaran berfungsi sebagai media komunikasi tenaga pendidik ke peserta didik.

Para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah kombinasi dari teknologi, keterampilan, dan konten yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa sebuah bahan latihan, sebuah program komputer, sebuah video, sebuah buku, atau sebuah aktivitas lainnya yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep yang dipelajari. Para ahli menilai bahwa media pembelajaran yang efektif memiliki beberapa karakteristik, seperti relevansi, interaktivitas, dan motivasi. Relevansi adalah ketepatan dan pertinentnya dari media pembelajaran dalam menggambarkan konsep yang dipelajari. Interaktivitas adalah kemampuan siswa untuk mengenali dan menggambarkan konsep melalui media pembelajaran. Motivasi adalah kemampuan siswa untuk menjadi terlibat dan terinspirasi dalam proses pembelajaran. Para ahli menilai bahwa media pembelajaran yang efektif juga memiliki

beberapa keuntungan, seperti kesempurnaan, fleksibilitas, dan efisiensi. Kesempurnaan adalah ketepatan dan akurasi dari informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Flexibilitas adalah kemampuan media pembelajaran untuk dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Efisiensi adalah kesanggupan media pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien. Para ahli menilai bahwa media pembelajaran juga memiliki beberapa kerugian, seperti ketidakmampuan, kekurangan interaktivitas, dan kekurangan motivasi. Ketidakmampuan adalah kekurangan dalam menggabungkan teknologi, keterampilan, dan konten dalam media pembelajaran. Kekurangan interaktivitas adalah kekurangan dalam menciptakan interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Kekurangan motivasi adalah kekurangan dalam menciptakan motivasi antara siswa dan media pembelajaran.

2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat menggunakan berbagai macam media untuk membantu kelancaran prosesnya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu tenaga pengajar menyesuaikan dengan apa yang menjadi kebutuhan bagi peserta didik.

Nana dan Rivai (2011) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan sifatnya, kemampuan jangkauan media, dan cara atau teknik pemakaiannya.

Media pembelajaran berdasarkan sifatnya:

1. Media audio, yaitu suatu media pembelajaran yang menggunakan suara dan gelombang suara untuk menyampaikan informasi. Media ini umumnya hanya bisa didengarkan saja.

2. Media visual, yaitu suatu media pembelajaran yang menggunakan gambar, animasi, diagram, dan video untuk membantu pembelajaran. Media ini hanya dapat dilihat saja.
3. Media audiovisual, yaitu suatu media pembelajaran yang menggunakan kombinasi dari suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan pemahaman. Hal ini melibatkan penggunaan teknologi seperti video, animasi, gambar, audio, dan interaksi untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran audiovisual dapat digunakan untuk mempercepat dan memperluas pemahaman peserta didik, menggabungkan teori dan praktek, serta membuat belajar lebih menarik dan berinteraksi.

Media pembelajaran berdasarkan kemampuan jangkauannya:

1. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
2. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti slide, film, dan video.

Media pembelajaran berdasarkan cara atau teknik pemakaiannya :

1. Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film stripe, dan transparansi.
2. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan dan radio.

Ramli (2011) dalam risetnya membagi media pembelajaran menjadi lima bagian yaitu:

1. Media dua dimensi dapat berupa sebuah gambar
2. Media tiga dimensi misalnya alat peraga
3. Media suara dapat berbentuk audio yang dihasilkan dari recorder
4. Media proyeksi yang dapat berupa seperti menggunakan proyektor

5. Televisi, monitor, soundbar dan sejenisnya yang dapat dipergunakan untuk melihat tampilan visual serta audio dari jarak jauh

Edgar Dale dalam Ibrahim (2022) berpendapat Prinsip Kerucut Pengalaman sering digunakan dalam penggunaan media pembelajaran. Contohnya termasuk penggunaan buku teks, materi lain yang dibuat oleh pendidik, dan "audio-visual".



(Ibrahim, 2022)

Berdasarkan data diatas dapat kita terlihat bahwa rentang tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberi sebuah implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Menurut Edgar Dale dalam Daryanto (2011) pengalaman dalam prinsip kerucut Dale, hasil belajar seseorang itu didapati melalui pengalaman yang bersifat langsung. Pengalaman ini yang di alami langsung dari kehidupan seseorang kemudian dijadikan bahan acuan sampai lambang abstrak. Menurut Daryanto (2011), teori Dale mengatakan bahwa topik atau diskusi abstrak akan lebih mudah dipahami jika dikaitkan dengan pengalaman nyata.

2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap media yang digunakan saat proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu cara bagi peserta didik untuk belajar tentang pesan dan informasi yang diberikan oleh tenaga pengajar. Hal ini memungkinkan materi pembelajaran menjadi lebih baik dan membentuk pengetahuan siswa. (Nurrita, 2021).

Fungsi media pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai alat untuk mengubah, memperbaiki, dan memperluas proses belajar. Media pembelajaran merupakan suatu bentuk dari informasi yang diperoleh dan dipergunakan oleh pembelajar untuk memahami dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan. Para ahli mendefinisikan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengubah proses belajar

Media pembelajaran dapat mengubah cara belajar dari yang tradisional menjadi yang modern dan interaktif. Contohnya adalah mengganti bahan belajar berupa buku menjadi video, animasi, atau permainan.

2. Memperbaiki proses belajar

Media pembelajaran dapat memperbaiki proses belajar dengan menerima input dan mengeluarkan output yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar. Contohnya adalah menggunakan software untuk menghasilkan laporan, presentasi, atau simulasi.

3. Memperluas proses belajar

Media pembelajaran dapat memperluas proses belajar dengan menyediakan informasi yang luas dan melibatkan pembelajar dalam aktivitas berbeda-beda. Contohnya adalah menggunakan media online untuk mendapatkan

informasi dari sumber-sumber luar negeri, atau melakukan praktikum di laboratorium.

Daryanto (2011) menyatakan terkait beberapa fungsi media pembelajaran antara lain:

1. Menjelaskan pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan dalam proses belajar mengajar.
3. Menumbuhkan semangat belajar.
4. Memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan sumber belajar secara lebih langsung.
5. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang dunia.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Pendapat lain dikemukakan Wina Sanjaya (2014) terkait fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi motivasi.

Penggunaan media pembelajaran, diharapkan mampu membuat peserta didik termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik.

3. Fungsi kebermanaknaan.

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif

tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4. Fungsi penyamaan persepsi.

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5. Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Para ahli juga menilai bahwa media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria untuk efektifitas, seperti relevansi, interactivities, motivasi, dan kesesuaian dengan tujuan belajar. Media pembelajaran yang relevansi memenuhi kebutuhan informasi dan keterampilan yang diperlukan oleh pembelajar, sedangkan media pembelajaran yang interaktif memungkinkan pembelajar untuk menghubungkan dan menggabungkan informasi dengan keterampilan mereka. Media pembelajaran yang motivasi membuat pembelajar terpantau dan terinspirasi dalam belajar, sedangkan media pembelajaran yang kesesuaian dengan tujuan belajar sesuai dengan tujuan belajar yang ditetapkan oleh guru atau institusi.

2.4 Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

Penelitian Aghni (2018) menyatakan media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya membutuhkan penjelasan secara konvensional dari tenaga pengajar. Peserta didik juga membutuhkan sebuah wadah untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik masing-masing dengan

menggunakan media. Terlebih lagi bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Hal ini sangat mungkin bagi siswa yang memiliki ketidakcocokan gaya belajar dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru akan mengalami kesulitan proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran diharapkan dapat membantu memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik juga dapat memahami materi tidak hanya dari penjelasan tenaga pengajar, melainkan dapat belajar secara mandiri.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar diantaranya:

1. Menyampaikan informasi.

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta belajar. Informasi dapat berupa teori, konsep, atau prinsip yang harus dipahami peserta belajar. Media pembelajaran dapat menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta belajar dan menggunakan contoh dan ilustrasi yang jelas dan menarik.

2. Mempermudah pemahaman.

Media pembelajaran memiliki peran dalam mempermudah pemahaman peserta belajar. Media dapat menggunakan animasi, diagram, atau video untuk membuat informasi lebih mudah dipahami dan menarik. Media dapat juga menggunakan pertanyaan-jawaban, quiz, atau tes untuk mengecek pemahaman peserta belajar dan memberikan feedback.

3. Mengembangkan keterampilan.

Media pembelajaran memiliki peran dalam mengembangkan keterampilan peserta belajar. Media dapat menggunakan simulasi, role-playing, atau praktikum untuk membantu peserta belajar menghadapi situasi yang benar-benar dan membantu mereka menghasilkan keterampilan

yang diperlukan. Media dapat juga menggunakan feedback dan coaching untuk membantu peserta belajar meningkatkan keterampilan mereka.

4. Memenuhi kebutuhan peserta belajar.

Media pembelajaran memiliki peran dalam memenuhi kebutuhan peserta belajar. Media dapat menggunakan bahasa yang sesuai dengan kebutuhan peserta belajar dan menggunakan contoh dan ilustrasi yang sesuai dengan persyaratan lokal dan kultural. Media dapat juga menggunakan metode yang sesuai dengan tipe belajar yang diperlukan oleh peserta belajar, seperti visual, auditory, atau kinesthetic.

5. Mempercepat proses belajar.

Media pembelajaran memiliki peran dalam mempercepat proses belajar. Media dapat menggunakan animasi, diagram, atau video untuk membuat informasi lebih mudah dipahami dan menarik. Media dapat juga menggunakan pertanyaan-jawaban, quiz, atau tes untuk mengecek pemahaman peserta belajar dan memberikan feedback cepat dan efektif. Media dapat juga menggunakan feedback dan coaching untuk membantu peserta belajar meningkatkan keterampilan mereka secara cepat dan efektif.

6. Memenuhi standarisasi kurikulum

Media pembelajaran memiliki peran dalam memenuhi standarisasi kurikulum. Media dapat menggunakan bahan yang sesuai dengan standarisasi kurikulum dan mencerminkan konsep-konsep yang harus dipelajari oleh peserta belajar secara lengkap dan akurat. Media dapat juga mencerminkan standarisasi kurikulum dalam bentuk assessments, evaluations, atau examinations untuk mengecek keterampilan peserta belajar secara sistematis dan efektif.

Beberapa ahli telah meneliti terkait penerapan media dalam proses belajar mengajar. Penelitian Karno (2015) menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian Utama (2014) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil analisis Utama, yang menunjukkan peserta didik fokus mengikuti pembelajaran dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Akuntansi Indonesia*. 16 (01), 98-107. DOI: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo : Jakarta.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Ibrahim, M.A., Fauzan, M. L.Y., Raihan P. Nurhadi, S. N., Setiawan U., & Destiyani, Y. N. Jenis, Klasifikasi, dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*. 04 (02), 106-113.
- Karno, R. 2015. Penerapan Media Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Macromedia Flash Profesional 8. *Jurnal Ilmiah Edu Research*. 04 (01), 79-83.
- Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 03 (01), 171-187.
- Ramli, M. 2012. *Media dan Terknologi pembelajaran*. Banjarmasin : IAIN Antasari Press.
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 03 (1), 470-477.
- Sudjana, N & Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo: Bandung.

BAB 3

LANDASAN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Ayatusa'adah

3.1 Pendahuluan

Belajar adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja oleh seorang guru atau pendidik agar peserta didik menyelesaikan latihan belajar (Sudjana, 2012). Proses pembelajaran hendaknya tercipta dengan baik serta mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu cara yang dilakukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang baik sesuai dengan tujuan adalah dengan bantuan media pembelajaran. Media merupakan alat bantu belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Nurfadhillah, 2021).

Media pembelajaran yang tepat akan menentukan efektivitas dan efisiensi interaksi dalam proses belajar mengajar. Ketepatan penentuan tersebut tergantung dari sudut pandang karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, pesan materi pembelajaran yang ingin disampaikan serta ketersediaan sarana prasarana yang digunakan. Oleh karena itu untuk membahas bagaimana ketepatan suatu media pembelajaran digunakan, maka terlebih dahulu harus dipahami landasan-landasan yang mendasari media pembelajaran.

Alasan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa landasan, yaitu landasan filosofis, landasan yang dapat di verifikasi berdasarkan landasan historis, landasan

berdasarkan psikis peserta didik atau landasan psikologis, landasan yang berbasis teknologi atau landasan teknologis, dan landasan empiris. Kesemua landasan tersebut menjadi dasar dalam pembuatan media pembelajaran agar dapat digunakan secara efektif dan efisien.

3.2 Landasan Filosofis

Landasan filosofis merupakan dasar pertimbangan yang dilihat dari sudut kebenaran. Landasan filosofis media pembelajaran merujuk pada kebenaran dan kesesuaian materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran serta ketepatan penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu dalam proses pembuatan media pembelajaran seorang guru harus memperhatikan landasan filosofis.

Materi atau isi pesan yang akan disampaikan melalui media pembelajaran harus teruji kebenaran dan kesesuaiannya. Isi materi yang disampaikan seharusnya sudah teruji objektivitas, ke validan dan bersifat empiris. Sehingga tidak terjadi miskonsepsi saat mengomunikasikan materi ajar lewat media pembelajaran.

Pemanfaatan landasan filosofis dalam pemilihan substansi materi media pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar tidak menyampaikan materi yang melenceng, buruk, atau tidak indah untuk disampaikan kepada peserta didik. Kerentanan kebenaran substansi materi suatu media pembelajaran hendaknya ditegaskan oleh seorang pendidik mengenai kebenaran dan kewajarannya sebelum diteruskan kepada peserta didik.

Ketepatan dalam memilih media pembelajaran juga menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran dilihat dari landasan filosofisnya. Media pembelajaran yang digunakan siswa harus sesuai dengan kebutuhan dan kualitas peserta didik. Penentuan media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik akan menjadi suatu

alat khusus yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik yang menggunakan media pembelajaran tersebut.

Landasan filosofis dalam mengkaji media pembelajaran dari berbagai sudut pandang yang disajikan dapat menyebabkan peserta didik mempunyai banyak pilihan untuk menggunakan media yang sesuai dengan karakter peserta didik (Daryanto, 2010). Hal ini merupakan kesempatan peserta didik untuk memilih dan memanfaatkan perangkat pembelajaran sesuai kapasitasnya.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik disebabkan adanya perbedaan kebutuhan dan karakter peserta didik. Setiap peserta didik mempunyai karakter, inspirasi, dan kapasitas individu yang berbeda-beda. Pemilihan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik akan menentukan kecukupan dan efektifitas pengalaman pendidikan yang akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

3.3 Landasan Historis

Landasan historis merupakan landasan yang dapat di verifikasi berdasarkan kualitas autentik nilai-nilai sejarah yang menjadi latar belakang munculnya media pembelajaran. Landasan historis media pembelajaran menyinggung kemajuan gagasan istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran. Perkembangan gagasan istilah-istilah dalam media pembelajaran berkembang seiring dengan kemajuan media pembelajaran.

Hadirnya alat bantu visual dalam proses belajar mengajar pada tahun 1923 mengawali lahirnya media pembelajaran. Alat bantu visual yang dimaksud berupa benda, gambar, model atau alat lain yang mampu memberikan pengalaman visual yang nyata kepada peserta didik (Hambali, 2013). Alat bantu visual ini kemudian berkembang menjadi alat bantu audio visual. Yang dimaksud dengan audio visual dalam pengertian diatas adalah

audio visual instruction atau *audio visual education*. Media pembelajaran ini mulai diciptakan pada tahun 1940. Pada tahun 1945 muncul beberapa macam nama, yaitu *audio visual material*, *audio visual method* dan *audio visual device*. Ide audio visual tersebut adalah sebagai alat atau bahan yang digunakan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan data dan memberikan informasi yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan dan pendengaran.

Audio visual kemudian terus berkembang hingga pada tahun 1950 muncul istilah *audio visual communication*. Gagasan audio visual komunikasi sebagai media belajar mendorong media pembelajaran yang menerapkan ide korespondensi, kerangka, rencana kerangka pembelajaran dan hipotesis pembelajaran dalam latihan pembelajaran (Hambali, 2013). Media pembelajaran dibuat berpusat pada metode penyampaian data penyampai pesan dari sumber data baik itu pendidik, materi atau materi kepada peserta didik. Sumber data atau pesan yang disampaikan ditangani sepenuhnya dengan menggunakan kerangka pembelajaran total.

Kemajuan media pembelajaran selanjutnya terjadi dengan munculnya istilah *instructional materials* pada tahun 1952. Wajar saja jika *instructional materials* ini tidak jauh berbeda dengan gagasan masa lalu. Ide *instructional materials* ini juga menerapkan siklus dan kerangka korespondensi dalam menyusun dan menciptakan materi pembelajaran. Konsep yang lain dari *instructional material* adalah *teaching/learning materials* dan *learning resources*. Selain itu, pada waktu yang hampir bersamaan, dengan gagasan serupa, istilah tersebut berkembang menjadi *educational media* dan *instructional media*.

Perkembangan konsepsi ini mencapai puncaknya ditahun 1960-an. Perkembangan terjadi dengan penambahan pengaruh psikologi dalam pengaplikasian media pembelajaran. Konsepsi media pembelajaran yang dimaksud adalah dengan mengaplikasikan teori komunikasi, pendekatan sistem, adanya pengaruh dari psikologi behaviorisme serta kemajuan sistem

pembelajaran dalam media pembelajaran hingga muncullah istilah *educational technology* dan/atau *instructional technology*.

3.4 Landasan Psikologis

Landasan psikologis mengacu pada peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membantu mengoptimalkan terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pengoptimalan kegiatan pembelajaran akan membantu peserta didik lebih mudah dalam melaksanakan proses belajar.

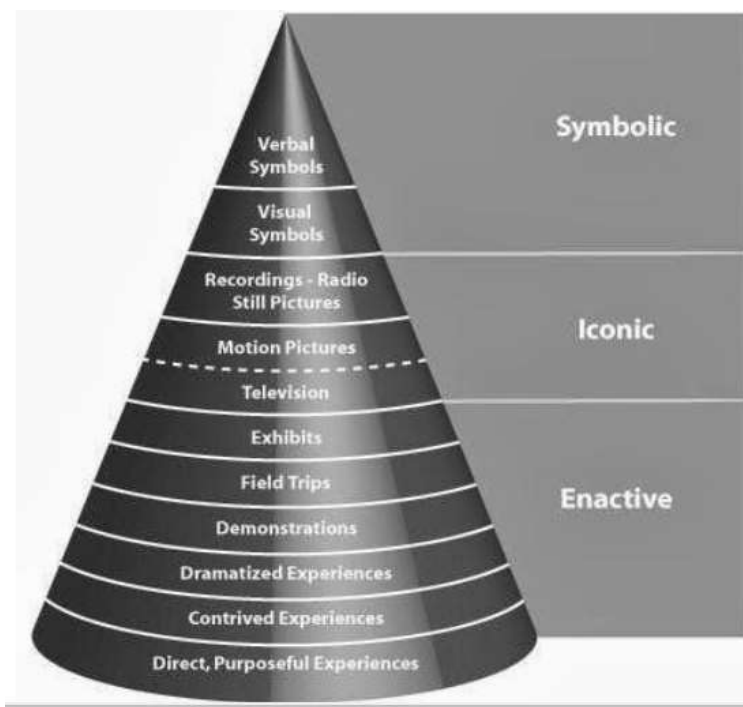
Media pembelajaran mengoptimalkan kegiatan belajar peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menggunakan media tersebut. Analisis terhadap peserta didik diperlukan untuk menyusun sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran.

Belajar merupakan sebuah proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksinya dengan lingkungan (Sutikno, 2004). Melalui kegiatan belajar peserta didik akan mendapat pengalaman baru yang didapatkan dari interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar selama proses kegiatan belajar. Setiap peserta didik sebagai orang yang belajar memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga terdapat perbedaan pula dalam menerima informasi dari proses belajar. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran sebagai penyedia informasi dan pengalaman belajar yang dibuat khusus agar sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir peserta didik yang menggunakan media pembelajaran tersebut.

Tingkat kemampuan berpikir menurut teori perkembangan berpikir Piaget (Ibda, 2015) yaitu dimulai dari Tahap sensori-

motor pada usia 0 – 1,5 tahu, Tahap pra-operasional pada usia 1,5 – 6 tahun, Tahap operasional kongkrit pada usia 6 – 12 tahun, kemudian Tahap operasional formal pada usia 12 tahun ke atas. Pada tahap oprasional kongkrit merupakan tahap dimana anak berada pada masa sekolah. Makna operasional kongkrit yang dimaksud oleh Piaget yaitu kondisi dimana anak sudah dapat memfungsikan akal nya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat kongkret atau nyata (Imanulhaq and Ichsan, 2022).

Setiap peserta didik memiliki tingkat kemampuan berpikir kongkrit hingga abstrak yang akan menentukan pengalaman belajar yang diperoleh selama proses belajar. Gambaran pengalaman mulai dari yang paling abstrak sampai paling kongkrit dapat dilihat pada bentuk kerucut pengalaman Edgar Dale yang terakhir direvisi pada tahun 1969. Gambar kerucut pengalaman Edgar Dale dapat dilihat seperti pada gambar 3.1. Dalam kerucut pengalaman itu disebutkan gambaran pengalaman dari paling kongkrit (paling bawah) hingga paling abstrak (paling atas), sebagai berikut: (1) wawasan langsung, pengalaman dengan alasan tertentu, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) pengalaman emosional, (4) refleksi, (5) ulasan serupa, (6) tayangan, (7) TV yang mendidik, (8) gambar bergerak, (9) tayangan radio, gambar aktual, (10) gambar visual, (11) gambar verbal. Kerucut keterlibatan ini memberikan model berbagai macam media yang bervariasi dari yang paling konseptual hingga yang paling kongkrit (Sari, 2019). Gambaran pengalaman dari kerucut pengalaman Edgar Dale 1969 dan tingkat kemampuan berpikir peserta didik dapat dijadikan masukan saat pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik.



Gambar 3. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1969
(Sumber : Sari, 2019)

Pemilihan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menggunakannya menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu dalam memilih media pembelajaran banyak hal yang perlu diperhatikan. Diantaranya adalah kompleksitas dan keunikan proses belajar serta persepsi peserta didik yang menggunakan media pembelajaran (Hambali, 2013).

3.5 Landasan Teknologi

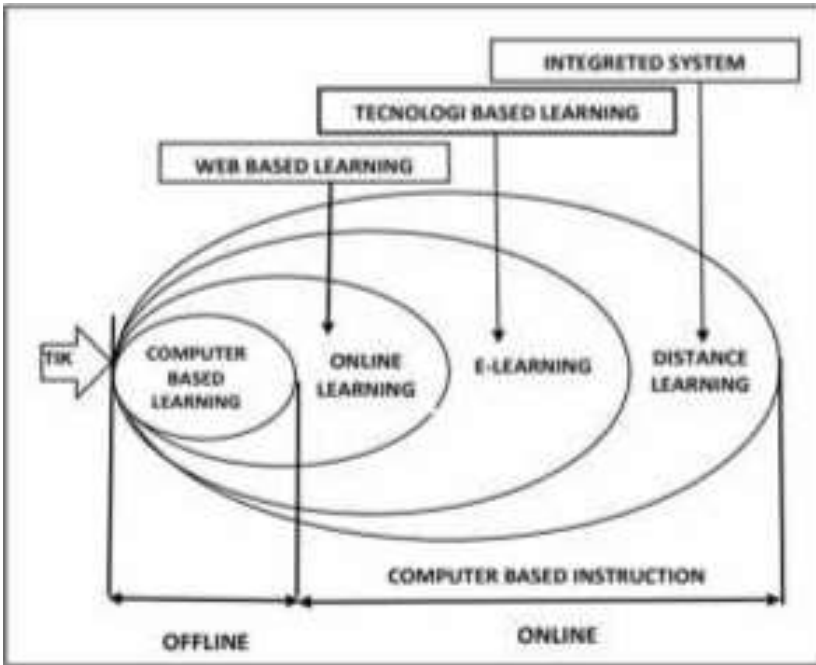
Landasan teknologi media pembelajaran berdasar pada peran teknologi dalam pengembangan sebuah media belajar agar menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran yang didesain menggunakan teknologi

terbaru dan mengikuti perkembangan peserta didiknya tentu akan menjadikan media pembelajaran lebih menarik. Oleh karena itu keterlibatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran sangat penting untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, efisien serta menarik minat peserta didik.

Teknologi terus berkembang seiring perkembangan zaman. Pergeseran era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0 menunjukkan bahwa teknologi kita terus berkembang. Hampir semua aktivitas masyarakat sekarang ini melibatkan teknologi terlebih di bidang informasi dan komunikasi. Melalui media sosial masyarakat dengan mudah mendapatkan berbagai macam, bentuk dan jenis informasi. Tentunya informasi yang dikemas secara menarik akan lebih mudah diingat oleh masyarakat.

Perkembangan teknologi juga berdampak pada bidang pendidikan. Banyak informasi yang menunjang pendidikan disajikan dalam berbagai macam, jenis dan bentuk. Informasi yang disajikan paling menariklah yang mendapat perhatian pencari informasi. Oleh karena itu pentingnya menyusun sebuah media pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dirancang dengan melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar. Dengan adanya teknologi dalam pembelajaran saat ini dapat dilakukan dimana saja tanpa mengenal ruang dan waktu. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis teknologi tentunya akan memberikan kemudahan pada penggunanya untuk menggunakan media pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan teknologi dalam prosesnya dapat dilakukan secara offline maupun secara online.



Gambar 3. 2 Hubungan pemanfaatan teknologi pada pembelajaran online dan offline

(Sumber: Widiyanto, 2021)

Gambar 3.2 menjelaskan hubungan pemanfaatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara offline maupun secara online. Secara offline pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dilakukan adalah dengan computer based learning sedangkan secara online pembelajaran yang dapat dilakukan adalah online learning atau web learning, E-learning dan Distance learning atau pembelajaran berbasis jaringan (Widiyanto, 2021). Salah satu kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi yang digunakan kebanyakan masyarakat saat ini adalah pembelajaran dengan berbasis E-Learning. Chandrawati (2010) menjelaskan bawah E-Learning adalah proses penyampaian materi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik melalui pemanfaatan media teknologi informasi

yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi dan multimedia baik itu berbentuk grafis, audio maupun video.

3.6 Landasan Empiris

Landasan Empiris media pembelajaran terkait dengan penggunaan media yang sesuai dengan karakter penggunaannya. Karakter pemakai media belajar dalam hal ini adalah peserta didik. Karakteristik tersebut dapat dilihat dari sudut pandang gaya belajar peserta didik. Gaya belajar peserta didik dibedakan menjadi auditori, visual dan kinestetik.

Dengan mengetahui gaya belajar peserta didik yang akan kita berikan media pembelajaran kita akan dapat menyusun media pembelajaran yang sesuai. Penyusunan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik tentunya akan memudahkan dan lebih menarik peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu penyusunan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik penting untuk diperhatikan.

Pada prinsip penyusunan dan pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik individual peserta didik. Penyusunan dan pengembangan media pembelajaran bukan berdasarkan ketertarikan pendidik sebagai penyusun media pembelajaran, tetapi dilihat berdasarkan karakteristik peserta didik serta sesuai dengan landasan-landasan dalam pembuatan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandrawati, S.R. (2010) 'Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran', *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2), pp. 197–205. Available at: https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjet/29/3/29_KJ00004286879/_pdf/-char/ja.
- Daryanto (2010) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hambali (2013) *Modul 4 Landasan Media Pembelajaran, PGSD_Universitas Almuslim Bireuen*.
- Ibda, F. (2015) 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Intelektualita*, 3(1), p. 242904.
- Imanulhaq, R. and Ichsan, I. (2022) 'Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran', *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), pp. 126–134. Available at: <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>.
- Nurfadhillah, S. (2021) *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sari, P. (2019) 'Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media', *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1). Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/358528-analisis-terhadap-kerucut-pengalaman-edg-da81b6a2.pdf>.
- Sudjana, N. (2012) *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sutikno, S. (2004) *Model Pembelajaran Interaksi Sosial, Pembelajaran Efektif dan Retorika*. Mataram: NTP Press.

Widianto, E. (2021) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Journal of Education and Teaching*, 2(2), p. 213. Available at: <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.

BAB 4

KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Dwi Putri Hartiningsari

4.1 Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan bagian penting yang digunakan pengajar untuk mendukung materi yang disampaikannya. Media pembelajaran yang menarik dapat menstimulasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang baik dan efektif dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap suatu ide, memusatkan perhatian siswa, membuat siswa mampu mengatur emosi, membantu siswa memahami materi pembelajaran, membantu siswa mengolah informasi, dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Media ini juga dapat membantu siswa mengatasi ruang yang terbatas, waktu, dan daya indra, membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Hartiningsari, Suprayitno and Marpinjun, 2019). Kemudahan pengajar untuk menyampaikan materi serta memberikan imbal balik pada proses pembelajaran dapat ditingkatkan (Setiawan and dkk, 2022). Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan, memberikan ruang bagi pengajar untuk berkreasi dengan media pembelajaran yang

bervariasi dan siswa dapat menggali kemampuannya untuk berfikir kritis.

Kesesuaian materi dan media pembelajaran sangat diperlukan. Berbagai macam media pembelajaran dapat digunakan untuk menghindari kebosanan dan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran telah banyak digunakan di sekolah dengan bentuk dan bahan yang sederhana maupun media pembelajaran yang berbasis teknologi. Beberapa sudut pandang dalam pengklasifikasian media pembelajaran berdasarkan pertimbangan tertentu. Penggolongan tersebut berdasarkan ruang lingkup pengertian yang disampaikan oleh para ahli (Kristanto, 2016). Penggolongan atau klasifikasi juga digunakan untuk mempermudah penggunaannya.

4.2 Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Ahli

4.2.1 Kemp & Dayton (1985)

Terdapat delapan golongan media pembelajaran, yaitu:

1. Media cetak

Bahan pelajaran atau informasi yang dicetak di atas kertas dalam bentuk buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, dan gambar.

2. Media Pajang

Media ini digunakan untuk menjelaskan informasi dalam kelompok kecil antara lain papan tulis, *flip chart*, papan magnet, papan kain, papan buletin, dan pameran.

3. Overhead Proyektor (OHP) dan transparansi

Penggambaran visual melalui plastik atau lembaran tembus pandang yang diproyeksikan ke dinding atau layar.

4. Rekaman Audio tape

Rekaman berisi informasi dan isi pelajaran yang disimpan pada *tape magnetic*, sehingga dapat diputar kembali saat diperlukan.

5. Seri slide (film bingkai) dan filmstrips

Media ini menggunakan film transparansi 35 mm dengan bingkai 2x2 inci. Bingkai karton atau plastik kemudian diproyeksikan melalui slide proyektor. Program yang menggabungkan film bingkai bersuara dan 10 hingga 100 gambar yang biasanya berlangsung selama 10 hingga 30 menit.

6. Penyajian multi-image

Media berbasis visual seperti gambar yang dapat menghubungkan materi yang dipelajari di sekolah dengan situasi sebenarnya. Bentuk visual berupa gambar, lukisan, atau foto. Selain itu diagram dapat digunakan juga untuk menunjukkan hubungan antara konsep, susunan, dan struktur materi.

7. Rekaman video dan film hidup

Film yang secara mekanis diproyeksikan melalui lensa proyektor sehingga gambar hidup terlihat di layar.

8. Komputer

Mesin elektronik yang didesain khusus untuk memanipulasi berdasarkan kode. Satu komputer terdiri dari empat komponen utama input (keyboard dan writing pad), prosesor (CPU yang memproses data input), penyimpanan data (ROM atau RAM), dan output (monitor dan printer). (Kristanto, 2016).

4.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Arsyad (2017)

Media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Benda Konkret
2. Bahan yang tidak diproyeksikan yaitu bahan cetak, papan tulis, bagan balik, diagram, bagan, grafik, dan foto.
3. Rekaman audio yang biasa digunakan kaset atau piringan
4. Gambar diam yang diproyeksikan antara lain, film bingkai, film rangkai, OHT, dan program komputer
5. Gambar bergerak yang diproyeksikan, seperti film, rekaman video
6. Gabungan media sebagai contoh tayangan dengan audio.

4.2.3 Seels & Glasgow (1990)

Dari segi perkembangan teknologi, media pembelajaran diklasifikasikan dalam dua kategori yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan media tradisional

Pada media ini media antara lain gambar, poster, foto, bagan, grafik, diagram, pameran, papan info, papan beserta audio, proyeksi visual diam; proyeksi opaque (tak-tembus pandang); tayangan informasi, flimstrips visual yang tidak diproyeksikan; rekaman dalam bentuk piringan, dan pita kaset.

Penyajian multimedia juga termasuk tayangan yang diiringi suara (*tape*), proyeksi multi-image visual dinamis; film, televisi, video, buku cetak/teks, modul, teks terprogram, lembar kerja, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*), permainan, teka-teki,

simulasi, permainan papan realia, model, contoh/bahan percobaan, dan media yang telah manipulasi lainnya.

b. Pilihan media teknologi mutakhir

Media yang populer adalah media berbasis telekomunikasi, telekonferensi, Kuliah jarak jauh. Selain itu, Media berbasis mikro prosesor, Instruksi yang berbantuan komputer, Permainan komputer, Sistem tutor intelegen, Interaktif, Hypermedia, Compact (vidio) disc. (Kristanto, 2016).

Dalam perkembangannya beberapa jenis media sudah tidak digunakan saat ini. Hal ini karena adanya perkembangan dan inovasi dalam penggunaan media.

4.3 Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif

Media pembelajaran inovatif merupakan perkembangan dari media teknologi mutakhir yang telah ada. Seiring berkembangnya teknologi digital media pembelajaran pun semakin beragam. Media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik untuk siswa. Media pembelajaran bukan sekedar baik, namun harus memperhatikan keefektifan dalam penggunaannya. Media tersebut juga dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Seringkali siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang berdampak pada menurunnya konsentrasi dalam belajar dan tidak memahami materi pelajaran dengan baik. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena kadangkala pengajar hanya menggunakan satu media pembelajaran yang dipakai berulang dan tidak mengikuti perkembangan. Di era digital, media yang menggunakan teknologi modern, seperti internet, dan sumber daya informasi yang luas, adalah media pembelajaran yang tepat untuk menghadapi tantangan era teknologi informasi dan komunikasi (Hartiningsari, Suprayitno and Marpinjun, 2019).

Pengembangan media pembelajaran interaktif adalah langkah penting dalam mencapai peningkatan efektivitas pembelajaran. Dengan cara ini, pembelajaran di era digital dapat

menjadi lebih menarik, efektif, dan inklusif bagi siswa (Utomo, 2023). Berbagai macam media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

1. Media Pembelajaran Berbasis Web

Penggunaan *web* dapat dikembangkan untuk media pembelajaran yang menarik. *Web* yang telah dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu siswa dapat mengulang kembali materi yang diberikan dan mengerjakan tugas melalui *web*. Interaksi antara pengajar dan siswa juga dapat digunakan melalui forum yang disediakan dalam *web*. Terdapat beberapa contoh media pembelajaran berbasis *web*.

Pertama, media pembelajaran berbasis *web* untuk pembelajaran *Listening* dapat digabungkan dengan model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinestetik* (VAK).



Gambar 4. 1 Vakisite (Media pembelajaran Listening berbasis web)

(sumber:Rozalba and Hartiningsari (2024))

Pada web ini, pengajar menambahkan video untuk memberikan stimulasi pada siswa dan audio untuk mengasah kemampuan *listening*. Selain itu, siswa juga

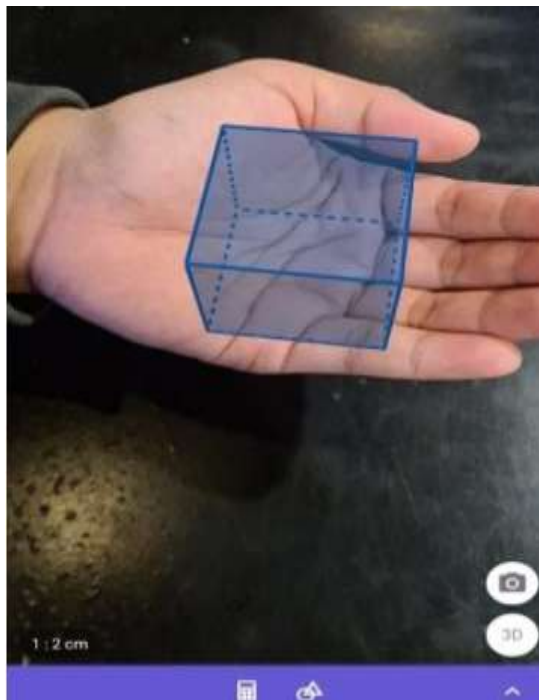
diberikan latihan-latihan sehingga dapat diakses secara mandiri (Rozalba and Hartiningsari, 2024).

Kedua, media pembelajaran dengan menggunakan *Google Sites*. Dalam *google sites* pengajar dapat menambahkan link materi atau soal yang dibuat untuk siswa. Media pembelajaran ini dapat juga diaplikasikan untuk mata pelajaran matematika. Dalam *google sites* yang dikembangkan, mencakup materi pembelajaran, soal latihan, dan evaluasi (Saputra, Octaria dan Isroqmi, 2022).

Dari kedua contoh media pembelajaran berbasis web, pengajar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, namun tetap sesuai dengan capaian pembelajaran yang akan diraih.

2. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

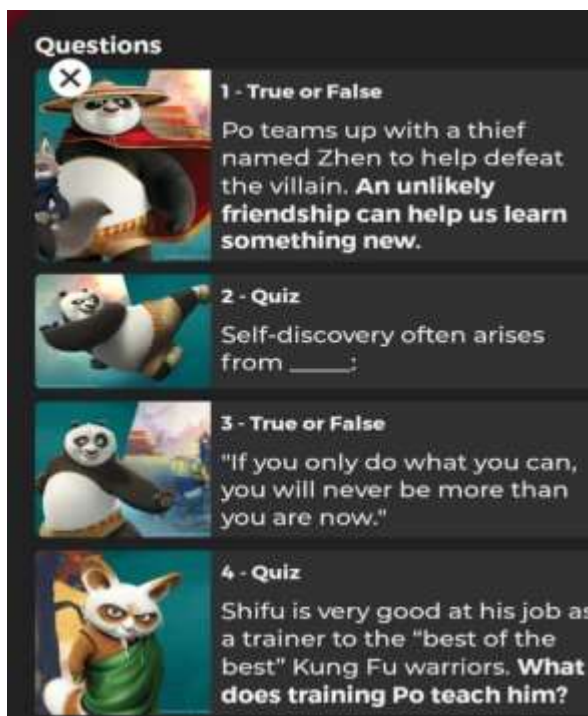
Banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Beragamnya aplikasi dan kemudahan dalam mengakses memberikan ruang bagi pengajar untuk mengembangkan dan memodifikasi aplikasi tersebut sesuai dengan topik/materi yang diajarkan. Beberapa contoh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan aplikasi dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang menggabungkan dunia maya dan dunia nyata kemudian digambarkan dalam sebuah lingkungan di dalam dunia nyata. Gambaran yang seolah-olah nyata inilah yang menjadi pengalaman yang menarik dan disukai siswa selain itu dalam pengembangannya dapat dipadukan dengan materi, LKPD, dan lain-lain. Penggunaan *Augmented Reality* menggunakan perangkat yang mendukung yaitu *smartphone* sehingga akan nampak seperti memegang benda tiga dimensi (Damayanti and Sulisworo, 2022)



Gambar 4. 2 Tampilan AR dengan Aplikasi *Geogebra Grapher 3D*

Sumber : Damayanti and Sulisworo(2022)

Contoh berikutnya yaitu media pembelajaran interaktif dalam bentuk game edukasi. Salah satu game edukasi yang menarik adalah *Kahoot!*. Dalam aplikasi ini permainan dapat dilengkapi audio, penanda waktu sehingga siswa dapat berkompetisi. Namun fokus dari Kahoot! hanya dapat digunakan seperti kuis yang berisi soal-soal (Tualaka dan Sitompul, 2023).



Gambar 4. 3 Penggunaan Kahoot!

(Sumber :Kahoot!)

Aplikasi selanjutnya adalah media pembelajaran melalui Duolingo. Duolingo adalah aplikasi gratis yang dikembangkan oleh Luis Von Ahn dan Severin Hacker. Aplikasi ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa khususnya kosa kata dalam bahasa. Beberapa bahasa disediakan dalam aplikasi ini. Aktifitas yang dapat diakses meliputi empat kemampuan bahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis . Aplikasi ini menarik dan menyenangkan. Pengajar dapat mengarahkan siswa untuk memilih tingkat kesulitan dari materi/latihan yang akan dikerjakan.



Gambar 4. 4 Contoh Aplikasi Duolingo
(Sumber: Duolingo.com)

Selain contoh-contoh di atas, masih banyak aplikasi media pembelajaran yang dapat digunakan pengajar untuk mendukung pembelajaran sehingga tercapai capaian pembelajaran.

Media pembelajaran konvensional ataupun media pembelajaran yang mutakhir keduanya dapat digunakan dalam pembelajaran. Seringkali pula, media pembelajaran yang satu menjadi pendukung media pembelajaran yang lain. Misalnya media cetak digunakan sebagai media pembelajaran utama kemudian didukung dengan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti *Kahoot!*. Penggunaan media pembelajaran yang beragam tentunya akan meningkatkan minat siswa dalam belajar, mengurangi kebosanan, dan membangkitkan cara berpikir kritis. Media pembelajaran akan semakin berkembang sejalan dengan berkembangnya teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. 20th Edn. Jakarta: Rajawali Press.
- Damayanti, T.D. And Sulisworo, D. 2022. Pengembangan LKPD Augmented Reality Dengan Model Discovery Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif', *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), Pp. 40–55. Available At: <https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.9088>.
- Hartiningsari, D.P., Suprayitno, S. And Marpinjun, T.R. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Discovery Berbasis Blog Untuk Mata Kuliah Bahasa Inggris', *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2), Pp. 237–247. Available At: <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i2.6845>.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran, Bintang Sutabaya*. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Rozalba, A.Z. And Hartiningsari, D.P. 2024. The Development Of Vakisite (Visual Auditory Kinesthetic Listening Website) For Listening Subject', *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*.01(01), Pp. 1–11.
- Saputra, H., Octaria, D. And Isroqmi, A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Turunan Fungsi , *Jurnal Derivat Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), Pp. 123–135. Available At: <https://doi.org/10.31316/jderivat.v9i2.4072>.

- Setiawan, U. And Dkk. 2022. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina Bhakti Persada. Available At: <https://Repository.Penerbitwidina.Com/Media/Publications/353233-Media-Pembelajaran-Cara-Belajar-Aktif-Gu-50e0676c.Pdf>.
- Tualaka, J. And Sitompul, H. 2023. Penerapan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Dan Riset Fisika*, 1(2), Pp. 76–83.
- Utomo, F.T.S. 2023. Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), pp. 3635–3645. Available at: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>.

BAB 5

BENDA ASLI DAN BUKAN ASLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Ayu Reza Ningrum

5.1 Pentingnya Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran. Media digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik ataupun sebaliknya. Media dapat digunakan untuk menegaskan apa yang sedang menjadi objek bahasan. Media juga dapat dimaknai sebagai alat penghubung informasi (Dr. Muhammad Yaumi, 2018). Media sebagai alat penyampaian pesan atau informasi dapat berupa cetak atau visual (Gilar Gandana, 2019). Sehingga penggunaan media dalam pembelajaran dapat menjadi penunjang keberhasilan pembelajaran karena digunakan secara efisien, kreatif dan menarik. Pendidik dalam proses pembelajaran perlu menentukan teknik dan media pembelajaran (Nurhayati and Ahmad, Jayusman, 2018), pentingnya hal tersebut diperlukan guna tercapainya tujuan pembelajaran (Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, 2017). Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran menjadi penting guna menunjang keefektifan peserta didik dalam memaknai materi yang disampaikan.

Pemilihan media pembelajaran tentu harus memerhatikan beberapa aspek, seperti penentuan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan kemampuan pendidik dalam menggunakan atau mengoperasikan media yang digunakan (Istiqlal, 2018). Pendapat lain juga menjelaskan bahwa pemilihan media harus memerhatikan ketepatan jenis media yang digunakan, fleksibilitas, kemampuan guru dan kualitas media yang digunakan (Netriwati, M.Pd & Mai Sri Lena, 2017). Hal tersebut perlu menjadi pertimbangan karena pemilihan media yang tepat dapat membuat penyampaian materi yang abstrak menjadi mudah dipahami dan menciptakan komunikasi dua arah dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sebuah komponen penting dalam pembelajaran. Media bukan hanya sebagai alat bantu tetapi salah satu faktor penunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki kedudukan penting. Kedudukan yang dimaksud ialah (1) pemilihan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan (2) penggunaan media harus memerhatikan ciri peserta didik (3) apa tujuan penyampaian informasi, (4) keefektifan media yang digunakan dan (5) media yang digunakan memiliki unsur kemenarikan (LA Fitriyah, N Hayati, 2020) (Mustika, 2015).

5.2 Fungsi Media dalam pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi mempermudah peserta didik dalam menerima informasi atau materi dari pendidik. Berikut adalah beberapa fungsi dari media pembelajaran:

1. Menghemat waktu dan tempat dalam penyampaian materi
2. Pendidik menjadi kreatif dalam memilih media pembelajaran sehingga efisien dalam penyampaian materi
3. Membangkitkan semangat belajar (Rudy Sumiharsono, 2017)

4. Media pembelajaran menjadikan peserta didik memiliki pengalaman belajar yang sama

5.3 Daya Serap Alat Indra Manusia Terhadap Media

Sejatinya, proses pembelajaran merupakan sebuah kegiatan dalam penyampaian materi atau ilmu. Dimana hal tersebut biasanya dibantu oleh media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang sama, terciptanya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik sehingga muara akhirnya ialah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pemilihan media yang digunakan tentu menjadi perhatian utama pendidik sebelum menggunakannya. Mengingat dewasa ini media pembelajaran semakin bervariasi, seiring dengan kemajuan teknologi.

Media pembelajaran yang digunakan untuk mentransfer informasi kepada seseorang atau peserta didik, tentunya akan diterima dan diolah oleh panca indra kita. Faktanya, kemampuan setiap panca indra memiliki kapasitas yang berbeda dalam mengolah informasi yang datang. Seperti indra penglihatan memiliki daya serap sebesar 82%, pendengaran sebesar 11%, indra peraba atau kulit sebesar 3.5%, indra pengecap 2,5%, dan indra penciuman 1% (P Wiroatmojo, 2002). Jika diamati berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa indra penglihatan atau visual memiliki daya serap tertinggi, lalu diikuti oleh kemampuan indra pendengar atau audio. Oleh karena itu, sebagai pendidik hendaknya dapat memanfaatkan media visual secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran. Namun, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi juga diperlukan dalam proses pembelajaran guna memaksimalkan daya serap semua indra, dengan tujuan akhirnya adalah tercapainya penyampaian informasi atau materi yang maksimal (Khotimah, Supena and Hidayat, 2019).

Berdasarkan alat indra manusia, maka penggunaan media dapat dibagi menjadi 3 (Syaparuddin and Elihami, 2020):

1. Media Visual.

Media ini diamati menggunakan indra penglihatan. Biasanya informasi pada media visual dapat berupa benda bergerak atau tidak bergerak. Contohnya media bergerak seperti film, sedangkan contoh benda tidak bergerak seperti poster atau baleho.

2. Media Audio

Media audio mengandalkan kemampuan indra pendengaran dalam mengumpulkan informasi dalam bentuk suara. Contohnya, radio atau kaset tape dan *DVD*

3. Media Audio Visual

Penggabungan indra penglihatan dan pendengaran diandalkan dalam menghimpun informasi melalui media audio visual ini. Contohnya, apapam tulis interaktif.

5.4 Benda Asli dan Bukan Asli sebagai Media Pembelajaran

Pendidikan dalam kehidupan manusia merupakan hal yang penting untuk bekal menghadapi kehidupan. Ketika seseorang mengenyam pendidikan, maka Ia tengah mengembangkan kemampuan akademik dan psikologisnya. Pendidikan yang dienyam dapat melalui pendidikan formal, non formal dan informal. Dalam pendidikan formal, berlangsungnya proses pembelajaran tentu melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan. Komponen tersebut meliputi pendidik, peserta didik, penggunaan metode, materi, sumber belajar, media dan evaluasi. Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah interaksi interaktif antara pendidik dengan peserta didik ataupun sebaliknya. Bukan semata-mata hanya transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Keterlibatan peserta didik perlu ditumbuh kembangkan agar terciptanya semangat belajar dan kemandirian belajar. Sehingga, pendidik perlu menentukan sumber belajar yang tepat untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan. Sumber belajar merupakan

tempat atau alat untuk mendapatkan informasi dalam belajar, hal ini dapat berasal dari manusia (Abdul Majid, 2008) dan lingkungan tempat tinggal (Sanjaya, 2010). Sehingga dapat disimpulkan jika sumber belajar merupakan segala sesuatu yang berada di lingkungan manusia ataupun manusia itu sendiri yang digunakan oleh peserta didik untuk mengonstruksi ilmu pengetahuan.

Salah satu komponen dari sumber belajar ialah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dirancang untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengatasi kejenuhan peserta didik. Kreativitas pendidik dan memilih dan mendesain media pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran, pendidik secara langsung sedang memanipulasi pikiran dan antusias peserta didik. Hal tersebut dikarenakan penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media menjadikan peserta didik memaknai materi secara sistematis. Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan referensi adalah media benda asli dan bukan asli.

a) Media Benda Asli

Media asli diyakini mampu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media asli dapat memberikan pengalaman nyata terhadap peserta didik dan menambah minat serta semangat dalam belajar (Daryanto, 2013). Benda hidup seperti tumbuhan, hewan dan manusia, maupun benda mati seperti meja dan kursi masuk ke dalam kategori media asli (Suleiman, 1988). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media asli dapat diartikan sebagai benda yang *real* atau sebenarnya yang digunakan sebagai alat bantu dalam menemukan sebuah informasi dalam keperluan pembelajaran peserta didik.



Gambar 5. 1 Contoh Benda Asli (Gajah)

Penggunaan media asli tidak mengharuskan membawa benda asli ke dalam ruang pembelajaran, karena peserta didik dapat dibawa ke lokasi dimana benda asli atau objek belajar tersebut berada (Andreson, 1998). Misalkan, peserta didik sedang belajar mengenai flora dan fauna, maka pendidik dapat mengajak peserta didik untuk studi wisata ke kebun binatang terdekat. Karakteristik dari media benda asli ialah penggunaannya tidak memerlukan modifikasi bentuk dan ukuran, dapat dihadirkan dalam wujud sebenarnya. Terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan pendidik dalam menggunakan media benda asli (R. Ibrahim, 1996):

1. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Guru memberikan arahan terkait kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran
3. Pendidik menampilkan media benda asli
4. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati benda asli tersebut
5. Pendidik melakukan evaluasi pembelajaran

Alasan penggunaan media benda asli dalam pembelajaran juga akan dipaparkan sebagai berikut (Evi Rusydiyah, 2019):

1. Pemilihan media benda asli memberikan pengalaman langsung terhadap peserta didik, sehingga mereka memiliki ingatan yang jelas dan kuat terhadap informasi atau materi yang diterima

2. Meminimalisir salah penafsiran terhadap objek yang sedang dijelaskan
3. Mempermudah pendidik dalam menghadirkan sumber belajar nyata
4. Penggunaan media benda asli akan lebih efektif jika digunakan pada jenjang sekolah dasar, mengingat kemampuan peserta didik masih bersifat abstrak pada usia tersebut.

Adapun kelebihan dari media benda asli adalah:

1. Memberikan pengalaman yang berkesan kepada peserta didik, karena mereka akan menggunakan seluruh alat indra saat belajar
2. Memberikan pengalaman langsung terhadap pembelajar

Kelemahan dari media benda asli adalah:

1. Membahayakan peserta didik atau orang lain dalam lingkungan kerja
2. Biaya yang dikeluarkan cukup mahal demi menghadirkan benda asli, selanjutnya rentan mengalami kerusakan terhadap benda asli tersebut

b) Media Bukan Asli

Media bukan asli merupakan bukan benda yang sebenarnya. Umumnya, media bukan asli menyajikan benda asli yang ada di lingkungan sekitar tetapi dalam bentuk mati atau sudah diawetkan. Contohnya, kupu-kupu yang diawetkan.



Gambar 5. 2 Benda bukan asli (Kupu-kupu yang diawetkan)

Adapun alasan menggunakan media bukan asli ialah:

1. Kesulitan dalam menghadirkan benda asli sebagai media pembelajaran
2. Penggunaan media bukan asli cocok digunakan untuk pembelajaran tentang penemuan, penelitian dan pemecahan masalah
3. Lebih hemat waktu dan biaya
4. Media bukan asli sudah didesain sesuai kebutuhan pembelajaran

Adapun kelebihan dari media bukan asli adalah:

1. Menumbuhkan keingintahuan peserta didik terkait bagaimana media bukan asli tersebut dibuat
2. Pembelajaran menjadi lebih bervariasi karena pendidik menggunakan media bukan asli tetapi pendidik tetap dapat menerangkan secara terperinci terkait objek yang dijelaskan
3. Lebih mudah menjelaskan sebuah objek atau benda yang sulit ditemukan di lingkungan sekitar

Kelemahan dari media bukan asli:

1. Perawatan yang maksimal perlu dilakukan untuk menjaga bentuk yang sesungguhnya
2. Dalam penggunaannya diperlukan ketelitian agar tidak mudah rusak

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid (2008) *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosdakarya.
- Andreson (1998) *The Effectiveness Of Learning Medium*. Singapore: SNU Pres.
- Daryanto (2013) *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dr. Muhammad Yaumi (2018) *Media dan Teknologi Pembelajaran Google Buku*. Available at: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2uZeDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=media+dan+teknologi+pembelajaran+&ots=RF_CbbDgoR&sig=XpfPHNsQ7YX73DU NY4PB5QbtdGo&redir_esc=y#v=onepage&q=media dan teknologi pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2uZeDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=media+dan+teknologi+pembelajaran+&ots=RF_CbbDgoR&sig=XpfPHNsQ7YX73DU NY4PB5QbtdGo&redir_esc=y#v=onepage&q=media+dan+teknologi+pembelajaran&f=false) (Accessed: 19 April 2024).
- Evi Rusydiyah (2019) *Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah)*, UIN Surabaya. Surabaya.
- LA Fitriyah, N Hayati, A.W. (2020) 'The Content Knowledge Ability Of Science Teacher Candidates: The Analysis Of Learning Media Development', *Jurnal Pena Sains* [Preprint].
- Gilar Gandana (2019) *Literasi ICT & Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini - - Google Buku*. Available at: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=0d_kDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=literasi+ICT+dan+media+pendidikan+dalam+dalam+perspektif+pendidikan+anak+usia+dinin&ots=IHkCVcEvl6&sig=GxqS_ON3vHls2EkS5p6ERHWPvnk&redir_esc=y#v=onepage&q=literasi ICT dan media p](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=0d_kDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=literasi+ICT+dan+media+pendidikan+dalam+dalam+perspektif+pendidikan+anak+usia+dinin&ots=IHkCVcEvl6&sig=GxqS_ON3vHls2EkS5p6ERHWPvnk&redir_esc=y#v=onepage&q=literasi+ICT+dan+media+p) (Accessed: 19 April 2024).

- Istiqlal, A. (2018) 'Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar', *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), pp. 139–144.
- Khotimah, H., Supena, A. and Hidayat, N. (2019) 'Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual', *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), pp. 17–28. Available at: <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>.
- Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, N.N.S. (2017) *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan -Google Buku*. Available at: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=8exDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=multimedia+pembelajaran+yang+inovatif&ots=SBguw2mxdM&sig=dhg5vdGwNp9RCnNcBt05400tofs&redir_esc=y#v=onepage&q=multimedia+pembelajaran+yang+inovatif&f=false (Accessed: 20 April 2024).
- Mustika, Z. (2015) 'Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif', *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), pp. 60–73. Available at: <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>.
- Netriwati, M.Pd & Mai Sri Lena, M.P. (2017) 'Media Pembelajaran Matematika Manipulatif', *Media Pembelajaran Matematika manipulatif*, 1(May), p. 156.
- Nurhayati, E. and Ahmad, Jayusman, T.A. (2018) 'Implementasi Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Semarang', *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), pp. 20–28.
- P Wiroatmojo, S. (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta.
- R. Ibrahim, N.S.S. (1996) *Perencanaan pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan.

- Rudy Sumiharsono, H.H. (2017) *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik - - Google Buku*. Available at: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=VJtIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran:+buku+bacaan+wajib+dosen+,+guru+dan+calon+pendidik+&ots=xcSfHm_4_6&sig=9efsB1tVb39VjtKxpgrhmBDvtVk&redir_esc=y#v=onepage&q=media+pembelajaran%3A+buku+bacaan+waj (Accessed: 20 April 2024).
- Sanjaya, W. (2010) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- Suleiman, A.H. (1988) *Media audio-visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.
- Syaparuddin and Elihami, E. (2020) 'Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C', *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), pp. 187–200.

BAB 6

MEDIA VISUAL

Oleh Nur Hidayah

6.1 Pengertian Media Visual

Media visual merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan suatu fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu melalui adanya penggabungan dalam mengungkapkan kata-kata dan gambar. Media ini bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi dalam bentuk ringkasan yang dipadatkan (Sudjana & Rivai, 2005).

Media visual dapat dijadikan sebagai sarana untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah, mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mampu memfasilitasi guru terkait penjelasan materi yang bersifat konkret maupun abstrak. Media pembelajaran dapat dijadikan alat bantu oleh guru dalam mengajar sehingga diharapkan mampu menunjang pengimplementasian metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru (Sudjana, 1989).

6.2 Fungsi Media Visual

Adapun beberapa fungsi media visual dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Sebagai acuan konkret bagi gagasan

Penggunaan media visual dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan memori peserta didik terhadap pesan yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan media visual

dapat merepresentasikan atau mewakili suatu objek tertentu yang diwakili sehingga memiliki kemiripan dengan aslinya.

2. Mengkonkretkan gagasan abstrak

Dalam hal ini, media pembelajaran visual dapat menjelaskan suatu konsep yang sifatnya abstrak. Misalnya yaitu dalam penggunaan gambar dan benda tiruan yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan suatu model sistem-sistem tubuh manusia, model DNA dan yang lain-lain.

3. Memberikan motivasi terhadap peserta didik

Berdasarkan banyak hasil penelitian telah mengungkapkan terkait bagaimana penggunaan media visual mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Misalnya guru dapat memperlihatkan foto-foto suatu objek untuk dapat menarik perhatian peserta didik.

4. Mengarahkan perhatian

Media visual dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian dan pemikiran peserta didik terhadap bagian-bagian tertentu pada suatu konsep materi pelajaran yang sedang dipelajari. Misalnya guru dapat menonjolkan warna pada suatu teks atau membuat ukuran lebih besar dibandingkan lainnya sehingga diharapkan siswa dapat lebih fokus pada bagian yang diberi tanda tersebut.

5. Mengulang suatu informasi

Media visual dapat digunakan dalam rangka mengulangi suatu informasi yang disampaikan dalam bentuk verbal yang memiliki tujuan untuk dapat memfasilitasi adanya perbedaan jenis kebutuhan dan kecepatan belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Misalnya guru dapat menggunakan gambar suatu objek benda ketika guru sedang menjelaskan konsep tentang objek benda tersebut supaya peserta didik dapat lebih memahaminya.

6. Menstimulus daya ingat peserta didik

Media visual dapat digunakan untuk menstimulus daya ingat peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Misalnya seorang guru dapat menggunakan peta konsep pada saat kegiatan pendahuluan pembelajaran untuk menstimulus daya ingat peserta didik terkait dengan konsep-konsep materi yang telah dipelajari sebelumnya.

7. Memudahkan peserta didik dalam belajar

Media visual dapat menyederhanakan suatu informasi yang mungkin sulit dipahami oleh peserta didik sehingga diharapkan nantinya peserta didik akan dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Misalnya, guru dapat menggunakan poster untuk menjelaskan proses terjadinya hujan, atau gambar hewan-hewan dalam suatu rantai makanan untuk menjelaskan konsep rantai makanan dan lain-lain (Smaldino *et al.*, 2012, hal. 72–74).

6.3 Jenis-Jenis Media Visual

Terdapat beberapa jenis media visual yang biasanya digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun jenis-jenis media ini dapat digunakan oleh peserta didik ketika di dalam kelas, di rumah, maupun jika saat sedang di perjalanan seperti media cetak (Azahari & Alexandro, 2015). Jenis-jenis dari media visual antara lain gambar, jurnal, buku, peta dan lain-lain (Arsyad, 2011). Adapun jenis-jenis dari media visual dijabarkan sebagai berikut.

a. Media grafis

Media grafis merupakan suatu bentuk penyajian media secara visual dengan menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar ataupun simbol-simbol visual yang lain dengan tujuan untuk dapat menggambarkan, merepresentasikan, dan merangkum suatu ide tertentu. Sehingga dalam hal ini media grafis memiliki fungsi untuk

menyalurkan suatu pesan tertentu ke penerima pesan yang berasal dari sumbernya. Adapun jenis-jenis media grafis seperti misalnya sketsa, grafik, bagan, poster, kartun dan karikatur, dan peta (Pagarra, dkk., 2022).

1. Sketsa, merupakan suatu gambar yang sederhana dimana terdapat garis-garis yang menunjukkan bagian-bagian pokok suatu objek tertentu namun tidak detail. Contoh gambar sketsa tercantum pada Gambar 6.1.



Gambar 6. 1 Contoh Sketsa (Chaikin, 2017)

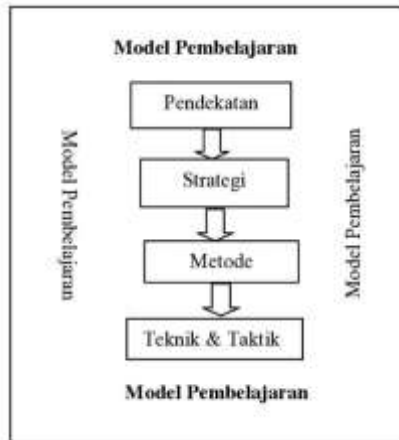
2. Grafik, merupakan suatu bentuk penggunaan lambang fisual yang biasanya menjelaskan suatu perkembangan atau perbandingan dari data-data tertentu supaya data yang disajikan dapat lebih mudah dipahami, singkat, dan menarik. Contoh gambar grafik tercantum pada Gambar 6.2.



Gambar 6. 2 Contoh Grafik (Zaenuddin, 2023)

3. Bagan, merupakan suatu penyajian visual dalam rangka untuk menyajikan suatu ide, konsep atau

struktur dalam suatu alur yang mudah dipahami, singkat, dan menarik. Contoh gambar bagan tercantum pada Gambar 6.3.



Gambar 6. 3 Contoh Bagan (Sudrajat, 2008)

4. Poster, merupakan suatu bentuk penyajian dengan menggabungkan gambar dan tulisan yang fungsinya untuk menyampaikan suatu informasi, saran, dan lainnya secara menarik dan ringkas. Contoh gambar poster tercantum pada Gambar 6.4.



Gambar 6. 4 Contoh Poster (Selasar.com)

5. Kartun dan karikatur, merupakan suatu bentuk penyajian dalam bentuk gambar tentang seseorang namun disajikan dalam bentuk tulisan yang lucu yang didalamnya terkandung makna dari suatu buah pikiran

atau keadaan tertentu. Contoh gambar karikatur tercantum pada Gambar 6.5.



Gambar 6. 5 Contoh Karikatur (Republika.co.id)

6. Peta, merupakan suatu bentuk penyajian visual dalam bentuk suatu gambaran datar dari permukaan yang ada di bumi (Pagarra, dkk., 2022). Contoh gambar peta tercantum pada Gambar 6.6.



Gambar 6. 6 Contoh Peta (geology.com)

- b. Media Papan

Yang termasuk ke dalam jenis dari media papan antara lain sebagai berikut :

1. Papan tulis, merupakan suatu papan yang biasanya peruntukannya untuk menuliskan sesuatu yang

akan disampaikan. Contoh gambar papan tulis tercantum pada Gambar 6.7.



Gambar 6. 7 Contoh Papan Tulis (Kompasiana.com)

2. Papan flannel, merupakan suatu papan yang biasanya peruntukannya untuk menempelkan suatu pesan yang akan disampaikan. Contoh gambar papan flannel tercantum pada gambar 6.8.



Gambar 6. 8 Contoh Papan Flannel (Huda, 2022)

3. Papan flip chart, merupakan suatu papan yang biasanya peruntukannya untuk menuliskan atau menggambarkan sesuatu di suatu kertas besar dan dapat dibalik ke halaman berikutnya untuk melanjutkan pesan yang akan disampaikan (Pagarra, dkk., 2022).

c. Media Visual 3 Dimensi

Media visual ini biasanya berupa suatu benda yang sifatnya tiruan dari benda aslinya, dan benda tersebut berfungsi untuk menyampaikan pesan untuk dipelajari oleh peserta didik. Contoh dari media ini meliputi torso, globe, anatomi tubuh manusia, dan lain-lain (Pagarra, dkk., 2022).

6.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Visual

Media visual yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan.

1. Kelebihan media visual

Media visual memiliki kelebihan-kelebihan antara lain sebagai berikut :

- a. Penyajian pesan menjadi lebih jelas supaya tidak terlalu bersifat verbalistik (yang penyajiannya biasanya dalam bentuk kata-kata, tertulis, ataupun lisan)
- b. Menyelesaikan permasalahan terkait adanya keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- c. Dapat difungsikan sebagai media pembelajaran tutorial (Ardiansyah, 2022).

2. Kekurangan media visual

Media visual memiliki kekurangan-kekurangan antara lain sebagai berikut :

- a. Mahalnya biaya untuk pengadaannya
- b. Tidak dapat digunakan dimana saja dikarenakan adanya ketergantungan dengan listrik
- c. Tidak adanya peluang untuk adanya umpan balik dikarenakan sifat komunikasi yang searah (Ardiansyah, 2022).

6.5 Pemilihan dan Penggunaan Media Visual

Terdapat beberapa hal terkait dengan pemilihan dan penggunaan media visual di dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Visualisasi mencerminkan kenyataan

Media visual yang disajikan merupakan suatu gambaran yang mirip dengan objek aslinya sehingga diharapkan media visual dapat memfasilitasi peserta didik supaya mampu seperti melihat wujud asli objek yang divisualisasikan dengan menggunakan media visual tersebut.

2. Memperhatikan mutu teknis

Dalam penyajian media visual diperlukan adanya aspek warna yang harus terang/jelas terkait dengan materi yang divisualisasikannya supaya penglihatan peserta didik mampu menjangkaunya dan memudahkan dalam menerima pesan dari media tersebut. Hal ini dikarenakan jika seandainya visualisasi yang disajikan kurang jelas misalnya dari aspek warna, isi, ataupun layout maka kemungkinan dapat menyebabkan adanya bias di dalam proses pembelajaran.

3. Keterampilan guru dan ketersediaan

Dalam hal ini seyogyanya guru mampu untuk dapat menggunakan media visual dengan tepat, sehingga tentunya guru diharapkan mampu untuk memiliki keterampilan dalam menyajikan dan mengoperasionalkan media visual yang digunakan. Guru seyogyanya juga mampu mempertimbangkan aspek ketersediaan dari media visual (Ardiansyah, 2022).

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar PAI Kelas IV SDN 40 Kabupaten Kaur*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Available at: <http://repository.iainbengkulu.ac.id/8446/1/MELKIARDIANSYAH.pdf>.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azahari, R.A., Alexandro, R. (2015). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Visual Pada Materi Tentang Tindakan Ekonomi Dan Motif Ekonomi Mata Pelajaran IPS Kelas VIII D SMPN 1 Dusun Tengah Kabupaten Barito Timur. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 1(3), 38–47
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (1989). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Pagarra, Hamzah., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar : Badan Penerbit UNM.
- Smaldino, S. E. et al. (2012). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana
- Chaikin, A. (2017). Sketsa Jamur. Online. Diakses dari <https://www.istockphoto.com/id/vektor/sketsa-jamur-gm878879544-245052767>
- Huda, F.A. (2022). Media Pembelajaran Papan Flannel. Online. Diakses dari <https://fatkhan.web.id/media-pembelajaran-papan-flanel/>

- Selasar.com. (2023). Online. Diakses dari <https://berita.99.co/contoh-poster-pendidikan-inspiratif/>
- Sudrajat. (2008). Bagan Hirarki Komponen Proses Pembelajaran. Online. Diakses dari https://www.researchgate.net/figure/Gambar-61-Bagan-hirarki-komponen-proses-pembelajaran-Sudrajat-2008_fig1_343281068
- Zaenuddin, M. (2023). Cara Membuat Grafik di Microsoft Word, Cepat dan Mudah. Online. Diakses dari <https://www.kompas.com/tren/read/2023/10/13/144500865/cara-membuat-grafik-di-microsoft-word-cepat-dan-mudah>
- Republika.co.id. (2020). Online. Diakses dari <https://visual.republika.co.id/berita/q96yv2318/karikatur-hari-bumi>
- Geology.com. Online. Diakses dari https://geology.com/world/world-map.shtml#google_vignette
- Kompasiana.com. (2023). Online. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/dudisafari5840/6404787b08a8b53a5c48a183/generasi-papan-tulis>

BAB 7

PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Yuyun Nuriah

Prosedur pemilihan media pembelajaran merupakan langkah-langkah sistematis untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, serta karakteristik peserta didik. Berikut adalah beberapa bagian yang umumnya terdapat dalam prosedur pemilihan media pembelajaran:

7.1 Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran

Tahap awal dalam proses pemilihan media pembelajaran adalah mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Ini melibatkan memahami materi yang akan diajarkan, tingkat kemampuan peserta didik, serta tujuan akhir yang ingin dicapai.

Identifikasi kebutuhan pembelajaran merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses pemilihan media pembelajaran. Pada tahap ini, tujuan adalah memahami secara mendalam tentang apa yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, karakteristik peserta didik yang akan menerima pembelajaran, serta konten materi yang akan diajarkan.

Berikut adalah uraian detail tentang identifikasi kebutuhan pembelajaran beserta contoh penerapannya:

1. Pemahaman tentang Materi yang Akan Diajarkan:

- a. Ini mencakup pemahaman tentang isi materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru atau instruktur harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep kunci, informasi dasar, dan keterampilan yang ingin dicapai oleh peserta didik.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru matematika yang akan mengajarkan konsep tentang perbandingan pecahan perlu memahami konsep dasar pecahan, operasi matematika yang berkaitan, serta contoh penerapannya dalam situasi nyata.

2. Penilaian Tingkat Kemampuan Peserta Didik:

- a. Penting untuk mengetahui tingkat pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Ini memungkinkan guru atau instruktur untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran dan memilih media yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.
- b. Contoh penerapannya: Sebelum memulai pembelajaran tentang fisika mekanika, seorang guru akan melakukan pretest untuk mengevaluasi pemahaman awal peserta didik tentang konsep dasar fisika seperti gaya, gerak, dan energi.

3. Penetapan Tujuan Pembelajaran yang Spesifik:

- a. Tujuan pembelajaran harus jelas dan spesifik, menggambarkan hasil yang diinginkan dari proses pembelajaran. Tujuan ini harus mencakup apa yang diharapkan peserta didik ketahui, pahami, dan mampu lakukan setelah mengikuti pembelajaran.

- b. Contoh penerapannya: Tujuan pembelajaran untuk pelajaran sejarah tentang Perang Dunia II mungkin adalah agar peserta didik dapat menjelaskan penyebab terjadinya perang, mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting yang terjadi, dan menganalisis dampaknya terhadap dunia modern.

4. Pengenalan Karakteristik Peserta Didik:

- a. Ini mencakup pemahaman tentang gaya belajar, minat, kebutuhan khusus, dan latar belakang budaya peserta didik. Mengetahui karakteristik ini memungkinkan guru atau instruktur untuk memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dan memilih media yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik dengan baik.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru bahasa Inggris menyadari bahwa beberapa siswanya lebih responsif terhadap pembelajaran audiovisual sementara yang lain lebih suka pembelajaran melalui diskusi dan interaksi langsung. Oleh karena itu, ia memilih media pembelajaran yang beragam seperti video, teks, dan diskusi kelompok.

Contoh-contoh di atas menggambarkan bagaimana identifikasi kebutuhan pembelajaran dapat diaplikasikan dalam konteks pembelajaran nyata. Dengan memahami secara mendalam tentang materi yang diajarkan, kemampuan peserta didik, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik, guru atau instruktur dapat membuat keputusan yang tepat dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

7.2 Penelitian Media yang Tersedia

Langkah selanjutnya adalah melakukan penelitian terhadap berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia. Ini meliputi media-media tradisional seperti buku, papan tulis, dan audio, serta media digital seperti video, perangkat lunak pembelajaran, dan platform daring.

Penelitian media yang tersedia merupakan langkah penting dalam proses pemilihan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, baik itu media tradisional maupun digital. Berikut adalah uraian detail tentang penelitian media yang tersedia beserta contoh penerapannya:

1. Identifikasi Media Pembelajaran yang Tersedia:

- a. Langkah pertama adalah mengidentifikasi berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia baik dalam bentuk tradisional maupun digital. Ini termasuk buku teks, papan tulis, kartu gambar, model, audio, video, perangkat lunak pembelajaran, dan platform daring.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru sains melakukan penelitian media yang tersedia untuk mendukung pembelajaran tentang sistem tata surya. Dia menemukan buku teks, video animasi, perangkat lunak simulasi, dan situs web interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Evaluasi Kualitas dan Keefektifan Media:

- a. Setelah mengidentifikasi media yang tersedia, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi kualitas dan keefektifan masing-masing media. Ini melibatkan penilaian terhadap kejelasan, keakuratan, keterkaitan dengan materi pembelajaran, serta kemampuan media untuk menarik perhatian peserta didik.

- b. Contoh penerapannya: Seorang instruktur bahasa Inggris mengevaluasi berbagai video pembelajaran yang tersedia secara online. Dia memeriksa kejelasan pengucapan, kualitas audio, relevansi dengan materi, dan kemampuan video tersebut untuk mempertahankan minat peserta didik.

3. Pertimbangkan Ketersediaan dan Aksesibilitas Media:

- a. Penting untuk mempertimbangkan ketersediaan dan aksesibilitas media dalam konteks pembelajaran. Ini termasuk faktor seperti biaya, ketersediaan perangkat, akses internet, dan infrastruktur pendukung lainnya.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru matematika mempertimbangkan ketersediaan papan tulis interaktif di ruang kelasnya. Dia juga memeriksa apakah semua peserta didik memiliki akses ke perangkat lunak matematika yang diperlukan di rumah mereka.

4. Analisis Biaya dan Efisiensi Media:

- a. Selain kualitas dan keefektifan, penting juga untuk mempertimbangkan aspek biaya dan efisiensi penggunaan media. Ini termasuk biaya perolehan, biaya perawatan, serta waktu dan usaha yang diperlukan untuk memanfaatkan media tersebut.
- b. Contoh penerapannya: Seorang koordinator pembelajaran di sekolah mengadakan penelitian tentang perangkat lunak pembelajaran yang tersedia untuk mata pelajaran matematika. Dia mengevaluasi biaya lisensi perangkat lunak, dukungan teknis yang tersedia, dan kemampuan perangkat lunak tersebut untuk disesuaikan dengan kurikulum sekolah.

Dengan melakukan penelitian media yang tersedia secara menyeluruh, guru atau instruktur dapat mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk memilih media pembelajaran

yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

7.3 Evaluasi Media

Setelah mengumpulkan informasi tentang berbagai media yang tersedia, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi media tersebut. Evaluasi dilakukan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu seperti relevansi dengan materi pembelajaran, kemampuan media untuk menarik perhatian peserta didik, ketersediaan dan aksesibilitas media, serta biaya yang terkait dengan penggunaan media tersebut.

Evaluasi media adalah langkah penting dalam proses pemilihan media pembelajaran yang memungkinkan guru atau instruktur untuk memilih media yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Evaluasi dilakukan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu untuk menilai kualitas, relevansi, dan kemampuan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut adalah uraian detail tentang evaluasi media beserta contoh penerapannya:

1. Relevansi dengan Materi Pembelajaran:

- a. Evaluasi ini mencakup sejauh mana media tersebut relevan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Media yang dipilih harus mendukung tujuan pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru IPA mengevaluasi sebuah video animasi tentang proses fotosintesis untuk melihat sejauh mana konten dan konsep-konsep yang disampaikan sesuai dengan kurikulum dan materi pelajaran yang diajarkan.

2. Kemampuan Media untuk Menarik Perhatian Peserta Didik:

- a. Evaluasi ini mengukur kemampuan media untuk menarik perhatian dan mempertahankan minat peserta didik selama proses pembelajaran. Media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pemahaman konsep yang diajarkan.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru bahasa Inggris mengevaluasi aplikasi permainan kata-kata yang menarik dan interaktif untuk membantu peserta didik memperkaya kosakata mereka dalam bahasa Inggris.

3. Ketersediaan dan Aksesibilitas Media:

- a. Evaluasi ini mempertimbangkan ketersediaan dan aksesibilitas media dalam konteks pembelajaran. Media yang mudah diakses oleh peserta didik dan tersedia dalam berbagai format akan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru sejarah mengevaluasi sebuah situs web interaktif yang menyediakan sumber daya pendukung pembelajaran sejarah. Dia memastikan bahwa situs web tersebut dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik dan menyediakan konten yang relevan dengan materi pembelajaran.

4. Biaya yang Terkait dengan Penggunaan Media:

- a. Evaluasi ini melibatkan penilaian terhadap biaya yang terkait dengan penggunaan media tersebut. Hal ini termasuk biaya perolehan, biaya pemeliharaan, serta biaya tambahan yang mungkin timbul dalam penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

- b. Contoh penerapannya: Seorang koordinator pembelajaran mengevaluasi perangkat lunak pembelajaran matematika untuk melihat apakah biaya lisensi perangkat lunak tersebut sebanding dengan manfaat yang diperoleh dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar peserta didik.

Dengan melakukan evaluasi media berdasarkan kriteria-kriteria tersebut, guru atau instruktur dapat membuat keputusan yang informasional dan tepat dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

7.4 Pemilihan Media

Setelah melakukan evaluasi, langkah berikutnya adalah memilih media yang paling sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Pemilihan media ini harus didasarkan pada analisis mendalam terhadap kelebihan dan kekurangan masing-masing media serta kesesuaian mereka dengan konteks pembelajaran.

Pemilihan media merupakan tahap krusial dalam proses pemilihan media pembelajaran yang memungkinkan guru atau instruktur untuk memilih media yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan media harus didasarkan pada analisis mendalam terhadap kelebihan dan kekurangan masing-masing media serta kesesuaian mereka dengan konteks pembelajaran. Berikut adalah uraian detail tentang pemilihan media beserta contoh penerapannya:

1. Analisis Mendalam terhadap Kelebihan dan Kekurangan Media:

- a. Pada tahap ini, guru atau instruktur melakukan analisis secara mendalam terhadap kelebihan dan kekurangan masing-masing media yang telah dievaluasi sebelumnya. Ini termasuk mempertimbangkan fitur-fitur khusus, kejelasan konten, interaktivitas, fleksibilitas, dan kemampuan media untuk mendukung pembelajaran aktif.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru sains melakukan analisis mendalam terhadap buku teks, video animasi, dan perangkat lunak simulasi yang tersedia. Dia memperhatikan bahwa video animasi memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan konsep yang kompleks, sementara perangkat lunak simulasi memungkinkan peserta didik untuk bereksperimen dengan fenomena sains secara interaktif. ‘

2. Kesesuaian Media dengan Konteks Pembelajaran:

- a. Penting untuk memilih media yang sesuai dengan konteks pembelajaran yang spesifik, termasuk kurikulum yang digunakan, gaya belajar peserta didik, ketersediaan teknologi, dan lingkungan belajar. Media yang dipilih harus dapat diintegrasikan dengan baik dalam proses pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
- b. Contoh penerapannya: Seorang instruktur bahasa Inggris memilih menggunakan papan tulis digital selama sesi pembelajaran untuk memfasilitasi interaksi langsung dengan peserta didik. Pemilihan ini didasarkan pada kesesuaian papan tulis digital dengan gaya mengajar instruktur dan kebutuhan untuk menampilkan materi secara visual dengan cepat.

3. Pertimbangan Terhadap Ketersediaan dan Aksesibilitas Media:

- a. Guru atau instruktur juga perlu mempertimbangkan ketersediaan dan aksesibilitas media dalam konteks pembelajaran. Media yang dipilih harus dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik dan tersedia dalam berbagai format yang sesuai dengan infrastruktur pendukung yang ada.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru matematika memilih menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran karena buku teks tersedia di perpustakaan sekolah dan dapat diakses oleh semua peserta didik tanpa memerlukan perangkat teknologi tambahan.

4. Evaluasi Keselarasan Media dengan Tujuan Pembelajaran:

- a. Langkah terakhir dalam pemilihan media adalah mengevaluasi keselarasan media dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Media yang dipilih harus mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan memberikan pengalaman pembelajaran yang berharga bagi peserta didik.
- b. Contoh penerapannya: Seorang instruktur seni memilih menggunakan galeri seni daring sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan peserta didik dengan berbagai karya seni dari seluruh dunia. Media tersebut dipilih karena dapat memfasilitasi pemahaman tentang konsep seni, menginspirasi kreativitas, dan mempromosikan pemahaman tentang keragaman budaya.

Dengan melakukan pemilihan media berdasarkan analisis mendalam terhadap kelebihan dan kekurangan masing-masing media serta kesesuaian mereka dengan konteks pembelajaran, guru atau instruktur dapat memilih media pembelajaran yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

7.5 Pengembangan Materi Pembelajaran

Setelah media telah dipilih, langkah berikutnya adalah mengembangkan materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media tersebut. Hal ini meliputi penyusunan konten pembelajaran, pengembangan aktivitas pembelajaran, dan penyesuaian materi dengan karakteristik media yang dipilih.

Pengembangan materi pembelajaran merupakan tahap penting setelah pemilihan media, di mana guru atau instruktur merancang dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan melalui media yang telah dipilih. Proses ini melibatkan beberapa langkah, termasuk penyusunan konten pembelajaran, pengembangan aktivitas pembelajaran, dan penyesuaian materi dengan karakteristik media yang dipilih. Berikut adalah uraian detail tentang pengembangan materi pembelajaran beserta contoh penerapannya:

1. Penyusunan Konten Pembelajaran:

- a. Langkah pertama dalam pengembangan materi pembelajaran adalah menyusun konten pembelajaran yang akan disampaikan melalui media yang dipilih. Konten ini harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mencakup materi yang relevan serta mendukung pemahaman konsep yang diajarkan.
- b. Contoh penerapannya: Seorang instruktur sains yang telah memilih menggunakan video animasi untuk mengajarkan konsep fotosintesis akan menyusun

konten pembelajaran yang mencakup penjelasan tentang proses fotosintesis, faktor-faktor yang mempengaruhi, dan peran berbagai komponen dalam proses tersebut.

2. Pengembangan Aktivitas Pembelajaran:

- a. Setelah konten pembelajaran disusun, langkah berikutnya adalah mengembangkan aktivitas pembelajaran yang akan memfasilitasi pemahaman konsep oleh peserta didik. Aktivitas ini haruslah interaktif, relevan, dan memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru matematika yang menggunakan papan tulis digital sebagai media pembelajaran mungkin mengembangkan aktivitas interaktif di mana peserta didik diminta untuk menyelesaikan masalah matematika secara langsung di papan tulis digital. Aktivitas ini memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan langsung melihat hasilnya.

3. Penyesuaian Materi dengan Karakteristik Media:

- a. Materi pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik media yang dipilih, termasuk format, kejelasan, interaktivitas, dan kemampuan media untuk menyampaikan informasi dengan efektif. Penyesuaian ini memastikan bahwa materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik melalui media yang dipilih.
- b. Contoh penerapannya: Seorang instruktur bahasa Inggris yang menggunakan video sebagai media pembelajaran akan memastikan bahwa materi yang disampaikan dalam video tersebut jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dia juga dapat menggunakan teks tambahan atau gambar untuk

mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dalam video.

Dengan melakukan pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan konten, aktivitas, dan karakteristik media yang dipilih, guru atau instruktur dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik melalui penggunaan media yang dipilih.

7.6 Implementasi Media

Setelah materi pembelajaran selesai dikembangkan, media dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Ini melibatkan penggunaan media dalam sesi pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

Implementasi media adalah langkah penting dalam proses pembelajaran di mana media yang telah dipilih dan materi pembelajaran yang telah dikembangkan digunakan dalam sesi pembelajaran secara langsung. Proses ini melibatkan penerapan media sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, termasuk pengaturan waktu, pengorganisasian ruang, dan pelaksanaan aktivitas pembelajaran. Berikut adalah uraian detail tentang implementasi media beserta contoh penerapannya:

1. Pengaturan Waktu dan Ruang:

- a. Sebelum memulai sesi pembelajaran, guru atau instruktur perlu mengatur waktu dan ruang sesuai dengan kebutuhan media yang akan digunakan. Hal ini termasuk menyiapkan perangkat atau alat yang diperlukan, memastikan ketersediaan akses internet jika diperlukan, dan menyesuaikan pencahayaan serta akustik ruangan.

- b. Contoh penerapannya: Seorang guru matematika yang menggunakan perangkat lunak simulasi untuk mengajarkan konsep geometri memastikan bahwa ruang kelas dilengkapi dengan komputer atau tablet yang diperlukan dan bahwa siswa memiliki akses yang stabil ke internet.

2. Pengenalan Media kepada Peserta Didik:

- a. Sebelum memulai penggunaan media, guru atau instruktur dapat memberikan pengenalan singkat tentang media yang akan digunakan kepada peserta didik. Ini termasuk menjelaskan tujuan penggunaan media, bagaimana media tersebut akan digunakan dalam pembelajaran, dan instruksi teknis (jika diperlukan) untuk mengoperasikan media tersebut.
- b. Contoh penerapannya: Seorang instruktur sains yang akan menggunakan video animasi untuk mengajarkan konsep gerak benda memberikan pengenalan singkat tentang video tersebut kepada peserta didik, menjelaskan bahwa video tersebut akan membantu mereka memvisualisasikan konsep yang sulit.

3. Pelaksanaan Aktivitas Pembelajaran dengan Media:

- a. Selama sesi pembelajaran, guru atau instruktur menggunakan media yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Hal ini meliputi memutar video, menampilkan gambar atau teks, menjalankan perangkat lunak, atau menggunakan media secara interaktif dalam diskusi atau demonstrasi.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru sejarah yang menggunakan papan tulis digital untuk mengajarkan topik Perang Dunia II menggunakan papan tulis digital untuk menampilkan peta perang dan gambar arsip

yang relevan sambil menjelaskan kronologi peristiwa-peristiwa penting.

4. Monitoring dan Koreksi (jika diperlukan):

- a. Selama proses pembelajaran, guru atau instruktur dapat melakukan pemantauan terhadap respons peserta didik terhadap penggunaan media. Jika diperlukan, mereka dapat memberikan bimbingan tambahan, menjelaskan konsep yang sulit, atau melakukan koreksi terhadap kesalahan pemahaman.
- b. Contoh penerapannya: Seorang instruktur bahasa yang menggunakan aplikasi permainan kata-kata memantau kemajuan peserta didik dalam permainan dan memberikan umpan balik langsung tentang penggunaan kosakata dan struktur kalimat yang benar.

Dengan melaksanakan implementasi media dengan baik, guru atau instruktur dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

7.7 Evaluasi dan Revisi

Langkah terakhir adalah mengevaluasi efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui berbagai cara seperti kuesioner, observasi, atau tes. Berdasarkan hasil evaluasi, materi pembelajaran dan penggunaan media dapat direvisi untuk meningkatkan efektivitasnya.

Evaluasi dan revisi merupakan langkah penting dalam proses pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan media dalam

pembelajaran, sementara revisi dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan materi pembelajaran serta penggunaan media berdasarkan hasil evaluasi tersebut. Berikut adalah uraian detail tentang evaluasi dan revisi beserta contoh penerapannya:

1. Evaluasi Efektivitas Penggunaan Media:

- a. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana media yang dipilih dan materi pembelajaran yang disampaikan melalui media tersebut efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi dapat dilakukan menggunakan berbagai metode seperti kuesioner, observasi, tes, atau wawancara.
- b. Contoh penerapannya: Seorang guru menggunakan kuesioner yang disebarkan kepada peserta didik setelah selesai menggunakan video pembelajaran untuk mengetahui seberapa baik peserta didik memahami konsep yang disampaikan dalam video tersebut dan seberapa efektif video tersebut dalam membantu pemahaman mereka.

2. Analisis Hasil Evaluasi:

- a. Setelah melakukan evaluasi, langkah berikutnya adalah menganalisis hasil evaluasi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penggunaan media serta materi pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru atau instruktur untuk mengetahui area-area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan.
- b. Contoh penerapannya: Setelah menganalisis hasil kuesioner, seorang instruktur bahasa menemukan bahwa beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami kosakata baru yang disampaikan melalui video pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa perlu ada revisi dalam cara penyampaian

kosakata untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

3. Revisi Materi Pembelajaran dan Penggunaan Media:

- a. Berdasarkan hasil evaluasi dan analisis yang telah dilakukan, guru atau instruktur melakukan revisi terhadap materi pembelajaran dan penggunaan media. Revisi ini dapat meliputi penyesuaian konten, perubahan pendekatan pengajaran, atau penambahan aktivitas pembelajaran tambahan.
- b. Contoh penerapannya: Setelah mengetahui bahwa beberapa peserta didik kesulitan memahami kosakata baru dalam video pembelajaran, seorang guru bahasa membuat revisi dengan menambahkan terjemahan dan contoh penggunaan kosakata dalam kalimat untuk membantu pemahaman peserta didik.

4. Implementasi Revisi dan Evaluasi Kembali:

- a. Setelah melakukan revisi, materi pembelajaran dan penggunaan media diimplementasikan kembali dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, evaluasi dilakukan kembali untuk menilai apakah revisi yang telah dilakukan telah berhasil meningkatkan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran.
- b. Contoh penerapannya: Setelah melakukan revisi pada video pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran kembali, seorang guru melakukan evaluasi tambahan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap kosakata yang diajarkan dalam video tersebut.

Dengan melakukan evaluasi dan revisi secara terus-menerus, guru atau instruktur dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran serta materi pembelajaran

untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Prosedur di atas memberikan kerangka kerja umum untuk pemilihan media pembelajaran. Namun, penting untuk diingat bahwa proses pemilihan media harus disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan spesifik dari setiap situasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. (1976). *Selecting and Developing Media for Instruction*,. Westcounsin: ASTD.
- Arief S. Sadiman, dkk. (1990). *Media Pendidikan* (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya). Jakarta: CV. Rajawali
- Azhar Arsyad. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Khalilullah, M. S.Ag. MA. *Media pembelajaran bahasa Arab*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1992/1993). *Media Pengajaran*. Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Dikti Dipdikbud.
- Brown, James W, Lewis Robert B, and Harclerod, Fred F. (1983). *AV Instructional: Technology, Media, and Method*. New York: Mc. Graw-Hill Book Company.
- Degeng, I Nyoman Sudana. (1993) *Media Pendidikan*. Malang: FIP IKIP Malang.
- Fahyuni, Eni Fariyatul. 2017. *Teknologi, Informasi dan Komunikasi* (Prinsip aplikasi dalam studi pemikiran islam. Sidoarjo: Umsida Press
- Mudasir. 2015. *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jakarta: Kreasi Education.
- Nunu Mahnun. 2014. *Media dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Sadiman, Arif dkk. 2012. Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- W.S. Winkel. 2005. Psikologi Pengajaran. Media Abadi: Yogyakarta.
- Yusuf Hadi Miarso dkk. 1986. Teknologi Komunikasi Pendidikan. Rajawali: Jakarta.

BAB 8

PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Anim

8.1 Pendahuluan

Dalam era yang didominasi oleh kemajuan teknologi, perubahan dalam pendekatan pembelajaran menjadi suatu keharusan. Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam membentuk pengalaman belajar yang efektif dan memotivasi peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menjadi sebuah tantangan yang memerlukan pemahaman mendalam akan prinsip-prinsip yang mendasarinya.

Bab ini mengajak pembaca untuk menjelajahi dunia pemilihan media pembelajaran dengan fokus pada prinsip-prinsip esensial yang perlu dipahami oleh para pendidik, pengembang kurikulum, dan siapa pun yang terlibat dalam perancangan pembelajaran modern. Dalam pembahasan ini, kita akan menyelami berbagai aspek, mulai dari kesesuaian konten hingga kemungkinan interaksi yang dapat dihasilkan oleh media pembelajaran.

Mengapa Pemilihan Media Penting? Sebelum membahas lebih lanjut tentang prinsip-prinsipnya, mari kita pahami mengapa pemilihan media pembelajaran begitu penting. Media tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai pendorong motivasi, pemahaman konsep, dan keterlibatan peserta didik. Pemilihan media yang tepat dapat membedakan antara pembelajaran yang membosankan dan pembelajaran yang menginspirasi (Solviana, 2020).

Bab ini bertujuan untuk memberikan pandangan mendalam tentang prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Dari tujuan pembelajaran hingga ketersediaan dan aksesibilitas, setiap prinsip akan dijelaskan secara rinci untuk memberikan landasan yang kokoh bagi pengembangan strategi pembelajaran yang efektif.

Mari kita bersama-sama menjelajahi dunia media pembelajaran dan memahami bagaimana prinsip-prinsip ini dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital ini.



Gambar 8. 1 Ilustrasi Memilih Media Pembelajaran

Sumber : <https://karyatulisku.com/media-pembelajaran/>

8.2 Prinsip dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran merupakan langkah penting dalam merancang dan menyusun suatu program pembelajaran. Efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan dan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran yang akan di sampaikan merupakan prinsip utama dalam pemilihan media pembelajaran (Mahnun, 2012; Parlindungan, Mahardika and Yulinar, 2020). Seorang pendidik harus mampu mempertimbangkan apakah media yang digunakan sudah efektif dibandingkan dengan media lainnya. Berikut adalah beberapa prinsip yang dapat dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran:

8.2.1 Tujuan Pembelajaran

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan media pembelajaran yang selaras dengan tujuan pembelajaran merupakan langkah kritis dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif (Batubara, 2020; Wibowo, 2023). Berikut tahapan dalam pemilihan media pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran:

a. Klarifikasi Tujuan Pembelajaran

Pertama-tama, tujuan pembelajaran harus jelas dan spesifik. Pemahaman mendalam tentang apa yang ingin dicapai melalui pembelajaran akan membimbing proses pemilihan media. Apakah tujuan tersebut adalah pemahaman konsep, pengembangan keterampilan praktis, atau pencapaian pemahaman yang lebih mendalam?

b. Sesuaikan Media dengan Tujuan Pembelajaran

Pilih media yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika tujuan pembelajaran adalah memahami konsep kompleks, video atau animasi mungkin lebih efektif daripada teks tulisan panjang. Jika tujuan adalah pengembangan keterampilan praktis, simulasi atau permainan pembelajaran dapat menjadi pilihan yang lebih baik.

c. Berikan Variasi dalam Media

Kombinasikan berbagai jenis media untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang beragam. Misalnya, menyajikan informasi melalui video, diikuti dengan diskusi kelompok atau tugas proyek, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

d. Aktifkan Peserta Didik

Pilih media yang dapat mengaktifkan peserta didik secara aktif. Media interaktif, seperti simulasi, kuis online, atau platform diskusi, dapat mendorong keterlibatan peserta didik, meningkatkan pemahaman, dan memberikan umpan balik langsung.

e. Perhatikan Aspek Motivasi:

Pertimbangkan elemen motivasi dalam pemilihan media. Media yang menarik, relevan, dan menantang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

f. Evaluasi Efektivitas

Setelah penggunaan media, lakukan evaluasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Apakah peserta didik mencapai pemahaman yang diinginkan? Apakah media yang digunakan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran bukan hanya tentang memilih media yang populer atau canggih, tetapi lebih tentang memahami bagaimana media tersebut dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

8.2.2 Kesesuaian Konten

Dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan konten, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Rahmawati *et al.*, 2024). Integrasi media yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar dan memungkinkan pemahaman konsep secara lebih baik (Melati *et al.*, 2023). Berikut pertimbangan yang dapat dilakukan:

a. Visualisasi Konsep

Beberapa konsep atau ide kompleks dapat lebih mudah dipahami melalui visualisasi. Media seperti diagram, grafik, atau animasi dapat membantu merinci dan menggambarkan konsep-konsep tersebut dengan lebih jelas.

b. Penggunaan Video untuk Demonstrasi

Materi yang memerlukan demonstrasi atau contoh praktis dapat dijelaskan melalui penggunaan video. Peserta didik dapat melihat proses atau aplikasi praktis dari konsep tersebut.

c. Interaktivitas Melalui Simulasi

Materi yang melibatkan proses atau simulasi dapat disajikan melalui media interaktif. Simulasi interaktif memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dalam pemahaman konsep tertentu.

d. Pemanfaatan Audio untuk Konsep Abstrak

Konsep yang lebih abstrak atau kompleks secara teoretis dapat disampaikan melalui penggunaan audio. Misalnya, podcast atau rekaman suara dapat membantu menjelaskan konsep-konsep ini dengan lebih mendalam.

e. Penggunaan Gambar dan Ilustrasi

Konsep yang bersifat visual dapat diperkuat dengan menggunakan gambar atau ilustrasi. Ini dapat membantu peserta didik dalam mengenali pola, hubungan, atau karakteristik tertentu dari suatu materi.

f. Bermain Peran dalam Simulasi

Materi yang melibatkan situasi atau peran tertentu dapat disajikan melalui simulasi berbasis peran (Adawiah and Qomariyah, 2023). Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam peran tertentu untuk memahami konsep secara lebih menyeluruh.

g. Pembelajaran Berbasis Proyek

Materi yang lebih kompleks atau membutuhkan penerapan praktis dapat dijelaskan melalui proyek pembelajaran. Peserta didik dapat menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam proyek nyata.

h. Adaptasi untuk Gaya Pembelajaran

Pemilihan media juga harus disesuaikan dengan gaya pembelajaran peserta didik. Peserta didik yang lebih responsif terhadap visual dapat mendapatkan manfaat lebih besar dari media berbasis gambar atau video, sementara yang lebih auditif mungkin lebih memilih media berbasis audio.

8.2.3 Taraf Berpikir Siswa

Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tingkat pemikiran siswa. Lebih baik menggunakan benda-benda konkret daripada konsep abstrak. Media pembelajaran untuk siswa SD seharusnya tidak serumit yang digunakan untuk siswa SMP dan SMA. Jika kompleksitas media pembelajaran tidak disesuaikan dengan tingkat pemikiran siswa, hal itu dapat membuat mereka bingung dan kehilangan fokus pada materi pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran yang diharapkan tidak akan tercapai.

8.2.4 Fleksibilitas Media Pembelajaran

Selanjutnya, prinsip fleksibilitas juga merupakan hal yang penting. Media yang dipilih oleh guru harus memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, yang berarti dapat digunakan dalam berbagai situasi. Terkadang, selama proses pembelajaran, situasi dapat berubah yang mengakibatkan media yang awalnya dipilih tidak lagi dapat digunakan. Sebagai contoh, media pembelajaran yang memerlukan sumber listrik untuk pengoperasiannya dapat menjadi hambatan ketika terjadi pemadaman listrik secara tiba-tiba.

8.2.5 Kemudahan Penggunaan

Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh guru dan siswa. Hal ini akan membantu meminimalisir waktu yang dibutuhkan untuk memahami cara penggunaannya sehingga lebih fokus pada materi pembelajaran itu sendiri.

8.2.6 Biaya

Selain faktor efektivitas, guru juga perlu mempertimbangkan biaya media pembelajaran. Apakah biaya yang dikeluarkan sebanding dengan manfaat yang akan diperoleh siswa dari penggunaan media tersebut.

8.3 Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran menurut Heinich (1982). Heinich mengembangkan rumus ASSURE sebagai panduan untuk memilih dan merancang media pembelajaran yang efektif. ASSURE adalah singkatan dari:

1. *Analyze Learners* (Menganalisis Siswa): Pertama, guru harus menganalisis karakteristik siswa termasuk kemampuan, minat, dan gaya belajar.
2. *State Objectives* (Menyatakan Tujuan): Selanjutnya, guru harus merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik.
3. *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Materi): Setelah menetapkan tujuan, guru harus memilih metode, media, dan materi yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut, dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran.
4. *Utilize Media and Materials* (Memanfaatkan Media dan Materi): Guru harus mengimplementasikan media dan materi dalam pembelajaran secara efektif, termasuk mempersiapkan dan menggunakan media dengan baik.
5. *Require Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Siswa): Ini merupakan langkah kritis dalam memastikan pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan. Heinich menganggap partisipasi siswa sebagai elemen penting dalam memfasilitasi pemahaman yang mendalam dan retensi informasi. Siswa harus terlibat aktif dalam pembelajaran melalui interaksi dengan media, diskusi, atau

kegiatan lainnya. Beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk mengharuskan partisipasi siswa termasuk, diskusi kelompok, kegiatan berbasis proyek, simulasi dll.

6. *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Meninjau Kembali): Terakhir, guru harus mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memperbarui atau menyesuaikan pendekatan jika diperlukan. Evaluasi media pembelajaran dapat dilakukan menggunakan berbagai metode evaluasi, seperti observasi langsung, wawancara, kuesioner, dan tes. Hasil evaluasi ini dapat digunakan untuk melakukan perbaikan atau pengembangan media pembelajaran yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Dengan mengikuti langkah-langkah dalam rumus ASSURE, guru dapat memastikan bahwa media pembelajaran yang dipilih dan digunakan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan siswa.

8.4 Keuntungan Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan sejumlah keuntungan, antara lain:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Media pembelajaran yang menarik dan relevan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka lebih tertarik dan terlibat dalam materi yang disajikan.
2. Memfasilitasi Pemahaman: Media pembelajaran dapat membantu memperjelas konsep yang kompleks atau abstrak melalui representasi visual atau audio yang lebih jelas. Hal ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

3. Meningkatkan Retensi Informasi: Penggunaan media pembelajaran yang beragam, seperti gambar, video, atau animasi, dapat membantu memperkuat ingatan siswa dan meningkatkan retensi informasi.
4. Mendorong Keterampilan Berpikir Kritis: Media pembelajaran yang interaktif dan mendukung pemecahan masalah dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa, karena mereka dihadapkan pada situasi atau tantangan yang memerlukan pemikiran yang mendalam.
5. Menyesuaikan Pembelajaran dengan Gaya Belajar Siswa: Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena siswa dapat belajar dengan cara yang paling cocok dengan preferensi belajar mereka.
6. Meningkatkan Motivasi Belajar: Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa lebih terlibat dan tertarik dengan pembelajaran.
7. Menghemat Waktu: Media pembelajaran yang efektif dapat membantu menghemat waktu dalam penyampaian materi, karena dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih efisien dan menarik dibandingkan metode pengajaran konvensional.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan berbagai manfaat bagi proses pembelajaran, membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, E.R. and Qomariyah, S. (2023) 'Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten', *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), pp. 144–162.
- Batubara, H.H. (2020) 'Media pembelajaran efektif', *Semarang: Fatawa Publishing*, 3.
- Mahnun, N. (2012) 'Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)', *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).
- Melati, E. *et al.* (2023) 'Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar', *Journal on Education*, 6(1), pp. 732–741.
- Parlindungan, D.P., Mahardika, G.P. and Yulinar, D. (2020) 'Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah', in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Rahmawati, L. *et al.* (2024) 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi', *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), pp. 129–136.
- Solviana, M.D. (2020) 'Pemanfaatan teknologi pendidikan di masa pandemi Covid-19: Penggunaan gamifikasi daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung', *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), pp. 1–14.

Wibowo, H.S. (2023) *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.

BAB 9

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Ihwan Rahman Bahtiar

9.1 Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Analisis Kebutuhan sangat erat dengan media pembelajaran. Dalam konteks penelitian, penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan dalam menghasilkan inovasi media pembelajaran. Beberapa model penelitian pengembangan sendiri menempatkan analisis kebutuhan sebagai langkah awal pengembangan. Pada model ADDIE misalnya, tahapan *analysis* diisi dengan menganalisis perlunya pengembangan produk (media pembelajaran) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk (Dick dkk., 2015). Pada model lain seperti model 4D, tahapan *define* juga diisi dengan pendefinisian terkait syarat pengembangan atau tahap analisis kebutuhan (Thiagarajan dkk., 1974).

Analisis kebutuhan (*need analysis/need assessment*) menurut Nunan (2004) adalah prosedur pengumpulan informasi tentang peserta didik dan kegiatan kelas untuk merancang silabus. Dalam kasus media pembelajaran analisis kebutuhan dilakukan dalam rangka pengumpulan data tentang produk media pembelajaran yang akan dibuat. Analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran

merupakan proses sistematis dan berkelanjutan dalam menyediakan informasi yang dapat digunakan agar media pembelajaran tepat guna (Reviere dkk., 1996).

Analisis kebutuhan tidak sekedar pengumpulan data akan perlunya pengembangan media pembelajaran tetapi juga mengukur gap antara kebutuhan dengan realita yang saat ini ada. Pendapat ini mengacu pada pernyataan Altschuld & Kumar (2010) bahwa analisis kebutuhan merupakan "*... the process of determining the gap in performance between the current state and the desired state*" '*... proses menentukan kesenjangan kinerja antara saat ini dan keadaan ideal yang diharapkan*'. Dengan ditemukannya gap ini, pengembangan akan tepat sasaran dan menghindari langkah-langkah yang tidak diperlukan (Morrison dkk., 2019).

Penerapan analisis kebutuhan dalam bidang pendidikan (khususnya pembelajaran bahasa) memiliki sejarah yang panjang. Penerapan analisis kebutuhan dalam pengembangan pembelajaran bahasa pertama kali diusulkan oleh dewan kelompok Proyek Bahasa Modern Eropa sebelum 1970-an. Mereka menganalisis kompleksitas gramatikal struktur kalimat untuk merancang silabus bergradasi struktural tetapi silabus ini mendapat kritik karena tidak peduli dengan kebutuhan peserta didik sama sekali (Fatihi, 2003). Lantas kapan analisis kebutuhan mulai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran? Sampai saat ini penulis belum menemukan data pasti, meskipun demikian penggunaan analisis kebutuhan dalam media pembelajaran kemungkinan besar terjadi setelah penggunaan dalam pengembangan pembelajaran.

9.2 Analisis Kebutuhan pada Beberapa Model Pengembangan

Pada bagian sebelumnya penulis menyebutkan bahwa beberapa model pengembangan menempatkan analisis kebutuhan sebagai tahap awal pengembangan. pada bagian ini penulis tuliskan beberapa model pengembangan yang menggunakan analisis kebutuhan sebagai tahap awal pengembangan tersebut.

9.2.1 Model 4D

Model pengembangan pertama yang sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah Model 4D Thiagarajan. Sesuai namanya, pengembangan model ini dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Usman & Ibrahim, 2023). Analisis kebutuhan pada model ini dilaksanakan pada tahap *define* (pendefinisian).

Tahap *define* pada model pengembangan 4D diuraikan dengan lima langkah yaitu: *front-end analysis*, *learner analysis*, *concept analysis*, *task analysis*, dan *specifying instructional objectives* (Thiagarajan dkk., 1974). *Front-end analysis* merupakan tahapan yang dilakukan untuk memastikan masalah pembelajaran yang dihadapi sehingga menjadi alasan kuat diperlukannya pengembangan media pembelajaran. *Learner analysis* merupakan tahapan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa agar sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. *Concept analysis* dan *task analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi materi dan aktivitas pembelajaran yang akan disajikan pada media pembelajaran. Adapun *specifying instructional objectives* dilakukan untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas yang hasilnya dijadikan dasar penyusunan tes pada media pembelajaran.

9.2.2 Model ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu pengembangan yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Model pengembangan ini merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Analisis kebutuhan pada model ADDIE dilakukan pada tahap analisis sebab kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dalam tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019). Analisis kebutuhan pada model ADDIE juga dilakukan dalam rangka mencari gap antara kebutuhan media pembelajaran dengan kondisi nyata yang terjadi (Branch, 2009).

Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada target pengguna media pembelajaran. Analisis kebutuhan pada model ADDIE meliputi beberapa analisis, yaitu: 1) Analisis kinerja. Tujuan analisis ini untuk mengevaluasi kinerja media yang sedang digunakan dan mengidentifikasi potensi masalah yang muncul; 2) Analisis terhadap siswa/mahasiswa. Tujuan analisis ini untuk memahami minat dan motivasi belajar siswa/mahasiswa terhadap media pembelajaran yang ada. Hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan dan digunakan sebagai dasar atau latar belakang dalam pengembangan media pembelajaran.

9.2.3 Model Borg dan Gall

Model pengembangan lain yang sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah model Borg dan Gall. Model ini menurut Hamzah (2019) model pengembangan Borg dan Gall ini yang paling sesuai untuk diterapkan dalam dunia pengembangan. Model

pengembangan Borg and Gall mempunyai rangkaian yang relatif panjang karena terdapat sepuluh langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan rancangan produk, (4) uji coba lapangan, (5) penyempurnaan produk awal, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, serta sosialisasi, dan (10) implementasi (Maydiantoro, 2021).

Tahap analisis kebutuhan pada model pengembangan Borg dan Gall ada pada langkah penelitian dan pengumpulan data. Langkah pengumpulan data pada model Borg dan Gall sendiri meliputi kajian literatur dan observasi. Kajian pustaka dilakukan untuk mempelajari konsep atau teori yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran, sementara observasi dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran apa saja yang digunakan sebelumnya dan harapan perbaikan serta penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan (Saputra dkk., 2023).

9.2.4 Model ASSURE

Satu lagi model pengembangan yang dapat dijadikan model pengembangan media pembelajaran adalah ASSURE. Model ASSURE merupakan akronim dari *analyze*, *state objectives*, *select materials*, *utilize materials*, *require learner responses*, dan *evaluate*. Sebagaimana pada model pengembangan lainnya, akronim pada model ini menggambarkan langkah-langkah pengembangan yang dilakukan.

Model pengembangan ASSURE boleh jadi tidak sepopuler sesering model pengembangan lainnya digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Meskipun demikian, model pengembangan ini dapat

dipertimbangkan dalam usaha meneembangkan media pembelajaran sebab model ini merupakan proses integrasi penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran (Ibrahim, 2015).

Tahap analisis kebutuhan pada model ASSURE dilakukan pada langkah *analyze* (analisis peserta didik). Tahap analisi sendiri dilakukan pada model ASSURE untuk memastikan media pembelajaran yang dikembangkan efektif. Agar tujuan tersebut tercapai, tahap analisis harus mempertimbangkan tiga hal, yaitu: karakteristik umum siswa, kemampuan awal siswa, dan gaya belajar siswa (E. Smaldino dkk., 2011).

9.3 Menyusun Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Menyusun pertanyaan/pernyataan merupakan tahapan penting dalam analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan biasanya memang dilakukan melalui observasi yang menggunakan kuesioner atau angket. Setiap peneliti boleh jadi memasukkan komponen pertanyaan berbeda-beda pada kuesioner yang digunakan. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tersebut disesuaikan dengan informasi yang ingin dikumpulkan.

Dalam menyusun pertanyaan analisis kebutuhan media pembelajaran setidaknya memuat tiga aspek analisis situasi target yang diungkapkan (Hutchinson & Waters, 1987) yaitu *necessities* (kebutuhan), *lacks* (kekurangan), dan *wants* (keinginan).

Necessities merujuk pada media pembelajaran yang esensial bagi siswa, *lacks* menunjukkan kesenjangan antara media pembelajaran yang diperlukan dengan media pembelajaran yang digunakan saat ini, sedangkan *wants* adalah gambaran media pembelajaran yang diharapkan oleh siswa.

Selain aspek *necessities*, *lacks*, dan *wants* di atas, pertimbangan penting lain yang perlu dimasukkan pertanyaan analisis kebutuhan adalah gaya belajar siswa. Oleh karena itu dalam menyusun analisis kebutuhan mungkin saja kita mengolaborasikan dua model jika memang diperlukan.

Secara visual langkah melakukan observasi dalam analisis kebutuhan bisa digambarkan sebagai berikut.



Gambar 9. 1 Prosedur Penyusunan Pertanyaan Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran (sumber: pribadi)

Pada dasarnya langkah-langkah penyusunan dan pengajuan pertanyaan pada analisis kebutuhan sama dengan pengambilan data pada penelitian lainnya. Hanya saja pada saat membuat kisi-kisi dan pertanyaan pastikan kita memasukan unsur kebutuhan, kekurangan, keinginan, dan gaya belajar siswa.

Pada saat membuat kisi-kisi dan pertanyaan yang menanyakan kebutuhan (*necessities*) kita perlu mengetahui tren media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna saat ini, serta kemungkinan gaya belajar yang sesuai dengan usia penggunanya. Sedangkan pada saat menyusun pertanyaan yang menanyakan kekurangan (*lacks*), sebagian besar pertanyaan menanyakan kelemahan media pembelajaran yang digunakan

saat ini dilihat baik dari keseuaian dengan gaya belajar maupun perkembangan zaman. Sementara itu, pada saat menyusun pertanyaan yang menanayakan keinginan (*wants*), pertanyaan yang diajukan menanyakan harapan calon pengguna terhadap bentuk dan fungsi media pembelajaran yang dikembangkan.

Berikut contoh instrumen analisis kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran.

Tabel 9. 1 Contoh Instrumen Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Indikator	Pernyataan
Perpsepsi siswa terhadap mata pelajaran/mata kuliah Bahasa Arab	1. Saya merasa antusias saat mengikuti pembelajaran Bahasa Arab ☐ Ya ☐ Tidak 2. Menurut saya pelajaran Bahasa Arab sulit ☐ Ya ☐ Tidak
Kendala dalam mempelajari Bahasa Arab	3. Saya menemui kendala saat mempelajari Bahasa Arab ☐ Ya ☐ Tidak 4. Kendala yang saya hadapi pada saat pembelajaran Bahasa Arab adalah ☐ Memahami materi ☐ Menumbuhkan semangat belajar ☐ Mengakses materi ☐ Lainnya
Media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas	5. Apa media pembelajaran yang digunakan guru pada kegiatan pembelajaran Bahasa Arab? ☐ PowerPoint ☐ Buku cetak

Indikator	Pernyataan
	☐ Buku elektronik ☐ Video pembelajaran ☐ Lainnya
Kendala media pembelajaran yang digunakan guru/dosen	6. Saya kesulitan mengakses materi pelajaran melalui media pembelajaran yang digunakan guru? ☐ Ya ☐ Tidak 7. Menurut saya, media pembelajaran yang digunakan guru saat ini masih memiliki kekurangan. ☐ Ya ☐ Tidak
Kebutuhan media pembelajaran berbasis digital	8. Media pembelajaran yang saya inginkan untuk mempermudah pembelajaran Bahasa Arab adalah ... ☐ Buku elektronik ☐ Video pembelajaran ☐ Aplikasi android (<i>mobile</i>) ☐ Lainnya 9. Bagaimana bentuk penyajian materi yang paling Anda sukai? ☐ Audio ☐ Visual (Teks dan gambar) ☐ Audio Visual ☐ Lainnya
Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	10. Saya memahami pembelajaran Bahasa Arab dengan media yang digunakan guru saat ini. ☐ Ya ☐ Tidak
Kebutuhan pengembangan	11. Saya merasa media pembelajaran yang digunakan guru saat ini sudah

Indikator	Pernyataan
media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi android	cukup untuk menunjang pembelajaran Bahasa Arab. ☐ Ya ☐ Tidak
Peluang penggunaan media pembelajaran Bahasa arab berbasis aplikasi android	12. Saya memiliki gawai yang memungkinkan digunakan untuk mengakses aplikasi pembelajaran. ☐ Ya ☐ Tidak 13. Saya terbiasa menggunakan gawai untuk mencari materi tambahan pembelajaran. ☐ Ya ☐ Tidak
Pernyataan siswa terhadap gaya belajar	14. Saya lebih suka ☐ Membaca daripada dibacakan ☐ Mendengar daripada membaca ☐ Menggunakan model dan praktek atau praktikum 15. Untuk mengisi waktu luang, saya lebih suka ☐ Menonton televisi atau menyaksikan pertunjukan ☐ Mendengarkan radio, musik atau membaca ☐ Melakukan permainan atau bekerja menggunakan tangan

DAFTAR PUSTAKA

- Altschuld, J. W., & Kumar, D. D. (2010). Needs assessment: An overview. Dalam *Needs Assessment: An Overview*. <https://doi.org/10.4135/9781452256795>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: the ADDIE approach*. Springer. <https://swbplus.bsz-bw.de/bsz313721629inh.htm>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). The Systematic Design of Instruction - The Eight Edition. *Educational Technology Research and Development*.
- E. Smaldino, S., L. Lowther, D., & D. Russell, J. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Kencana Prenada Media Group.
- Fatihi, A. R. (2003). The Role of Needs Analysis in ESL Program Design. *SOUTH ASIAN LANGUAGE REVIEW*, XIII.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Literasi Nusantara.
- Hutchinson, T., & Waters, A. (1987). English for specific purposes: a learning-centred approach. Dalam *New directions in language teaching CN - PE1128.A2 H88 1987*. Cambridge University Press.
- Ibrahim, A. A. (2015). *Comparative Analysis between System Approach, Kemp, and ASSURE Instructional Design Models*.

- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (Jpppi)*, 1(2).
- Morrison, G. R., Ross, S. M., Morrison, J. R., & Kalman, H. K. (2019). *Designing effective instruction* (Eighth edi). Wiley.
- Nunan, D. (2004). Syllabus design. Dalam *Language teaching* (Nachdr.). Oxford Univ. Press.
- Reviere, R., Berkowitz, S., Carter, C. C., & Ferguson, C. G. (1996). Needs Assessment: A Creative and Practical Guide for Social Scientists Taylor. *Washington: Taylor & Francis*.
- Saputra, *Noviardi, Karwono, K., Muhfahroyin, M., & Sari, A. P. P. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN EKOSISTEM BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MODEL BORG DAN GALL. *BIOLOVA*, 4(1). <https://doi.org/10.24127/biolova.v4i1.3375>
- Thiagarajan, S. S., Semmel, D., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children A sourcebook*. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Usman, J., & Ibrahim, L. (2023). Augmenting the Quality of Acehese Knowledge-Based EFL Material through a 4D Model. *Studies in English Language and Education*, 10(3), 1342–1357. <https://doi.org/10.24815/siele.v10i3.29782>

BAB 10

MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Stevani Caroline

10.1 Pengantar

Peran pendidikan sangat penting dalam pembentukan individu, masyarakat, dan bangsa secara keseluruhan. Pendidikan memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari dan di tempat kerja. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan keterampilan seperti berpikir kritis, berkomunikasi dengan efektif, dan berkolaborasi dengan orang lain. Pendidikan memberdayakan individu untuk meraih potensinya secara penuh dan mencapai tujuan hidupnya dengan lebih baik. Pendidikan dapat mengurangi kesenjangan sosial dan ekonomi dengan memberikan kesempatan yang sama bagi semua individu untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan membantu dalam membentuk warga negara yang sadar akan hak dan kewajibannya, serta memiliki pemahaman yang mendalam tentang demokrasi dan nilai-nilai kemanusiaan. Pendidikan memiliki peran penting dalam mempromosikan perubahan sosial positif dengan mendidik individu tentang isu-isu seperti hak asasi manusia, keberlanjutan lingkungan, dan perdamaian. Pendidikan juga berkaitan erat dengan pembangunan ekonomi karena individu yang terdidik cenderung memiliki lebih banyak peluang untuk

mendapatkan pekerjaan yang lebih baik dan memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap pertumbuhan ekonomi.

Dengan demikian, pendidikan memainkan peran kunci dalam membentuk masa depan yang lebih baik bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Pembelajaran abad ke-21 menekankan pengembangan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman saat ini dan masa depan. Beberapa karakteristik pembelajaran abad ke-21 Fokus pada pengembangan keterampilan seperti pemikiran kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, pemecahan masalah, dan keterampilan interpersonal. Integrasi teknologi untuk meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Ini mencakup penggunaan platform pembelajaran online, aplikasi mobile, dan alat-alat digital lainnya. Selain itu Pembelajaran Berbasis Proyek menjadi karakteristik pembelajaran abad 21 yang memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui proyek-proyek yang menantang, menekankan pada penerapan pengetahuan dalam konteks nyata dan mempromosikan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Kolaborasi dan Komunikasi mendorong kerja sama antar peserta didik dalam memecahkan masalah, berbagi ide, dan menciptakan solusi bersama. Komunikasi efektif juga ditekankan melalui diskusi, presentasi, dan kolaborasi online. Pemikiran Kritis dan Refleksi Mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemikiran kritis, mengajukan pertanyaan yang relevan, mengevaluasi informasi, dan merenungkan pengalaman pembelajaran mereka. Inklusivitas dan Keadilan Memastikan bahwa semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap pendidikan berkualitas, tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, atau kebutuhan khusus.

Pembelajaran abad ke-21 bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar sukses dalam dunia yang terus berubah dan menuntut keterampilan dan pengetahuan yang berbeda dari generasi sebelumnya.

Seiring berkembangnya teknologi pembelajaran, peranan media menjadi sangat penting. Aplikasi media pembelajaran merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang berwujud media elektronik atau mesin pembelajaran lainnya adalah upaya strategis dalam mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi faktor penting terlaksananya pembelajaran, kegiatan pembelajaran diharapkan mengurangi menggunakan metoda ceramah dengan mengimbangi dengan pembelajaran berbasis media. Dengan demikian dari definisi-definisi di atas. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting karena dapat mempengaruhi minat, perhatian, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Sebuah pengantar yang baik dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih lanjut. Ini juga memberikan gambaran tentang apa yang akan dipelajari, mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari, dan mengklarifikasi tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pengantar yang efektif dapat menjadi fondasi yang kuat untuk proses pembelajaran yang berlangsung.

10.2 Pengertian Desain Media Pembelajaran

Menurut Purwanto (2011:84), manusia membutuhkan waktu yang sangat lama hingga menjadi manusia dewasa, dalam proses tersebut belajar menjadi bagian penting. Proses belajar dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun berada dan tidak mengenal ruang dan waktu. Proses pembelajaran yang optimal dapat dicapai bila adanya interaksi antara guru dan murid atau antara fasilitator dengan peserta.

Munadi (2013:7) mengungkapkan bahwa kegiatan belajar yang efektif dan efisien dapat terlaksana di dalam lingkungan belajar yang kondusif dengan media pembelajaran yang berperan dalam menyampaikan dan menyalurkan inti materi pelajaran secara terencana. Arsyad (2014: 4), menyampaikan bahwa media pendidikan merupakan bagian dari sumber kegiatan belajar atau bentuk fisik yang didalamnya terdapat materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

Pengertian Desain media pembelajaran adalah proses merancang dan mengembangkan berbagai jenis media, seperti gambar, video, audio, dan interaktif, untuk mendukung proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan retensi materi pembelajaran serta memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

10.3 Proses Pengembangan Media

Pengembangan media adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dihasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Kegiatan pengembangan meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.

Ada beberapa model pengembangan yang bisa digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran, yaitu:

- 1) ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) Model ADDIE merupakan salah satu model yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016). Langkah-langkah dalam pengembangan produknya, model ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Model ini banyak digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran

seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

- 2) RnD versi Borg and Gall Penelitian pengembangan versi Borg and Gall dalam prosesnya terdapat 10 tahapan, tetapi penelitian diperbolehkan melakukan sampai 9 tahapan. Tahapan ini di ringkas menjadi 4 langkah yaitu pendahuluan, Pengembangan, uji lapangan, dan Diseminasi. Pada tahap pendahuluan meliputi analisis kebutuhan. Tahapan ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa agar media yang digunakan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Selanjutnya perencanaan penelitian meliputi merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan
- 3) Model Pengembangan 4D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).
- 4) Model Pengembangan ASSURE Model pengembangan yang didesain untuk membantu guru dalam memanfaatkan media dengan memadukan jenis media untuk kepentingan pembelajaran didalam kelas. Model pengembangan ini memadukan penggunaan teknologi dan media.

10.4 Tahapan Mendesain Media Pembelajaran

Desain media pembelajaran melibatkan pembuatan materi-materi yang menarik dan efektif untuk tujuan pendidikan. Berikut adalah langkah-langkah dasar yang perlu dipertimbangkan:

- a. Identifikasi Tujuan Pembelajaran: Tentukan apa yang ingin Anda capai atau pahami oleh para pembelajar pada akhir pengalaman pembelajaran.

- b. Pahami Audiens: Ketahui demografi audiens Anda, pengetahuan sebelumnya, dan preferensi pembelajaran mereka.
- c. Pilih Format Media: Pilih format media yang sesuai seperti teks, gambar, video, simulasi interaktif, atau realitas virtual berdasarkan konten dan audiens.
- d. Buat Konten yang Menarik: Kembangkan konten yang jelas, ringkas, dan menarik, dengan menggabungkan elemen multimedia untuk meningkatkan pembelajaran.
- e. Elemen Interaktif: Sertakan elemen-elemen interaktif seperti kuis, latihan, atau diskusi untuk mendorong pembelajaran aktif dan retensi.
- f. Aksesibilitas: Pastikan aksesibilitas bagi semua pembelajar, termasuk mereka yang memiliki disabilitas, dengan menyediakan format alternatif dan fitur seperti caption tertutup dan pembaca layar.
- g. Pengalaman Pengguna: Desain antarmuka yang ramah pengguna yang intuitif dan mudah dinavigasi, mempertimbangkan faktor-faktor seperti tata letak, tipografi, dan skema warna.
- h. Umpan Balik dan Penilaian: Sertakan mekanisme untuk memberikan umpan balik dan menilai kemajuan pembelajar sepanjang pengalaman pembelajaran.
- i. Peningkatan Iteratif: Evaluasi dan perbaiki terus-menerus media pembelajaran berdasarkan umpan balik pengguna dan data kinerja.
- j. Distribusi: Tentukan bagaimana media pembelajaran akan didistribusikan dan diakses oleh pembelajar, baik melalui platform online, aplikasi seluler, atau materi fisik.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, Anda dapat merancang media pembelajaran yang efektif dalam menarik minat pembelajar dan memfasilitasi pemahaman serta retensi materi.

Tahapan mendesain media pembelajaran meliputi:

- a. Analisis kebutuhan: Memahami tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan disampaikan.
- b. Perencanaan: Menentukan strategi pembelajaran dan memilih media yang sesuai.
- c. Pengembangan: Pembuatan konten media pembelajaran sesuai dengan tujuan dan strategi yang telah ditetapkan.
- d. Evaluasi: Mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berdasarkan respons peserta didik dan hasil pembelajaran.
- e. Revisi: Memperbaiki dan memperbarui media pembelajaran berdasarkan umpan balik dan evaluasi yang diperoleh.

Setiap tahapan ini penting untuk memastikan media pembelajaran yang dihasilkan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

10.5 Penerapan Desain Media Pembelajaran

Penenerapan desain media pembelajaran melibatkan langkah-langkah berikut:

- a. Persiapan: Memastikan semua perangkat dan materi pembelajaran tersedia dan siap untuk digunakan.
- b. Penggunaan media: Menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media yang telah dirancang, baik itu dalam bentuk presentasi, video, simulasi, atau media lainnya.
- c. Fasilitasi: Memandu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran dan memberikan bimbingan atau dukungan jika diperlukan.
- d. Interaksi: Mendorong interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran dan sesama peserta didik untuk memperdalam pemahaman materi.
- e. Evaluasi: Melakukan evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

- f. Penyesuaian: Mengadaptasi atau memperbaiki media pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik yang diperoleh.

Implementasi desain media pembelajaran memerlukan perhatian terhadap berbagai aspek, termasuk penggunaan teknologi, interaksi antara peserta didik, dan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai contoh, desain pembelajaran untuk materi Journal Khusus pada Laporan Keuangan Perusahaan Dagang. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Analisis Kebutuhan: Identifikasi tujuan pembelajaran (misalnya, mampu menyusun journal khusus perusahaan dagang, serta karakteristik peserta didik (misalnya, tingkat pengetahuan mereka tentang Journal Khusus).
2. Perencanaan: Pilih strategi pembelajaran yang sesuai, seperti penggunaan gambar, video, dan aktivitas interaktif. Tentukan media pembelajaran yang akan digunakan, seperti presentasi PowerPoint, video tutorial, dan aplikasi simulasi penyusunan journal
3. Pengembangan : Buatlah konten pembelajaran yang mencakup pemahaman journal khusus. Desain media pembelajaran termasuk game digital dengan langkah-langkah permainan.
4. Evaluasi: Setelah media pembelajaran selesai dibuat, uji coba kepada sekelompok peserta didik untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi. Gunakan pertanyaan sederhana atau kuis untuk mengukur pemahaman mereka.
5. Revisi: Berdasarkan umpan balik dari uji coba, perbarui dan perbaiki konten pembelajaran jika diperlukan. Pastikan bahwa media pembelajaran mudah dipahami dan efektif dalam mengkomunikasikan konsep geometri segitiga.
6. Implementasi: Gunakan media pembelajaran tersebut dalam sesi pembelajaran di kelas. Ajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar menggunakan media tersebut.

7. Evaluasi Lanjutan: Setelah implementasi, lakukan evaluasi lanjutan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Gunakan hasil evaluasi ini untuk perbaikan di masa depan.

Dengan langkah-langkah tersebut, desain pembelajaran dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

10.6 Contoh Pengembangan Media Interaktif

Board Game Flippity

Permainan ini adalah papan berbasis simulasi tentang pengelolaan keuangan perusahaan dagang. *Board Game "Asyiikounting"* dirancang dengan menggunakan aplikasi Flippity. Permainan dapat di akses di link berikut ini : <https://www.flippity.net/bg.php?k=1nLEQy6zLMYWdSiHFqbbyw85xYNLqsHqmOSVDiNl3Q2g>

Desain komponen board game "Asyiikounting" ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 10. 1 Komponen Desain "Asyiikounting" Board Game

No	Komponen	Keterangan
1	Game Board	45 petak
2	Pion	8 pemain
3	Dadu	1
4	Kartu	5 kartu
5	Instruksi Permainan	1
6	Lembar Jawaban Pertanyaan	2 Lembar
7	Lembar Jurnal Khusus	5 Kolom Jurnal, terdiri dari Jurnal Penerimaan Kas, Jurnal

No	Komponen	Keterangan
		Penjualan, Jurnal Pengeluaran Kas, Jurnal Pembelian, Jurnal Khusus.

Penjelasan dari setiap komponen “Asyiikounting Board Game” adalah sebagai berikut:

1) Board Game

Papan permainan adalah lapangan bermain yang akan dijelajahi pemain selama pertandingan. Di papan permainan ini, ada 43 bidang tugas yang bisa diselesaikan oleh pemain, terdiri dari plot kuning (Pertanyaan), plot biru ,putih, hijau, merah, orange (transaksi), plot ungu (Kartu Pertanyaan), plot bonus, plot zonk; plot MULAI;dan plot SELESAI.



Gambar 10. 1 Desain “Asyiikounting” Board Game

2) Pion

Bidak adalah perwakilan pemain yang dijalankan oleh pemain di papan permainan. Bidak dibuat dalam bentuk Karakter orang (Perempuan dan Wanita).



Gambar 10. 2 Pion “Asyiik Ounting” Board Game

3) Dadu

Dadu berfungsi untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil pemain selama permainan.

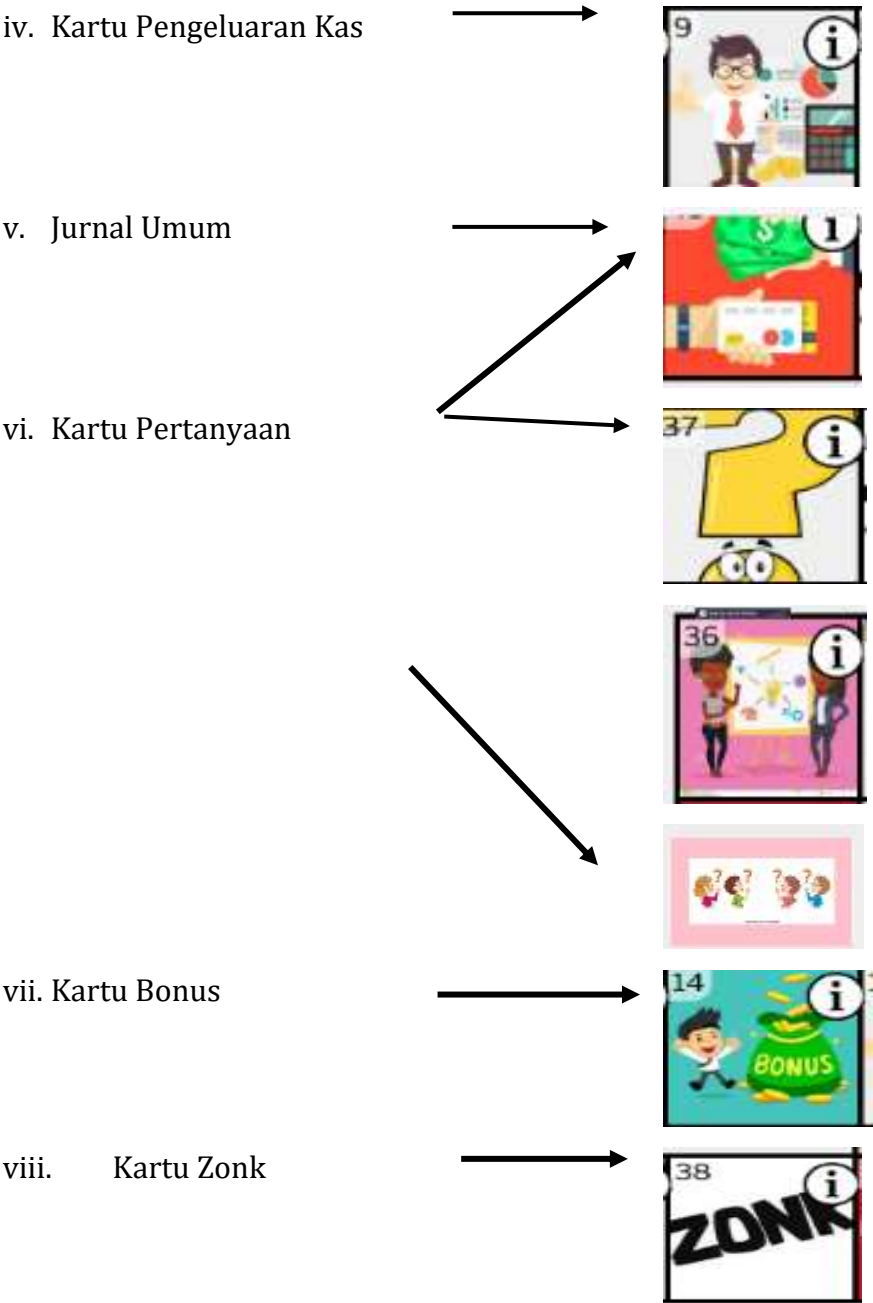


Gambar 10. 3 Dadu “Asyiikounting” Board Game (lihat yang dilingkar)

4) Kartu

Kartu yang digunakan terdiri dari:

- i. Kartu Transaksi Penjualan →
- ii. Kartu Transaksi Penerimaan Kas →
- iii. Kartu Pembelian →



Gambar 10. 4 Kartu “Asyiikounting” Board Game

5) Instruksi Permainan

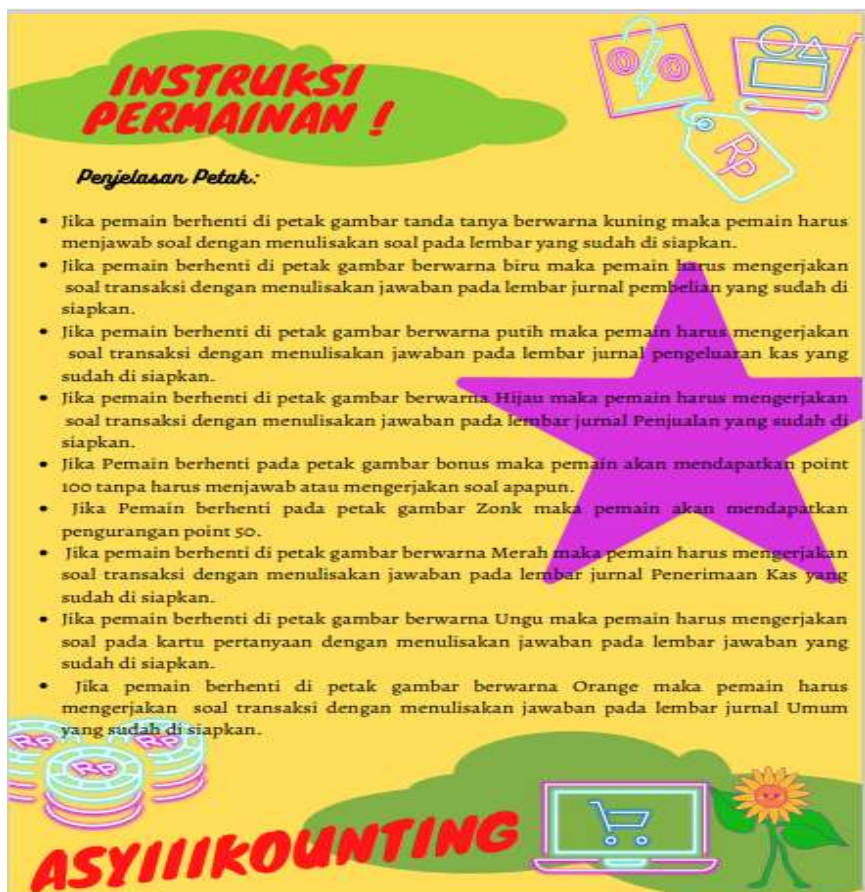
Instruksi permainan adalah selembaar aturan dan penjelasan dari game yang harus dibaca dan diikuti pemain agar game tersebut bisa berjalan dengan lancar.



Gambar 10. 5 Instruksi Permainan “Asyiikounting” Board Game



Gambar 10. 6 Instruksi Permainan “Asyiiikounting” Board Game



Gambar 10. 7 Instruksi Permainan “Asyiiikounting” Board Game

6) Lembar Jawaban

Kunci jawaban adalah lembar yang berisi jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam game ini. Kunci jawaban digunakan untuk memeriksa kebenaran jawaban yang disebutkan oleh permainan.



Gambar 10. 8 Lembar Jawaban “Asyikounting” Board Game

7) Lembar Jurnal

Lembar pencatatan adalah jurnal khusus yang digunakan pemain untuk mencatat setiap transaksi yang terkait.



Gambar 10. 9 Lembar Jurnal Khusus “Asyikounting” Board Game



d. Jurnal Pengeluaran Kas

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit			Kredit	
				Serba-Serbi	Pembelian	Utang Usaha	Potongan Pembelian	Kas

e. Jurnal Umum

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit (Rp)	Kredit (Rp)

Gambar 10. 10 Lembar Jurnal Khusus “Asyiikounting” Board Game

a) Merancang Aturan Permainan

Aturan permainan dirancang sebagai panduan bagi siswa untuk memainkan permainan *board game* “Asyiikounting”. Desain aturan permainan untuk media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1) Pemain

Pemainnya terdiri dari 2-8 orang.

2) Tujuan

Siswa mampu mengelola perusahaan dagang dan mampu mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal khusus dengan mendapatkan Point Tertinggi pada akhir permainan.

3) Persiapan Permainan

a) Pemain sebelumnya membaca aturan main.

b) Link Board Game di berikan kepada siswa.

4) Setiap pemain memilih pion untuk dimainkan.

5) Urutan pemain ditentukan dengan melakukan pelemparan dadu. Pemain yang mendapat jumlah dadu terbesar akan bermain pertama, pemain yang mendapat angka terbesar kedua akan memainkan urutan berikutnya, dan seterusnya.

6) Satu set lembar pencatatan dibagikan ke setiap pemain. Lembar pencatatan terdiri dari 5 lembar jurnal khusus.

7) Penerapan Permainan

a) Tempatkan semua bagian di petak awal MULAI.

b) Klik dadu untuk dapat mengetahui berapa jumlah langkah yang akan diambil.

c) Jalankan pion dengan jumlah dadu yang muncul.

d) Lakukan instruksi yang ada kotak tempat pion berhenti. Setelah menjalankan instruksi dengan benar, permainan bisa dilanjutkan pada pemain berikutnya.

e) Pemain diharuskan mencatat setiap transaksi bisnis yang dilakukan selama permainan ke dalam Lembar Pencatatan Jurnal Khusus yang telah disediakan. Pencatatan dilakukan secara kronologis sesuai dengan tanggal transaksi yang tertera di papan permainan.

- i. Jika pemain berhenti di petak gambar tanda tanya berwarna kuning maka pemain harus menjawab soal dengan menuliskan jawaban pada lembar yang sudah di siapkan.
- ii. Jika pemain berhenti di petak gambar berwarna biru maka pemain harus mengerjakan soal transaksi dengan menuliskan jawaban pada lembar jurnal pembelian yang sudah di siapkan.
- iii. Jika pemain berhenti di petak gambar berwarna putih maka pemain harus mengerjakan soal transaksi dengan menuliskan jawaban pada lembar jurnal pengeluaran kas yang sudah di siapkan.
- iv. Jika pemain berhenti di petak gambar berwarna Hijau maka pemain harus mengerjakan soal transaksi dengan menuliskan jawaban pada lembar jurnal Penjualan yang sudah di siapkan.
- v. Jika Pemain berhenti pada petak gambar bonus maka pemain akan mendapatkan point 100 tanpa harus menjawab atau mengerjakan soal apapun.
- vi. Jika Pemain berhenti pada petak gambar Zonk maka pemain akan mendapatkan pengurangan point 50.
- vii. Jika pemain berhenti di petak gambar berwarna Merah maka pemain harus mengerjakan soal transaksi dengan menuliskan jawaban pada lembar jurnal Penerimaan Kas yang sudah di siapkan.
- viii. Jika pemain berhenti di petak gambar berwarna Ungu maka pemain harus mengerjakan soal pada kartu pertanyaan dengan menuliskan jawaban pada lembar jawaban yang sudah di siapkan.
- ix. Jika pemain berhenti di petak gambar berwarna Orange maka pemain harus mengerjakan soal transaksi dengan menuliskan jawaban pada lembar jurnal Umum yang sudah di siapkan.

- f) Jawaban yang benar akan mendapatkan point 100. Jika jawaban salah maka tidak mendapatkan point.
- g) Permainan berakhir ketika semua pemain telah mencapai garis finis. PEMENANG adalah pemain yang memiliki jumlah poin tertinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). Media visual untuk pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyatiningsih, E. 2016. pengembangan-model-pembelajaran. jurnal Ekuitas Volume 11 Nomor 2 Maret , 269-291.*
- Munadi, Yudhi. (2013). Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi.
- Purwanto, M. Ngalm. (2006) Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

BAB 11

MEMPRODUKSI MEDIA PEMBELAJARAN

11.1 Pendahuluan

Dalam memproduksi sebuah media pembelajaran matematika kita dapat menggunakan alat dan bahan sederhana yang biasa kita temukan di sekitar lingkungan kita bahkan dengan memanfaatkan limbah yang ada di sekitar kita sehingga dapat dijangkau dimana biaya yang dikeluarkan lebih murah. Dengan adanya Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu seorang pengajar ketika melaksanakan proses pembelajaran dengan tujuan dapat menstimulus peserta didik agar mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih aktif disamping itu juga dapat berdampak dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan atau motivasi belajar peserta didik di dalam kelas lebih baik atau meningkat.

Cara memproduksi media pembelajaran kita harus melihat terlebih dahulu tujuan dari media yang akan dikembangkan sehingga dalam memproduksi dan menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran yang dikembangkan tersebut. Secara umum berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam memproduksi media pembelajaran yaitu:

1. Menyelidiki tujuan serta kompetensi yang akan dicapai dengan media pembelajaran tersebut.

2. Menentukan jenis media pembelajaran yang akan dibuat atau dikembangkan.
3. Membentuk desain media pembelajaran atau bahkan menyusun story boardnya apabila berbantuan komputer. Media pembelajaran dirancang sedemikian rupa, agar dalam pengembangannya terlihat menarik dari segi penampilan, dan mudah dalam penggunaannya.
4. Menyiapkan materi, alat dan bahan yang diperlukan. Alat serta bahan yang diharapkan sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang akan dikembangkan.
5. Menguji coba media pembelajaran yang telah dibuat. Uji coba media pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kinerja dari media pembelajaran yang telah didesain dan dikembangkan. Disamping itu tidak menutup kemungkinan juga dilaksanakan penilaian oleh ahli (validasi produk media pembelajaran).
6. Menyempurnakan media pembelajaran atau bagian tertentu dari komponen media pembelajaran apabila hasil dari uji coba dan atau validasi kepada ahli untuk dinilai apakah terdapat kekurangan dari media yang telah dikembangkan. Selanjutnya dilakukan suatu penyempurnaan media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan media pembelajaran tersebut dikembangkan.
7. Mengevaluasi kembali media pembelajaran yang sudah diperbaiki. Berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba maka dilakukan penilaian tentang kelayakan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran membentuk media pembelajaran sesuai dengan rancangan (desain).

Setelah semua tahap selesai dilaksanakan, alat serta bahan pendukung juga sudah tersedia, maka langkah selanjutnya yaitu memproduksi media pembelajaran dengan menggunakan rancangan yang ada untuk diproduksi lebih luas.

Secara singkat langkah-langkah umum dalam memproduksi media pembelajaran tersebut dapat digambarkan sebagai berikut (1) menganalisis kebutuhan baik alat maupun bahan yang perlukan, (2) pemilihan topik atau materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran, (3) penyusunan garis besar isi atau materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran, (4) penulisan naskah materi dari media pembelajaran yang dikembangkan, (5) memproduksi media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah di rencanakan, (6) mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan (7) revisi serta pengemasan.

11.2 Langkah-langkah Merancang Media Pembelajaran

Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan ketika akan memproduksi Media Pembelajaran dan alat Peraga, yaitu:

1. Membuat sebuah ide/gagasan/pemikiran.
2. Menganalisis kebutuhan alat dan bahan yang diperlukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa.
3. Merumuskan tujuan pengembangan media pembelajaran.
4. Menentukan bentuk dan kerangka isi bahan atau materi pelajaran.
5. Menentukan jenis dan bentuk media yang akan dikembangkan.
6. Menentukan perlakuan serta partisipasi siswa dalam pengembangan media pembelajaran.
7. Membuat desain atau sketsa atau story board.
8. Pemilihan bahan dan alat yang akan digunakan.

11.3 Desain Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan Tips yang dapat dilakukan untuk membuat media pembelajaran yang baik, yaitu:

1. Buat sederhana.
2. Persiapkan alat dan bahan sendiri.
3. Sesuai dengan media pembelajaran.
4. Desain materi pembelajaran dengan kreatif.

5. Selalu beri informasi cara mengakses media pembelajaran.

Beberapa hal yang sebaiknya diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran adalah suatu tujuan kegiatan pembelajaran, efektivitas media pembelajaran dalam menunjang kegiatan proses pembelajaran di kelas, kemampuan para peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran, adanya sarana dan prasarana yang mendukung dalam pemanfaatan media pembelajaran, kualitas dari produk media yang di produksi, jumlah biaya yang dibutuhkan dalam memproduksi media pembelajaran, dan alokasi waktu yang tersedia dan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

11.4 Contoh Pengembangan Media Pembelajaran

Berikut adalah beberapa contoh pengembangan media pembelajaran sederhana matematika yang dapat dikembangkan berupa alat peraga manipulatif.

A. Dakota

Nama Dakota merupakan sebuah singkatan dari dakuan matematika. Dakuan adalah sebuah permainan yang dilakukan oleh anak-anak Banjar. Pada alat peraga DAKUTA, konsep permainan dakuan dikombinasi dengan materi pelajaran matematika dalam proses pembelajaran materi FPB dan KPK pada siswa di kelas.



Gambar 11. 1 Dakota

Alat dan Bahan

1. Kawat
2. Bor
3. Gergaji atau Cutter
4. Penggaris
5. Spidol
6. Lem Aibon
7. Amplas
8. Cat atau PiloX
9. Karton
10. Karton Duplex atau Tripleks atau Styrofoam
11. Selotip dan Double tip
12. Pita dan slinger (untuk hiasan)
13. Kancing Baju atau Biji-Bijian (Buah Srikaya,dll)
14. Kalender bekas (untuk label Nomor dan Nama "DAKUTA")
15. Aqua gelas (bekas) atau Mangkuk agar-agar (plastik)

Cara Pembuatan

1. Siapkan sebuah wadah yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 70cm x 50cm berbahan karton duplex atau triplek atau Styrofoam. Setelah itu ukur dengan menggunakan sebuah penggaris dan berilah tanda dengan menggunakan spidol, kemudian silahkan dipotong dengan rapi dengan menggunakan cutter atau gergaji.
2. Setelah terlihat rapi dan halus atau sudah dilakukan pengamplasan triplek selanjutnya dipiloX atau di cat dengan warna putih. Selanjutnya dijemur sebentar ditunggu hingga kering. Kemudian tempel beberapa karton warna agar tampilannya terlihat lebih menarik di triplek tersebut dengan menggunakan Lem Aibon.
3. Selanjutnya susunlah mangkuk kecil yang telah disiapkan sebanyak 24 buah. Dengan pola 3 baris yang sejajar, dimana pada setiap baris berisi 8 mangkuk, kemudian ditempel yang rapi dengan menggunakan lem atau dibor serta diikat dengan menggunakan kawat. Dua mangkuk yang berada pada

- sebelah kiri dan kanan berfungsi untuk wadah biji.
4. Apabila seluruh mangkok sudah tertempel maka diberi label dengan nomor dari kalender bekas angka 1-24, pada bagian paling atas ditulis dengan nama "DAKUTA" Dakuan Matematika pada materi FPB dan KPK dengan menggunakan kalender bekas atau karton dan Spidol. Kemudian hias dakon yang telah tersusun dengan menggunakan pita dan slinger.
 5. Untuk biji-bijian dibuat 2 - 3 kumpulan biji dengan diberi warna yang berbeda (1) Putih, (2) Hitam, (3) Merah atau warna lain. Selain itu juga bisa dengan menggunakan kancing baju warna- warni dengan jumlah secukupnya.
 6. Bor pada 2 bagian sisi samping triplex kemudian diikat menggunakan pita/tali agar DAKUTA dapat digantung.

B. Jam Sudut

Media pembelajaran Jam Sudut dapat digunakan dalam mempelajari materi geometri yaitu sudut. Disamping itu juga dapat digunakan untuk mempelajari materi tentang waktu.



Gambar 11. 2 Jam Sudut

Alat dan Bahan

1. Kertas karton
2. Styrofoam
3. Double tip

4. Lem castol
5. Spidol
6. Busur untuk mengukur sudut
7. Mesin jam yang sudah tidak dipakai lagi

Cara Pembuatan

1. Tahap pertama yang dilakukan yaitu potong Styrofoam menjadi sebuah bentuk persegi agar dapat dijadikan sebagai alas
2. Buatlah dua buah lingkaran dengan ukuran yang berbeda, 1 lingkaran berukuran kecil dan 1 lingkaran berukuran besar
3. Lukislah bentuk lingkaran kecil sampai menyerupai bentuk sebuah jam
4. Tuliskan besar sudut pada lingkaran yang berukuran besar dengan bantuan menggunakan busur derajat (pengukur sudut)
5. Tempelkan mesin jam yang masih hidup pada styrofoam persegi dengan menggunakan lem.
6. Susun kedua lingkaran dengan cara tempelkan lingkaran yang berukuran besar pada bagian bawah dan di atasnya lingkaran yang berukuran kecil secara berurutan
7. Beri lingkaran pada bagian tengah lingkaran tersebut agar dapat digunakan untuk memasukkan jarum jam pada mesin jam yang telah terpasang.

C. Bola Statistik

Media pembelajaran Bola Statistika digunakan untuk mempelajari materi pada proses pembelajaran statistika.



Gambar 11. 3 Bola Statistik

Alat dan Bahan

1. Gergaji
2. Pensil
3. Penggaris
4. Gunting
5. Kuas
6. Palu
7. Triplek (60×20 cm) 1 buah
8. Kayu (60 × 8 × 3 cm) 4 buah
9. Kayu (20 × 4 × 3 cm) 2 buah
10. Cat kayu (warna merah muda)
11. Lis almunium
12. Lem fox kuning (1ons)
13. Paku
14. Amplas
15. Bola mainan(35 buah)
16. Kain flanel

Cara Pembuatan

1. Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan
2. Haluskan permukaan triplek dengan menggunakan amplas.
3. Potong triplek dengan menggunakan gergaji sehingga diperoleh ukuran 60 × 20 cm (1 buah) nantinya

- potongan ini sebagai alas besarnya.
4. Potong kayu dengan menggunakan gergaji sehingga berukuran 60×8 cm (sebanyak 4 buah), dan berukuran 20×4 cm sebagai tiang penyangga pada alas bola.
 5. Gabungkan semua potongan yang telah dibuat sehingga menjadi sebuah alas.
 6. Lubangi pada bagian alas bola agar dapat digunakan untuk memasukkan lis almunium, selanjutnya dipasang lis alumunium pada bagian alas bola.
 7. Lubangi bola pada dua sisi sejajar lalu masukkan bola pada lis almunium.

DAFTAR PUSTAKA

- Error! Reference source not found.**Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Gavamedia.
- Error! No bookmark name given.**Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013* (1st ed.). Ghalia Indonesia.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014: SD Kelas 1*. Jakarta: Kemendikbud. Kemendikbud.
- Nugroho, T. (2013). *Pendekatan Scientific, Model dan Strategi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*.

BAB 12

MEMANFAATKAN DAN MENGELOLA MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Mohammad Annas

12.1 Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dimaksudkan sebagai alat atau segala sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keunggulan peserta didik dalam proses belajar. Ini bisa berupa bahan cetak, teks, objek nyata, audio, visual, video, Internet, dan berbagai media interaktif lainnya. Secara lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien (Sanni *et al.*, 2024). Media pembelajaran juga bisa didefinisikan sebagai segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan memperjelas pelajaran. Ada juga definisi lain yang menyebutkan media pembelajaran sebagai segala bentuk media yang membawa pesan atau informasi bertujuan pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran adalah segala alat dan bahan dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan buku. Dalam konteks kegiatan pendidikan, media pembelajaran dapat menyampaikan informasi dan pemahaman secara efektif dan efisien (Magzymov *et al.*, 2022). Dengan

demikian, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat membantu mengarahkan pembelajaran menjadi proses yang lebih interaktif, secara ilmiah, dan efektif. Berikut adalah beberapa contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai tingkat pendidikan:

12.1.1 Media Sederhana

1. Gambar: Gambar bisa digunakan untuk membantu siswa memahami konsep atau penjelasan yang rumit. Misalnya, gambar alat mesin untuk memahami proses produksi.
2. Gambar Jadi: Siswa membuat gambar sendiri berdasarkan instruksi atau kesimpulan dari pelajaran.
3. Gambar Garis (Sketsa): Siswa menggunakan gambar garis untuk menggambarkan objek atau ide.
4. Peta dan Globe: Gambar peta atau bumi untuk memahami geografi atau konsep lingkungan.
5. Relia: Siswa menciptakan model atau relia dari benda-benda tertentu untuk memahami proses atau prinsipnya.
6. Media Audiovisual
7. Video: Video yang menjelaskan proses atau konsep yang rumit dapat membantu siswa memahami lebih baik. Misalnya, video tentang proses pembuatan kue atau video pembelajaran bahasa.
8. Animasi: Animasi digunakan untuk membuat konsep atau proses yang rumit lebih mudah dihafal dan dilihat oleh siswa (Kirkorian and Horgan, 2023).
9. Presentasi Multimedia: Presentasi yang menggunakan gambar, video, dan suara untuk mengajarkan konsep atau ide.
10. Aplikasi Interaktif: Aplikasi interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi atau game untuk memahami konsep atau mempraktikkan keterampilan.

12.1.2 Media Lainnya

1. Buku dan Materi Cetak: Buku atau materi cetak yang disajikan secara fisik atau digital.
2. Media Realitas Virtual (VR): Teknologi VR yang memungkinkan siswa melihat dan berinteraksi dalam dunia simulasi atau virtual.

12.2 Pentingnya Berbagai Jenis Media

Menggunakan berbagai jenis media pembelajaran dapat membantu mengenali dan memahami pelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Dengan memilih media yang tepat untuk setiap konsep atau tujuan belajar, guru dapat menginginkan siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Hofhuis *et al.*, 2024). Selain itu, menggunakan media pembelajaran yang berbeda juga dapat membantu mengembangkan kreativitas dan kemampuan problem solving di antara siswa. Jika siswa harus menggunakan media yang berbeda untuk mengangkat pelajaran, itu akan membantu mereka memahami konsep yang lebih dalam dan memecahkan masalah dengan cara yang lebih kritis. Oleh karena itu, guru harus dapat mengidentifikasi pelajaran atau konsep yang memerlukan media pembelajaran yang berbeda dan memilih media yang paling efektif untuk jawabannya untuk mengajarkan pelajaran (Hashizume and Ying, 2024). Dengan juga harus memastikan bahwa media pembelajaran yang mereka gunakan adalah akses dan mudah digunakan.

12.2.1 Media Pembelajaran yang Kreatif

1. Media Manipulatif: Media yang dapat dirubah atau diubah oleh siswa untuk memahami konsep atau untuk mengikatkan pengetahuan mereka (Haryana *et al.*, 2022).
2. Media Video: Video yang menggunakan cerita atau simulasi untuk memahami proses atau konsep rumit.

3. Media Gambar: Gambar atau ilustrasi yang menggunakan konsep atau penjelasan yang rumit.
4. Media Grafik: Grafik atau diagram yang menggunakan data atau konsep untuk membantu pemahaman.
5. Media Realitas Virtual (VR): Teknologi VR yang memungkinkan siswa melihat dan berinteraksi dalam dunia simulasi atau virtual.

12.2.2 Media Pembelajaran yang Menarik

1. Buku: Buku atau materi cetak yang disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif, dengan gambar, diagram, dan video dalamnya (Zou *et al.*, 2023).
2. Media Video: Video yang menggunakan cerita atau simulasi untuk memahami proses atau konsep rumit.
3. Media Gambar: Gambar atau ilustrasi yang menggunakan konsep atau penjelasan yang rumit.
4. Media Grafik: Grafik atau diagram yang menggunakan data atau konsep untuk membantu pemahaman.
5. Media Realitas Virtual (VR): Tangan atau model yang dibuat dengan kertas atau plastik yang dikembangkan menjadi model 3D dengan kajian VR.

12.2.3 Media Pembelajaran yang Aktif

1. Relia: Siswa menciptakan model atau relia dari benda-tentu atau proses untuk memahajahkan konsep atau prinsipnya.
2. Aplikasi Interaktif: Aplikasi atau game interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi atau mempraktikkan keterampilan mereka.

3. Proyek: Pekerjaan kelompok yang membutuhkan siswa untuk menggunakan media dan materi yang telah diberikan mereka.
4. Role-Play: Siswa memainkan peran tertentu dan berinteraksi dengan media atau materi yang telah disediakan mereka untuk memahami atau mengikatkan pengetahuan mereka.

12.2.4 Media Pembelajaran yang Berbasis Data

1. Grafik: Grafik atau diagram yang menggunakan data atau konsep untuk membantu pemahaman.
2. Tabel: Tabel data yang memungkinkan siswa melihat dan menganalisis data dengan cara yang lebih rinci.
3. Chart: Chart atau grafik yang memungkinkan siswa melihat dan menganalisis data visual.
4. Data Set: Data set yang disediakan secara digital untuk siswa untuk menganalisis dan merumuskan tentang.

12.2.5 Media Pembelajaran yang Kompleks

1. Video: Video yang menggunakan cerita atau simulasi untuk memahami proses atau konsep rumit.
2. Animasi: Animasi yang menggunakan konsep atau proses yang rumit dalam gambar bergerak.
3. Model 3D: Model 3D yang memungkinkan siswa melihat dan berinteraksi dengan objek-objek virtual.
4. Simulasi: Simulasi atau virtual reality yang memungkinkan siswa mendapatkan gambaran seperti kejadian yang sebenarnya.

12.3 Manfaat Media Pembelajaran

Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran lebih baik. Misalnya, gambar, animasi, dan video dapat membantu menggambarkan konsep yang sulit untuk dijelaskan secara tekstual.

Memperluas Interaksi: Media pembelajaran dapat memperluas ruang untuk komunikasi antara guru dan siswa. Misalnya, chat, forums, dan wawancara virtual dapat membantu siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar.

Meningkatkan Motivasi Belajar: Media yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, game belajar, simulasi virtual, dan aplikasi pembelajaran interaktif dapat membuat belajar lebih menyenangkan dan berkaitan dengan siswa.

Meningkatkan Efisiensi: Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efisiensi belajar siswa. Misalnya, materi belajar yang disajikan secara digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tempatnya siswa secara nyata (Ashayeri and Abbasabadi, 2024).

12.3.1 Kelebihan Media Pembelajaran

1. **Flexibilitas:** Media pembelajaran dapat dikembangkan dan digunakan secara kreatif untuk mencapai berbagai tujuan belajar. Ini memungkinkan guru untuk mengadaptasi dan menginovasi dalam proses pembelajaran (Sholihin *et al.*, 2020).
2. **Efektivitas:** Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa. Ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur interaktif dan multimedia yang tersedia dalam berbagai jenis media pembelajaran.
3. **Aksesibilitas:** Media pembelajaran dapat membuka akses ke pelajaran bagi siswa dengan berbagai kebutuhan. Misalnya, materi belajar yang tersedia secara digital dapat

diakses kapan saja dan dimana saja, memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih mudah.

4. Interaktivitas: Media pembelajar yang baik dapat membantu memperluas ruang untuk diskusi, pertanyaan, dan tugas siswa. Ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan guru dan dengan pelajaran.

12.3.2 Kurangnya Media Pembelajaran

Sementara itu, ada beberapa kendala atau kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran:

1. Konflik Teknis: Media pembelajaran yang kompleks dapat memerlukan perawatan dan solusi teknis yang rumit. Ini bisa menjadi masalah jika siswa atau guru tidak memiliki akses ke sumber daya atau teknologi yang dibutuhkan (Navío-Marco *et al.*, 2024).
2. Ketergantungan pada Teknologi: Terlalu banyak penggunaan teknologi dalam pembelajaran bisa menyebabkan ketergantungan yang tidak seimbang. Ini bisa merusak kualitas pembelajaran jika teknologi gagal atau tidak diterapkan dengan benar.
3. Konsumsi Waktu dan Perlengkapan: Media pembelajaran yang kompleks dapat memerlukan waktu yang sangat banyak untuk diimplementasikan dan memerlukan perlengkapan yang mahal. Ini bisa menjadi masalah jika siswa atau guru tidak memiliki sumber daya yang cukup.
4. Kurangnya Interaksi: Meski media pembelajaran dapat memperluas interaksi, ada masalah jika interaksi antara siswa dan guru terlalu banyak berfokus pada platform virtual. Ini bisa menyebabkan siswa merasa tidak terlibat secara pribadi jika tidak ada interaksi secara langsung dan persendirian. Dengan mempertimbangkan manfaat, kelebihan, dan kurangnya media pembelajaran, penting untuk menggunakan media

5. dengan cara yang paling efektif dan efisien untuk mencapai tujuan belajar. Ini bisa dilakukan dengan memilih media yang tepat, melatih guru dan siswa untuk menggunakannya dengan benar, dan mengadaptasi penggunaan media sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa (Kirkorian and Horgan, 2023).

12.4 Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran

Berikut adalah beberapa cara yang dapat digunakan oleh guru untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Saumya, Kumar and Singh, 2024):

Langkah 1: Menentukan Tujuan dan Metode

Pemilihan Media: Guru harus memilih media yang tepat berdasarkan tujuan belajar dan karakteristik siswa. Misalnya, untuk mengajarkan materi yang sangat teoritis, guru mungkin akan memilih media visual atau audio untuk membantu menggambarkan konsep dan penjelasan .

Penggunaan Media Interaktif: Guru juga bisa menggunakan media yarat yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi atau guru. Misalnya, game belajar atau simulasi virtual dapat membantu siswa mengenali konsep atau mempraktikanya.

Langkah 2: Persiapan dan Pelaksanaan

Persiapan: Sebelum memulai proses belajar, guru perlu mempersiapkan media dan materi yang akan digunakan. Ini bisa melibatkan menciptakan kelas virtual, mempersiapkan sumber daya digital, atau mempersiapkan keterangan dan instruksi untuk siswa.

Pelaksanaan: Guru kemudian dapat memulai proses belajar. Ini bisa melibatkan membentuk kelas virtual, memberikan instruksi atau panduan untuk tujuan, atau memantau dan memberikan ulangan siswa secara langsung.

Langkah 3: Evaluasi dan Pengembangan

Evaluasi: Setelah proses belajar selesai, guru perlu melakukan evaluasi untuk mengetahui apakah tujuan telah dicapai dan apa yang perlu diperbaiki. Ini bisa melibatkan mengumpulkan ulangan siswa, mengajukan pertanyaan kepada siswa, atau membandingkan hasil belajar dengan target yang telah ditetapkan.

Pengembangan: Berdasarkan hasil evaluasi, guru kemudian dapat memperbaiki dan memperbarui media dan metode belajar. Ini bisa melibatkan mengganti media yang tidak efektif, mencoba metode baru, atau memperbaiki keterampilan sendiri.

Contoh Penggunaan: Media Visual: Guru bisa menggunakan gambar, diagram, atau animasi untuk menggambarkan konsep atau model pembelajaran yang kompleks. Media Audio: Untuk mengajarkan bahasa, guru bisa menggunakan audio atau video dengan pembelajaran berbahasa. Media Interaktif: Untuk mengajarkan matematika, guru bisa menggunakan aplikasi atau game belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan soal dan menjawabnya secara langsung.

12.5 Integrasi Media Pembelajaran dalam Kurikulum

Integrasi media pembelajaran dalam kurikulum merujuk pada cara menyelenggarakan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan berbagai jenis media untuk mendukung proses belajar. Media pembelajaran yang bisa digunakan beragam, mulai dari buku, video, aplikasi interaktif, hingga teknologi seperti komputer dan smartphone. Integrasi media pembelajaran efektif membutuhkan beberapa elemen penting (Sudhakar and Kaliyamurthie, 2024).

12.5.1 Relevansi

Media harus relevan dengan tujuan dan isi materi yang akan dibimbing. Ini memastikan bahwa media membantu mengajarkan konsep atau keterampilan yang sesuai.

12.5.2 Interaktif

Media harus mendorong interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa sendiri. Ini bisa dilakukan melalui pertanyaan interaktif, diskusi online, atau proyek yang membutuhkan kolaborasi.

12.5.3 Aksesibel

Semua siswa harus dapat mengakses media yang digunakan tanpa ragu-ragu. Ini memastikan bahwa media tidak menjadi hindaran bagi siswa yang membutuhkan penjelajahan atau penjelajahan yang berbeda.

12.5.4 Pemantauan dan Evaluasi

Media pembelajaran harus dapat dipertimbangkan dan diuji secara teratur untuk melihat apakah mereka berkontribusi positif pada proses belajar. Ini memungkinkan guru untuk membuat perubahan jika media tidak berfungsi sebagaimana yang diharapkan.

12.6 Tahapan Integrasi Media Pembelajaran dalam Kurikulum

Integrasi media pembelajaran yang baik dapat membantu menggali potensi belajar siswa dan membuat proses belajar lebih menarik dan efektif (Knaus, 2023). Dengan cara yang tepat, media dapat menjadi alat yang sangat penting dalam menciptakan kurikulum yang berfokus pada kebutuhan dan potensi setiap siswa. Untuk memastikan bahwa media pembelajaran mencapai setiap mata pelajaran dalam kurikulum,

ada beberapa langkah yang dapat dilakukan (Aroonsri and Crocco, 2023):

12.6.1 Identifikasi Kebutuhan Media dalam Setiap Mata Pelajaran

Setiap mata pelajaran membutuhkan media yang berbeda untuk mendukung belajar siswa. Misalnya, dalam mata pelajaran sejarah, video dokumentasi dan visualisasi interaktif dapat berperan penting dalam membantu siswa memahami sejarah. Dalam mata pelajaran matematika, aplikasi interaktif dan simulasi dapat membantu siswa mengerjakan masalah.

12.6.2 Pemilihan Media yang Tepat

Setelah memahami kebutuhan media dalam setiap mata pelajaran, guru dapat memilih media yang paling efektif dan relevan. Ini bisa berupa video tutorial, simulasi interaktif, aplikasi pembelajaran online, atau dokumentasi digital.

12.6.3 Integrasi Media dalam Pelajaran

Setelah media dipilih, guru kemudian harus memastikan mereka dilaksanakan secara efektif dalam proses belajar. Ini bisa dilakukan dengan mempertanyakan siswa untuk menggunakan media dalam tugas belajar, atau membuat video tutorial atau simulasi yang dapat diakses oleh siswa secara berulang-ulang.

12.6.4 Pemantauan dan Evaluasi

Guru harus secara teratur memantau dan mengevaluasi apakah media pembelajaran yang digunakan berfungsi sebagaimana yang diharapkan dan memberikan manfaat pada belajar siswa. Jika media tidak berfungsi, guru dapat memperbaikinya atau mencari penggantinya yang lebih efektif (Ambe *et al.*, 2024).

Dengan cara ini, media pembelajaran dapat diintegrasikan secara efektif dalam setiap mata pelajaran, membantu menciptakan kurikulum yang lebih inklusif dan berfokus pada kebutuhan siswa.

12.7 Pengelolaan Media Pembelajaran Efektif

Di era digital ini, media pembelajaran tak hanya sebatas buku teks dan papan tulis (Shabur and Siddiki, 2024). Guru bagaikan konduktor orkestra yang memiliki berbagai alat musik untuk dimainkan, di mana media pembelajaran bagaikan alat musik yang tepat dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan mengantarkan mereka pada gerbang ilmu pengetahuan (Kang *et al.*, 2024). Memilih Ragam Media Pembelajaran yang tepat seperti:

12.7.1 Media Visual

Gambar: Foto, ilustrasi, poster, infografis, dan mind map dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak dan kompleks. Contohnya adalah seorang guru menggunakan gambar sel tumbuhan untuk menjelaskan struktur dan fungsi organel sel kepada siswa.

Video: Video animasi, dokumenter, dan film edukasi dapat menyajikan informasi secara dinamis dan menarik. Contohnya adalah seorang guru menggunakan video animasi tentang proses fotosintesis untuk membantu siswa memahami konsep tersebut (Kang *et al.*, 2024). **Film:** Film sejarah dan biografi dapat membawa siswa ke masa lampau dan mempelajari peristiwa dan tokoh sejarah dengan cara yang lebih nyata. Contohnya adalah seorang guru menggunakan film tertentu untuk menumbuhkan semangat belajar dan pantang menyerah pada siswa. **Media Audio:** Musik berupa lagu edukasi dan instrumentasi dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan membangkitkan semangat belajar. Contohnya adalah

seorang guru menggunakan lagu tertentu di awal pembelajaran untuk membangkitkan semangat siswa.

12.7.2 Ceramah

Ceramah inspiratif dari tokoh-tokoh ternama dapat memotivasi siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Contohnya saat seorang guru mengundang seorang ilmuwan untuk memberikan ceramah tentang sains dan teknologi kepada siswa.

12.7.3 Podcast

Podcast edukasi dan motivasi dapat membantu siswa belajar di luar jam pelajaran dan mengembangkan minat mereka. Contohnya saat seorang guru merekomendasikan podcast tentang sejarah Indonesia kepada siswa yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang topik tersebut.

12.7.4 Media Interaktif

Simulasi komputer dapat membantu siswa memahami proses dan fenomena yang kompleks dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Contohnya saat seorang guru menggunakan simulasi komputer untuk membantu siswa memahami cara kerja sistem pencernaan manusia.

12.7.5 Permainan Edukasi

Permainan edukasi dapat membantu siswa belajar sambil bermain dan mengembangkan berbagai keterampilan. Contohnya saat seorang guru menggunakan permainan edukasi matematika untuk membantu siswa belajar berhitung dan menyelesaikan masalah (Zou *et al.*, 2024).

12.7.6 Lembar Kerja Interaktif

Lembar kerja interaktif dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan mengukur tingkat pemahaman mereka. Contohnya saat seorang guru memberikan lembar kerja interaktif tentang materi yang telah diajarkan untuk menguji pemahaman siswa.

12.7.7 Media Cetak

Buku teks merupakan sumber belajar utama yang berisi materi pelajaran yang terstruktur dan sistematis. Contohnya saat seorang guru menggunakan buku teks mata pelajaran tertentu untuk mengajar materi tentang tata surya kepada siswa.

12.7.8 Modul

Modul adalah bahan ajar yang disusun secara mandiri oleh guru atau lembaga tertentu untuk melengkapi buku teks. Contohnya saat seorang guru mengembangkan modul tentang kewirausahaan untuk membantu siswa belajar tentang cara memulai usaha (Harmawati *et al.*, 2024).

12.7.9 Majalah Edukasi

Majalah edukasi dapat membantu siswa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terbaru. Contohnya adalah saat seorang guru merekomendasikan majalah *National Geographic* kepada siswa yang tertarik dengan sains dan teknologi (Zhang *et al.*, 2024).

DAFTAR PUSTAKA

- Ambe, B.A. *et al.* (2024) 'Electronic media learning technologies and environmental education pedagogy in tertiary institutions in Nigeria', *Social Sciences & Humanities Open*, 9, p. 100760. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100760>.
- AroonsriAroonsri, P. and CroccoCrocco, O.S.S. (2023) 'Workplace learning and information exchange among gig workers: crowdsourcing and the social media advantage', *Journal of Workplace Learning*, 36(1), pp. 77–95. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/JWL-03-2023-0049>.
- Ashayeri, M. and Abbasabadi, N. (2024) 'Unraveling energy justice in NYC urban buildings through social media sentiment analysis and transformer deep learning', *Energy and Buildings*, 306, p. 113914. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.enbuild.2024.113914>.
- Harmawati, Y. *et al.* (2024) 'Data of digital literacy level measurement of Indonesian students in facing society 5.0: Based on the components of ability to use media, advanced use of digital media, managing digital learning platforms, and ethics and safety in the use of digital media', *Data in Brief*, p. 110397. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.dib.2024.110397>.
- Haryana, M.R.A. *et al.* (2022) 'Virtual reality learning media with innovative learning materials to enhance individual learning outcomes based on cognitive load theory', *The International Journal of Management Education*, 20(3), p. 100657. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100657>.

- Hashizume, T. and Ying, B.-W. (2024) 'Challenges in developing cell culture media using machine learning', *Biotechnology Advances*, 70, p. 108293. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.biotechadv.2023.108293>.
- Hofhuis, J. *et al.* (2024) 'Examining strategic diversity communication on social media using supervised machine learning: Development, validation and future research directions', *Public Relations Review*, 50(1), p. 102431. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pubrev.2024.102431>.
- Kang, Q. *et al.* (2024) 'Hybrid LBM and machine learning algorithms for permeability prediction of porous media: A comparative study', *Computers and Geotechnics*, 168, p. 106163. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compgeo.2024.106163>.
- Kirkorian, H. and Horgan, E.S. (2023) 'Young children's learning from media', in B.B.T.-E. of C. and A.H. (First E. Halpern-Felsher (ed.). Oxford: Academic Press, pp. 396–407. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818872-9.00145-X>.
- Knaus, T. (2023) 'Emotions in Media Education: How media based emotions enrich classroom teaching and learning', *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), p. 100504. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100504>.

- Magzymov, D. *et al.* (2022) 'Evaluation of machine learning methodologies using simple physics based conceptual models for flow in porous media', *Journal of Petroleum Science and Engineering*, 219, p. 111056. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.petrol.2022.111056>.
- Navío-Marco, J. *et al.* (2024) 'Driving students' engagement and satisfaction in blended and online learning universities: Use of learner-generated media in business management subjects', *The International Journal of Management Education*, 22(2), p. 100963. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijme.2024.100963>.
- Sanni, O. *et al.* (2024) 'Prediction of inhibition performance of agro-waste extract in simulated acidizing media via machine learning', *Fuel*, 356, p. 129527. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.fuel.2023.129527>.
- Saumya, S., Kumar, A. and Singh, J.P. (2024) 'Filtering offensive language from multilingual social media contents: A deep learning approach', *Engineering Applications of Artificial Intelligence*, 133, p. 108159. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.engappai.2024.108159>.
- Shabur, M.A. and Siddiki, M.R. (2024) 'Investigating social media's impact on the new era of interactive learning: A case study of Bangladesh', *Heliyon*, 10(4), p. e26234. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e26234>.

- Sholihin, M. *et al.* (2020) 'A new way of teaching business ethics: The evaluation of virtual reality-based learning media', *The International Journal of Management Education*, 18(3), p. 100428. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100428>.
- Sudhakar, M. and Kaliyamurthie, K.P. (2024) 'Detection of fake news from social media using support vector machine learning algorithms', *Measurement: Sensors*, 32, p. 101028. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.measen.2024.101028>.
- Zhang, P. *et al.* (2024) 'Analysing influencing factors and correlation paths of learning burnout among secondary vocational students in the context of social media: An integrated ISM–MICMAC approach', *Heliyon*, 10(7), p. e28696. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28696>.
- Zou, W. *et al.* (2024) 'Examining learners' engagement patterns and knowledge outcome in an experiential learning intervention for youth's social media literacy', *Computers & Education*, p. 105046. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105046>.
- Zou, X. *et al.* (2023) 'Reservoir tortuosity prediction: Coupling stochastic generation of porous media and machine learning', *Energy*, 285, p. 129512. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.energy.2023.129512>.

BAB 13

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh Rina Astuti

13.1 Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi (TI) dalam dunia pendidikan senantiasa bergerak secara dinamis khususnya dalam menciptakan media metode strategi dan proses pembelajaran yang interaktif inspiratif menyenangkan menantang dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai sarana pendukung proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran karena dapat membantu menyajikan informasi secara teliti jelas dan menarik kepada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Dwiqi et al. 2020).

Penggunaan media pembelajaran membantu Proses penyampaian pesan kepada peserta didik. pemilihan media pembelajaran harus menggunakan model prinsip, dan kriteria tertentu agar proses pembelajaran berjalan efektif, efisien, dan bermakna (Salim et al. 2020).

Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan membuat perencanaan dan dukungan sumber daya yang memadai. Desain dan pengembangan media pembelajaran diperlukan suatu proses yang sistematis dan sistemik berdasarkan prinsip desain instruksional. Sistematis berarti dilakukan secara teratur melalui langkah-langkah tertentu sedangkan sistemik dapat diartikan sebagai menyeluruh atau komprehensif (Warsita, 2013).

Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan langkah instruksional melalui beberapa tahap antara lain tahap desain, produksi, dan evaluasi. Evaluasi adalah suatu tahap yang harus dilaksanakan agar terjamin kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Jenis media pembelajaran yang dikembangkan harus dievaluasi terlebih dahulu sebelum di aplikasikan kepada peserta didik. evaluasi penting dilakukan karena banyak Orang beranggapan bahwa pembuatan media pembelajaran Pasti baik namun media pembelajaran harus dievaluasi agar terjaga kualitasnya.

13.2 Pengertian Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi adalah penilaian secara sistematis tentang manfaat dan kegunaan suatu objek. Selanjutnya evaluasi merupakan suatu proses untuk mengumpulkan menganalisa, dan menginterpretasikan informasi untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik sistem evaluasi yang baik akan mampu memberikan gambaran tentang kualitas pembelajaran sehingga mampu membantu mengajar merencanakan strategi pembelajaran (Magdalena et al. 2020). sedangkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka menyalurkan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik.

Evaluasi dan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam sistem pembelajaran. Aktivitas penggunaan media pembelajaran harus dievaluasi sehingga dapat diketahui seberapa besar peranan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan (Wahidin et al. 2022).

Proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif jika bukti empiris mengenai hasil pembelajaran dan bukti yang menunjukkan Berapa banyak kontribusi yang media pembelajaran terhadap keberhasilan dan efektivitas proses pembelajaran. Evaluasi media pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses yang digunakan untuk mengukur suatu media yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar Apakah telah sesuai dengan tujuan yang ditentukan (Nabila, 2020).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus direncanakan dari awal. Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan memilih jenis media pembelajaran yang sesuai penentuan jenis media pembelajaran harus relevan dengan materi pembelajaran yang akan dibahas, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode pembelajaran yang digunakan, waktu yang tersedia, keadaan siswa, situasi, serta kondisi kelas. kemudian mempelajari cara penggunaan media pembelajaran terutama jenis media yang bersifat elektronik sehingga guru dapat lebih terampil dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Selanjutnya mengevaluasi media yang telah digunakan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi media pembelajaran di bedakan menjadi dua bagian yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pembuatan media pembelajaran berfokus pada Evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada saat pembelajaran sedang berlangsung sehingga informasi dapat digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran dan program pembelajaran (Warsita, 2013). Evaluasi formatif dibedakan menjadi tiga tahap yaitu:

1. Tahap evaluasi satu lawan satu (*one to one*)

Evaluasi ini dilaksanakan dengan cara memilih dua subjek sebagai target populasi. Subjek dipilih berdasarkan kemampuan di atas rata-rata dan di bawah rata-rata

2. Tahap Evaluasi kelompok kecil (*small group Evolution*)

Evaluasi dilaksanakan dengan cara perwakilan 10 hingga 20 siswa dari sebuah populasi. Pemilihan perwakilan Berdasarkan berbagai macam karakteristik jenis kelamin kemampuan dan latar belakang

3. Tahap Evaluasi lapangan (*Field evaluation*)

Evaluasi tahap akhir yang dilaksanakan dengan 30 siswa sebagai perwakilan dengan berbagai karakteristik sesuai dengan karakteristik populasi sasaran

Pengelolaan evaluasi sumatif merupakan pengumpulan informasi melalui kegiatan penilaian dengan menggunakan instrumen untuk menentukan kualitas dan nilai suatu media pembelajaran. Informasi tersebut dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan solusi, dan alternatif bagi pengambil kebijakan melalui pemetaan. Evaluasi sumatif media pembelajaran bertujuan untuk menilai dan mengukur media-media pembelajaran yang dipilih guru secara komprehensif.

13.3 Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran

Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk memilih media pembelajaran yang digunakan melihat prosedur penggunaan media, dan memeriksa Apakah tujuan penggunaan media tersebut telah tercapai kemampuan guru dalam menggunakan media memberikan informasi mengenai kekurangan media serta memperbaiki media pembelajaran (Nurseto, 2011). Tujuan evaluasi media pembelajaran mencakup:

1. Penentuan keefektifan pembelajaran
2. menentukan kualitas media untuk dapat ditingkatkan atau diperbaiki.
3. Menentukan apakah media tersebut efektif terhadap hasil belajar peserta didik.
4. Pemilihan media yang sesuai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
5. Penentuan materi pelajaran sudah disajikan dalam media tersebut.
6. Penilaian kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
7. Pemahaman Apakah media pembelajaran itu sudah memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa
8. memahami respon peserta didik terhadap media pembelajaran.

Evaluasi harus memenuhi beberapa syarat sebelum diterapkan kepada peserta didik selanjutnya direfleksikan dalam bentuk tingkah laku (Magdalena et al. 2020). Evaluasi yang baik harus memiliki syarat sebagai berikut:

1. Valid
2. Handal
3. Objektif
4. Seimbang
5. Membedakan
6. Norma
7. Fair dan
8. Praktis

13.4 Kriteria Evaluasi Media Pembelajaran

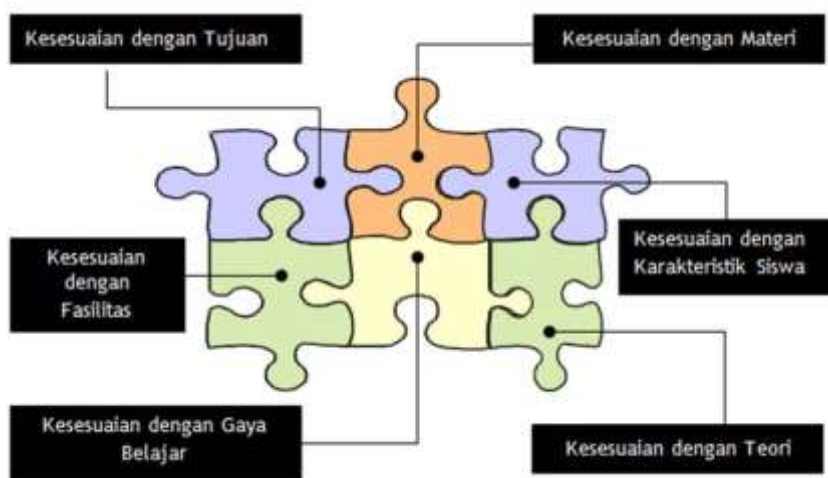
Suarsana & Yahya, (2023) mengatakan Beberapa kriteria umum yang dijadikan pedoman dalam evaluasi media pembelajaran yaitu tujuan instruksional, kualitas visual, program yang terstruktur, kesesuaian dengan minat siswa ketepatan waktu, karakter siswa, dan nilai praktis yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tujuan instruksional artinya media pembelajaran dapat menunjang tujuan yang telah ditetapkan.
2. Kualitas visual artinya media pembelajaran dapat kelihatan secara jelas, tepat, dan dilengkapi dengan penjelasan sehingga memberikan persepsi dan pengertian yang dimaksud.
3. Program yang terstruktur artinya media pembelajaran diharapkan sejalan dengan program yang telah dibuat.
4. Kesesuaian dengan motivasi minat siswa artinya media pembelajaran mampu dipahami secara efektif oleh siswa dan relevan dengan minat siswa
5. ketepatan waktu artinya media pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah disediakan agar kegiatan belajar dapat dilaksanakan dengan lancar.
6. Karakter siswa artinya media pembelajaran harus sesuai dengan karakter siswa agar tercapai hasil belajar yang optimal.
7. Nilai praktis artinya media pembelajaran harus mudah dioperasikan, tanpa harus menggunakan keterampilan khusus

Kriteria pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan yang diinginkan, kondisi, keterbatasan, dan kemampuan siswa, serta sifat dan karakteristik media yang digunakan (Harahap & Siregar, 2018). Kriteria pemilihan media pembelajaran berawal

dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara menyeluruh. Kriteria yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
Pemilihan media berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang mengacu kepada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor
2. Mendukung isi pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
Penggunaan media yang berbeda dapat membantu proses pembelajaran secara efektif. Media harus Selaras dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Praktis, luwes dan bertahan
Artinya tersedia cukup waktu dana atau sumber daya lain yang cukup yang digunakan untuk membuat media sehingga tidak perlu dipaksakan.
4. Kemampuan guru dalam mengoperasikan
Apapun media yang digunakan guru harus mampu menggunakan media tersebut dalam proses belajar mengajar. Kemampuan pengoperasian guru sangat menentukan nilai dan manfaat media
5. Pengelompokan sasaran.
Penggunaan media yang efektif bagi kelompok besar belum tentu efektif terhadap kelompok kecil ataupun perorangan
6. Kualitas teknis
Pengembangan media visual baik gambar maupun audio Visual terus memenuhi persyaratan teknis tertentu.



Gambar 13. 1 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sumber: <https://dosenmuslim.com>

Evaluasi merupakan proses untuk mengetahui kualitas dari apa yang sedang dilaksanakan. Sedangkan untuk menentukan kualitas Apa yang sedang dievaluasi dibutuhkan suatu kriteria. Kualitas kriteria dalam menilai media pembelajaran antara lain:

1. Kualitas materi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan kelengkapan, keseimbangan kewajaran daya tarik dan kesesuaian dengan situasi siswa.
2. Kualitas pembelajaran yang meliputi pemberian kesempatan belajar, memberi bantuan untuk belajar, kualitas motivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya sehingga dapat memberikan dampak bagi pembelajaran.
3. Kualitas teknis yang meliputi keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan atau layar tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan program, kualitas mendokumentasikan dan kualitas teknik yang lebih spesifik.

Kriteria pembelajaran mengacu pada aspek pedagogik, teknik mengajar atau strategi pembelajaran. Beberapa aspek yang dinilai dalam tahap evaluasi media yaitu sebagai berikut:

1. Aspek kualitas materi yang meliputi kesesuaian media pembelajaran dengan silabus, kejelasan kompetensi atau tujuan, relevansi dengan kompetensi dasar mata pelajaran, kelengkapan materi, keruntutan materi, kebenaran materi, kedalaman materi, kelengkapan media, kesesuaian materi dengan media, tingkat kesulitan pemahaman materi, aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik, kesesuaian contoh yang diberikan,, kesesuaian latihan yang diberikan, pola dan konsep serta kosakata yang sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa.
2. Aspek tampilan yang meliputi tata letak komponen, kerapian, ketepatan pemilihan komponen, tampilan Simulasi, dan daya tarik keseluruhan.
3. Aspek kualitas teknik yang meliputi unjuk kerja, kestabilan kerja, kemudahan dalam penyambungan,, kemudahan pengoperasian, tingkat keamanan, dan sistem penyajian.
4. Aspek kemanfaatan yang meliputi kemudahan kegiatan belajar mengajar, memperjelas materi pembelajaran menumbuhkan motivasi belajar, menambah perhatian siswa, mempermudah guru, mempercepat proses pembelajaran dan keterkaitan hubungan dengan materi yang lainnya.

Unsur visual merupakan salah satu unsur yang harus dipertimbangkan dalam merancang media pembelajaran yang meliputi pengaturan tampilan, keseimbangan warna keterbacaan, dan menarik minat siswa. Aspek evaluasi media pembelajaran juga dapat dilihat dari hal berikut ini:

1. Aspek kualitas isi dan tujuan yang berkaitan dengan ketepatan media pembelajaran dengan tujuan dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan sesuai dengan

Kurikulum kebenaran konsep ilmu pengetahuan kualitas kesempatan belajar dan mendorong siswa untuk berkreaitivitas sesuai dengan Tingkat kemampuan dan daya pikir yang dapat mendorong aktivitas dan kreativitas sehingga membantu keberhasilan pembelajaran.

2. Aspek kualitas instruksional yang berarti media harus mempunyai nilai guna kebermanfaatan bagi pemahaman materi pembelajaran sehingga dapat mengetahui media tersebut mampu memberikan kontribusi yang berarti terhadap hasil pembelajaran. Mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran mengetahui media yang dapat memotivasi dan menggerakkan keterampilan guru dalam pengoperasian sehingga materi dapat tersampaikan secara maksimal.
3. Aspek kualitas teknik yang berhubungan dengan peran media pembelajaran dari sudut pandang tampilan bentuk, keserasian dalam ukuran, keterbacaan, kerapian kualitas alat dari segi untuk kerja alas, kekuatan, ketahanan fleksibilitas alat dalam penggunaan dan tingkat keamanan media. Aspek ini mengukur sejauh mana media pembelajaran dapat digunakan dengan menyenangkan sehingga tidak membosankan bagi siswa dan menarik perhatian serta minat siswa.

13.5 Langkah Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media pada prinsipnya efisien, relevan, dan produktif. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru harus mempersiapkan media terlebih dahulu. Dengan adanya media peserta didik bisa lebih memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk dinalar. Media yang dibuat harus benar-benar sesuai dengan materi agar dapat terlaksana pembelajaran yang efisien.

Langkah yang dilakukan dalam memilih media pembelajaran antara lain merumuskan tujuan pembelajaran, mengklasifikasikan tujuan berdasarkan domain atau tipe pembelajaran, memilih peristiwa kegiatan pengajaran yang akan berlangsung, menentukan dalam setiap kegiatan pembelajaran, mendaftar media yang digunakan, mempertimbangkan media yang dipakai, menentukan media yang terpilih untuk digunakan, membuat media yang rasional, menulis tata cara penggunaan media (Miftah & Rokhman, 2022).

Sumber lain mengatakan Langkah yang harus dilakukan dalam memilih media pembelajaran antara lain:

1. Penerangan atau pembelajaran
Dengan cara menentukan apakah penggunaan media untuk keperluan informasi atau proses pembelajaran
2. Menentukan transmisi pesan.
Menentukan pilihan Apakah proses pembelajaran akan menggunakan alat bantu pengajaran atau media pembelajaran
3. Menentukan karakteristik pelajaran
Menentukan penggunaan media untuk keperluan informasi atau pembelajaran setelah dibuat desain pembelajaran melakukan analisis tentang tujuan pembelajaran dan materi. Selanjutnya perlu dianalisis Apakah setiap tujuan pembelajaran memerlukan media yang berbeda.
4. Klasifikasi media
Media dapat diklasifikasikan sesuai dengan kekhususan dari masing-masing media. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan, Oleh sebab itu harus dipilih yang paling sesuai

5. Analisis karakteristik media.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran dan perlu dianalisis karakteristiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Prosedur harus dilakukan untuk menetapkan sebuah kegiatan. beberapa prosedur dalam pemilihan media antara lain:

1. Model flowchart

Digunakan untuk Penentuan akhir dalam pemilihan media pembelajaran.

2. Model Matrix

Digunakan sebagai penguat penentuan akhir pemilihan media pembelajaran.

3. Model checklist

Digunakan untuk meneliti kesesuaian pemilihan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwiyi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. *Educational*, January, 10.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Bintang*, 2(2), 244-257.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Nabila, N. S. (2020). Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di MTs Daruttaqwa Gresik. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 16(2), 151-161.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Salim, A., Mansur, H., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi ketepatan pemilihan media pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 20(2), 102-116.
- Suarsana, I., & Yahya, M. (2023). *Media Pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha.
- Wahidin, U., Sarbini, M., & Tabroni, I. (2022). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Praktik Pengalaman Lapangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 831-848.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik*, 092-101.
- <https://dosenmuslim.com/pendidikan/kriteria-pemilihan-media-pemebelajaran/>

BIODATA PENULIS



Andika Dirsa, M.Pd

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Penulis lahir di Kabupaten Kerinci-Jambi. Studi strata satu (S1) ditempuh pada Prodi PPKn, FKIP, Universitas Bung Hatta dan wisuda pada tahun 2015. Penulis melanjutkan studi strata dua (S2) pada Magister Pendidikan IPS Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta dan wisuda pada tahun 2019. Saat ini penulis aktif sebagai staff pengajar pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

BIODATA PENULIS



Wukuf Dilvan Rafa., M.Ak.

Dosen Program Studi Akuntansi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Tanjung Pura

Penulis lahir di Pontianak, 26 September 1996, menyelesaikan studi dari MIN Bangka Belitung Pontianak, SMPN 6 Pontianak, SMA Muhammadiyah 1 Pontianak, S1 di Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura Pontianak, dan Magister Akuntansi di Universitas Tanjungpura Pontianak. Saat ini, penulis merupakan dosen Akuntansi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura dengan bidang keahlian pada Sistem Informasi Akuntansi. Beberapa mata kuliah yang pernah diampuh diantaranya adalah Statistik Ekonomi dan Bisnis Lanjutan, Sistem Informasi Akuntansi, Sistem Informasi Manajemen, E-Audit, Analisis Big Data dan Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Selain aktif melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, penulis juga aktif di organisasi Ikatan Cendekiawan Muda Akuntansi (ICMA) sebagai kepala bidang media dan IT. Mari jalin kerja sama dengan penulis via *e-mail: wukuf.dilvan@ekonomi.untan.ac.id*

BIODATA PENULIS



Ayatusa'adah., M.Pd.

Dosen Program Studi Tadris/Pendidikan Biologi
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya

Penulis lahir di Alabio (Hulu Sungai Utara) tanggal 31 Januari 1990 dari pasangan Pahruzzaini dan Fauziawati Latifah. Penulis Menyelesaikan pendidikan S1 pada tahun 2011 kemudian dilanjutkan pendidikan S2 tahun 2013 pada Program studi Pendidikan Biologi Universitas Lambung Mangkurat. Sekarang penulis menjadi salah satu dosen tetap pada Program Studi Tadris/Pendidikan Biologi Jurusan PMIPA Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palangka Raya.

BIODATA PENULIS



Dwi Putri Hartiningsari, M.Pd

Dosen Pendidikan Bahasa Inggris

Penulis lulus S1 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Jember dan S2 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Malang. Penulis merupakan dosen aktif di Program studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Trenggalek. Salah satu mata kuliah yang diampu penulis adalah TEFL (Teaching English as a Foreign Language). Pada tahun 2018, penulis mendapatkan hibah pendanaan penelitian KEMENRISTEKDIKTI dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Discovery* Berbasis Blog Untuk Mata Kuliah Bahasa Inggris” . Penulis juga aktif menulis artikel penelitian dan buku bidang pendidikan. Buku ajar yang telah diterbitkan dengan judul *Reading For Enjoyment: Extensive Reading on Non Fiction Course Book Based Discovery Learning Stages*) dan buku chapter yang ditulis antara lain Evaluasi Pendidikan, Strategi Pembelajaran, Model Pembelajaran di Era Society 5.0. dan *TEFL in Digital Era*. Untuk kontak lebih lanjut melalui e-mail poetry_nink15@gmail.com

BIODATA PENULIS



Ayu Reza Ningrum, M.Pd

Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Penulis lahir di Wates, 25 Maret 1994. Penulis adalah dosen tetap di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Ekonomi pada tahun 2016. Melanjutkan dan menyelesaikan studi S2 pada program studi Pendidikan IPS tahun 2018.

BIODATA PENULIS



Nur Hidayah, M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Penulis lahir di Pringsewu tanggal 14 September 1993. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung. Menyelesaikan Pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Lampung dan melanjutkan S2 pada Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menekuni bidang Menulis.

BIODATA PENULIS



DR. Yuyun Nuriah, M.Pd.

Dosen Universitas Indraprasta PGRI (UNINDRA) Jakarta

Yuyun Nuriah, Lahir Di Kuningan, 12 September 1961. Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di Bojong Kuningan (Jawa Barat) dan Pendidikan Menengah Di Cilimus Kuningan, Sekolah Pendidikan Guru Muhammadiyah Kuningan, Selanjutnya menamatkan S-1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidik (Dra) Di Universitas Cendrawasih (UNCEN) Papua, menamatkan S-2 Administrasi Pendidikan (M.Pd) Di UHAMKA Jakarta, penulis menamatkan S-3 Administrasi Pendidikan (DR) di UPI Bandung. Memulai Karir Sebagai Guru SMEA N Sorong Papua Barat, (1987-1988), pindah ke SMEA N Jayapura Papua (1988-1995), Kepala Sekolah Menengah Negeri 09 Jayapura (1995-2000), Pengawas Pendidikan (2000-2003), Widyaiswara Papua (2003-2007), Widyaiswara Jakarta (2007-2020), Dosen Universitas Indraprasta PGRI Jakarta (2020-Sekarang).

Penulis menjadi peserta dan pembicara dalam berbagai forum seminar bidang pendidikan pada tingkat regional, nasional: diklat penguatan asesor penilaian potensi

kepemimpinan (2015), ToT kurikulum bagi pengawas sekolah (2015), pelatihan implementasi kurikulum 2013 jenjang SMA (2015). Capacity Building EDS/M Tahap I di Hotel Griya Astoeti (2011), Seminar Nasional Penyusunan Buku “Out Look” Pendidikan Masa Depan (2011), kegiatan Bimbingan Teknis Calon Tim Penilai Angka Kredit bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan di Bandung (2011). Pengalaman organisasi yang lain adalah sebagai anggota PII di kuningan, sebagai bendahara HMI (1981-1988) di Jayapura-Papua, KAHMI di Jayapura, sebagai ketua BMKT di Jayapura, IPHI di Jayapura. Ketua Koordinasi Pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh (Kerjasama dengan PPPG Tertulis Bandung) (2003/2005), Koordinator Quality Assurance USTJ Papua (2003/2010), Dosen/ pembina yayasan Bhineka Tunggal Ika (USTJ) (2003 – 2010), Koordinator Widyaaiswara LPMP DKI Jakarta (2010 /2012), Ketua PKBM YBTI Depok (2012-sekarang). Rektor Universitas Sains dan Teknologi Jayapura (USTJ) Jayapura (2014-sekarang).

BIODATA PENULIS



Anim, S.Si., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Asahan

Penulis lahir di Balimbingan tanggal 30 Maret 1991. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan. Menyelesaikan pendidikan S1 (2009-2014) pada Jurusan Matematika dan melanjutkan S2 (2014-2016) pada Jurusan Bahasa Inggris. Penulis menekuni bidang matematika khususnya pada Struktur Aljabar, dan Himpunan Logika.

Penulis juga aktif menulis buku Kolaborasi dengan judul “Bersimpuh di Langit Ka’bah (2020), Filsafat Pendidikan Matematika (2022), Matematika Untuk Perguruan Tinggi (2022), Model Pembelajaran Inovatif (2022), PjBL untuk SMK (2023), Guru Penggerak Di Indonesia (2023).”

BIODATA PENULIS



Ihwan Rahman Bahtiar, M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

Penulis lahir di Majalengka tanggal 09 Juni 1987. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta sejak tahun 2019. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2010 dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Bahasa Arab pada Universitas yang sama. Penulis menekuni kegiatan menulis baik buku maupun artikel ilmiah pada bidang metodologi, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran Bahasa Arab. Selain sebagai dosen, saat ini penulis tercatat sebagai sekretaris Gugus Penjamin Mutu (GPJM) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

BIODATA PENULIS



Fitria Khasanah, M.Pd

Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wisnuwardhana

Penulis lahir di Sleman Mei 1986. Penulis adalah dosen tetap Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wisnuwardhana. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta dan melanjutkan S2 pada Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis menekuni bidang Pendidikan Matematika.

BIODATA PENULIS



Dr. Mohammad Annas, S.Tr.Par., M.M, CSCP, CHRP.

Dosen Program Studi Manajemen

Fakultas Bisnis Universitas Multimedia Nusantara

Penulis lulus dari Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung pada tahun 1997, kemudian meniti karir profesional di industri perhotelan dan *hospitality*. Pada tahun 2011, dalam kondisi masih aktif bekerja di sebuah perusahaan ritel multinasional, penulis meneruskan pendidikan ke jenjang magister di Universitas Mercu Buana Jakarta dan lulus pada tahun 2013. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang doktoral pada tahun 2015 dan lulus pada tahun 2019 di Universitas Muhammadiyah Jakarta. Sejak tahun 2016 sampai sekarang penulis menjadi pengajar penuh waktu di Fakultas Bisnis, Universitas Multimedia Nusantara Tangerang. Penulis fokus pada bidang *supply chain*, *logistic* dan pengembangan sumber daya manusia. Sebagai seorang akademisi yang juga sekaligus berlatar belakang praktisi, penulis aktif menulis artikel ilmiah berskala nasional maupun internasional, termasuk di dalamnya aktif menjadi *reviewer* jurnal nasional dan internasional. Penulis

mendapatkan hibah penelitian dari Kemristek Dikti RI pada tahun 2017 sampai dengan 2019. Penulis juga berperan aktif dalam asosiasi industri diantaranya adalah Asosiasi Logistik Indonesia, pengurus harian di Asosiasi Profesi Produktivitas Indonesia, Forum Doktor Manajemen Pendidikan dan forum industri lainnya. Penulis juga seorang asesor kompetensi Badan Nasional Sertifikasi Profesi Republik Indonesia (BNSP RI) untuk bidang logistik dan sumber daya manusia. Email Penulis: mohammad.annas@umn.ac.id/annasjom@gmail.com.

BIODATA PENULIS



Rina Astuti, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Biologi
FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Penulis lahir di Batang, Jawa Tengah. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Muhammadiyah Surakarta.. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Prodi Pendidikan Biologi di UMS dan melanjutkan. Selain Sebagai Sekretaris Prodi Pendidikan Biologi UMS,, Pen S2 Pendidikan Sains di Universitas Sebelas Maret (UNS)ulis juga aktif dalam kegiatan PPG dan menulis pada beberapa jurnal nasional. Email: rina.astuti@ums.ac.id