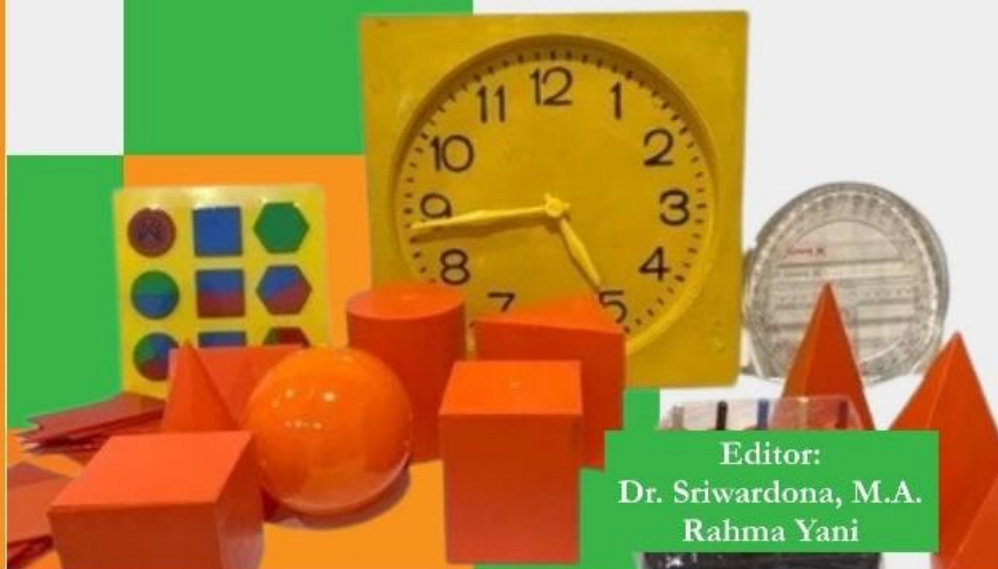


Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd.
Desty Endrawati Subroto., M.Pd
Fadhilah Syam Nasution, M.Pd
Widi Astuti, S.Pd.I., M.Pd.I
Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM
Fahmi Cholid, S.Stat.
Devi Syukri Azhari, S.PdI., M.Pd.
Dr. Hafidz, M.Pd.I
Dr. Juliwis Kardi S.PdI M.A
Razak H Umar
Dr. Gusmirawati, S.Pd.I., M.A

Media Pembelajaran

Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd., Dkk

MEDIA PEMBELAJARAN



Editor:
Dr. Sriwardona, M.A.
Rahma Yani

Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd., Dkk

MEDIA PEMBELAJARAN



Sumatera Barat-Indonesia

MEDIA PEMBELAJARAN

Penulis:

Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd.

Desty Endrawati Subroto., M.Pd

Fadhilah Syam Nasution, M.Pd

Widi Astuti, S.Pd.I., M.Pd.I

Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM

Fahmi Cholid, S.Stat.

Devi Syukri Azhari, S.Pd.I.,M.Pd.

Dr. Hafidz, M.Pd.I

Dr. Juliwis Kardi S.PdI M.A

Razak H Umar

Dr. Gusmirawati, S.Pd.I., M.A

Editor:

Dr. Sriwardona, M.A.

Rahma Yani

Setting Lay Out & Cover:

Istajib Djazuli, M.A.

Diterbitkan Oleh:

CV. Afasa Pustaka

Perumahan Pasaman Baru Garden Blok B Nomor 8

Katimaha, Lingkuang Aua, Kecamatan Pasaman

Simpang Empat Pasaman Barat 26566

Sumatera Barat, Indonesia

Mobile: 085376322130

Email: chadijahismail@gmail.com

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang

Dilarang memperbanyak sebagian
atau seluruh isi buku ini tanpa seizin Penerbit

Cetakan ke-1, November 2023

ISBN: 978-623-09-6971-3

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabiil'alamin. Puji dan syukur kepada Allah SWT., atas terbitnya buku Model Pembelajaran dan Alternatif Perkuliahan dengan kurikulum Merdeka Belajar. Penerbitan buku ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penyebaran dan pengembangan ilmiah intelektual pada perguruan tinggi.

Buku ini ditulis oleh beberapa penulis dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Tiga tulisan awal ditulis oleh Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd. dengan judul Konsep Media Pembelajaran dan tulisan Desty Endrawati Subroto., M.Pd. dengan judul Nilai Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran dan tulisan Fadhilah Syam Nasution, M.Pd. dengan judul Perkembangan Dan Klasifikasi Media Pembelajaran. Tiga tulisan setelah itu ditulis oleh Widi Astuti, S.Pd.I., M.Pd.I. dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran, tulisan Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM, dengan judul Penggunaan Media Grafis Dalam Pembelajaran, dan tulisan Fahmi Cholid, S.Stat. dengan judul Penggunaan Media Visual Komik Dan Kartun Dalam Pembelajaran. Buku ini diakhiri oleh empat tulisan berikutnya diantaranya tulisan Devi Syukri dan Hafidz dengan judul Penggunaan Media Audio Dalam Pembelajaran, tulisan Dr. Juliwis Kardi S.PdI M.A dengan judul Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran, tulisan Razak H Umar dengan judul Memanfaatkan Media Lingkungan dalam Pembelajaran Menyelami Pengalaman Belajar yang Menarik, Bermakna dan Berkelanjutan, dan tulisan Dr. Gusmirawati,

S.Pd.I., M.A Perencanaan Proses, Sumber Bahan Dan Media Pembelajaran.

Penulis sangat menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam buku ini. Masukan dan kritikan dari semua pihak sangat kami harapkan. Terimakasih.

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar__ iv

Daftar Isi__vi

BAB 1 Konsep Media Pembelajaran_1

BAB 2 Nilai Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran_24

BAB 3 Perkembangan Dan Klasifikasi Media
Pembelajaran_41

BAB 4 Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses
Pembelajaran_63

BAB 5 Penggunaan Media Grafis Dalam Pembelajaran_82

BAB 6 Penggunaan Media Visual Komik Dan Kartun Dalam
Pembelajaran_100

BAB 7 Penggunaan Media Audio Dalam Pembelajaran_114

BAB 8 Penggunaan Media Audio Visual Dalam
Pembelajaran_137

BAB 9 Memanfaatkan Media Lingkungan dalam Pembelajaran
Menyelami Pengalaman Belajar yang Menarik,
Bermakna dan Berkelanjutan_147

BAB 10 Perencanaan Proses, Sumber Bahan Dan Media
Pembelajaran_165

BIOGRAFI PENULIS_190

BAB 1

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh: Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd

A. Pendahuluan

Perubahan global dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya yang berkaitan dengan sistem pendidikan di sekolah, memerlukan adanya perubahan sikap guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Sejak zaman dahulu, terdapat kesalahpahaman bahwa guru adalah orang yang paling tahu. Pandangan ini terus berkembang: guru mengetahui sebelumnya atau pengetahuan guru hanya berbeda dalam semalam dengan pengetahuan siswa. Namun kini, ilmu guru tidak hanya sama dengan ilmu siswa, bahkan siswa pun bisa mengetahui terlebih dahulu sebelum guru. Semua ini dimungkinkan karena pesatnya perkembangan sarana informasi di sekitar lingkungan kita. Saat ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pembelajaran. Ada banyak contoh. Pertama, siswa dapat memperoleh informasi dengan mengakses informasi dari media massa seperti: surat kabar, televisi, handphone, media sosial, bahkan Internet. Sementara itu, guru sering menggunakan alasan klasik “masalah ekonomi”, karena tidak bisa mengakses informasi dengan cepat. Bagaimana reaksi guru terhadap perkembangan ini? Setidaknya ada tiga kelompok guru yang menyikapi hal ini, misalnya kurang tertarik, menunggu instruksi, atau terlalu cepat beradaptasi (Sutjiono, 2005).

Kelompok pertama adalah guru yang acuh tak acuh. Guru yang terlalu percaya diri mungkin mempertahankan keyakinan bahwa posisi mengajar tidak tergantikan. Dalam

proses pembelajaran apapun, sentuhan kemanusiaan guru tetap diperlukan. Guru dalam kelompok ini menggambarkan siswanya sebagai orang yang bergantung. Pengalaman siswa tidak banyak nilainya. Pengalaman yang paling bermanfaat adalah yang dialami oleh guru. Kelompok kedua adalah mereka yang menunggu instruksi. Kelompok ini paling sering terlihat di sekolah. Mungkin hal ini disebabkan oleh kebijakan sistem pendidikan saat ini.

Guru dalam sistem pendidikan nasional dianggap sebagai “pengrajin” yang menerapkan kurikulum yang begitu rinci dan ketat. Kelompok guru ketiga beradaptasi dengan cepat. Dengan perubahan kurikulum, otonomi pendidikan, dan manajemen berbasis sekolah atau berbasis kompetensi, guru tidak lagi terus menerus menunggu instruksi. Guru adalah profesional, bukan amatir. Seluruh guru diharapkan mampu mengembangkan bahan ajar bagi siswanya dalam proses pembelajaran berkelanjutan berdasarkan standar kompetensi dan keterampilan dasar profesional. Guru diharapkan dapat mengembangkan ketrampilan dan kemampuan siswa, tidak hanya sekedar pengetahuan tetapi juga berpikir (kognitif), tekad sikap (emosional) dan perilaku (psikomotor) agar siswa menjadi manusia yang bermartabat.

Mengapa kita sebagai guru memerlukan media pembelajaran?

Media pembelajaran adalah merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan karena perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang memerlukan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efektivitas dan efisiensi yang optimal, salah satu upaya yang harus dilakukan adalah dengan

mengurangi atau bahkan bila perlu menghilangkan dominasi sistem pembelajaran verbal dengan menggunakan media pembelajaran (Shoffa et al., 2021). Pertanyaannya kenapa harus menggunakan media pembelajaran? Alasan mengapa media pembelajaran digunakan ada dua, pertama karena adanya tuntutan, karena kita tahu bahwa kehidupan semakin hari semakin rumit, sehingga hal-hal yang perlu dipelajari juga semakin rumit, oleh karena itu proses pembelajaran menjadi lebih rumit, dan juga menjadi lebih kompleks. Disini media dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks sehingga dapat mudah dipahami. Kedua, ketersediaan media (supply) saat ini semakin beragam akibat kemajuan teknologi di segala bidang.

Pernahkah anda kesulitan menjelaskan suatu topik kepada siswa anda? Contoh: Seorang guru ingin mengajar siswa taman kanak-kanak atau sekolah dasar tentang binatang gurun yang disebut unta. Contoh lainnya adalah ketika seorang guru ingin menjelaskan kereta api kepada siswa di suatu daerah yang tidak memilikinya.

Berikut adalah beberapa metode yang dapat dilakukan guru untuk melakukan hal ini. Pada metode pertama, guru berbicara tentang unta dan kereta api, Guru dapat bercerita, mungkin dari pengalaman, dari membaca buku, dari cerita orang lain, atau dari melihat benda-benda tersebut. Jika siswa di sekolah tidak tahu apa-apa dan belum pernah melihat benda-benda tersebut di televisi atau melihat gambarnya di buku, maka sulit bagi guru untuk mendeskripsikan benda-benda tersebut hanya dengan kata-kata, seberapa sulitkah? Jika seorang guru ahli dalam bidangnya bercerita, wajar jika cerita guru akan sangat menarik minat siswa. Namun tidak semua

orang diberikan karunia kepandaian bercerita. Penjelasan dengan kata-kata mungkin akan menghabiskan waktu yang lama. Pemahaman siswa berbeda sesuai dengan pengetahuan mereka sebelumnya, bahkan mungkin akan menimbulkan kesalahan persepsi.

Metode kedua, guru membawa siswa studi wisata melihat obyek-obyek itu. Guru membawa siswa ke stasiun kereta, ke kebun binatang atau menugasi siswanya melakukan pengamatan dan wawancara. Cara ini lebih efektif dibandingkan cara lainnya. Namun, pertanyaannya adalah: Berapa lama waktu yang dibutuhkan? Meskipun cara ini efektif, namun tidak efisien. Karena berbagai keterbatasan seperti jarak, lokasi, dan biaya, tidak semua siswa dapat merasakannya.

Metode ketiga, guru membawa gambar, lukisan, foto, slide, film, video, dan lain-lain dari benda-benda tersebut. Metode ini membantu guru dalam memberikan penjelasan. Selain menghemat kata dan waktu, penjelasan guru menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa, merangsang motivasi belajar, menghilangkan miskonsepsi, dan menciptakan konsistensi informasi yang disampaikan. Tiga metode di atas dapat disebutkan. Pertama melalui informasi lisan, kedua melalui pembelajaran dari pengalaman nyata, dan ketiga melalui informasi melalui media. Dari ketiga metode tersebut, metode ketigalah yang paling tepat dan bijaksana digunakan oleh guru. Agar pembelajaran dapat efektif dan efisien, guru memerlukan media pembelajaran. Menurut Edgar Dale, prinsip kerucut pengalaman sering dimanfaatkan dalam penggunaan media/bahan/alat pembelajaran dalam dunia

pendidikan, antara lain buku teks, bahan pembelajaran buatan guru, alat pembelajaran “audiovisual”, dan lain-lain.



Gambar 1: Kerucut Pengalaman Edgar Dale

B. Media Pembelajaran

Sebelum kita membahas lebih detail mengenai kegunaan media pembelajaran, mari kita sepakati terlebih dahulu pentingnya media pembelajaran. Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara linguistik, istilah media berasal dari kata Latin *medius* yang berarti perantara. Kata “media” dalam bahasa Inggris merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang berarti pengantar atau perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, sinonim dari kata “media” adalah *wasail* yang berarti “sarana” atau “pengantar pesan” dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Kata *wasail* tersebut ditemukan dalam surat Al-Maidah ayat 35 sebagai berikut.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ.

Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan

berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung (Al-Maidah ayat 35).

Ayat di atas menunjukkan bahwa aktivitas ibadah merupakan wadah ataupun sarana yang dapat digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT (Hamdan Husein Batubara, 2020). Dalam aktivitas pembelajaran media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi atau pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara siswa dengan guru. Selain itu, Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Januszewski & Molenda, 2008). Miarso berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar siswa (Miarso, 2002).

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat perantara penyampaian pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan untuk merangsang motivasi belajar siswa. Kita saat ini dikelilingi oleh berbagai media seperti surat kabar, televisi, telepon seluler, media sosial, dan Internet. Media-media ini bertindak sebagai penyalur dan perantara pesan dari pengirim kepada kita, penerima pesan.

Media pembelajaran mempunyai beberapa arti. Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russell, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Anderson, 1976). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memudahkan komunikasi dan meningkatkan keberhasilan

pembelajaran. Gagne & Reiser menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran” (Gagné et al., 2004). Dalam Gagne & Briggs mendefinisikan media pembelajaran meliputi buku, tape recorder, kaset, video, VCR, film, dan slide (bingkai foto), fotografi, lukisan, grafik, televisi, komputer. Dengan kata lain merupakan komponen sumber belajar atau media fisik yang memuat materi yang ada di lingkungan siswa dan dapat merangsang belajar siswa (Smaldino et al., 2019). Pengertian media pembelajaran menurut Winkel mengartikan media pembelajaran sebagai sarana impersonal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh guru untuk mengajar dan belajar untuk mencapai isi pembelajaran, berperan dalam proses tersebut (Muhammad Hasan et al., 2021).

Dari pengertian yang dikemukakan di atas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semua media pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, berisi informasi dari Internet, buku, film, televisi, dll. yang dapat anda bagikan kepada orang lain.

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua aspek yang saling menunjang yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Contoh: Jika seorang guru membuat materi di PowerPoint dan memproyeksikannya melalui LCD proyektor, maka materi/materi tersebut disebut dengan software, namun LCD proyektor itu sendiri adalah

alat/hardware yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran tersebut di layar.

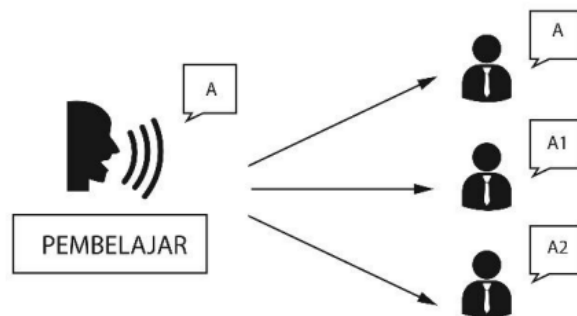
Media pembelajaran pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Dengan semakin majunya teknologi, bermunculan berbagai perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Kemajuan tersebut juga berdampak pada bidang belajar mengajar karena digunakannya berbagai perangkat yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran (Gagné et al., 2004). Sekitar pertengahan abad ke-20, upaya visual dilengkapi dengan penggunaan alat audio, sehingga memunculkan alat bantu audiovisual. Dikenal dengan sebutan audiovisual aids (AVA), dapat diartikan sebagai alat bantu dengar dan visual.

Saat ini dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), penggunaan alat bantu dan media pembelajaran seperti radio, video, komputer, dan internet semakin populer dan interaktif khususnya dalam bidang pendidikan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan persepsi visual dan mendorong pendengaran siswa agar pembelajarannya lebih jelas dan menarik. Dalam hal ini, istilah alat bantu ikut berperan. Istilah ini masih sering digunakan hingga saat ini dan juga identik dengan media pembelajaran dan bahan ajar. Tidak ada salahnya menggunakan istilah ini, yang perlu diperhatikan adalah fungsi dan tujuan penggunaannya dalam pembelajaran.

C. Kedudukan Media Dalam Proses Belajar

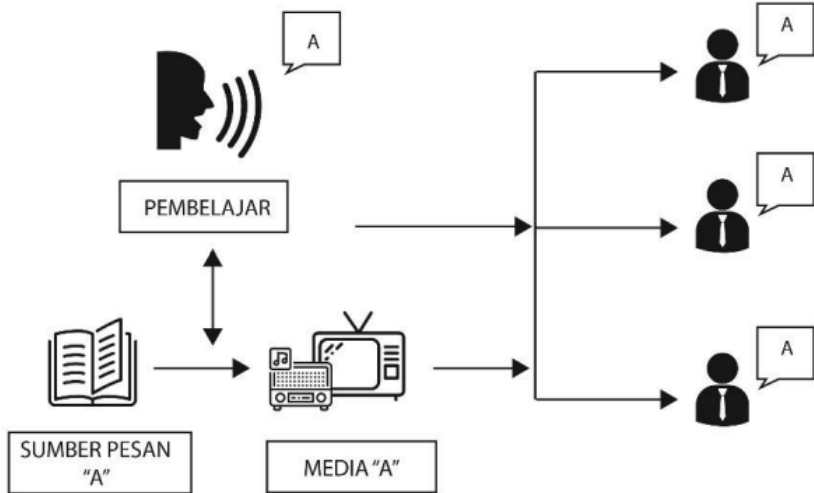
Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Dengan kata lain, merupakan proses penyampaian (*encoding*) pesan dari sumber pesan melalui saluran/media

tertentu dan ditafsirkan (*decoding*) oleh penerima pesan. Namun, terkadang pesan tersebut tidak dapat dimaknai dengan lancar. Kegagalan penafsiran dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang menghambatnya. Ada beberapa faktor yang dapat mengganggu proses komunikasi. Hambatan ini biasa disebut dengan hambatan atau kebisingan. Hambatan dapat berupa minat, sikap, keyakinan, hambatan psikologis seperti kecerdasan, hambatan fisik dan keterbatasan kemampuan sensorik, jarak geografis, jarak temporal, dan lain-lain (Andi Kristanto, 2016). Contoh proses komunikasi adalah sebagai berikut.



Gambar 2: Proses Komunikasi yang Gagal

Proses komunikasi gagal karena pesan yang disampaikan pembelajar/guru adalah “A”, namun hanya satu dari tiga siswa yang mampu mengartikan pesan tersebut dengan benar.



Gambar 3: Proses Komunikasi yang Berhasil

Proses komunikasi dianggap berhasil karena pesan yang disampaikan sama persis dengan pesan yang diterima siswa. Hal ini dapat terjadi karena media terlibat dalam proses pembelajaran. Pengirim pesan dapat berupa penulis buku, pelukis, fotografer, atau pembelajar/guru itu sendiri. Media meliputi buku, poster, foto, program kaset audio, film, dan kaset video. Pesan, media, dan sumber informasi pembelajar/guru “A” juga dapat dimaknai oleh Siswa A. Pembelajar/guru dan media bekerja sama untuk menyampaikan pesan. Dengan kata lain letak media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran untuk memperjelas maksud pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

D. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Fungsi media pembelajaran dirinci di bawah ini (Andi Kristanto, 2016).

1. Meningkatkan pemahaman: Media pembelajaran membantu siswa memahami konsep dan informasi secara lebih visual atau interaktif dibandingkan dengan penjelasan verbal saja.
2. Meningkatkan Daya Ingat: Gambar, grafik, video, dan elemen visual lainnya dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih mudah daripada sekadar membaca atau mendengarkan.
3. Membangkitkan Minat: Media yang menarik dan beragam dapat merangsang minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
4. Merangsang kreativitas: Media pembelajaran interaktif merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
5. Menyajikan Konsep Abstrak: Media membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkrit dan mudah dipahami.
6. Mengajar dengan Keteladanan: Media dapat digunakan untuk memberikan contoh konkrit dan studi kasus untuk mendukung pemahaman konsep.
7. Mengukur Pemahaman: Beberapa media pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui kuis dan soal yang terdapat pada materi.
8. Menghemat waktu: Penggunaan media pembelajaran meningkatkan efisiensi dengan mengurangi waktu yang diperlukan untuk menjelaskan konsep.

9. Pendidikan Mandiri: Media Belajar Mandiri membantu siswa belajar mandiri di luar kelas atau lingkungan formal.
10. Menghadirkan Realitas Virtual: Teknologi canggih seperti simulasi dan realitas virtual membantu siswa merasakan pengalaman dunia nyata dalam lingkungan yang aman dan terkendali.
11. Menghubungkan dengan dunia nyata: Media pembelajaran membantu siswa mengenali keterhubungan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan relevan dalam situasi pembelajaran meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan menjadikan lebih menarik bagi siswa.

E. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat dalam dunia pendidikan. Berikut manfaat penggunaan media pembelajaran (Shoffa et al., 2021).

1. Mempermudah pemahaman: Media pembelajaran membantu siswa memahami apa yang dipelajarinya secara lebih visual dan konkrit.
2. Meningkatkan retensi informasi: Gambar, video, dan elemen visual lainnya membantu siswa menyimpan informasi lebih lama.
3. Meningkatkan keterlibatan siswa: Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
4. Menggugah minat belajar: Media yang menarik memotivasi siswa agar lebih semangat belajar.

5. Menghemat waktu: Media pembelajaran dapat menjelaskan konsep dengan cepat, menghemat waktu yang dapat digunakan untuk materi lain.
6. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: Media pembelajaran mandiri memungkinkan siswa belajar mandiri di luar lingkungan kelas.
7. Kolaborasi dan interaksi: Media online memupuk kolaborasi antar siswa dan memungkinkan pembelajaran berbasis proyek dan kerja kelompok.
8. Personalisasi dan Kustomisasi: Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu atau kelompok siswa, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal.
9. Mengajar dengan beragam gaya belajar: Anda dapat menggunakan media untuk mengajar siswa dengan gaya belajar berbeda, antara lain: Visual, auditori, dan kinestetik.
10. Menyajikan konteks dunia nyata: Media membantu menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata, menjadikan pembelajaran lebih relevan.
11. Menghadirkan realitas virtual: Teknologi seperti simulasi dan realitas virtual memungkinkan eksplorasi di lingkungan virtual yang aman.
12. Penilaian dan Monitoring: Anda dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa melalui kuis, tes, dan pemantauan kemajuan.
13. Kemudahan akses: Media online memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.
14. Menyediakan berbagai ragam materi: Media dapat memperkaya pembelajaran dengan menyediakan berbagai sumber informasi seperti video, audio, teks, dan gambar.

15. Meningkatkan kreativitas: Media interaktif merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
16. Menghemat sumber daya fisik: Media digital mengurangi kebutuhan akan buku teks fisik dan dokumen lainnya.
17. Penggunaan sumber daya secara berkelanjutan: Media digital membantu mengurangi konsumsi kertas dan konsumsi sumber daya alam.
18. Pengukuran dan analisis data: Media pembelajaran digital dapat memberikan data tentang perkembangan siswa yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran.
19. Menghadirkan keseragaman: Media dapat meminimalkan kesenjangan dengan memastikan bahwa semua siswa memiliki akses terhadap materi pembelajaran yang sama.
20. Menghadirkan koneksi global: Media online menghubungkan siswa dengan orang-orang di seluruh dunia dan membuka peluang pembelajaran lintas budaya.

Penggunaan media pembelajaran secara bijaksana dan efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

F. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa analisis mengenai landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologi, dan empiris. Berikut penjelasan masing-masing landasannya (Andi Kristanto, 2016).

Landasan filosofis. Sebagian orang berpendapat bahwa penggunaan berbagai media teknologi baru di dalam kelas akan menimbulkan proses pembelajaran yang tidak manusiawi.

Apakah pendapat ini benar? Benarkah dengan adanya media pembelajaran yang beragam, siswa mempunyai lebih banyak pilihan untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa yang dihormati harkat dan martabatnya mempunyai kebebasan memilih baik metode maupun alat pembelajaran, sesuai dengan kemampuannya. Oleh karena itu, menerapkan teknologi bukan berarti kehilangan kemanusiaan. Sebenarnya tidak perlu ada perbedaan pendapat; Yang penting adalah bagaimana guru memandang siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru memperlakukan siswa sebagai anak manusia yang mempunyai kepribadian, harga diri, motivasi, dan kemampuan pribadi yang berbeda dengan orang lain, maka baik menggunakan teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dicapai akan selalu menggunakan pendekatan humanistik.

Landasan psikologis. Memperhatikan proses pembelajaran yang kompleks dan unik, pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa (Santrock et al., 2009). Selain itu, kesadaran siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, dalam memilih media, selain memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses pembelajaran, pemahaman makna kognisi dan faktor-faktor yang mempengaruhi interpretasi kognisi juga harus diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran berlangsung efektif. Untuk itu perlu dilakukan: (1) memilih media yang cocok sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memberikan kejelasan terhadap objek yang diamatinya, (2) materi pembelajaran yang diajarkan harus relevan dengan pengalaman siswa. Studi psikologi menunjukkan bahwa anak

lebih mudah mempelajari hal-hal konkret dibandingkan hal-hal abstrak. Mengenai kontinum abstrak-konkret dan hubungannya dengan penggunaan media pembelajaran, terdapat beberapa pendapat. Pertama-tama, Jérôme Bruner berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran orang harus menggunakan urutan dari belajar melalui gambar atau film (representasi simbolis dari pengalaman) hingga belajar melalui simbol, terutama menggunakan kata-kata, bahasa (diwakili oleh simbol). Menurut Bruner, hal ini tidak hanya berlaku pada anak-anak tetapi juga orang dewasa. Kedua, Charles F. Haban mengatakan nilai sebenarnya dari media terletak pada tingkat realitasnya. Dalam proses penanaman konsep, ia menciptakan berbagai media, dari yang paling realistik hingga yang paling abstrak. Ketiga, Edgar Dale menciptakan tataran konkrit-abstrak yang dimulai dengan siswa berpartisipasi dalam pengalaman kehidupan nyata, kemudian berpindah ke siswa sebagai pengamat peristiwa nyata, ke siswa sebagai pengamat peristiwa yang disajikan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat peristiwa yang disajikan oleh simbol.

Dalam menentukan tingkatan konkrit ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner, jika disejajarkan terdapat persamaan, namun diantara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konseptual. Edgar Dale menekankan bahwa siswa adalah pengamat peristiwa, sehingga menekankan rangsangan yang dapat diamati, Bruner menekankan pada proses mental siswa ketika mengamati objek.

Landasan teknologis. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik merancang, mengembangkan, melaksanakan, mengelola dan mengevaluasi proses dan sumber belajar (AECT, 2004). Oleh karena itu, teknologi pembelajaran adalah

suatu proses yang kompleks dan terintegrasi yang mencakup orang, proses, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, menemukan solusi, menerapkan, mengevaluasi dan mengelola mengelola solusi masalah dalam situasi dimana pembelajaran ditargetkan dan dikendalikan. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan melalui komponen sistem pembelajaran terpadu telah diorganisasikan ke dalam fungsi desain atau pemilihan yang kemudian digunakan dan digabungkan menjadi suatu sistem pembelajaran yang utuh. Elemen-elemen ini meliputi pesan, orang, material, media, peralatan, teknologi, dan konteks.

Landasan empiris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa untuk menentukan hasil belajar siswa. Artinya siswa akan memperoleh manfaat yang signifikan bila belajar menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa dengan gaya belajar visual akan mendapatkan manfaat lebih jika belajar menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara itu, siswa yang bertipe pembelajar auditori akan lebih menyukai belajar menggunakan media audio, misalnya radio, rekaman suara, atau ceramah. Akan lebih cocok dan bermanfaat bagi siswa dari kedua jenis pembelajaran tersebut jika menggunakan media audio visual. Berdasarkan landasan empiris tersebut, maka pemilihan bahan pembelajaran hendaknya tidak didasarkan pada kesukaan guru, melainkan harus memperhatikan kesesuaian antara karakteristik siswa, karakteristik materi, dan karakteristik media itu sendiri.

G. Prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang efektif didasarkan pada sejumlah prinsip atau pedoman yang membantu dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media tersebut. Berikut adalah beberapa prinsip media pembelajaran yang penting (Reynolds, 1993).

1. Prinsip Keterlibatan (*Engagement*): Media pembelajaran harus mampu menggugah minat dan keterlibatan siswa. Mereka harus menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.
2. Prinsip Relevansi (*Relevance*): Media harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Mereka harus mendukung pemahaman siswa terhadap konsep atau keterampilan yang diajarkan.
3. Prinsip Fleksibilitas (*Flexibility*): Media harus fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Mereka harus mendukung berbagai gaya belajar.
4. Prinsip Keterlibatan Aktif (*Active Engagement*): Media yang interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, bukan hanya menjadi penonton pasif.
5. Prinsip Efisiensi (*Efficiency*): Media pembelajaran harus efisien dalam menyampaikan informasi. Mereka harus menjelaskan konsep dengan jelas dan efektif.
6. Prinsip Penilaian (*Assessment*): Media harus memungkinkan penilaian dan evaluasi pemahaman siswa. Mereka harus memfasilitasi pengukuran progres dan kemajuan siswa.
7. Prinsip Aksesibilitas (*Accessibility*): Media harus dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki

kebutuhan khusus. Mereka harus memenuhi standar aksesibilitas.

8. Prinsip Visualisasi (*Visualization*): Media visual, seperti gambar, grafik, dan video, harus digunakan untuk membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih visual dan konkret.
9. Prinsip Interkonektivitas (*Interconnectivity*): Media harus mampu mengaitkan konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata, membantu siswa melihat relevansi dan aplikasi dari apa yang mereka pelajari.
10. Prinsip Kemajuan Teknologi (*Technology Advancement*): Media pembelajaran harus mengikuti perkembangan teknologi terbaru dan dapat memanfaatkan teknologi terbaru yang tersedia.
11. Prinsip Kolaborasi (*Collaboration*): Media online dapat digunakan untuk memfasilitasi kolaborasi antara siswa, memungkinkan pembelajaran berbasis proyek dan kerja kelompok.
12. Prinsip Diversifikasi (*Diversification*): Media harus beragam dan dapat memenuhi berbagai kebutuhan pembelajaran. Mereka harus dapat menghadirkan materi dalam berbagai bentuk.
13. Prinsip Evaluasi (*Evaluation*): Media pembelajaran harus dievaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa mereka masih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penerapan prinsip-prinsip ini dalam penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Hal ini juga memungkinkan pendidik untuk lebih tepat sasaran

dalam memilih, merancang, dan mengimplementasikan media pembelajaran.

H. Teknik Memilih Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran yang sesuai adalah langkah kunci dalam merancang pembelajaran yang efektif. Berikut adalah beberapa teknik yang dapat membantu dalam memilih media pembelajaran (Ahmadigol, 2016).

1. Tentukan Tujuan Pembelajaran: Langkah pertama adalah memahami apa yang ingin dicapai melalui pembelajaran tersebut. Apakah tujuannya adalah menyampaikan informasi, mengajarkan keterampilan praktis, atau merangsang pemecahan masalah? Tujuan pembelajaran akan memengaruhi pilihan media yang paling sesuai.
2. Kenali Kebutuhan dan Karakteristik Siswa: Anda perlu memahami karakteristik siswa Anda, termasuk gaya belajar, tingkat pengetahuan, dan kemampuan teknologi. Ini akan membantu Anda memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.
3. Evaluasi Media yang Tersedia: Tinjau media yang tersedia, baik media fisik (buku teks, gambar, dll.) maupun media digital (perangkat lunak pembelajaran, situs web, dll.). Pertimbangkan keunggulan dan keterbatasan setiap jenis media.
4. Pertimbangkan Ketersediaan dan Aksesibilitas Media: Pastikan bahwa media yang Anda pilih tersedia dan dapat diakses oleh siswa. Ini dapat melibatkan pertimbangan ketersediaan perangkat keras, perangkat lunak, dan akses internet.

5. Relevansi dengan Materi Pembelajaran: Media yang Anda pilih harus relevan dengan materi pembelajaran. Mereka harus mendukung pemahaman siswa terhadap konsep atau keterampilan yang diajarkan.
6. Evaluasi Kualitas Media: Pastikan bahwa media yang Anda pilih memiliki kualitas yang baik. Ini termasuk ketepatan informasi, ketepatan visual, dan kualitas produksi (jika berlaku).
7. Beri Prioritas Interaktivitas: Media yang interaktif seringkali lebih efektif dalam menggugah minat siswa dan meningkatkan pemahaman. Pertimbangkan media yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif.
8. Perhitungan Biaya: Pertimbangkan anggaran yang tersedia. Beberapa media dapat lebih mahal dibandingkan yang lain. Pertimbangkan biaya yang dapat timbul, termasuk biaya lisensi perangkat lunak atau pengembangan kustom media.
9. Bertanya kepada Sesama Pendidik: Berdiskusi dengan rekan-rekan sejawat atau profesional dalam bidang pendidikan untuk mendapatkan pandangan dan saran mereka tentang media yang efektif dalam konteks pembelajaran Anda.
10. Pertimbangkan Pengembangan Sendiri: Jika media yang sesuai tidak tersedia, pertimbangkan kemungkinan untuk mengembangkan media pembelajaran Anda sendiri, termasuk presentasi, video pembelajaran, atau simulasi.
11. Evaluasi dan Umpan Balik: Setelah media dipilih dan digunakan, evaluasi efektivitasnya. Dapatkan umpan balik dari siswa untuk memahami sejauh mana media tersebut membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat memerlukan pemahaman yang mendalam tentang tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan keunggulan serta keterbatasan berbagai jenis media. Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, Anda dapat membuat pilihan yang lebih baik dalam mendukung pembelajaran siswa.

Referensi

- AECT. (2004). *The Definition of Educational Technology. Educational Technology, C.*
- Ahmadigol, J. (2016). New Definition of Educational Technology. In *Educational Technology*.
- Anderson, R. (1976). Selecting and developing media for instruction. In *undefined*.
- Andi Kristanto. (2016). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Bintang Surabaya.
https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2004). Principles of instructional design. In *Performance Improvement*.
- Hamdan Husein Batubara. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatava Publishing* (Issue November).
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). Educational technology: A definition with commentary. In *Educational Technology: A Definition with Commentary*.
<https://doi.org/10.4324/9780203054000>

- Miarso, J. H. (2002). Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia. In *Pustekkom Dikbud dan CV Rajawali*.
- Muhammad Hasan, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, & I Made Indra P. (2021). *Media Pembelajaran* (Vol. 1). Tahta Media Group. <http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>
- Reynolds, A. (1993). Selecting media for instruction. In *The ASTD handbook of instructional technology*.
- Santrock, J. W., Penerjemah,, & Angelica, D. (2009). Psikologi pendidikan = educational psychology buku 1. In 1. *PSIKOLOGI PENDIDIKAN, Psikologi pendidikan = educational psychology buku 1 / John W. Santrock; Penerjemah: Diana Angelica* (Vol. 2009, Issue 2009).
- Shoffa, S., Holisin, iis, Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Agrabana Media.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). Instructional technology and media for learning. In K. Davis (Ed.), *Revista mexicana de investigación educativa* (12 ed., Vol. 15, Issue 44). Pearson Education.
- Sutjiono, T. W. A. (2005). Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(04).

BAB 2

NILAI DAN KRITERIA PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh: Desty Endrawati Subroto., M.Pd

A. Tentang nilai

Nilai-nilai merupakan prinsip-prinsip abstrak yang menggambarkan apa yang biasa dianggap baik dan buruk dalam berbagai aspek kehidupan (Soekanto, 2018:23). Nilai memainkan peran penting dalam membentuk cara manusia menyikapi dunia, memengaruhi tindakan mereka, dan membantu dalam membentuk norma sosial dan budaya. Berdasarkan sudut pandang psikologis, nilai-nilai adalah keyakinan yang membimbing individu dalam mengambil keputusan dan bertindak sesuai dengan preferensi mereka. Nilai memuat fondasi yang kuat dalam membentuk pemahaman dan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari serta dalam membentuk budaya masyarakat (Allfort, 2011:14).

Pengertian-pengertian tersebut menekankan bahwa tindakan dan keputusan manusia berasal dari proses mental dan psikologis. Nilai pendidikan adalah panduan dalam pendidikan menuju kedewasaan individu, membantu menentukan baik-buruk dalam hidup, serta bagaimana nilai-nilai itu diperoleh melalui pendidikan. Proses pendidikan dilakukan guna membimbing individu menjadi dewasa bertanggung jawab dan berkontribusi positif dalam masyarakat dengan memahami pentingnya nilai-nilai dalam keputusan sehari-hari.

B. Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli :

Media pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Sadiman (2008), adalah alat atau sarana yang bisa digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran bertujuan merangsang aspek emosional dan kognitif siswa, seperti perasaan, pikiran, minat, kegembiraan, serta perhatian, agar proses belajar dapat berjalan dengan efektif.

Media Pembelajaran

1. Media

Susilana (2008:6) menyatakan, "Medium berasal dari kata 'medium' yang artinya pengarah atau perantara. Pernyataan tersebut menunjukan jika media adalah berbagai alat atau sarana yang bisa digunakan dalam memfasilitasi pembelajaran, penyampaian pesan, dan membantu siswa memahami materi pelajaran. Anggraeni (2015:22) menjelaskan, Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata 'medius' yang secara harafiah berarti perantara. Media bahasa Arab disebut 'wasail', bentuk jamak dari 'wasilah' yang sinonim dengan al-wast, juga berarti bagian tengah kata yang berarti antara keduanya, oleh karena itu mengapa disebut 'perantara' (wasilah).

Media merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan dalam penyampaian pesan sekaligus merangsang perhatian, semangat, pikiran, dan kemauan siswa untuk mendorong proses belajar (Fatria, 2017:136). Media dapat difungsikan sebagai perantara informasi antara penerima pesan dan pengirim dengan berbagai bentuk seperti gambar, video, teks, buku, atau televisi. Media bisa digunakan untuk komunikasi antar individu atau kelompok, mengatasi kendala waktu dan

ruang, memberikan hiburan, memfasilitasi interaksi sosial, dan sebagai alat pemantauan perkembangan terbaru. Dengan demikian, media memegang peranan penting pada berbagai aspek kehidupan sosial, pendidikan, dan komunikasi.

2. Pembelajaran

a) Pengertian Belajar

Pembelajaran ialah proses interaktif antara siswa dengan guru dan sebaliknya, baik secara tatap langsung ataupun dengan media pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran (Rusman dalam Rosmita, 2020:15). Belajar ialah proses interaksi yang melibatkan guru, siswa, serta sumber-sumber pembelajaran di lingkungan belajar. Belajar mencakup pertukaran informasi antara guru dan siswa untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran (Arsad, 2017:73). Belajar juga ialah upaya yang dilakukan secara sadar oleh guru dengan siswa guna memfasilitasi siswa selama pembelajaran. Guru berusaha mendorong perubahan perilaku siswa sehingga mereka mencapai kemampuan baru melalui usaha terstruktur dalam jangka waktu tertentu (Arsad, 2017:73).

UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional mengatur bahwa pembelajaran ialah suatu proses interaktif antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran. Menurut Yolandari (2020:17), pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses membimbing atau membantu peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran, di mana peran pendidik adalah membantu siswa mengembangkan pemahaman, keterampilan, dan kemandirian belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, Pembelajaran adalah kegiatan sadar dan terstruktur yang melibatkan lingkungan, sumber belajar, guru, serta siswa dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran bersifat sistematis, komunikatif, dan interaktif, bisa dilakukan tatap muka atau dengan media pembelajaran. Pembelajaran memiliki tujuan utama untuk membawa perubahan dalam tingkah laku dan pengetahuan siswa, memperkaya pemahaman mereka melalui interaksi yang terarah.

b) Pengertian Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran ialah alat bantu dalam proses pembelajaran yang membantu guru dalam memfasilitasi interaksi, menjelaskan materi, dan membantu siswa memahami bahan pelajaran (Ashar, 2011). Pengertian media pembelajaran ialah sarana atau alat untuk menyampaikan materi pembelajaran atau pesan ke siswa dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2020:121). Media pembelajaran juga dianggap sebagai alat bantu yang membantu siswa memahami, mengingat, dan menguasai materi pelajaran secara lebih interaktif dan menarik (Fatria, 2017:140).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa dan mendorong mereka untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajaran dengan tujuan mencapai target pembelajaran tertentu. Media pembelajaran juga memiliki peran dalam memicu minat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diterapkannya media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa mencapai

tujuan pembelajaran serta meningkatkan efisiensi pembelajaran.

c) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan serta pemilihan bahan pembelajaran secara tepat dan berkualitas sangat penting untuk memastikan kualitas proses belajar mengajar. Bahan pembelajaran yang berkualitas membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencegah pemborosan sumber daya. Kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran ialah metode pengajaran, tujuan pendidikan, dan karakteristik siswa, karena penggunaan media pendidikan termasuk bagian integral pada sistem pendidikan. Dengan demikian, pemilihan yang tepat dalam penggunaan bahan pembelajaran akan mendukung pencapaian hasil pembelajaran yang diharapkan. Kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran menurut (Muali, 2018:9-10) sebagai berikut:

1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran komunikasi

Pemilihan media harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, mencakup aspek afektif, kognitif, serta psikomotor, serta sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Hal ini penting agar pesan dapat disampaikan dengan efektif, siswa dapat memahami materi, dan mengembangkan keterampilan yang relevan, sambil mempertimbangkan variasi dalam tingkat pemahaman dan keterampilan siswa.

2) Nyaman, fleksibel dan tahan lama

Bahan pembelajaran yang nyaman harus mudah diakses dan digunakan oleh guru dan siswa. Fleksibilitas dalam bahan pembelajaran memungkinkan adaptasi terhadap berbagai konteks pembelajaran, gaya mengajar, dan kebutuhan

siswa. Ketahanan bahan pembelajaran memastikan investasi jangka panjang dalam pendidikan, mengurangi biaya penggantian, dan memungkinkan penggunaan berkelanjutan.

3) Kemampuan dan kapasitas untuk menggunakannya

Pemilihan media pembelajaran harus memperhitungkan kemampuan dan kapasitas guru untuk menggunakannya dengan baik. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat dipengaruhi keterampilan guru dalam mengoperasikan serta memanfaatkan media tersebut. Guru yang terampil dalam menggunakan media dapat mengoptimalkan pembelajaran, dan guru juga dapat mentransfer keterampilan ini kepada siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4) Situasi siswa

Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus memperhitungkan situasi siswa, termasuk kondisi psikologis, filosofis, dan sosiologis mereka. Media yang sesuai dengan tingkat perkembangan psikologis siswa, nilai-nilai serta pandangan dunia mereka, serta latar belakang budaya dan sosial, akan lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi yang dipelajari.

5) Ketersediaan

Media pembelajaran yang ideal mungkin tidak berguna jika tidak tersedia, karena media adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar, yang harus ada dan dapat diakses untuk memenuhi kebutuhan siswa. Berdasarkan (Arsyad dalam Anggraeni, 2015:32), berikut kriteria penentuan media pembelajaran:

- (a) Bahan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pembelajaran, isi materi, prinsip, atau generalisasi yang diajarkan.
- (b) Guru memiliki kualifikasi yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran.
- (c) Bahan pembelajaran yang digunakan harus sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai.
- (d) Media pembelajaran harus praktis, fleksibel, dan dapat digunakan secara berkelanjutan.
- (e) Kualitas teknis media harus terjaga, dengan gambar yang halus, jernih, dan tidak terpengaruh oleh faktor seperti tata letak atau latar belakang.
- (f) Sarana produksi media harus sesuai dengan kemampuan guru.

 Berdasarkan uraian tersebut, pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kriteria seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, praktisitas, kemampuan guru, dapat mendukung proses pembelajaran, ketersediaan media, kesesuaian dengan peserta didik, dan mutu teknis media. Hal ini berguna untuk memastikan bahwa media yang dipilih mendukung pembelajaran dengan efektif sesuai dengan kebutuhan.

6) Prinsip-prinsip Pemilihan Media

 Pemilihan bahan pembelajaran adalah hal penting karena berdampak pada hasil belajar. Upaya memastikan keakuratan dalam pemilihan media, harus mengikuti pedoman khusus. Menurut (Astriani, 2018:6-9), prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan saat memilih media yang akan diproduksi:

- a) Tingkat berpikir siswa: pentingnya memilih media yang sesuai dengan perkembangan dan tingkat pemahaman siswa. Media harus dapat mengkomunikasikan konsep-konsep yang bersifat kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan sederhana sesuai dengan tingkat pemikiran siswa.
- b) Prinsip efisiensi dan kinerja: dalam pemilihan media pembelajaran, kita perlu memilih media yang tidak hanya sederhana dan mudah digunakan, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media harus efisien dalam memberikan hasil yang diinginkan dalam pembelajaran, dan penggunaannya tidak boleh memakan banyak waktu atau sumber daya yang tidak perlu.
- c) Ketersediaan media pembelajaran: Prinsip ini mengingatkan pentingnya memastikan bahwa media yang akan digunakan tersedia dan siap digunakan dalam pembelajaran. Tanpa ketersediaan media, rencana pembelajaran bisa menjadi terhambat, dan tujuan pembelajaran mungkin tidak tercapai dengan baik. Oleh karena itu, media harus tersedia atau disiapkan sebelum digunakan dalam pembelajaran.
- d) Prinsip interaksi: Prinsip ini menekankan bahwa media pembelajaran harus menciptakan peluang bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sesama siswa. Interaksi ini mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan bisa meningkatkan hasil belajar dan motivasi.
- e) Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran: guru harus bisa menggunakan media pembelajaran dengan baik. Media yang dipilih harus sesuai

dengan pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan media tersebut.

- f) Mengalokasikan waktu: Waktu adalah faktor penting dalam proses pembelajaran, dan guru seringkali mempunyai banyak tugas yang perlu diselesaikan dalam waktu singkat. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu menghemat waktu, mengoptimalkan efisiensi, dan memungkinkan guru untuk fokus pada inti materi pembelajaran.
- g) Fleksibilitas: Fleksibilitas media pembelajaran adalah kemampuannya untuk digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, tempat, dan waktu yang berbeda. Ini memungkinkan media tersebut untuk mendukung berbagai jenis pembelajaran dan dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang beragam. Fleksibilitas ini memastikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.
- h) Keamanan dalam penggunaan media pembelajaran: guru harus memperhatikan keamanan penggunaan media agar media tersebut tidak membahayakan siswa secara fisik maupun psikologis. Ini melibatkan memastikan bahwa peralatan atau konten media yang digunakan aman dan sesuai dengan usia serta tingkat perkembangan siswa, sehingga pengalaman pembelajaran siswa tetap positif dan aman.

Berdasarkan hal tersebut, ada beberapa prinsip penting yang perlu diperhatikan oleh guru sebelum memproduksi materi pembelajaran. Prinsip-prinsip ini mencakup tingkat berpikir siswa, interaktivitas media pembelajaran, fleksibilitas materi, efisiensi dan efektivitas, ketersediaan bahan

pembelajaran, alokasi waktu, dan keamanan dalam penggunaan bahan pembelajaran. Semua prinsip ini menjadi pedoman penting untuk memastikan jika materi pembelajaran yang dipilih sesuai kebutuhan pembelajaran yang efektif.

7) Kriteria pemilihan media yang baik

Media pembelajaran termasuk komponen penting dalam proses pembelajaran, karena membantu menyampaikan materi kepada siswa. Kualitas media pembelajaran yang digunakan dapat memengaruhi hasil pembelajaran siswa, sehingga pemilihan dan penggunaan media yang baik sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, penting untuk memilih dan merencanakan penggunaan bahan pembelajaran yang tepat dan berkualitas, yang sesuai dengan prinsip-prinsip seperti relevansi, akurasi, kesesuaian dengan siswa, dan kreativitas. Pemilihan media secara cermat dalam bahan pembelajaran dapat memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu mencapai tujuan pendidikan dengan lebih baik. Menurut (Astriani, 2018:9) Kriteria media pembelajaran yang baik ada 4, yaitu:

- (1) Fasilitas yang memadai harus disesuaikan dengan rencana pembelajaran, kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik dan program pembelajaran.
- (2) Kemudahan, yang berarti materi pembelajaran harus mudah dipelajari, dipahami, dan sederhana dalam penggunaannya.
- (3) Materi pembelajaran yang menarik harus tidak hanya mudah dimengerti dan sesuai, tetapi juga memiliki daya tarik visual dalam bentuk, pemilihan warna, dan isi yang

tidak membingungkan serta mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar.

- (4) Kemanfaatan, yang berarti isi materi pembelajaran harus memiliki nilai dan memberikan manfaat yang signifikan dalam pemahaman materi. Media yang digunakan harus memberikan manfaat dan mempermudah pemahaman siswa.

Selanjutnya Arsyad (2013:74) menerangkan jika kriteria pemilihan media diperoleh dari konsep media pendidikan termasuk bagian dari sistem pendidikan. Berikut ini kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan saat memilih media pembelajaran:

a) Sesuaikan dengan tujuan

Media pendidikan harus dipilih dengan mempertimbangkan tujuan pendidikan yang ingin dicapai, idealnya mencakup dua dari tiga ranah afektif, kognitif, serta psikomotorik. Penting bahwa materi pembelajaran tetap sesuai dengan sasaran yang telah ditetapkan dan tidak menyimpang dari petunjuk. Media pembelajaran juga memiliki kemampuan untuk memengaruhi aspek-aspek selain kognitif, seperti sikap dan perilaku siswa. Penggunaan media harus mendukung dokumen pembelajaran dengan baik, termasuk fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi. Tidak semua materi pelajaran bisa dengan mudah dijelaskan dengan penggunaan media, dan dalam beberapa situasi, materi perlu didukung oleh kata-kata atau simbol. Oleh karena itu, guru harus memiliki keterampilan khusus untuk menganalisis materi yang disajikan melalui media. Pemilihan materi pembelajaran harus memperhitungkan kemampuan dan kebutuhan siswa dalam memahami isi materi tersebut.

b) Praktis, fleksibel dan tahan lama

Media pembelajaran tidak selalu mahal atau kompleks; kadang-kadang, sumber daya sederhana dari lingkungan sekitar dapat lebih efektif. Penting untuk memprioritaskan kesederhanaan, kemudahan penggunaan, keterjangkauan, dan umur panjang serta penggunaan berkelanjutan dalam pemilihan media pembelajaran. Ini memastikan bahwa materi tersebut dapat diakses oleh banyak orang tanpa kendala biaya dan memberikan manfaat jangka panjang, memungkinkan fokus pada esensi materi tanpa kompleksitas yang berlebihan.

c) Mampu dan terampil untuk digunakan

Efektivitas media pembelajaran sangat tergantung pada sejauh mana guru mampu menggunakannya dengan baik. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran merupakan faktor kunci. Guru harus memiliki keterampilan dalam mengoperasikan, mengintegrasikan, dan memanfaatkan media tersebut secara efisien dalam proses mengajar.

d) Kelompok sasaran

Pemilihan materi pembelajaran harus memperhitungkan keberagaman siswa dalam kelompok belajar. Setiap kelompok siswa memiliki perbedaan karakteristik dan memiliki kebutuhan yang unik. Beberapa materi pembelajaran bersifat umum dan dapat digunakan secara luas, tetapi materi yang lebih spesifik harus dipilih dengan hati-hati sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Faktor seperti konteks sosial, ukuran kelompok, budaya, ekonomi, dan kemampuan belajar siswa harus dipertimbangkan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa materi pembelajaran yang dipilih dapat mengakomodasi perbedaan dalam kelompok siswa serta membantu mencapai

tujuan pembelajaran secara efektif. Pendekatan pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing kelompok siswa.

e) Kualitas teknis

Pada pemilihan bahan pembelajaran, penting untuk memastikan bahwa bahan tersebut memenuhi persyaratan teknis yang sesuai. Produk/media yang digunakan sebagai media pembelajaran harus memenuhi standar teknis tertentu untuk mendukung penggunaannya dalam pembelajaran. Jika produk tidak memiliki standar yang sudah ditetapkan, guru atau lembaga pendidikan perlu menentukan standar teknisnya sendiri agar produk tersebut dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk memastikan bahwa bahan pembelajaran bisa digunakan dengan lancar dan sesuai tujuannya dalam proses pembelajaran.

f) Mutu Teknis

Pemilihan bahan pembelajaran yang memperhatikan kriteria tertentu sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini membantu memastikan bahwa bahan pembelajaran yang ditentukan sesuai materi pelajaran, mempermudah guru dalam penyampaian materi, dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Berdasarkan segi ekonomi, pemilihan bahan pembelajaran yang dapat digunakan berulang kali juga dapat menghemat biaya produksi dan pembelian bahan pembelajaran. Pemilihan bahan pembelajaran yang tepat juga dapat memberikan manfaat tambahan, seperti meningkatkan kemampuan mendengarkan, keterampilan, konsentrasi. Pemilihan bahan pembelajaran yang cermat dan bijaksana memiliki dampak positif yang signifikan dalam pembelajaran.

C. Mengapa Anda harus memilih Media Pembelajaran?

Pemilihan media dalam pembelajaran didasarkan pada pemahaman bahwa pembelajaran adalah sistem yang melibatkan berbagai komponen yang saling terkait. Media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi transfer informasi, penjelasan konsep, interaksi guru-siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran secara tepat menjadi penting, karena media yang sesuai akan mendukung sistem pembelajaran secara efektif, sementara pemilihan yang tidak tepat dapat mengganggu proses pembelajaran dan pencapaian tujuan yang diinginkan.

D. Bagaimana cara memilih materi pembelajaran yang tepat?

Menurut pendapat tersebut, bahan pembelajaran yang diterapkan harus memenuhi kriteria berikut:

1. Menarik dan bersih.
2. Jelas dan rapi.
3. Berkaitan dengan topik pengajaran.
4. Cocokkan sasaran.
5. Praktis, fleksibel dan tahan lama.
6. Konsisten dengan tujuan pembelajaran.
7. Kualitas bagus.
8. Guru mampu menggunakannya

E. Kriteria pemilihan materi pembelajaran inovatif

1. Tepat dan dapat mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, atau generalisasi.
2. Sesuai tujuan yang akan dicapai.
3. Pengelompokan sasaran.

4. Guru mampu dan terampil.
5. Praktis dan luwes.
6. Mutu teknis.

Kesalahan dalam pemilihan media, baik dalam memilih jenis media maupun topik yang disajikan, bisa memiliki dampak yang tidak diinginkan dalam jangka panjang. Pemilihan media pembelajaran merupakan proses yang perlu dilakukan secara hati-hati dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria tertentu. Pendidik perlu memperhatikan beberapa prinsip penting saat memilih media pembelajaran. Salah satunya adalah adanya pedoman atau standar yang digunakan dalam kegiatan pemilihan media. Ketersediaan dan keterjangkauan biaya juga harus menjadi pertimbangan. Penggunaan media pembelajaran harus melibatkan individu yang memiliki keterampilan dan profesionalisme dalam memanfaatkannya di lembaga pendidikan. Setiap jenis media pembelajaran mempunyai keunggulan yang berbeda-beda, dan pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa dapat mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Referensi

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Brauer, D. G., Ferguson, K. J., & Liu, R. (2019). Implementation of a Block Model Teaching Method in STEM Education Courses: An Exploratory Study. *Journal of College Science Teaching*, 49(3), 43-50.
- Dolmans, D. H., De Grave, W., Wolfhagen, I. H., & Van der Vleuten, C. P. (2016). Problem-based learning: future

- challenges for educational practice and research. *Medical education*, 50(3), 288-299.
- Husna Nashihin. (2017). Pendidikan Akhlak Kontekstual. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=UBWiDwAAQBAJ>
- Nurhasnawati. *Media Pembelajaran*. Pekanbaru: Pusaka Riau. 2011.
- Issa, N., Schuller, M., Santacaterina, S., Shapiro, M., Wang, E., Mayer, R. E., & DaRosa, D. A. (2011). Applying multimedia design principles enhances learning in medical education. *Medical education*, 45(8), 818-826.
- Kilpatrick, W. H. (1918). The project method. *Teachers College Record*, 19(4), 319-335.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Lillo-Crespo, M., Fernández-Olazabal, I., & Buendía, L. (2019). The Implementation of the Block Model in Compulsory Secondary Education: A Case Study in Spain. *Frontiers in Education*, 4, 91.
- Rasimin, dkk. *Media Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Trust Media Publishing. 2012.
- Sadiman, Arif S., dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012.
- Schmidt, H. G., Dauphinee, W. D., Patel, V. L., & Norman, G. R. (1996). The impact of problem-based learning on cognitive and affective outcomes: A preliminary report. *Medical Education*, 30(6), 407-413.

- Smith, J., Johnson, W., & Brown, A. (2000). Integrating the curriculum: Taking the lead or playing second fiddle? *Theory Into Practice*, 39(2), 87-92.
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford University Press.

BAB 3

PERKEMBANGAN DAN KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh: Fadhilah Syam Nasution, M.Pd

A. Perkembangan Media Pembelajaran

Pendidikan merupakan usaha dan metodis yang dilakukan untuk memberikan tugas dalam bentuk watak siswa yang disesuaikan dengan tujuan Pendidikan (Achmad Munib, 2004). Hal ini agar siswa dapat menyelesaikan proses perkembangan dan kemandirian dengan arahan yang benar. Pendidikan juga merupakan upaya dalam mempersiapkan generasi bangsa untuk menghadapi era global. Oleh karena itu, untuk menyelenggarakan Pendidikan yang efektif harus menghasilkan Pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui media, pendekatan dan hasil belajar yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Media menjadi alat yang dapat digunakan oleh guru untuk konten instruksional kepada siswa serta bahan ajar dan metode dalam menyampaikan proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien pada bakat dan minat siswa.

Media pembelajaran mendukung dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Media digunakan sebagai dasar dalam pengajaran dan proses pembelajaran dalam menyampaikan informasi yang lebih aktual dalam bentuk alat bantu, foto dan video penyajian sehingga siswa dapat mengetahui secara mendalam informasi yang disampaikan. Menurut Rusman, dkk (2010) media pembelajaran membantu untuk mempermudah

belajar bagi siswa dan mempermudah dalam proses mengajar. Hal ini memberikan pengalaman kepada siswa, menarik perhatian siswa agar proses pembelajaran tidak membosankan, mengaktifkan siswa dalam kelas dan membuar proses pembelajaran yang menarik.

1. Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (TI)

Di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi suatu kebutuhan dan tuntutan dalam mengimplementasikan. Dalam menggunakan media pembelajaran harus memperhatikan Teknik agar media dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan maksimal dari tujuan media tersebut. Arif S. Sadiman, dkk (2006) menyatakan bahwa kesiapan dalam menggunakan media kelompok dibagi menjadi dua jenis, yaitu media merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu. Dari pernyataan tersebut di atas dapat dikategorikan bahwa media Komputer dan LCD Proyektor merupakan media rancangan yang digunakan dan perlu perancangan khusus serta desain yang dapat dimanfaatkan.

Jaringan internet memberi kemungkinan bagi pesertanya untuk melakukan komunikasi dan saling bertukar pikiran tentang kegiatan belajar yang mereka lakukan. Jaringan computer dirancang agar dapat mempermudah dalam berkomunikasi antara siswa, mahasiswa dan dosen. Interaksi pembelajaran menggunakan jaringan internet tidak dapat

dilakukan secara individual, tetapi secara berkelompok. Beberapa kelebihan pemanfaatan jaringan internet dalam system Pendidikan jarak jauh antara lain: dapat memperkaya model tutorial, dapat memecahkan masalah belajar yang dihadapi siswa, mahasiswa dalam waktu singkat dan dapat mengatasi hambatan dalam ruang serta waktu dalam memperoleh informasi (Mason, 1994 dalam Benny A. Pribadi & Tita Rosita, 2002).

I Ketut Gede Darma Putra (2009) mengemukakan beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis TI, adalah: (1) Internet Internet adalah media sesungguhnya dalam pendidikan berbasis TI, karena perkembangan internet kemudian muncul model-model e-learning, distance learning, web base learning, dan istilah pendidikan berbasis TI lainnya. Internet merupakan jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi dan pengetahuan (materi pembelajaran) sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui. Sudah seharusnya dalam penerapan pendidikan berbasis TI tersedia akses internet; (2) Internet, dapat menyediakan infrastruktur ketika mengalami suatu hambatan, maka internet dapat dijadikan alternatif sebagai media pendidikan berbasis TI; (3) Mobile Phone Pembelajaran berbasis TI juga dapat dilakukan dengan menggunakan media telpon seluler, hal ini dapat dilakukan karena kemajuan teknologi telpon seluler yang pesat. Perkembangan teknologi ini sampai memunculkan istilah baru dalam pembelajaran berbasis TI yang disebut M-learning (*mobile learning*); (4) CD-ROM/Flash Disk Media CD-ROM atau flash disk dapat menjadi pilihan apabila koneksi jaringan internet tidak tersedia,

maka materi pembelajaran disimpan dalam media tersebut, kemudian dibuka pada suatu komputer. Pemanfaatan media CD-ROM/flash disk merupakan bentuk pembelajaran berbasis TI yang paling sederhana dan paling murah.

2. Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Cetak

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada siswa untuk mencapai tujuan (Hamid, dkk, 2020). Pengembangan media pembelajaran adalah proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang ada, agar siswa lebih termotivasi terhadap materi serta siswa dapat memahaminya. Media cetak sebagai bahan bacaan dan bahan pelajaran yang dihasilkan dengan mesin pencetakan yang berisi tulisan, gambar, warna dan symbol visual lain. Media cetak juga memberikan informasi seperti media lainnya, informasi ini disampaikan dan digunakan untuk melengkapi media lain dengan maksimal.

3. Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Multimedia gabungan dari kata *multi* dan *media*. Multi memiliki arti banyak dan media artinya perantara. Dapat dikatakan bahwa multimedia gabungan dari beberapa media yang lebih dari dua atau tiga media sebagai perantara. Menurut Rosch (dalam Suyanto, 2003) multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Sedangkan menurut Turban *et al* (dalam Suyanto, 2003) multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan

presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video sebagai perangkat media yang berkombinasi secara relevan dalam tujuan instruksionalnya. Zeembry (dalam Ariani & Haryanto, 2010) bahwa multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, video dan interaksi. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari beberapa media yang berupa gambar, teks, animasi, grafik dan video yang dijadikan satu file digital untuk digunakan dalam menyampaikan informasi pembelajaran yang memudahkan guru untuk menyampaikannya.

Dapat dikatakan dari penjelasan diatas, bahwa sesuai dengan perkembangannya zaman saat ini penggunaan teknologi dijadikan sebagai media pembelajaran yang membantu dalam menciptakan dan dibuat dengan beraneka ragam jenis media pembelajaran berbasis teknologi maupun bentuk digital lainnya. Kombinasi antara teks, gambar, audio, animasi, video serta link dapat dimanfaatkan dengan bantuan teknologi untuk menjadikan multimedia yang menarik perhatian dan dapat digunakan untuk bahan ajar di sekolah atau instansi lainnya.

4. Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual

Perkembangan teknologi informasi dan komputer merupakan salah satu fondasi terpenting bagi kemajuan cara belajar di abad 21. Media teknologi informasi sepertinya sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan saat ini, penggunaan internet. Pemanfaatan teknologi internet ada peningkatan secara gradual dari tahun ke tahun. Salah satu kemampuan guru adalah guru dapat menggunakan teknologi informasi di

dalam proses pembelajaran baik diluar kelas maupun di dalam kelas, sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan No. 16 tahun 2007. Tantangan masa depan dalam pembelajaran abad 21 dan berubahnya kurikulum atau prototipe kurikulum untuk pembelajaran mandiri membutuhkan keterampilan pendidikan guru sebagai guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Media visual untuk pembelajaran tersebut memiliki nilai tambah dalam proses belajar mengajar. Memasukkan media visual untuk pembelajaran visual ke dalam pembelajaran mengubah sistem pengajaran dan pembelajaran tradisional. Penggunaan dan pemilihan media visual untuk pembelajaran harus sesuai agar dapat memainkan perannya. Pemilihan media visual untuk pembelajaran didasarkan pada kriteria tertentu, dan penting untuk memperhatikan berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran untuk keberhasilan pembelajaran. Guru juga mengolah media visual untuk pembelajaran agar dengan adanya media visual untuk pembelajaran tersebut benar-benar dapat menunjang pembelajaran dan nantinya mengajarkan kepada siswa bagaimana menggunakan media visual untuk pembelajaran pilihannya agar tidak mengganggu proses belajar mengajar. Media visual untuk pembelajaran visual khususnya dapat menunjukkan apa yang diharapkan dan seperti apa fenomena yang dipelajari sebenarnya. Dengan menggunakan media visual untuk pembelajaran visual, siswa tidak hanya dapat membayangkan apa yang sedang dipelajari, tetapi guru dapat dengan mudah menunjukkan apa yang mereka maksud dan apa yang ingin mereka sampaikan.

Media visual untuk pembelajaran yang dibutuhkan guru dan siswa untuk belajar salah satunya adalah media visual

untuk pembelajaran visual. Salah satu media visual untuk pembelajaran yang banyak digunakan adalah media visual untuk pembelajaran berbasis visual. pembelajaran visual adalah media yang mengandung lima indra, yang dapat menarik minat siswa dan memudahkan siswa memahami isi materi yang akan disampaikan melalui fasilitator media visual. Media visual untuk pembelajaran visual adalah media visual untuk pembelajaran yang dapat menyajikan konten belajar dengan bentuk tampilan. Contohnya adalah OHP, LCD proyektor, slide, dll. Sistem pembelajaran seperti ini cenderung teacher-centered sehingga berpengaruh terhadap suasana kelas yang tercipta membosankan dan siswa menjadi pasif. Dalam hal ini, siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berfikir dan memotivasi diri sendiri (*self motivation*) pada hal aspek aspek tersebut yang kita ketahui merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Masalah ini pun sampai saat ini masih banyak dijumpai di kelas. Hal ini didukung oleh penjelasan dari (Iwan Falahudin, 2014) keberadaan pembelajaran berperan membimbing, menyediakan sarana belajar, memberikan motivasi, sehingga mereka terbiasa berinteraksi serta belajar dengan sumber yang tersedia seperti dari alam atau buatan manusia juga akan sangat membantu.

Media gambar/foto memiliki sejumlah kelebihan dan kelemahan. Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2006: 29) dan Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1997: 72) di antara kelebihan media gambar/foto adalah: 1) bisa menyampaikan banyak pesan; 2) sifatnya konkret dibanding dengan ungkapan verbal, dan 3) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke

kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Bangunan Ka'bah yang megah atau Masjid Agung Demak dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat seperti apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam hal ini.

5. Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio dan Audio Visual

Media pembelajaran berbasis audio adalah media penyaluran pesan lewat indera pendengaran. Di antara jenis media ini media rekaman dan radio. Media audio merupakan bentuk media pengajaran yang murah dan terjangkau dan penggunaannya juga tidak rumit. Oleh karena itu sudah sewajarnya kalau media tersebut pantas dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

a. Media Rekaman

Rekaman berasal dari kata dasar rekam yang di antara artinya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 737) adalah aluralur bunyi (suara) pada piringan hitam, dan sebagainya. Rekaman berarti sesuatu yang direkam dapat berupa suara, gambar atau cetakan dan sebagainya. Dalam pembahasan ini media rekaman berarti suara baik itu berupa suara musik, suara manusia, suara binatang atau yang lainnya yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik atau media digital sehingga hasil rekaman itu dapat

diputar kembali pada saat diinginkan. Pesan dan isi pelajaran itu dimaksudkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar. Materi rekaman audio adalah cara ekonomis untuk menyiapkan isi pelajaran atau jenis informasi tertentu. Rekaman dapat disiapkan untuk sekelompok peserta didik, dan sekarang ini sudah lumrah rekaman dipersiapkan untuk penggunaan perorangan. Sudjana & Ahmad Rifai (1991:130) mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan aspek aspek keterampilan mendengarkan.

Media rekaman juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2005: 54) di antara kelebihanannya adalah sebagai berikut:

- Media rekaman dan peralatannya telah menjadi sesuatu yang sangat lumrah dalam rumah tangga, sekolah, mobil, bahkan kantong (walkman, MP3). Karena harga yang cenderung terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, ketersediaannya dapat diandalkan.
- Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan sehingga pesan dan isi pelajaran dapat berada di beberapa tempat pada waktu yang bersamaan.
- Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian, atau merekam pekerjaan siswa sendiri dapat dilakukan dengan media audio.
- Rekaman memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnosis guna membantu meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, mengaji atau berpidato.

- Pengoperasian media rekaman relatif mudah. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio dan Audio Visual

Adapun kekurangan atau kelemahan media rekaman adalah sebagai berikut (Arief S. Sadiman, dkk., 2005: 54):

- Dalam suatu rekaman, sulit menentukan lokasi suatu pesan atau informasi. Jika pesan atau informasi itu berada di tengah tengah pita, maka akan memakan waktu lama untuk menemukannya, apalagi jika radio tape tidak memiliki angka-angka penuntun putaran pitanya.
- Kecepatan merekam dan pengaturan trek yang bermacam macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda dengannya.

b. Media Radio

Istilah radio dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 719) diartikan: (1) siaran (pengiriman) suara atau bunyi melalui udara; (2) pemancar radio; dan (3) pesawat radio. Dari pengertian ini dapat dipahami bahwa ada tiga unsur yang terlibat dalam operasionalisasi radio, yaitu pesan atau materi siaran, pemancar radio yang berperan memancarkan suara, dan pesawat radio yang berperan sebagai penerima siaran sehingga bisa didengarkan oleh para pendengar. Dalam Wikipedia, radio diartikan sebagai teknologi yang digunakan untuk pengiriman sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik). Gelombang ini melintas dan merambat lewat udara dan bisa juga merambat lewat ruang

angkasa yang hampa udara, karena gelombang ini tidak memerlukan medium pengangkut (seperti molekul udara).

Gelombang radio adalah satu bentuk dari radiasi elektromagnetik, dan terbentuk ketika objek bermuatan listrik dari gelombang osilator (gelombang pembawa) dimodulasi dengan gelombang audio (ditumpangkan frekuensinya) pada frekuensi yang terdapat dalam frekuensi gelombang radio (RF) pada suatu spektrum elektromagnetik, dan radiasi elektromagnetiknya bergerak dengan cara osilasi elektrik maupun magnetik. Gelombang radio merambat pada frekuensi 100,000 Hz sampai 100,000,000,000 Hz, sementara gelombang audio merambat pada frekuensi 20 Hz sampai 20,000 Hz. Pada siaran radio, gelombang audio tidak ditransmisikan langsung melainkan ditumpangkan pada gelombang radio yang akan merambat melalui ruang angkasa. Ada dua metode transmisi gelombang audio, yaitu melalui modulasi amplitudo (AM) dan modulasi frekuensi (FM). Berikut dikemukakan gambar pesawat radio dari waktu ke waktu.

Radio sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan sekaligus kelemahan. Menurut Koyo K, dkk. (1985: 48), di antara kelebihan media radio adalah:

- Harganya relatif murah dibanding media TV
- Sifatnya mobile, artinya radio dapat dipindah-pindahkan dari satu ruangan ke ruangan lain dengan mudah,
- Jika digunakan bersamasama dengan tape recorder, radio bias mengatasi problema jadwal, program dapat direkam dan diputar lagi sesuka kita
- Radio dapat mengembangkan imajinasi anak
- Dapat merangsang partisipasi aktif dari para pendengar

- Radio dapat memusatkan perhatian peserta didik pada katakata yang digunakan, pada bunyi dan artinya
- Radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu secara lebih baik bila dibandingkan dengan jika dikerjakan oleh guru
- Radio dapat mengatasi ruang dan waktu, serta jangkauannya yang luas.

Sementara itu kelemahan media radio menurut Koyo K, dkk. (1985: 48) adalah:

- Sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*)
- Biasanya siaran disentralisir sehingga guru tidak dapat mengontrolnya
- Penjadwalan pelajaran dari siaran sering menimbulkan masalah, integrasi siaran radio ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas sering kali menyulitkan.

Kemudian, menurut Cece Wijaya, dkk (1992), masih ada kelemahan lain, yaitu: (1) pendengar mempunyai pilihan untuk kemungkinan mendengarkan terus atau mematikan pesawat penerima. Hal ini akan bergantung pada perhatian pendengar terhadap suatu program siaran; (2) daya ingatan manusia tidak bisa menangkap terlalu banyak informasi dalam satu waktu sehingga waktu siaran untuk satu program harus dibatasi tidak terlalu lama; (3) radio merupakan alat komunikasi satu arah sehingga materi siaran harus sederhana untuk bisa dimengerti oleh kebanyakan pendengar; (4) kecepatan penyajian pesan harus sesuai dengan kecepatan daya tangkap pendengar; (5) segala arti dan pengertian disampaikan melalui saluran pendengaran (suara); (6) kebanyakan kita

belajar melalui saluran penglihatan atau visual. Radio harus bisa memvisualkan sesuatu dalam bentuk suara-suara; (7) setiap pendengar beranggapan hanya berkomunikasi dengan pesawat radio. Oleh karenanya, radio harus berbicara dengan seseorang secara individual; dan (8) ada beberapa hambatan dan rintangan lain secara teknis mekanis, bahasa dan noise dalam proses mendengarkan melalui radio.

c. Media Film dan Video

Film menurut UU 8/1992 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandangdengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis. Sejalan dengan perkembangan media penyimpan dalam bidang sinematografi, maka pengertian film telah bergeser. Sebuah film cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan selluloid (media film). Bahkan saat ini sudah semakin sedikit film yang menggunakan media selluloid pada tahap pengambilan gambar. Pada tahap pasca produksi gambar yang telah diedit dari media analog maupun digital dapat disimpan pada media yang fleksibel. Hasil akhir karya sinematografi dapat disimpan Pada media selluloid, analog maupun digital. Perkembangan teknologi media penyimpan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan ke istilah yang mengacu pada bentuk karya seniaudio-visual.

Media film, media video juga mampu menampilkan gambar bergerak (gambar hidup) dengan disertai suara. Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam

bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata Vi adalah singkatan dari Visual yang berarti gambar, kemudian pada kata Deo adalah singkatan dari Audio yang berarti suara. Ada juga pendapat yang mengatakan Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat (K. Prent dkk., Kamus Latin Indonesia, 1969: 926). Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 1003) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Senada dengan itu, M. Echols dan Shadilly (1992: 629), dalam Kamus Inggris-Indonesia memaknai video dengan penyiaran atau penerimaan gambar pada TV.

Media film dan video memiliki kelebihan dan kekurangan. Di antara kelebihanannya (Azhar Arsyad, 2003: 49) adalah:

- Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu, praktik shalat fardhu, dan sebagainya.
- Dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film religi yang menyajikan akibat perbuatan

durhaka kepada kedua orang tua dapat membuat peserta didik sadar untuk menghindari perilaku tidak baik tersebut.

- Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik. Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang mulai dari lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.

Adapun kekurangannya adalah:

- Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

B. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakankan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai (2011) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

1. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televise.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
3. Dilihat dari cara atau teknik pmakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels & Richey (Arsyad, 2013:31) sebagai berikut:

1. Media cetak, yaitu media yang menghasilkan atau menyampaikan materi seperti buku, modul, majalah dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis dan fotografis. Media cetak memiliki ciri-ciri diantaranya teks dibaca secara linear, media visual diamati berdasarkan ruang, menampilkan komunikasi satu arah, statis, berorientasi pada siswa, pengembangannya tergantung pada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual serta informasi dapat diatur kembali atau di tata ulang oleh pemakai.
2. Media audio-visual, yaitu media yang menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio atau audio-visual. Pengajaran melalui audio-visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar. Siswa bisa melihat dan mendengar penyajian informasi melalui media tersebut. Ciri-ciri utama media audio-visual adalah bersifat linear, menyajikan visual yang dinamis, informasi audio terkadang bisa diulang, dan umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat interaktif siswa yang rendah.
3. Media berbasis komputer, yaitu media yang menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikroprosesor. Perbedaan media yang dihasilkan melalui komputer dengan media cetak dan audio-visual (tanpa menggunakan komputer) adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan

dalam bentuk cetakan atau visual. Adapun ciri media berbasis komputer adalah dapat digunakan secara acak atau bisa juga digunakan secara linear, dapat digunakan sesuai keinginan siswa atau perancang, gagasan-gagasan yang disajikan berbentuk abstrak (simbol, grafik, infografis) serta pembelajaran berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.

4. Media gabungan, yaitu media yang menghasilkan dan menyampikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Alat yang terintegrasi dengan komputer bisa menghasilkan suatu media pembelajaran dengan banyak variasi dan lebih efektif dibanding jenis media-media lainnya. Beberapa ciri utama media gabungan adalah bisa digunakan secara acak maupun sekuensial, dapat digunakan bukan saja sesuai keinginan perancang, namun juga sesuai keinginan siswa, gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa dan dibawah pengendalian siswa, bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa serta bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual serta audio dari berbagai sumber.

Sementara itu Asyhar (2012:44) bahwa klasifikasi media pembelajaran ada beberapa kategori, diantaranya:

1. Media visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan semata dari siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa berasal dari indera penglihatannya. Secara garis besar, media pembelajaran visual terdiri dari unsur-unsur garis, tekstur, bentuk dan warna. Media pembelajaran visual harus menonjolkan kesan visualnya agar menarik bagi siswa.

Kemenarikan itu bisa dalam bentuk permainan warna, bentuk yang dimodifikasi menjadi unik dan tidak biasa atau memberi efek gambar agar menyerupai keadaan sebenarnya. Media visual terdiri media visual non-proyeksi dan media visual proyeksi. Media visual non-proyeksi contohnya benda nyata, model/prototipe, media cetak (buku, modul, majalah) dan media grafis (gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram, bagan, peta dan poster). Sedangkan media visual proyeksi berbentuk hasil potret kamera, hasil program aplikasi pengolah gambar, film bingkai/slide, Overhead Projector (OHP), gambar digital dan *Liquid Crystal Display* (LCD).

2. Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang mengandalkan indera pendengaran dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Biasanya media audio digunakan untuk mempelajari materi yang berhubungan dengan lisan, pengucapan dan sering digunakan dalam ilmu bahasa, namun tidak menutup kemungkinan media audio juga digunakan untuk pelajaran lainnya. Untuk memahami pesan yang disampaikan melalui media audio, diperlukan keterampilan mendengarkan dari si penerima pesan (Asyhar, 2012:72). Media audio menggunakan lambang-lambang auditif dalam menyampaikan pesannya, seperti kata-kata, musik dan efek suara (*sound effect*). Jenis-jenis media audio yaitu radio, tape, piringan hitam, compact disc dan mp3 player.

3. Media audio-visual

Media audio-visual adalah media yang menggabungkan unsur visual serta suara secara bersamaan dalam

menyampaikan pesan kepada siswa. Media audio-visual terbagi menjadi (1) media audio visual murni, yaitu baik unsur visual dan unsur suara berasal dari satu sumber, contohnya adalah televisi, sedangkan (2) media audio visual tidak murni yaitu unsur visual dan unsur suara berasal dari sumber-sumber yang berbeda atau penggabungan dari dua media yaitu media audio dan visual. Contohnya adalah gambar pada OHP yang dikombinasikan dengan suara yang berasal dari tape.

4. Multimedia

Istilah multimedia digunakan untuk menyebutkan penyatuan teknologi digital dan analog di bidang hiburan, iklan, komunikasi, pemasaran dan komersial. Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media” yang berarti “banyak media”. Pengertian multimedia adalah penggunaan beberapa media (teks, grafis, animasi, video dan interaktivitas) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia. Contoh multimedia adalah internet, game, dan CAI (*Computer Assisted Instruction*)

Setyosari & Sihkabuden (2005) mengemukakan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan bentuk dan ciri fisik sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dua dimensi.

Media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi, memiliki panjang dan lebar, dan media pembelajaran dua dimensi hanya bisa diamati dari satu arah pandangan saja. Contohnya: peta, gambar bagan, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.

b. Media pembelajaran tiga dimensi.

Media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi, mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. Contohnya: meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan lain-lain.

c. Media pandang diam.

Media yang menggunakan media proyeksi dan hanya menampilkan gambar diam di layar (tidak bergerak/statis). Contohnya: foto, tulisan, atau gambar binatang yang dapat diproyeksikan

Referensi

- Achmad, Munib. (2004). Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang: UPT UNNES
- Ariani, N., & Haryanto, D. 2010. Pembelajaran Multimedia di Sekolah. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arief S. Sadiman, dkk.. 2006. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: RajaGrafi ndo Persada.
- Asyhar. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar Arsyad. 2005. Media Pembelajaran, Jakarta: RajaGrafi ndo Persada.
- Azhar Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Benny A Pribadi & Tita Rosita. 2002. Model-model desain system pembelajaran. Jakarta UNJ
- Cece Wijaya, dkk.. 1992. Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajara, Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Dalam Jurnal Lingkar Widyaishwara Edisi 1 No. 4:104-117
- Hamid, Abi. M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. 2020. Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- I Ketut Gede Darma Putra (2009) Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi. Makalah ini disampaikan pada Rakorda Disdikpora Bali – 10 Maret 2009
- Koyo K, dkk.. 1985. Media Pendidikan dalam Zainuddin HRL, dkk., Pusat Sumber Belajar, Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud
- Miarso Yusufhadi. 2011. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 462-465
- Nana Sudjana. 1997. Media Pengajaran, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rusman. (2010). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari & Sihkabuden. 2005. Media Pembelajaran. Malang: Elang Mas
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2
- Suyanto, M. 2003. Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan bersaing. Yogyakarta: Andi Offset.

BAB 4

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Oleh: Widi Astuti, S.Pd.I., M.Pd.I

A. Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran

Istilah media pembelajaran sering dimaknai beragam, dalam makna luas adalah setiap sesuatu, materi, ataupun peristiwa yang memberikan kesempatan untuk peserta didik agar memperoleh pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*) dan sikap (*attitude*). Sedangkan dalam makna yang lebih sempit istilah media pembelajaran dapat diartikan alat-alat elektronik-mekanis yang menjadi perantara antara peserta didik dan materi ajar (Winkel, 1999). Sedangkan E. DeCorte, sebagaimana telah dikutip oleh Winkel (Winkel, 1999) mengartikan istilah media sebagai suatu sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan atau dipakai oleh guru yang memegang peranan dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan intruksional. Dalam buku metodologi pembelajaran, istilah media pembelajaran lebih cenderung diartikan dengan sarana nonpersonal yaitu berupa alat-alat baik dalam bentuk hardware maupun *software* yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah pencapaian tujuan belajar mengajar (Asyrofi, 2006).

Peran media pembelajaran didalam pembelajaran adalah sangat urgen yaitu pendidik dapat dengan mudah mengkreasikan dan menginovasikan pembelajaran sehingga kegiatan atau proses belajar menjadi semakin fokus dan efisien sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Penggunaan media

pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar dan karakter diri masing-masing.

Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya inovatif. Media juga dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media tersebut dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda, dan dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada waktu tertentu. Media pembelajaran dapat menyelesaikan problem dalam pembelajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro (Hasan et al., 2021).

Ada beberapa jenis media yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar, namun pendidik juga harus selektif dalam memilih jenis media disesuaikan dengan unsur-unsur kurikulum pembelajaran. Di era digital, pendidik lebih dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran modern. Beberapa hasil penelitian menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung. Salahsatu Dampak penggunaan media dalam pembelajaran yaitu antara lain (1) materi pembelajaran tersampaikan dengan baik; (2) proses pembelajaran lebih kreatif dan inovatif; (3) proses pembelajaran menjadi lebih variatif; (4) lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat; (5) tujuan pembelajaran tercapai; (6) proses pembelajaran lebih fleksibel diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan; (7) terciptanya minat dan sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari; dan (8) peran

pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Selama proses belajar mengajar, penyajian bahan ajar dalam berbagai bentuk media memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses mengolah informasi yang berarti produk dari berbagai media menimbulkan interaksi bagi peserta didik untuk memahami materi dalam berbagai aspek seperti teks, gambar, video, audio dan animasi. Sehingga ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, hasil belajar juga sangat dipengaruhi oleh persepsi peserta didik. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, disamping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses pembelajaran, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Oleh karena itu pemilihan media yang tepat itu sangat penting sehingga dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan kejelasan objek atau materi bahan ajar yang akan dipelajarinya. Selain itu, materi pembelajaran yang diajarkan juga harus disesuaikan dengan pengalaman peserta didik.

Kajian psikologis menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada objek yang abstrak. Ada beberapa pendapat yang berkaitan dengan continuum konkret-abstrak serta kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran yaitu (1) dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film kemudian belajar dengan menggunakan simbol, hal ini juga berlaku bukan hanya untuk anak, tetapi juga untuk

orang dewasa; (2) nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang dari berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak; dan (3) membuat jenjang konkrit-abstrak yang dimulai dari partisipasi peserta didik dengan pengalaman nyata, kemudian peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan dengan peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol (Supriyono, 2018).

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik didalam menentukan hasil belajar peserta didik. Hal ini berarti peserta didik akan mendapatkan hasil yang signifikan bila peserta didik belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Peserta didik yang memilih tipe belajar visual akan lebih memperoleh hasil bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara peserta didik yang memilih tipe belajar auditif, akan lebih cenderung belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah pendidik. Sehingga akan lebih tepat dan memberikan dampak signifikan apabila peserta didik dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya tidak hanya terbatas atas dasar kesukaan pendidik, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik peserta didik dan karakteristik media itu sendiri.

B. Landasan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran

Landasan filosofis, psikologis dan landasan sosiologis penggunaan media dalam pembelajaran memberikan peran penting dalam merancang, menyusun dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif. Berikut adalah penjelasan lebih detail tentang landasan penggunaan media dalam pembelajaran. Ada tiga landasan penggunaan media pembelajaran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi tenaga pendidik dalam memilih media yang tepat sesuai isi dan tujuan dalam materi pembelajaran. Ketiga landasan tersebut adalah landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan sosiologis. Berikut ini diuraikan deskripsi masing-masing landasan.

1. Landasan Filosofis

Dalam pembelajaran, interaksi antara pendidik dan peserta didik pasti terjadi. Interaksi ini adalah sebuah proses untuk mencari makna belajar seutuhnya secara bersama, yaitu penguasaan materi pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Disamping itu ada tujuan pembelajaran, materi pelajaran, strategi, dan evaluasi untuk mengukur keberhasilan. Sehingga pembelajaran tidak lepas dari usaha pencarian kebenaran yang terdiri dari kegiatan berlogika, beretika, dan berestetika. Dalam pembelajaran pendidik dan peserta didik berusaha mencari mana yang benar dan mana yang salah.

Kegiatan ini disebut kegiatan berlogika. Selain itu, tenaga pendidik dan peserta didik juga melakukan kegiatan dalam pembelajaran untuk mencari mana yang baik dan mana yang buruk. Kegiatan ini disebut kegiatan beretika. Jika setelah pembelajaran peserta didik dan tenaga pendidik dapat

membedakan antara yang baik dan yang buruk maka pembelajaran tersebut telah berhasil. Begitu juga saat berestetika. Pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran juga dituntut mencari dan menemukan antara yang indah dan tidak indah. Jika setelah pembelajaran tenaga pendidik dan peserta didik bisa membedakan antara indah dengan tidak indah maka pembelajaran tersebut dinilai berhasil.

Melalui hal tersebut menegaskan bahwa semua ini membutuhkan jawaban secara jelas melalui jawaban filosofis, yaitu usaha memahami dan menemukan makna pembelajaran secara sistematis, radikal, dan empiris. Untuk memahami landasan filosofis ini perlu dimengerti sekilas tentang filsafat itu sendiri. Ada pendapat mengatakan dengan digunakannya berbagai media hasil teknologi baru dalam pembelajaran akan berakibat proses pembelajaran kurang manusiawi. Pendapat lain membantah dengan menggunakan teknologi media pembelajaran dan mempunyai banyak pilihan sehingga dapat meningkatkan harkat kemanusiaan dan karakteristik mahasiswa (Lisiswanti et al., 2015).

Mengacu pada konsep filosofis di atas, pendidik dalam menggunakan media pembelajaran perlu memperhatikan landasan filosofis. Hal itu berarti penggunaan media didasarkan pada nilai kebenaran yang telah ditemukan dan disepakati banyak orang baik kebenaran akademik maupun kebenaran sosial. Sebagai contoh bahan ajar (materi pelajaran) yang disampaikan kepada peserta didik seharusnya merupakan kebenaran yang teruji secara obyektif, radikal dan empiris.

2. Landasan Psikologis

Kondisi psikologis peserta didik dalam satu kelas pasti berbeda-beda perkembangannya, sehingga dalam melakukan interaksi kepada peserta didik tidak bisa disamaratakan. Pemberian materi dan penggunaan media pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan kondisi psikologis anak yang beragam tersebut. Kondisi psikologis merupakan karakteristik psiko-fisik seseorang sebagai individu yang dinyatakan dalam berbagai bentuk perilaku dalam interaksi dengan lingkungannya. Perilaku-perilaku tersebut merupakan manifestasi dari ciri-ciri kehidupannya, baik yang tampak maupun yang tidak tampak, perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Kondisi psikologis setiap individu berbeda, karena perbedaan tahap perkembangannya, latar belakang sosial-budaya, juga karena perbedaan faktor-faktor yang dibawa sejak lahir. Kondisi ini pun berbeda pula bergantung pada konteks, peranan, dan status individu di antara individu-individu yang lainnya. Interaksi yang tercipta dalam situasi pembelajaran harus sesuai dengan kondisi psikologis para peserta didik maupun kondisi pendidiknya (Cahyadi, 2019).

a. Psikologi Perkembangan

1) Metode dalam psikologi perkembangan

Metode yang sering digunakan untuk mengkaji perkembangan anak adalah studi kasus. Dengan mempelajari kasus-kasus tertentu, para ahli psikologi perkembangan menarik beberapa kesimpulan tentang pola-pola perkembangan anak. Menurut studi tersebut Peserta didik adalah individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. Tugas utama yang sesungguhnya dari para pendidik adalah membantu perkembangan peserta didik secara

optimal. Sejak kelahiran sampai menjelang kematian, anak selalu berada dalam proses perkembangan, perkembangan seluruh aspek kehidupannya. Tanpa pendidikan di sekolah, anak tetap berkembang, tetapi dengan pendidikan di sekolah tahap perkembangannya menjadi lebih tinggi dan lebih luas. Dari penjelasan di atas, minimal ada dua bidang psikologi yang mendasari media pembelajaran, yaitu Psikologi Perkembangan dan Psikologi Belajar. Keduanya sangat diperlukan, baik didalam merumuskan tujuan, memilih, dan menerapkan media serta teknik-teknik evaluasi.

2) Teori perkembangan

Proses perkembangan manusia berlangsung secara bertahap, bersamaan, dan bersifat individual. Perkembangan tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tiga pendekatan, yaitu:

(a) Pendekatan Pentahapan

Pendekatan pentahapan menekankan bahwa individu berjalan melalui tahap-tahap perkembangan. Setiap tahap perkembangan mempunyai karakteristik tertentu yang berbeda dengan tahap yang lainnya.

(b) Pendekatan Diferensial

Pendekatan diferensial melihat bahwa individu memiliki persamaan dan perbedaan. Atas dasar persamaan dan perbedaan tersebut individu dikategorikan dan dikelompokkan dalam kelompok-kelompok yang berbeda. Kita mengenal ada kelompok individu berdasarkan jenis kelamin, ras, agama, status sosial-ekonomi, dan sebagainya. Pengelompokan individu adakalanya juga didasarkan atas kesamaan karakteristiknya. Kedua pendekatan tersebut berusaha untuk menarik atau membuat generalisasi yang berlaku untuk semua individu.

(c) Pendekatan Ipsatif

Pendekatan ipsatif berusaha melihat karakteristik setiap individu dengan ciri khasnya masing-masing. Dari ketiga pendekatan itu yang banyak dianut oleh para ahli psikologi perkembangan adalah pendekatan pentahapan. Dalam pendekatan.

b. Psikologi Belajar

Dalam mengambil keputusan tentang media pembelajaran yang sesuai dengan psikologi peserta didik dan bagaimana anak belajar, sangat diperlukan antara lain dalam seleksi dan organisasi bahan pelajaran, menentukan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan efektif; dan merencanakan kondisi belajar yang optimal agar tujuan belajar tercapai. Apa yang akan dipelajari memerlukan pengenalan perkembangan anak, akan tetapi bagaimana peserta didik belajar membutuhkan pengetahuan tentang berbagai teori belajar. Definisi belajar adalah sebagai perubahan kelakuan, suatu *"change of behavior"*. Suatu definisi yang sering diikuti oleh para ahli pendidikan.

Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran seorang pendidik dituntut untuk memperhatikan kondisi psikologis peserta didik yang perkembangannya cukup beragam tersebut. Pemilihan media pembelajaran tidak bisa disamaratakan antara anak yang belum sempurna perkembangan psikologisnya dengan anak yang sudah sempurna perkembangan psikologisnya. Sebab media pembelajaran tidak bisa berfungsi secara optimal jika tidak sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik. Tidak ada periode usia yang mendominasi dalam perkembangan.

Individu akan mengalami orientasi psikologis yang berbeda di setiap periode yang dilalui. Perkembangan meliputi evolusi dan involusi yang berinteraksi dalam cara yang dinamis sepanjang siklus kehidupan(Santrock, 2002).

Peserta didik tidak akan bisa menyerap materi pembelajaran melalui media yang tidak sesuai dengan gaya belajar dan psikologisnya. Penggunaan media untuk anak usia dini pasti berbeda dengan penggunaan media untuk anak usia remaja atau setingkat SMA atau SMK atau MA, mengapa demikian sebab kemampuan berfikir antara anak usia dini dengan anak usia remaja berbeda. Anak usia dini belum bisa berfikir abstrak sehingga media yang digunakan sebaiknya mengarah pada proses berfikir konkrit. Sedangkan anak usia remaja telah bisa berfikir abstrak sehingga media yang digunakan tidak harus bersifat konkrit.

Hal ini disebabkan karena aspek psikologis perlu dipertimbangkan dalam penggunaan media pembelajaran. pendidik harus lebih teliti dan fokus dalam memilih media pembelajaran agar sesuai dengan kondisi psikologis dan gaya belajar peserta didik dalam satu kelas. Kesesuaian media dengan kondisi psikologis peserta didik akan menjadikan pembelajaran makin optimal dan tercapai tujuan pembelajaran.

3. Landasan Sosiologis

Secara sosiologis, pendidikan dapat dipahami sebagai proses budaya. Dalam konteks kebudayaan manusia dibina dan dikembangkan sesuai dengan nilai budayanya untuk menjadi manusia berbudaya. Kebudayaan dinyatakan sebagai cipta, karsa, dan rasa yang dihasilkan manusia melalui ide, kegiatan, dan karyanya. Ide manusia bersifat abstrak dapat berupa

konsep, gagasan, nilai, dan norma. Kegiatan budaya merupakan tindakan berpola dari manusia kehidupan sehari-hari ditengah masyarakat. Sedangkan hasil karya manusia berbudaya dapat berupa benda-benda dan nilai-nilai budaya.

Dalam menggunakan media, tenaga pendidik perlu mempertimbangkan latar belakang sosial anak didik dalam sekolah. Sebab jika media yang digunakan tidak sesuai latar belakang sosial anak didik maka materi pelajaran atau pesan yang dikirim tentunya tidak bisa tersampaikan secara optimal. Bahkan pembelajaran akan menjadi bias karena media yang digunakan tenaga pendidik tidak sesuai dengan kondisi sosial anak didik (Amka, 2016).

Penggunaan media pembelajaran juga tidak bisa dilepaskan dengan kondisi sosiologis peserta didik. Sebab kondisi sosiologis ini juga mempengaruhi respon peserta didik terhadap media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Kesesuaian media dengan kondisi sosial peserta didik dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi media yang digunakan.

C. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran membutuhkan pemahaman tentang prinsip-prinsip yang dapat meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran. Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip ini dalam penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan bagi peserta didik.

Sedangkan menurut Lodya dkk dalam bukunya pengembangan media pembelajaran menyebutkan beberapa

prinsip yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam pemanfaatan media pembelajarannya. Beberapa prinsip tersebut diuraikan dengan rinci di bawah ini(Sesriyani et al., 2021).

1. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Efektivitas yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah keberhasilan pembelajaran yang dapat diukur berdasarkan tingkat ketercapaian tujuan yang dapat dilihat setelah pembelajaran telah selesai dilakukan. Sementara itu efisiensi merupakan pencapaian tujuan pembelajaran dengan sumber daya seminimal mungkin. Materi yang disampaikan melalui media ini akan lebih mudah dipahami oleh siswa(Azhar, 2015).

a) Prinsip Taraf Berfikir Siswa

Seperti yang kita ketahui bahwa sebenarnya media hanyalah berfungsi sebagai alat bantu di dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini media hanya sebagai sarana yang bisa memberikan pengalaman visual pada siswa dalam upaya memotivasi dalam belajar, memperjelas materi yang disampaikan, mempermudah konsep yang masih abstrak atau kompleks menjadi suatu hal yang lebih sederhana, nyata (konkrit) dan juga nantinya dengan mudah dipahami oleh siswa(Baharun, 2015).

Media pembelajaran yang dipilih oleh guru hendaknya berdasarkan prinsip taraf berfikir dari masing-masing siswa secara menyeluruh. Media pembelajaran yang sifatnya nyata lebih baik digunakan dalam pembelajaran dibandingkan dengan media yang sifatnya abstrak. Sama halnya dengan media pembelajaran kompleks yang dapat dilihat dari struktur atau tampilan, maka akan sangat sulit dipahami siswa

dibandingkan dengan media pembelajaran sederhana yang mampu membuat siswa paham materi yang disampaikan.

b) Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Dalam prinsip ini seringkali muncul pertanyaan, misalnya seberapa besar kemungkinan bagi siswa untuk bisa melakukan interaksi dengan media pembelajaran yang dipilih? semakin interaktif karena dapat mendorong siswa untuk aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian media pembelajaran yang dipilih hendaknya bisa merangsang siswa untuk aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Untuk itu harus dilihat sebelumnya bagaimana nantinya kemungkinan-kemungkinan tersebut dapat terjadi selama pembelajaran berlangsung.

c) Ketersediaan Media Pembelajaran

Guru hendaknya juga bisa melihat tersedia atau tidaknya media pembelajaran yang nantinya akan digunakan. Tujuan pembelajaran tidak akan tercapai manakala media pembelajaran yang akan dipakai tidak tersedia di sekolah. Dengan demikian guru juga bisa meminjam atau juga membuat sendiri media pembelajaran yang dimaksud. Apabila kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok, maka media pembelajaran yang tersedia pun juga harus tercukupi.

d) Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran diharapkan bisa merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran tersebut juga bisa menjadi suatu stimulus guna meningkatkan kemauan siswa, sehingga mereka bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar sebaik mungkin (Baharun, 2015). Media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kemampuan dari guru

yang bersangkutan, baik dari segi pengayaan ataupun pengoperasian medianya.

e) Alokasi Waktu

Guru seringkali dikejar dengan waktu untuk bisa menyelesaikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Oleh sebab itu, pemakaian media pembelajaran yang sebenarnya sangat efektif guna mencapai tujuan pembelajaran dan juga kelebihan lain kadang kala dengan sangat terpaksa dikesampingkan oleh guru apabila alokasi waktu tidak sesuai. Bagi seorang guru seringkali ketersediaan waktu tersebut dapat mereka siasati dengan berbagai cara berdasarkan pengalaman mereka.

f) Fleksibilitas Media Pembelajaran

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan fleksibel manakala media tersebut bisa dipakai diberbagai situasi. Pada saat tertentu proses pembelajaran yang berlangsung terjadi perubahan situasi dan berdampak pada media pembelajaran tidak bisa digunakan. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang fleksibel di segala situasi kondisi.

g) Keamanan Penggunaan

Penggunaan media pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip keamanan dari si pengguna. Apabila tidak hati-hati dalam penggunaan media tersebut, maka bisa menyebabkan kecelakaan tertentu contohnya siswa menjadi terluka. Dengan demikian media pembelajaran yang dipakai haruslah media yang aman, sehingga tidak terjadi hal yang tidak diinginkan selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung.

D. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan biasanya melibatkan serangkaian langkah-langkah yang direncanakan dengan baik. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam penggunaan media pembelajaran (Alti et al., 2022):

1. Analisis Kebutuhan: Identifikasi tujuan pembelajaran, peserta didik, dan materi pelajaran yang akan diajarkan. Pertimbangkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran secara keseluruhan.
2. Perencanaan Pembelajaran: Rencanakan pembelajaran yang memanfaatkan media. Pilih media yang sesuai dan tentukan metode penggunaannya. Buat desain pembelajaran yang mencakup struktur, materi, dan penggunaan media.
3. Pemilihan Media: Pilih media yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Ini bisa mencakup buku teks, video, animasi, perangkat lunak, situs web, atau alat lainnya.
4. Pengembangan Konten: Buat atau sesuaikan materi pembelajaran agar sesuai dengan media yang akan digunakan. Pastikan konten berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
5. Desain Instruksi: Buat rencana pengajaran yang menggambarkan bagaimana media akan digunakan dalam proses pembelajaran. Ini mencakup skenario penggunaan media, struktur pembelajaran, dan petunjuk bagi peserta didik.
6. Implementasi: Implementasikan pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dipilih. Ini melibatkan penyampaian materi pembelajaran, penggunaan media secara aktif, dan interaksi dengan peserta didik.

7. Evaluasi dan Umpan Balik: Selama dan setelah implementasi, lakukan evaluasi untuk mengukur efektivitas media dan pembelajaran. Dapatkan umpan balik dari peserta didik tentang pengalaman mereka.
8. Koreksi dan Peningkatan: Berdasarkan evaluasi dan umpan balik, lakukan perubahan yang diperlukan dalam desain dan penggunaan media. Koreksi dan perbaikan akan membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.
9. Penilaian dan Pengukuran: Gunakan alat penilaian untuk mengukur pemahaman peserta didik. Ini dapat mencakup ujian, tugas, atau pengukuran lainnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
10. Pengembangan Keterampilan Media: Pastikan pendidik dan peserta didik memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan media secara efektif. Ini dapat mencakup pelatihan dalam penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak tertentu.
11. Kontrol Kualitas: Pastikan bahwa media yang digunakan memenuhi standar kualitas. Ini mencakup memeriksa apakah media bebas dari kesalahan teknis, tampilan yang benar, dan informasi yang akurat.
12. Ketersediaan Akses: Pastikan bahwa peserta didik memiliki akses yang memadai ke media yang digunakan, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau e-learning.
13. Pemeliharaan Media: Perbarui dan perbaiki media secara berkala untuk memastikan ketersediaan yang berkelanjutan dan relevansi konten.
14. Evaluasi Keseluruhan: Setelah periode pembelajaran selesai, lakukan evaluasi keseluruhan terhadap efektivitas media dan

pembelajaran. Pertimbangkan hasil dan pembelajaran yang dapat diterapkan ke program pembelajaran berikutnya.

Langkah-langkah ini dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran dan jenis media yang digunakan. Menerapkan proses yang terorganisir dan terencana akan membantu memaksimalkan manfaat media dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam menyampaikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut, guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar adalah membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan yang pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dengan mudah di pahami oleh peserta didik, metode pembelajaran lebih bervariasi, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Seperti yang kita ketahui bahwa media pembelajaran sangat banyak manfaatnya, media sebagai integral Pembelajaran di dalam kelas atau sebagai cara utama guru saat Pembelajaran berlangsung. Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut Azhar (Azhar, 2015) yaitu Pembelajaran yang di sampaikan lebih aktif, Pembelajaran yang di sajikan lebih menarik media bisa di katakan sebagai penarik perhatian siswa, Pembelajaran yang berlangsung lebih menyenangkan, lamanya waktu Pembelajaran dapat di persingkat karna media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan

dan isi pajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkan dapat di mengerti oleh siswa.

Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu (Agustira & Rahmi, 2022):

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa Sehingga dapat menghasilkan belajar yang baik
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas tujuannya sehingga dapat lebih mudah di mengerti oleh siswa dan siswa dapat menguasai tujuan dari pembelajaran tersebut
3. Metode mengajar yang lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

Referensi

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., & Malahayati, E. N. (2022). *Media Pembelajaran*. Get Press. <https://books.google.co.id/books?id=UsxuEAAAQBAJ>
- Amka, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN INKLUSI*. Nizamia Learning Center. https://www.researchgate.net/profile/Amka-Amka/publication/343039443_Nizamia_Learning_Center_2018/links/5f126850a6fdcc3ed71206a2/Nizamia

-Learning-Center-2018.pdf

- Asyrofi, S. (2006). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab Konsep dan Implementasinya*. Ombak.
- Azhar, A. (2015). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Baharun, H. (2015). Penerapan pembelajaran active learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
<https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Lisiswanti, Ri., Saputra, O., & Windarti, I. (2015). Peranan Media Pembelajaran. *Jurnal Kesehatan*, 6(1), 102–105.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26630/jk.v6i1.37>
- Santrock, J. W. (2002). *Life - Span development : perkembangan masa hidup* (H. Sinaga & Y. Sumiharti (eds.)). Erlangga.
- Sesriyani, L., Rusmaini, R., Hidayati, S., & Anwar, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. UNPAMPpress.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Winkel, W. . (1999). *Psikologi Pengajaran*. PT. Grasindo.

BAB 5

PENGUNAAN MEDIA GRAFIS DALAM PEMBEJALARAN

Oleh: Ugik Romadi

A. Media Grafis

Graphics yang dalam bahasa Yunani berasal dari kata *graphitos* yang memiliki arti menggambar atau melukis. Webster menjelaskan bahwa *graphics* sebagai sebuah seni atau keahlian dalam proses menggambar, sehingga dalam proses ini grafik merupakan proses yang berhubungan dengan unsur gambar.

Suatu informasi dan pengetahuan yang disampaikan dalam bentuk visual saat ini sudah banyak digunakan dalam proses pembelajaran ataupun sebagai sarana dalam melakukan proses komunikasi. Penggunaan media grafis diklaim telah banyak memberikan dampak positif bagi penerima informasi dalam memperelajari sebuah informasi ataupun pengetahuan. Penggunaan media grafis dapat memperlancar proses penyampaian informasi karena dapat melengkapi informasi tertulis yang cenderung kurang diminati untuk dibaca. Berbagai macam media grafis yang ada saat ini dapat dimanfaatkan dengan tujuan untuk mempermudah pembelajar dalam memahami suatu informasi ataupun pengetahuan (Priyadi, B.A, 2019).

Pada konteks penggunaan media pembelajaran, media grafis merupakan sebuah media yang dapat mengkomunikasin informasi baik berupa data maupun berupa fakta, ide maupun berupa gagasan melalui visualisasi gambar dan kata. Terdapat dua hal yang harus dipahami dalam konteks ini yaitu 1) jika ditinjau dari tujuan penggunaan media grafis maka dapat

ditujukan untuk mengkomunikasikan informasi baik berupa data maupun fakta bahkan berupa ide dan gagasan, misalnya terkait dengan penyajian data dari BPS tentang pertumbuhan jumlah penduduk dari tahun ke tahun, data peningkatan kesejahteraan petani dari tahun ke tahun, pertumbuhan penerimaan pajak negara ataupun data dan fakta lainnya, atau mungkin berupa ajakan untuk melakukan sesuatu misalnya mendonorkan darah, mengetuk hati para orang tua untuk menjaga putra putrinya dari pengaruh narkoba dan lain sebagainya; 2) media grafis tidak hanya dapat berisi gambar atau kata-kata, tetapi dapat dikombinasikan antara penggunaan gambar dan kata-kata agar informasi dan pengetahuan yang disampaikan lebih jelas. Dengan demikian jika dilihat dari bentuknya maka media grafis tergolong ke dalam jenis media visual, yaitu secara panca indera media ini merupakan media yang hanya dapat dilihat (Sanjaya, W, 2016).

Seperti media-media lain, fungsi media grafis ditujukan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber (*source*) ke penerima pesan (*receiver*). Saluran atau *channel* yang digunakan dalam proses penerimaan berupa indera penglihatan, sebuah informasi atau pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam bentuk symbol-symbol visual. Simbol yang ada harus dipahami secara benar terhadap maksud dari penggunaannya, agar proses penyampaian informasi dapat berjalan secara efektif dan efisien. Secara umum selain fungsi tersebut, media grafis juga berfungsi untuk dapat menarik perhatian para pembaca karena lebih menarik secara visual baik itu ilustrasi yang disajikan, ide yang ditampilkan maupun fakta yang disajikan akan lebih mudah untuk dilupakan jika tidak digrafiskan (Sadiman, A.A, dkk, 2014).

Perkembangan teknologi saat ini menempatkan media grafis tergolong ke dalam media yang sederhana, relatif murah dalam biaya pembuatannya. Selain itu media grafis juga dapat dijadikan sebagai media alternatif jika ketersediaan media lain yang lebih modern tidak memungkinkan untuk digunakan.

Berikut contoh-contoh media grafis yang sering dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan yaitu berupa bagan, grafik, diagram, poster, gambar dan foto. Kelebihan dari penggunaan media grafis, sebagai berikut:

1. Materi yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran dapat dirancang dan di desain sedemikian rupa agar mampu memberikan rangsangan pemikiran untuk memenuhi kebutuhan siswa, baik siswa yang cepat dalam proses penyerapan maupun siswa yang lamban dalam membaca dan memahami.
2. Selain dapat mengulangi materi yang disampaikan dalam bentuk media cetak, maka siswa juga dapat mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan urutan pemikiran yang logis.
3. Perpaduan penggunaan antara teks dan gambar akan dapat memperlancar proses penyerapan pemahaman informasi yang disampaikan dalam bentuk format verbal dan visual.
4. Khusus untuk teks yang terprogram, siswa akan dapat berinteraksi secara aktif dikarenakan siswa harus memberikan respon terhadap pertanyaan ataupun latihan yang diberikan.
5. Proses pembuatan ulang dapat dilakukan dengan mudah dan ekonomis serta mudah dalam proses pendistribusian.

Selain beberapa kelebihan yang dimiliki, media grafis juga memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

1. Media grafis akan sulit untuk menampilkan gambar bergerak.
2. Jika akan menampilkan ilustrasi, gambar maupun foto maka biaya pencetakan akan lebih mahal.
3. Waktu yang dibutuhkan dalam proses pencetakan lebih lama.
4. Dapat menimbulkan rasa kebosanan pada siswa.
5. Penggunaan media ini hanya akan banyak menekankan pelajaran yang bersifat kognitif, dan jarang yang menekankan pada aspek emosi dan sikap.
6. Akan mudah rusak dan hilang jika tidak dilakukan perawatan dengan baik.

B. Penggunaan Media Grafis Dalam Pembelajaran

Berbagai macam jenis media grafis yang dapat dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran siswa, diantaranya berupa bagan, grafik, diagram, poster, gambar dan dan foto.

1. Bagan

Bagan (*chart*) adalah merupakan bentuk media grafis yang dapat digunakan untuk menampilkan pesan pembelajaran yaitu dengan mengkombinasikan antara tulisan dan gambar menjadi satu kesatuan yang memiliki makna tertentu dengan maksud menyederhanakan materi atau bahan pembelajaran yang bersifat kompleks agar lebih mudah untuk dipahami siswa. Bagan juga dapat digunakan untuk menyajikan sebuah informasi tentang tahapan-tahapan dalam sebuah prosedur atau proses.

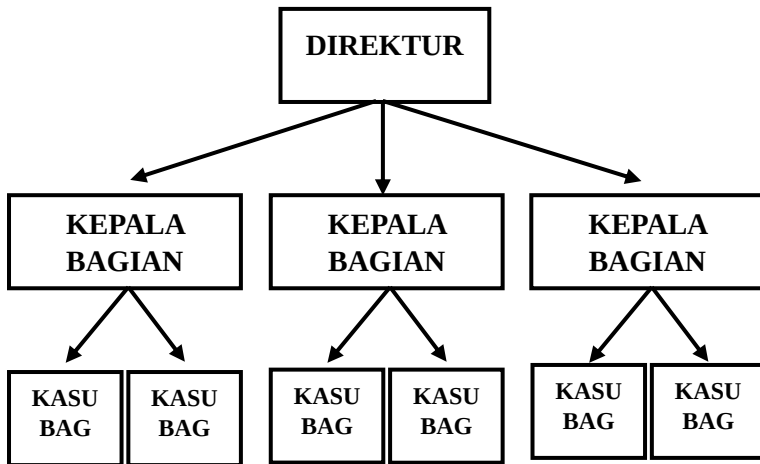
Flow chart misalnya disajikan dalam rangka menampilkan langkah-langkah maupun tahapan-tahapan dari sebuah prosedur atau proses secara sistematis. Penggunaannya akan sangat membantu siswa dalam memahami informasi suatu proses atau prosedur yang harus dilakukan dalam rangka menyelesaikan sebuah pekerjaan. Bagan atau *charti* merupakan media visual yang dapat berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep yang rumit jika hanya disajikan secara tertulis maupun secara lisan. Bagan juga mampu memberikan point-point penting dari suatu proses presentasi.

Pesan yang disampaikan dalam sebuah bagan biasanya berupa sebuah ringkasan visual atau sebuah proses tertentu, ataupun sebuah hubungan-hubungan tertentu dalam sebuah proses maupun struktur. Sebagai salah satu media yang baik bagan haruslah bersifat:

1. Mudah dimengerti oleh sasaran
2. Tidak rumit dan berbelit-belit, sederhana dan lugas
3. Dapat diperbaharui setiap saat (*up to date*) agar tidak kehiangan daya Tarik dan ketinggalan jaman.

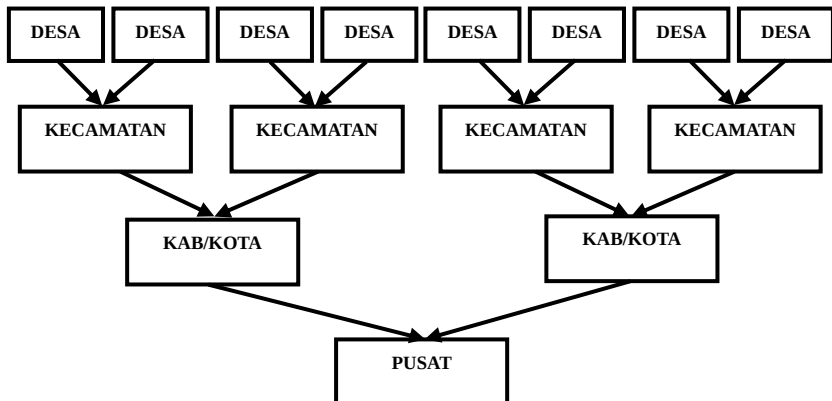
Pembuatan bagan dapat dilakukan dengan menggunakan kertas secara manual atau dapat juga dibuat pada plastic transparan atau computer dengan menggunakan software tertentu. Berbagai jenis bagan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah bagan pohon, bagan akar, bagan arus dan bagan pandangan tembus.

- a. Bagan pohon atau *tree chart* merupakan sebuah gambar yang menyajikan hubungan fakta-fakta dengan melukiskan proses atau struktur tertentu yang berpangkal dari batang dan berakhir pada bagian-bagian yang lebih kecil baik itu cabang maupun ranting. Bagan pohon juga dapat digunakan untuk menggambarkan struktur organisasi maupun silsilah keturunan.



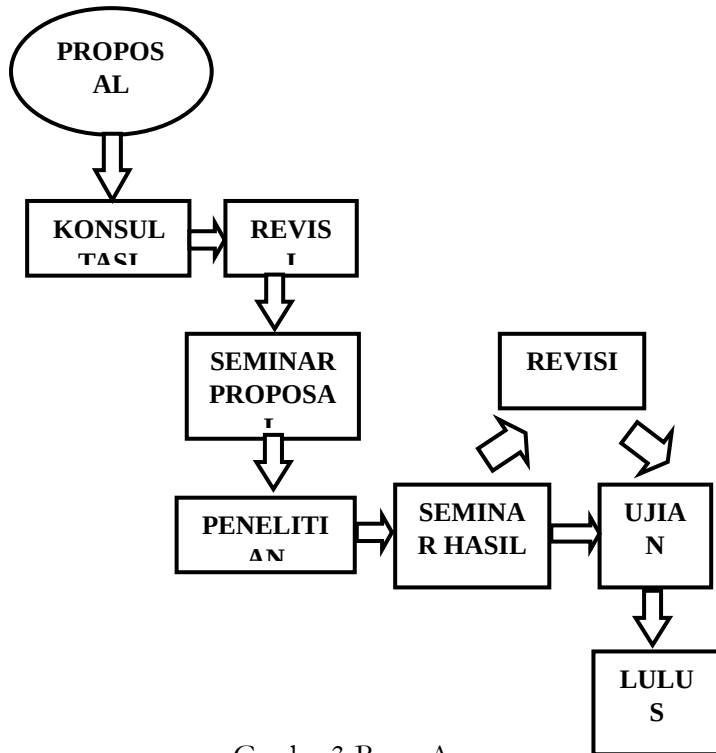
Gambar 1. Bagan Pohon

- b. Bagan Akar (*root chart*) adalah bagan yang menggambarkan suatu proses yang dimulai dari yang lebih kecil menuju atas atau yang lebih besar. Seperti halnya jika kita ingin menampilkan sebuah tahapan dalam proses penyusunan program penyuluhan yang dimulai dari tingkat desa, kecamatan, kabupaten/kota, propinsi dan tingkat pusat.



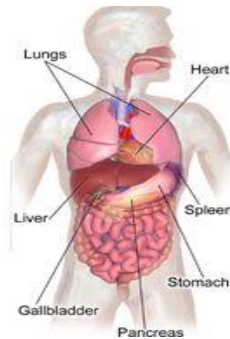
Gambar 2. Bagan Akar

- c. Bagan Arus (*flow chart*) adalah sebuah bagan yang menggambarkan fungsi atau hubungan dan proses-proses tertentu. Seperti halnya ketika kita ingin mempresentasikan sebuah proses atau alur dalam penyusunan tugas akhir, alur proses pembuatan olahan pertanian ataupun peternakan, proses arus pelayanan dan sebagainya.



Gambar 3. Bagan Arus

- d. Bagan Pandangan Tembus adalah sebuah bagan yang menampilkan keadaan di dalam benda tanpa merubah gambar bentuk luarnya. Misalnya bagan struktur hewan, tubuh manusia atau bagian tentang benda-benda lain yang ingin diperlihatkan bagian dalamnya.



Gambar 4. Bagan Tembus Pandang

2. Grafik

Grafik merupakan sebuah gambar sederhana dengan menggunakan garis, titik-titik atau gambar. Fungsi dari grafik adalah untuk menyajikan data kuantitatif secara lebih detail, menampilkan perkembangan atau perbandingan suatu objek dan peristiwa yang saling berhubungan secara lebih jelas. Grafik disusun berdasarkan prinsip matematik dan menggunakan data komparatif.

Beberapa manfaat dan kelebihan dari penggunaan grafik sebagai media pembelajaran untuk menyampikan informasi atau pengetahuan yaitu:

- a. Grafik dapat mempermudah untuk mempelajari dan mengingat penyajian data kuantitatif beserta hubungan-hubungannya
- b. Memungkinkan proses analisis, intrepretasi dan perbandingan antara data yang disajikan secara lebih cepat
- c. Penyajian data dengan menggunakan grafik dapat lebih jelas, cepat, menarik ringkas dan logis. Data yang semakin rumit akan semakin baik jika disajikan menggunakan grafik.

Sebagai media pembelajaran, grafik dapat dikatakan baik jikalau memenuhi ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

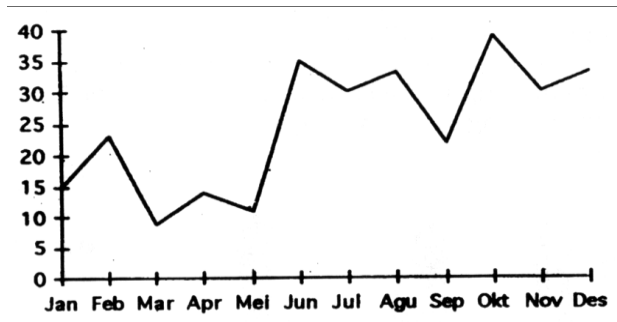
- a. Jika dilihat oleh seluruh siswa dalam satu rangsan kelas cukup jelas
- b. Setiap grafik hanya menampilkan satu ide saja
- c. Harus memiliki jarak antar baian-baian kolomnya
- d. Penggunaan warna harus kontras agar dapat dilihat perbedaan data yang disajikan
- e. Memiliki judul grafik secara ringkas dan jelas
- f. Sederhana
- g. Mudah dibaca
- h. Praktis
- i. Menggambarkan kondisi yang sesungguhnya (kenyataan)
- j. Menarik
- k. Cukup jelas dan tidak memerlukan penjelasan tambahan
- l. Teliti

Grafik terdiri dari beberapa macam, antara lain adalah grafik garis (*line graphs*), grafik batang (*bar graph*), grafik lingkaran (*circle atau pie graph*) dan grafik gambar (*picture graph*).

Ada beberapa macam grafik, diantaranya adalah grafik iris (*line graph*), grafik batang (*bar graph*) dan grafik lingkaran (*circle atau pie graph*).

a) Grafik Garis

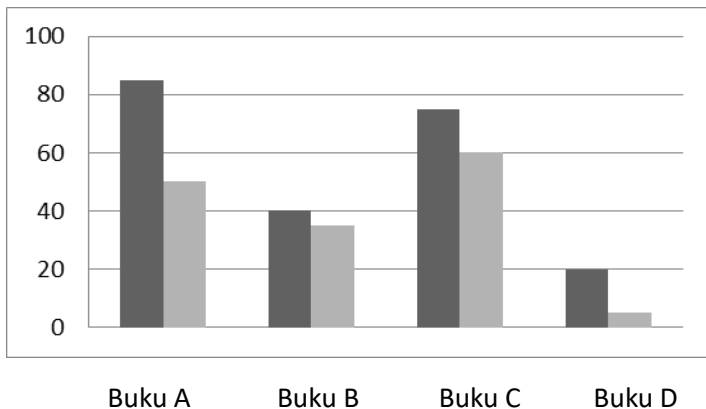
Grafik garis termasuk kedalam kelompok grafik dua skala, atau dua proses yang dituangkan kedalam garis vertical dan garis horizontal yang keduanya saling bertemu. Dimana keduanya dicantumkan angka-angka yang merupakan informasi atau data yang disampaikan. Grafik garis juga dapat digunakan untuk menyajikan perkembangan suatu proses dan data tertentu secara jelas. Penyajian data dapat menggunakan garis lurus, garis patah-patah, dan dimulai dari kiri ke kanan, bisa naik, bisa turun atau bahkan mendatar, seperti pada contoh di bawah ini:



Gambar 5. Grafik Garis

b) Grafik Batang

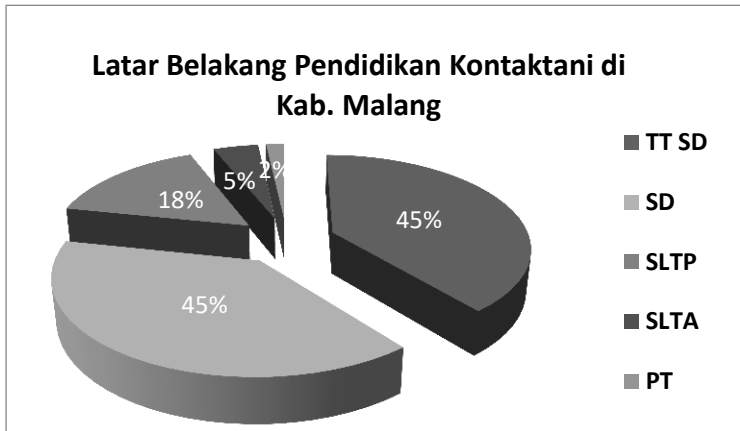
Grafik batang juga menggunakan proses penyajian secara horizontal dan vertikal. Grafik ini sangat cocok bila digunakan untuk membandingkan data dalam sebuah objek dan peristiwa yang sama dalam waktu yang berbeda atau sebaliknya menggambarkan data objek yang berbeda dalam waktu yang sama. Seperti pada contoh berikut terkait dengan data buku yang telah di baca oleh siswa.



Gambar 6. Grafik Batang Perbandingan Jumlah Buku yang Dibaca oleh Siswa

c) Grafik Lingkaran

Grafik lingkaran dibuat untuk menggambarkan ataupun membandingkan data berupa bagian-bagian dari keseluruhan data. Penyajian data dari bagian-bagian tersebut dilakukan dengan pecahan atau prosentase, seperti pada conoth berikut:



Gambar 7. Grafik Lingkaran : Latar Belakang Pendidikan Kontak Tani Kabupaten Malang.

3. Diagram

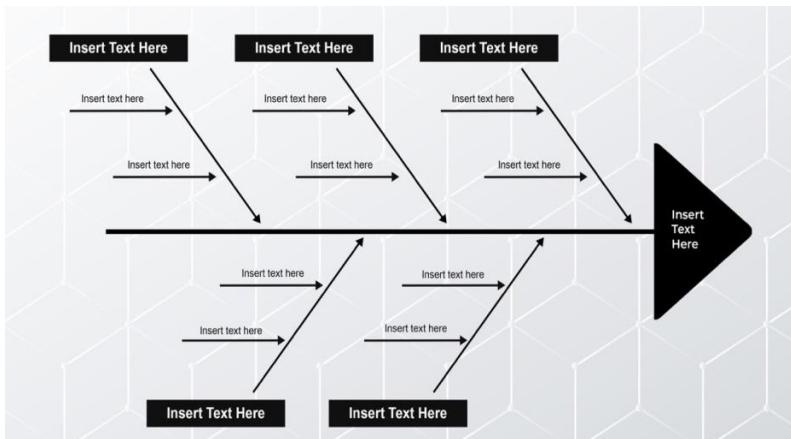
Diagram adalah suatu gambar yang menggunakan garis dan simbol secara sederhana. Diagram juga dapat menggambarkan struktur dari objek yang akan disajikan secara garis besar. Data objek yang disajikan menggambarkan hubungan antar komponen, atau sifat proses yang ingin disajikan.

Pada umumnya diagram berisi tentang petunjuk-petunjuk, penggunaan diagram dimaksudkan untuk menyederhanakan sesuatu yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Ciri-ciri diagram yang perlu diketahui yaitu:

1. Diagram hanya bersifat abstrak dan simbolis, sehingga kadang-kadang sulit dimengerti
2. Untuk dapat memahami isi diagram, seseorang harus memiliki latar belakang dari data yang di diagramkan
3. Walaupun sulit dimengerti, penggunaan diagram dapat memperjelas arti.

Contoh diagram yang banyak dikenal sebagai sarana komunikasi informasi dan pengetahuan adalah organigram. Pada dasarnya, sebuah organigram digunakan untuk menjelaskan tentang struktur organisasi yang terdapat dalam sebuah lembaga atau institusi. Organisasi kerap digunakan untuk menjelaskan tentang struktur organisasi yang terdapat dalam sebuah lembaga atau institusi.

Berikut ini adalah gambar diagram fishbone dari yang dapat digunakan untuk menganalisis sebuah metode untuk mencapai tujuan dari sebuah lembaga/institusi:



Gambar 8. Diagram Fishbone

4. Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Misalnya poster Keluarga Berencana, Poster Pencegahan Covid-19, Poster Kebersihan, dan lain sebagainya (Sanjaya, W, 2016).

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu baik berupa anjuran ataupun larangan, tetapi juga harus mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster berfungsi untuk mempengaruhi orang-orang terhadap anjuran ataupun larangan dari sebuah tujuan pesan yang ingin disampaikan. Poster dapat dibuat di atas kertas, triplek, kertas kanva, kain, batang kayu, seng dan sebagainya. Ukuran yang digunakan dalam pembuatan poster bermacam-macam tergantung kebutuhan. Namun secara umum, poster yang baik memiliki ciri-ciri:

- a) Sederhana
- b) Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok
- c) Berwarna
- d) Slogannya ringkas dan jitu
- e) Tulisannya jelas
- f) Motif dan desain bervariasi



Gambar 9. Contoh Poster

Dalam poster biasanya mengandung unsur gambar dan kata/kalimat verbal. Poster yang baik harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Mudah diingat, artinya orang melihat tidak akan mudah melupakan pesan yang terkandung di dalamnya
 - b) Dalam satu poster hanya mengandung pesan tunggal, yang digambarkan secara sederhana dan menarik perhatian
 - c) Dapat ditempelkan atau dipasang dimana saja, terutama di tempat yang strategis yang sering di lewati orang
 - d) Mudah dibaca dalam kurun waktu yang sangat singkat.
- Poster yang baik ditandai dengan kemudahan menangkap isi pesan, hanya dengan melihat secepat seseorang sudah dapat memahami maksud dan tujuannya.

5. Gambar dan Foto

Gambar dan foto juga dapat dikategorikan sebagai media visual, media ini merupakan media yang sudah sering

dan umum digunakan dalam proses pembelajaran. Gambar yang baik tidak hanya dapat menyampaikan tujuan pesan yang ingin disampaikan saja, tetapi juga harus dapat melatih ketrampilan berfikir bahkan dapat mengembangkan kemampuan imajinasi siswa.

Kelabihan dari penggunaan media gambar dan foto dalam proses pembelajaran diantaranya adalah:

- a. Visualisasi yang disajikan oleh media gambar dan foto dapat menghilangkan verbalistic dan dapat memahami siswa terhadap persoalan yang di bicarakan secara lebih konkrit.
- b. Media gambar dan foto dapat menghilangkan keterbatasan ruang dan waktu, sehingga dapat mengatasi suatu objek yang tidak memungkinkan untuk dihadirkan secara nyata.
- c. Penggunaan gambar dan foto sebagai media pembelajaran sangatlah evisien karena mudah untuk memperolehnya.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, media foto dan gambar juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah:

- a. Media gambar dan foto merupakan media yang hanya dapat menggunakan indera pengelihatan, sehingga media ini tidak dapat memberikan informasi secara lebih mendalam.
- b. Memiliki keterbatasan dalam penyajian karena tidak seluruh bahan pembelajaran dapat disajikan dengan media foto dan gambar.



Gambar 10. Contoh Gambar

C. Prinsip dan Tata Letak Desain Media Grafis

Keberhasilan penggunaan media grafis dalam proses pembelajaran ditentukan oleh kualitas pemilihan bahan yang digunakan. Konsep ini hanya dapat dilakukan jika kita mampu mengatur dan mengorganisasikan gagasan maupun ide untuk membuat media dalam bentuk gambar dan foto.

Dalam proses penataan (tata letak/*lay out*) harus diperhatikan prinsip-prinsip desain grafis berupa kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.

1) Kesederhanaan

Kesederhanaan yang dimaksud adalah prinsip yang harus ditetapkankan dalam pembuatan media yaitu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi. Pesan atau informasi yang dituangkan secara panjang dan rumit harus dibagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca atau dipahami.

2) Keterpaduan/Kesatuan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan memiliki makna satu dan menyatu sebagai suatu kesatuan.

3) Penekanan

Meskipun penyajian informasi melalui media visual, informasi yang disampaikan harus dirangang secara sederhana, konsep yang disajikan harus memiliki penekanan terhadap salah satu unsur tertentu yang akan dijadikan pusat perhatian.

4) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan unsur yang wajib diperhatikan dalam pembuatan media grafis. Keseimbangan berupa ruang penampilan dan tata letak dapat memberikan persepsi positif meskipun tidak seluruhnya simetris.

5) Bentuk

Pemilihan bentuk yang sedikit aneh dan asing bagi sasaran dapat memberikan daya tarik atau minat dan perhatian. Sehingga pemilihan bentuk yang tepat dalam penyajian pesan dapat memberikan respon yang lebih menarik.

6) Garis

Garis yang digunakan dalam menghubungkan satu unsur dengan unsur lainnya dapat menuntun perhatian sasaran dalam mempelajari suatu proses dari pesan yang disampaikan.

7) Tekstur

Pemilihan tekstur dalam pembuatan media grafis juga dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tektur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

8) Warna

Warna merupakan unsur visual yang sangat penting, tetapi penggunaan warna harus secara tepat dan hati-hati agar dampak yang ditimbulkan menjadi lebih baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan termasuk dalam pemilihan warna latar.

Referensi

- Sadiman. A.S, Rahardjo. R, Haryono. A, dan Harjioto. 2014. Media Pendidikan, PT. RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Sanjaya. W.S. 2016. Media Komunikasi Pembelajaran. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Pribadi. B.A. 2019. Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran. *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jendral pendidikan tinggi proyek pengembangan lembbaga pendidik tenaga kependidikan. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Widodo. S dan Nuraeni. I. 2016. Media Penyuluhan Pertanian. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan

BAB 6

PENGUNAAN MEDIA VISUAL KOMIK DAN KARTUN DALAM PEMBELAJARAN

Oleh: Fahmi Cholid, S.Stat

A. Penggunaan Media Visual Komik Dalam Pembelajaran

Media adalah salah satu alat untuk mempermudah penyampaian pembelajaran oleh guru kepada siswa. Media juga bertujuan untuk membuat proses belajar mengajar lebih menarik bagi siswa. Kata “media” berasal dari kata Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata tersebut “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau penyampai (Sadiman, 2006: 7). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, sehingga kepentingan sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung. Menurut Arsyad (2015:89) media visual (gambar) memegang peranan yang sangat penting peranan penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memudahkan pemahaman (melalui elaborasi struktural dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antar pembelajaran isi dan dunia nyata. Agar efektif, visual harus ditempatkan di a konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (gambar) untuk memastikan proses informasi. Media visual melibatkan indra penglihatan.

Media ini meliputi media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual non cetak. Perkembangan media

pembelajaran di bidang pendidikan semakin berkembang pesat dengan cepat. Salah satunya adalah media grafis. Media grafis merupakan bagian dari media visual. Komik merupakan media cetak grafis yang berfungsi sebagai alat dalam pendidikan. Komik adalah gabungan gambar dan kalimat yang mempunyai tujuan kepada pembaca. Warna digunakan dalam komik dapat menarik perhatian siswa, sehingga minat siswa terhadapnya kemampuan membaca dapat meningkat karena komik memuat gambar-gambar yang kreatif dan memiliki karakter di dalamnya.

Kalimat-kalimat sederhana yang digunakan dalam komik membuat siswa tidak merasa bosan ketika mereka membacanya. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai pada materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang menarik akan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan. McCloud (2001: 7) menyebut komik sebagai gambar-gambar yang berjalan secara disengaja seri, bertujuan untuk menyampaikan informasi dan atau menghasilkan respon estetis pembaca

1. Karakteristik Media Komik

Media komik memiliki karakteristik yang unik dan menarik. Dalam sebuah komik, gambar dan kata-kata bergabung untuk menceritakan cerita dengan cara yang kreatif. Karakteristik ini membuat media komik menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan dan emosi.

Salah satu karakteristik utama dari komik adalah penggunaan panel-panel yang teratur. Setiap panel menggambarkan adegan tertentu yang membantu memperjelas

alur cerita. Pengaturan panel ini juga dapat menciptakan ritme dan tempo yang berbeda dalam cerita.

Selain itu, ekspresi wajah dan gerakan tubuh karakter komik sangat penting. Melalui gambar, kita dapat merasakan emosi yang dirasakan oleh karakter. Ekspresi yang dramatis atau lucu dapat menambahkan dimensi lain pada cerita.

Selain itu, komik juga sering menggunakan suara efek. Suara efek seperti "BOOM" atau "POW" memberikan kesan aksi dan dramatis dalam cerita. Media komik juga memungkinkan penggunaan teks yang kreatif. Beberapa komik menggabungkan teks dengan gambar untuk menciptakan pengalaman membaca yang unik.

Secara keseluruhan, komik memiliki karakteristik yang membuatnya menjadi media yang menarik dan efektif untuk menceritakan cerita. Dengan penggunaan gambar, kata-kata, panel-panel, dan ekspresi karakter, komik dapat menghadirkan pengalaman membaca yang unik dan menghibur.

2. Kelebihan Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran

Penggunaan media komik dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Pertama, media komik dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Dengan gambar yang menarik dan cerita sederhana, siswa dapat lebih mudah menghubungkan antara konsep yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari. Kedua, media komik dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.

Gambar-gambar yang menarik dan cerita yang disampaikan dapat membantu siswa untuk mengingat kembali materi pelajaran yang telah diajarkan. Selain itu, media komik juga dapat membantu siswa untuk menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan konsep-konsep yang lebih kompleks.

Ketiga, media komik dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan gambar-gambar yang menarik dan cerita yang disampaikan, siswa dapat merasa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar.

Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar dan memperoleh hasil yang lebih baik. Namun, penggunaan media komik dalam pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan.

Salah satu kelemahan tersebut adalah terbatasnya jumlah informasi yang dapat disampaikan melalui media komik. Selain itu, media komik juga kurang dapat mengembangkan kemampuan membaca dan menulis siswa.

Dalam kesimpulannya, penggunaan media komik dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Namun, dengan penggunaan yang tepat, media komik dapat membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

3. Kelemahan Media Komik

Media komik adalah salah satu media pembelajaran yang sering digunakan saat ini. Media ini memang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, namun media ini juga memiliki kelemahan dalam pembelajaran. Salah satu kelemahan

penggunaan media komik adalah tidak semua materi pelajaran dapat dijelaskan dengan baik melalui media ini.

Selain itu, beberapa siswa mungkin tidak dapat mengikuti cerita atau ilustrasi yang ditampilkan dalam komik karena perbedaan pemahaman dan latar belakang budaya. Penggunaan media komik juga dapat mengurangi kemampuan siswa dalam membaca dan menulis karena media ini lebih menekankan pada gambar dan dialog.

Oleh karena itu, penggunaan media komik dalam pembelajaran harus dipertimbangkan dengan cermat agar tidak mengurangi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

4. Jenis-Jenis Media Komik

Media komik adalah salah satu bentuk media yang populer saat ini. Terdapat beberapa jenis media komik yang dapat dinikmati oleh pembaca. Salah satunya adalah komik cetak, yaitu komik yang dicetak dalam bentuk buku atau majalah.

Selain itu, terdapat juga komik daring yang dapat diakses melalui internet. Selain berdasarkan media penyajiannya, komik juga dapat dibedakan berdasarkan jenisnya. Ada komik strip yang biasanya terdiri atas satu atau beberapa panel gambar dengan dialog yang singkat.

Kemudian, ada komik manga yang berasal dari Jepang dan biasanya dibaca dari kanan ke kiri. Selain itu, terdapat juga komik superhero yang menceritakan tentang petualangan para pahlawan super. Tidak hanya itu, terdapat juga komik horor yang memiliki cerita yang menyeramkan dan seringkali mengandung unsur supranatural.

Selain itu, terdapat juga komik humor yang bertujuan untuk menghibur pembaca dengan cerita yang lucu dan menggelitik. Dalam beberapa tahun terakhir, terdapat juga komik webtoon yang semakin populer di kalangan pembaca.

Komik ini memiliki ciri khas dalam penyajiannya yang dapat dibaca secara vertikal dan biasanya diakses melalui aplikasi khusus. Dari berbagai jenis media komik yang ada, masing-masing memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri bagi pembaca.

Dalam memilih jenis komik yang ingin dinikmati, penting untuk memperhatikan preferensi dan minat pribadi.

5. Perbedaan Media Komik Dengan Buku Teks

Perbedaan antara media komik dan buku teks sangatlah mencolok. Media komik, dengan kombinasi gambar dan teks, mampu menyampaikan cerita dengan cara visual yang kuat. Gambar-gambar yang ekspresif dan panel-panel yang teratur memungkinkan pembaca untuk memahami narasi dengan cepat dan mudah.

Di sisi lain, buku teks lebih mengandalkan kata-kata untuk menceritakan cerita. Dalam buku teks, imajinasi pembaca diuji untuk memvisualisasikan dunia yang digambarkan oleh kata-kata. Hal ini memberikan kebebasan bagi pembaca untuk membayangkan karakter, latar, dan peristiwa sesuai dengan imajinasi mereka sendiri.

Selain itu, media komik sering menggunakan bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan tata letak yang berbeda untuk mengungkapkan emosi dan atmosfer. Hal ini memberikan dimensi yang lebih kaya pada cerita. Di sisi lain, buku teks

memiliki ruang yang lebih besar untuk pengembangan karakter dan alur cerita yang kompleks.

Secara keseluruhan, kedua media ini memiliki keunikan dan keunggulan masing-masing. Media komik menonjolkan aspek visual dan cepat dipahami, sementara buku teks menekankan pada imajinasi pembaca dan pengembangan karakter yang mendalam. Pilihan antara kedua media tergantung pada preferensi pembaca dan apa yang ingin disampaikan oleh penulis.

6. Kesimpulan Media Komik

Dalam pembelajaran, penggunaan media komik telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman dan keterlibatan siswa. Komik tidak hanya menyajikan informasi dengan cara yang menarik, tetapi juga mampu membangun visualisasi yang kuat dan memicu imajinasi.

Dengan demikian, penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, tidak ada keraguan bahwa komik adalah alat yang berharga dan inovatif dalam pendidikan.

B. Penggunaan Media Visual Kartun Dalam Pembelajaran

Penggunaan media kartun dalam pembelajaran memiliki tujuan yang penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Kartun dapat menjadi alat yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga memotivasi mereka untuk belajar.

Selain itu, media kartun juga dapat menggambarkan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Selain itu, penggunaan media kartun juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Dengan melihat gambar-gambar yang menarik, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir visual dan berimajinasi.

Dalam pembelajaran bahasa, media kartun dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa dan memahami konteks yang lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media kartun dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan siswa secara menyeluruh.

1. Karakteristik Media Kartun

Kartun, dengan karakter dan alur ceritanya yang menarik, mampu membangkitkan minat belajar siswa. Melalui gambar-gambar yang lucu dan warna-warni, kartun mampu menyampaikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami.

Prinsip penggunaan media kartun juga melibatkan interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Dengan memasukkan elemen-elemen kartun ke dalam bahan ajar, siswa dapat merasa lebih terlibat dan memiliki koneksi emosional dengan materi tersebut.

Mereka dapat mengidentifikasi diri mereka dengan karakter kartun dan merasakan kegembiraan dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media kartun juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Menggambar atau membuat

kartun sendiri sebagai bagian dari tugas atau proyek pembelajaran dapat mengasah kemampuan imajinasi dan berpikir kritis siswa.

Dengan demikian, penggunaan media kartun dalam pembelajaran tidak hanya memberikan kesenangan dan keceriaan, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan perkembangan kreativitas siswa.

2. Kelebihan Penggunaan Media Kartun Dalam Pembelajaran

Kelebihan penggunaan media kartun dalam pembelajaran penggunaan media kartun dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Pertama-tama, media kartun dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi para siswa. Salah satu media pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah penggunaan media kartun (Ibda, H., Prabandari, L., & Al-Hakim, M., 2023).

Dengan menggunakan gambar-gambar yang lucu dan cerita yang menarik, para siswa cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, kartun juga dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit.

Dalam pembelajaran yang abstrak, seperti matematika atau ilmu pengetahuan, kartun dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dengan cara yang lebih konkret. Dengan melihat gambar-gambar yang menggambarkan konsep-konsep tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diajarkan.

Selanjutnya, penggunaan media kartun juga dapat meningkatkan daya ingat siswa. Dalam kartun, cerita yang

disajikan seringkali memiliki alur yang menarik dan memori yang kuat. Hal ini dapat membantu siswa mengingat informasi yang diajarkan dengan lebih baik.

Dengan menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan gambar-gambar dan cerita yang menarik, siswa dapat memperkuat memori mereka dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi tersebut.

Tidak hanya itu, penggunaan media kartun dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Dalam kartun, dunia imajinasi dapat diwujudkan dengan cara yang unik dan menarik. Hal ini dapat merangsang imajinasi siswa dan mengembangkan kreativitas mereka.

Dengan melihat karakter-karakter yang unik dan cerita yang kreatif, siswa dapat belajar untuk berpikir di luar kotak dan mengembangkan ide-ide baru. Dengan semua manfaat yang dimiliki, penggunaan media kartun dalam pembelajaran adalah pilihan yang cerdas.

Selain membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, penggunaan kartun juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, meningkatkan daya ingat, dan mengembangkan kreativitas mereka.

Oleh karena itu, guru-guru dan pendidik diharapkan untuk mempertimbangkan penggunaan media kartun dalam proses pembelajaran mereka.

3. Kelemahan Media Kartun

Media kartun telah menjadi salah satu alat yang populer dalam pembelajaran modern. Namun, seperti halnya alat lainnya, media kartun juga memiliki kelemahan yang perlu

dipertimbangkan. Pertama, kekurangan utama media kartun adalah kurangnya interaksi antara pengajar dan siswa. Dalam media kartun, siswa hanya berperan sebagai penonton pasif yang tidak dapat berpartisipasi secara langsung. Hal ini dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media kartun juga dapat menyederhanakan topik kompleks menjadi bentuk yang terlalu sederhana, mengabaikan nuansa dan kompleksitas yang mungkin ada dalam materi pelajaran. Akibatnya, siswa mungkin tidak sepenuhnya memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, media kartun juga dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami dan menginterpretasikan informasi visual yang lebih kompleks, karena kebanyakan kartun cenderung menggambarkan dunia dengan cara yang terlalu idealis. Dalam hal ini, siswa mungkin kurang terlatih dalam memahami dunia nyata yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penting bagi para pengajar untuk mempertimbangkan kelemahan media kartun ini dan memilih metode pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif untuk memastikan keterlibatan dan pemahaman yang lebih baik dari siswa.

4. Jenis-Jenis Media Kartun

Dalam era digital yang semakin maju ini, pembelajaran tak lagi terbatas pada metode konvensional. (Usman, 2017). Salah satu inovasi yang menarik adalah penggunaan media kartun dalam pembelajaran. Jenis media kartun yang digunakan sangat beragam, mulai dari kartun animasi 2D, 3D yang menghidupkan karakter lucu, hingga kartun komik yang menggambarkan kisah-kisah menarik.

Tak hanya itu, terdapat juga kartun interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media kartun, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menghibur.

Para siswa pun menjadi lebih antusias dalam menerima materi pembelajaran. Melalui kartun, konsep-konsep abstrak pun dapat dijelaskan dengan lebih mudah dan menarik. Hal ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan perkembangan teknologi, jenis-jenis media kartun yang digunakan dalam pembelajaran terus berkembang, memberikan alternatif baru dalam mengajar yang efektif dan kreatif.

5. Perbedaan Media Kartun Dengan Buku Teks

Media kartun dan buku teks adalah dua bentuk media yang memiliki pengaruh besar dalam dunia pendidikan dan hiburan. Media kartun, seperti film animasi dan komik, menggunakan gambar dan animasi untuk menyampaikan cerita dan pesan kepada penonton. Kartun sering kali digunakan untuk menghibur anak-anak dan memperkenalkan mereka pada nilai-nilai positif. Di sisi lain, buku teks adalah sumber informasi yang penting dalam proses belajar-mengajar. Mereka memberikan pengetahuan dan pemahaman yang mendalam tentang berbagai topik, mulai dari ilmu pengetahuan hingga sejarah. Keduanya memiliki peran yang penting dalam membantu anak-anak dan orang dewasa dalam belajar dan mendapatkan informasi yang berkualitas. Dalam era digital saat ini, media kartun dan buku teks terus berevolusi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi, sehingga tetap relevan dan bermanfaat bagi masyarakat.

Secara konseptual, Menurut Munadi (2008: 116) media kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yang merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan secara cepat dan ringkas suatu pesan atau sikap terhadap seseorang, situasi, keadaan, situasi, atau kejadian. Kemampuannya sangat besar untuk menarik perhatian, dan mempengaruhi sikap dan perilaku.

6. Kesimpulan Media Kartun

Dalam kesimpulan, penggunaan media kartun dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks. Melalui penggunaan gambar-gambar yang menarik dan cerita yang menghibur, media kartun mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mengesankan bagi siswa. Dengan demikian, penting bagi para pendidik untuk memanfaatkan potensi media kartun ini dalam media pembelajaran.

Referensi

- Arief S. Sadiman, et. al. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, hlm. 6
- Arsyad Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Cet-18. Jakarta: PT Grafindo.
- Ibda, H., Prabandari, L., & Al-Hakim, M. (2023). The Use of Cartoon Media in Elementary School English Learning to Improve Learning Outcomes. *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan*, 17(1), 1-10.
<https://doi.org/10.52048/inovasi.v17i1.376>

- McCloud, Scott. (2001). *Understanding Comics, Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gamedia).
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Usman, Usman. (2017). *Dinamika Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pada Lembaga Pendidikan Tinggi*. *Jurnal Jurnalisa*. 3 (1), DOI:
<https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v3i1.3065>.

BAB 7

PENGUNAAN MEDIA AUDIO DALAM PEMBELAJARAN

Oleh: Devi Syukri

A. Sejarah Media Audio

Jauh sebelum ditemukannya teknologi visual, masyarakat sudah terbiasa menggunakan media audio (auditori). Sejarah media audio sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komunikasi suara yang digunakan manusia seiring berjalannya waktu. Perkembangan media audio terlihat pada sejarah komunikasi suara. Pada tahun 1844, Morse mengirimkan berita melalui telegraf dari Baltimore ke Washington, dan kemudian orang-orang mengetahui tentang teknologi yang disebut telegraf. Dari penemuan tersebut, Alexander Graham Bell kemudian mengemukakan bahwa suara tidak hanya dapat ditransmisikan melalui kabel, tetapi suara juga dapat ditransmisikan (Pada tahun 1875), Alexander Graham Bell melakukan percakapan telepon) sebagai penemuan baru dalam bidang komunikasi suara. bertahun-tahun kemudian, pada tahun 1895, Marconi menemukan radio. Hasil ini adalah yang paling diketahui publik dan paling banyak diketahui.

Sebelum ditemukannya alat komunikasi lainnya, hampir seluruh informasi ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui sarana audio (auditori). Banyak orang menghabiskan waktunya mendengarkan berita melalui radio. Setelah menemukan radio, Thomas Edison mulai mengeksplorasi alat perekam yang disebut fonograf. Dengan fonograf ini, orang dapat merekam suara dengan

menggunakan piringan hitam. Penemuan ini kemudian berkembang seiring berjalannya waktu ketika orang mulai merekam audio menggunakan alat perekam. Saat ini peran kaset juga sudah tergantikan oleh perangkat digital baru seperti compact disc (CD), Flash disc, dan lain-lain.

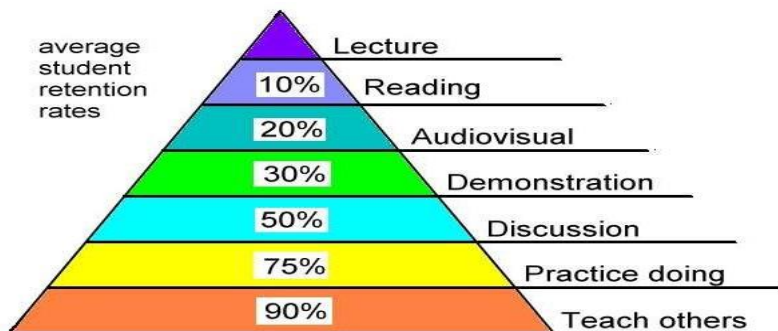
B. Pengertian Media Audiovisual

Media audiovisual adalah alat bantu audiovisual, yaitu bahan atau alat yang digunakan dalam kondisi atau situasi pembelajaran untuk membantu kata-kata tertulis dan lisan mengungkapkan pengetahuan, gagasan, dan sikap. Definisi lain dari audiovisual adalah seperangkat alat yang memungkinkan proyeksi gambar dan suara bergerak. Kombinasi gambar dan suara menciptakan ciri-ciri yang identik dengan objek aslinya. Alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah video VCD, televisi, audio dan juga film. Ada banyak jenis dan bentuk komunikasi yang dikenal saat ini, dari yang sederhana hingga yang berteknologi tinggi, dari yang sederhana, yang sudah ada secara alami, hingga media yang harus dirancang sendiri oleh para ahlinya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi penggunaan materi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pembelajaran di sekolah saat ini mulai beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi sehingga menyebabkan terjadinya perubahan dan perubahan model pendidikan (Hujair, 2009).

Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas sudah menjadi kebutuhan dan kebutuhan di era globalisasi. Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, perlu dikembangkan banyak model pembelajaran yang kreatif dan

inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak kalah menarik, monoton, dan membosankan sehingga menghambat transfer ilmu pengetahuan.

Oleh karena itu peranan media audiovisual dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih beragam dan tidak membosankan. Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi atau transmisi pesan dari referensi kepada penerima. Pesan disajikan sebagai subjek yang diungkapkan melalui simbol-simbol komunikasi, baik verbal (ucapan dan tulisan) maupun non-verbal. Pesan tersebut akan ditangkap siswa dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan dapat tersampaikan dengan efektif, tentu diperlukan sarana atau media yang memadai. Padahal, ketekunan sekolah atau ketekunan belajar sangat dipengaruhi oleh pola kegiatan belajar yang dilakukan guru. Siswa hanya dapat menyerap 5 materi pembelajaran jika aktivitas mengajar dilakukan oleh guru pada saat mengajar. Sedangkan jika kegiatan pembelajaran dilakukan bersama teman maka kemampuan mempertahankan siswa mencapai 90%..



Gambar 1. Piramida Pembelajaran

Eyler dan Giles (dalam Widharyanto, 2003) menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh guru dan dosen. Mereka menemukan bahwa model pembelajaran di puncak kerucut, pembelajaran yang hanya melibatkan simbol-simbol verbal melalui representasi tekstual, merupakan model yang menghasilkan tingkat abstraksi tertinggi. Pembelajaran yang paling efektif adalah pembelajaran di bagian bawah kerucut, yaitu terlibat langsung dalam pengalaman pembelajaran yang ditargetkan. Tingkat abstraksi model pembelajaran ini sangat rendah sehingga memudahkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat secara tidak langsung telah membawa kita memasuki era Industri 4.0. Perkembangan ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam tatanan kehidupan manusia khususnya di bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, kurikulum sekolah juga mengalami penyempurnaan. Penerapan Kurikulum 2013 (K13) dan kemudian peralihan menuju kemandirian belajar, Program Merdeka Mengajar (MBKM), menuntut guru dan dosen memiliki kualifikasi yang semakin tinggi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menerapkan pendekatan saintifik (5M) yang meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan (Wina: 2017). Dari situlah mengoptimalkan peran guru dan dosen dalam penerapan pembelajaran abad 21 dan HOTS (Higher Order Thinking Skills). Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) merupakan keterampilan berpikir peserta didik untuk

mengumpulkan informasi baru yang tersimpan dalam ingatannya, kemudian menghubungkan dan mengirimkannya untuk tujuan yang dimaksudkan (Nofiana: 2016).

Raja dkk. Kropf (2013) berpendapat bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dapat diperkuat dengan menghadirkan permasalahan yang tidak biasa dan tidak pasti sehingga siswa dapat menjelaskan, memutuskan, menyajikan dan memberikan solusi yang berhasil dalam konteks pengetahuan dan pengalamannya. Konsep berpikir tingkat tinggi berasal dari taksonomi Bloom. Bloom mengatur tingkatan proses berpikir dari tinggi ke rendah (Bloom: 1956). Ada enam tingkatan dalam taksonomi Bloom yaitu: Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Sintesis dan Evaluasi. Taksonomi Bloom tingkat pertama dan kedua dianggap sebagai keterampilan berpikir tingkat rendah, sedangkan empat tingkat sisanya diklasifikasikan sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi (Miller: 1990). Namun, Anderson dan Krathwohl merevolusi penggunaan taksonomi Bloom sebagai kerangka konseptual untuk mempelajari keterampilan berpikir tingkat tinggi (Krathwohl: 2002).

Pohlet Hoffis (2004) menunjukkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam taksonomi Bloom yang direvisi adalah yang berkaitan dengan analisis, evaluasi, dan kreativitas. Anderson (2001) menyatakan bahwa indikator kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi analisis, evaluasi dan kreativitas. Pada Kurikulum 2013 terjadi peralihan menuju kemandirian belajar atau Kurikulum Mandiri (MBKM).

C. Manfaat Media Audio

Untuk manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya audiovisual bisa dirasakan dalam berbagai bentuk aktivitas, antara lain:

1. Memunculkan Rasa Penasaran atau Ingin Tahu

Media audio visual ini bisa memunculkan rasa penasaran atau keingintahuan karena adanya penampilan visual yang menarik dan disertai dengan audio. Dengan begitu, anak-anak akan timbul rasa ingin tahu dengan isi yang disampaikan di dalam media tersebut.

2. Tidak Membosankan

Media audiovisual ini termasuk tidak membosankan karena sangat bervariasi apabila digunakan dalam pembelajaran. Seperti yang sudah kita tahu sebelumnya dari pengertian audio visual, yakni penggabungan media auditif dan juga visual. Penggabungan dua media tersebut bisa dikreasikan ke dalam berbagai jenis tayangan dalam proses pembelajaran.

3. Memudahkan Penyampaian

Media audiovisual bisa mempermudah penyampaian materi. Sebab, media yang satu ini dapat menarik perhatian siswa dan anak-anak didik. Jadi, anak-anak tidak akan salah dalam mengetahui isi materi dan mudah untuk memahaminya.

4. Memastikan Adanya Pemahaman

Media audiovisual ini bisa memastikan informasi yang diterima oleh anak-anak bisa tersampaikan dengan baik. Sebab, tipenya yang auditif dan visual, penayangannya dapat membuat pemahaman peserta didik menjadi lebih cepat terserap.

Referensi

- Anderson, L.W. dan D.R. Krathwohl. 2001. A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Hoff, S., 2000, Methods of Blood Collection in The Mouse - Lab. Animal Kilpatrick, W. H. (1918). The project method. Teachers College Record, 19(4), 319-335
- Le Doyen, and P. Kropf. 2013. 'Direct and indirect effects of the rhizobacteria *Pseudomonas putida* KT2440 on maize plants', La Faculté des sciences de l'Université de Neuchâtel autorise l'impression de la présente thèse soutenue par.
- Miller G. 1990. The assessment of clinical skill/ competence/ performance. Academic medicine; 65: 9, 63-67
- Nofiana, M & T, Julianto. 2017. Profil kemampuan literasi sains siswa smp di kota purwokerto ditinjau dari aspek konten, proses, dan konteks sains. JSSH (Jurnal Sains Sosial dan Humaniora). Volume 1 Nomor 2: Hal. 77-84. Tersediapada <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JSSH/article/view/1682> (diakses pada tanggal 9 November 2019).
- Sanaky, Hujair AH (2009) Media Pembelajaran, Yogyakarta: Safiria Insania.
- .Widharyanto. (2003). Model-model Pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia. Yogyakarta: Bahan Diklat Profesi Guru Universitas Negeri Yogyakarta

BAB 7

PENGUNAAN MEDIA AUDIO DALAM PEMBELAJARAN

Oleh: Dr. Hafidz, M.Pd.I

A. Hakikat Media Audio dalam Pembelajaran

Media audio dalam pembelajaran adalah salah satu bentuk media non-cetak yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan cara dimainkan atau diperdengarkan secara langsung. Media ini memanfaatkan indera pendengaran peserta didik untuk memahami pesan yang disampaikan. Pesan dan informasi yang diterima dapat berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata, dan lainnya, serta pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan, dan sebagainya (Yuanta, 2020).

Pada pertengahan abad ke-20, gerakan pembelajaran visual muncul dan dengan masuknya teknologi audio, alat visual dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan adanya alat audiovisual atau audiovisual aids (AVA). Pada tahun 1950, teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu visual. Sejak itu, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai penyalur pesan atau perantara dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Wicaksana, 2017).

Hakikat media audio dalam pembelajaran melibatkan beberapa aspek penting. Berikut adalah beberapa poin penting mengenai media audio dalam pembelajaran (Satyawan, 2018) :

1. Peningkatan Keterampilan Mendengarkan

Media audio memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan mendengarkan dalam pembelajaran. Dengan mendengarkan rekaman audio, siswa dapat meningkatkan pemahaman, pengucapan, dan kosakata mereka.

2. Pemaparan Bahasa Otentik

Media audio memberikan siswa pemaparan terhadap penggunaan pembelajaran yang otentik, termasuk aksen, intonasi, dan pola bicara yang berbeda. Pemaparan ini membantu pembelajar mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang bahasa dalam konteks kehidupan nyata.

3. Pengalaman Belajar yang Menarik

Menggabungkan media audio dalam pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam latihan mendengarkan, dialog, dan percakapan, yang meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

4. Peningkatan Keterampilan Berbicara

Media audio memungkinkan siswa untuk mendengarkan dan memodelkan pengucapan yang benar dan intonasi yang tepat dalam pembelajaran. Hal ini membantu mereka mengembangkan keterampilan berbicara yang lebih baik.

5. Melibatkan Indra Pendengaran

Media audio memanfaatkan indra pendengaran siswa secara langsung, yang dapat meningkatkan daya tangkap dan retensi informasi. Mendengarkan audio juga membantu siswa mengenali dan membedakan suara-suara pembelajaran.

6. Variasi Materi Pembelajaran

Media audio dapat mencakup berbagai jenis materi

pembelajaran, seperti dialog, pidato, ceramah, wawancara, dan rekaman suara lainnya. Ini memberikan variasi dalam konten pembelajaran sehingga siswa dapat terpapar dengan berbagai situasi komunikatif.

7. Pemajuan Kemampuan Pemahaman

Mendengarkan audio dalam pembelajaran membantu siswa melatih kemampuan pemahaman mereka secara keseluruhan. Siswa dapat belajar memahami konteks, makna kata, ekspresi, dan nuansa bahasa melalui pengalaman mendengarkan yang aktif.

8. Peningkatan Pengucapan dan Intonasi

Mendengarkan dan meniru audio dalam pembelajaran membantu siswa meningkatkan pengucapan yang benar dan intonasi yang tepat. Mereka dapat memperbaiki akurasi pengucapan mereka dengan mengikuti model audio yang baik.

9. Kemudahan Akses dan Penggunaan

Media audio dapat diakses dengan mudah melalui teknologi seperti ponsel, laptop, dan perangkat lainnya. Siswa dapat menggunakan media audio dalam pembelajaran secara fleksibel sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.

10. Motivasi dan Keterlibatan

Penggunaan media audio dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Aktivitas mendengarkan yang menarik dan bervariasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

B. Metode Media Audio dalam Pembelajaran

Berikut adalah beberapa metode yang dapat digunakan

dalam penggunaan media audio pada pembelajaran (Mortazavi,2011) :

1. Rekaman Pembelajaran

Guru dapat merekam materi pelajaran dalam bentuk audio, seperti penjelasan konsep, bacaan, dialog, atau contoh pengucapan kata-kata. Rekaman ini dapat didengarkan oleh siswa di kelas atau di rumah, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pembelajaran.

2. Lagu-lagu dan Rhyme

Menggunakan lagu-lagu atau rhyme dalam pembelajaran dapat membantu siswa mempelajari kosakata, tata bahasa, dan pengucapan dengan cara yang menyenangkan. Lagu-lagu anak-anak dalam pembelajaran sering kali mengandung pengulangan dan ritme yang membantu memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa.

3. Podcast

Podcast adalah format audio yang populer untuk berbagi informasi dan pengetahuan. Dalam pembelajaran, guru dapat membuat podcast yang berisi materi pelajaran, cerita pendek, atau wawancara dengan penutur asli pembelajaran. Siswa dapat mendengarkan podcast ini di waktu luang mereka dan meningkatkan pemahaman mereka tentang pembelajaran.

4. Dialog dan Percakapan

Menggunakan rekaman dialog atau percakapan dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mendengarkan dan mempelajari cara berkomunikasi dalam situasi nyata. Guru dapat menggunakan rekaman ini sebagai contoh dan memberikan tugas kepada siswa untuk mempraktikkan

percakapan dalam pembelajaran.

5. Audiobook

Audiobook adalah versi audio dari buku-buku. Dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan audiobook untuk memperkenalkan siswa pada sastra Indonesia atau cerita-cerita pendek yang menarik. Siswa dapat mendengarkan audiobook ini sambil mengikuti teks buku, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang bahasa dan budaya Indonesia.

C. Tujuan Media Audio dalam Pembelajaran

1. Meningkatkan Pemahaman Mendengarkan

Salah satu tujuan utama penggunaan media audio adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks lisan dalam pembelajaran. Dengan mendengarkan rekaman audio yang berisi penjelasan, dialog, atau bacaan dalam pembelajaran, siswa dapat melatih pendengaran mereka dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kosakata, tata bahasa, dan intonasi pembelajaran.

2. Memperkaya Kosakata dan Pengucapan

Media audio memungkinkan siswa untuk mendengarkan kata-kata dan frasa-frasa dalam konteks yang nyata. Dengan mendengarkan pengucapan yang benar dan mengulangi setelahnya, siswa dapat meningkatkan keterampilan pengucapan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media audio juga membantu siswa memperkaya kosakata mereka melalui penggunaan kata-kata dalam konteks yang berbeda.

3. Menghadirkan Kebudayaan dan Keaslian Bahasa

Penggunaan media audio dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk terpapar pada keaslian bahasa dan budaya Indonesia. Melalui mendengarkan dialog, lagu, atau cerita dalam pembelajaran, siswa dapat memahami penggunaan bahasa dalam konteks budaya yang lebih luas. Hal ini membantu siswa untuk memahami nuansa dan penggunaan pembelajaran yang sesuai dalam situasi sehari-hari.

4. Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Berinteraksi

Dengan menggunakan media audio, siswa dapat mendengarkan contoh percakapan atau dialog dalam pembelajaran. Hal ini membantu mereka dalam memahami bagaimana berbicara dengan benar, mengikuti aturan tata bahasa, dan menggunakan frasa-frasa yang tepat. Selain itu, penggunaan media audio juga memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dan berinteraksi dalam pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan nyaman.

5. Menyediakan Fleksibilitas Belajar

Penggunaan media audio memberikan fleksibilitas belajar bagi siswa. Mereka dapat mendengarkan rekaman audio di kelas, di rumah, atau di perjalanan. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memanfaatkan waktu luang mereka dengan mendengarkan materi pembelajaran dalam pembelajaran, sehingga memperkuat pengertian mereka.(Michelsanti,2019)

D. Jenis-jenis Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran

1. Dialog Interaktif

Media audio dapat digunakan untuk merekam dialog antara dua atau lebih penutur pembelajaran. Siswa dapat mendengarkan rekaman ini dan berpartisipasi dalam latihan berbicara dengan menjawab pertanyaan atau berinteraksi dengan dialog tersebut.

2. Kuis Audio

Rekaman audio dapat digunakan untuk membuat kuis atau pertanyaan yang disampaikan melalui audio. Siswa dapat mendengarkan pertanyaan dan memberikan jawaban secara lisan atau tertulis untuk menguji pemahaman mereka tentang kosakata, tata bahasa, atau topik pembelajaran lainnya.

3. Cerita Berirama

Media audio dapat digunakan untuk merekam cerita berirama dalam pembelajaran. Cerita berirama ini menggabungkan unsur-unsur musik, ritme, dan sajak dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

4. Wawancara dengan Penutur Asli

Media audio dapat digunakan untuk merekam wawancara dengan penutur asli pembelajaran. Siswa dapat mendengarkan rekaman ini untuk memperoleh pemahaman tentang penggunaan bahasa sehari-hari, variasi dialek, dan budaya Indonesia.

5. Rekaman Pembacaan Teks

Siswa dapat merekam diri mereka sendiri saat membaca teks dalam pembelajaran. Kemudian, mereka dapat mendengarkan rekaman tersebut untuk memperbaiki

pengucapan, intonasi, dan pemahaman mereka tentang teks tersebut.

6. Pidato atau Presentasi

Media audio dapat digunakan untuk merekam pidato atau presentasi siswa dalam pembelajaran. Siswa dapat merekam dan mendengarkan rekaman ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka serta memperbaiki pengucapan dan intonasi.

7. Cerita Suara

Media audio dapat digunakan untuk membuat cerita suara atau audio storytelling. Siswa dapat mendengarkan cerita suara ini dan mengikutinya dengan mengembangkan pemahaman mereka tentang narasi, kosakata, dan struktur cerita dalam pembelajaran. (Larue, 2021)

E. Prinsip Media Audio dalam Pembelajaran

1. Relevansi

Media audio yang digunakan harus relevan dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Konten audio harus dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Kualitas Audio

Kualitas audio harus baik untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat didengar dengan jelas oleh siswa. Audio yang jelas dan bebas dari gangguan atau distorsi akan memudahkan siswa dalam memahami dan mengikuti materi pembelajaran.

3. Keberagaman Format

Penggunaan media audio dalam berbagai format

seperti dialog, rekaman ceramah, podcast, lagu, atau drama dapat memberikan variasi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Menggunakan beragam format audio juga dapat memenuhi berbagai gaya belajar siswa.

4. Interaktif dan Terlibat

Media audio harus digunakan secara interaktif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Misalnya, siswa dapat diminta untuk menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam latihan berbicara, atau berinteraksi dengan rekaman audio. (Hanif, 2020)

5. Pemodelan yang Baik

Media audio dapat digunakan untuk memberikan contoh pengucapan yang baik dan benar. Siswa dapat mendengarkan dan memodelkan pengucapan yang tepat, intonasi yang benar, dan penggunaan kosakata yang sesuai.

6. Mendukung Pemahaman

Media audio harus dirancang untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan intonasi, penekanan kata, dan pengulangan dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik.

7. Aksesibilitas

Media audio harus mudah diakses oleh semua siswa. Pastikan bahwa siswa dapat mengakses media audio melalui perangkat yang mereka miliki, baik itu melalui komputer, ponsel, atau perangkat audio lainnya.

8. Durasi yang Sesuai

Pastikan durasi media audio sesuai dengan perhatian dan kemampuan konsentrasi siswa. Hindari membuat rekaman audio terlalu panjang atau terlalu pendek sehingga siswa dapat mengikuti dengan baik tanpa kelelahan atau kebosanan.

9. Penggunaan Efektif

Manfaatkan media audio secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Identifikasi bagian-bagian materi yang dapat disampaikan melalui audio dengan lebih baik daripada melalui media lainnya, seperti penjelasan konsep yang rumit atau demonstrasi suara-suara yang sulit dijelaskan secara tertulis.

10. Pengulangan dan Pemutaran Ulang

Penting untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang dan memutar ulang rekaman audio jika diperlukan. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperdalam pemahaman mereka dan mengatasi kesulitan yang mungkin muncul saat pertama kali mendengarkan. (Bromberek-Dyzman, 2021)

11. Konteks yang Autentik

Usahakan menggunakan media audio yang menggambarkan konteks yang autentik dalam penggunaannya sehari-hari. Hal ini membantu siswa memperoleh pemahaman tentang penggunaan bahasa dalam situasi nyata dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

12. Evaluasi dan Umpan Balik

Sertakan pertanyaan atau aktivitas evaluasi dalam media audio untuk menguji pemahaman siswa. Setelah siswa mendengarkan rekaman audio, berikan umpan balik yang jelas dan konstruktif untuk membantu mereka memperbaiki pemahaman dan keterampilan bahasa mereka.

13. Ketersediaan Materi Terkait

Pastikan menyediakan materi terkait yang mendukung media audio, seperti transkrip teks, daftar kosakata, atau latihan tambahan. Hal ini memungkinkan siswa untuk

mengikuti dan memeriksa pemahaman mereka dengan lebih baik.

14. Pemilihan Narator yang Jelas

Pilih narator atau pembicara yang memiliki kejelasan dan kefasihan dalam berbicara. Pastikan bahwa intonasi, pengucapan, dan artikulasi mereka mudah dipahami oleh siswa. (Kawka, 2021)

F. Komponen Media Audio dalam Pembelajaran

1. Sumber Audio

Merupakan materi audio yang digunakan dalam pembelajaran, seperti rekaman suara, podcast, lagu, dialog, atau ceramah. Sumber audio ini dapat berupa rekaman manusia, instrumen musik, atau suara alam.

2. Perangkat Pemutar

Merupakan perangkat yang digunakan untuk memutar media audio, seperti pemutar musik, ponsel, komputer, atau perangkat audio lainnya. Perangkat ini harus memiliki kualitas suara yang baik dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa.

3. Output Audio

Merupakan suara yang dihasilkan dari media audio dan didengarkan oleh siswa. Output audio ini harus jelas, berkualitas, dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

4. Speaker atau Headphone

Merupakan perangkat yang digunakan untuk mengeluarkan suara dari media audio. Speaker digunakan untuk memainkan suara secara terbuka sehingga dapat didengar oleh banyak orang, sedangkan headphone digunakan untuk mendengarkan suara secara pribadi.

5. Pengontrol Audio

Merupakan perangkat atau tombol yang digunakan untuk mengatur volume, memulai atau menghentikan pemutaran audio, mempercepat atau memperlambat kecepatan pemutaran, atau mengulang bagian tertentu dari media audio.

6. Transkrip atau Teks Pendukung

Merupakan teks tertulis yang menyertai media audio, seperti transkrip rekaman, lirik lagu, atau skrip dialog. Transkrip ini membantu siswa memahami dan mengikuti isi dari media audio dengan lebih baik.(Anindyajati,2017)

7. Aktivitas Pendukung

Merupakan aktivitas atau tugas yang berkaitan dengan media audio, seperti pertanyaan terkait isi audio, latihan mendengarkan dan berbicara, atau diskusi kelompok berdasarkan isi dari media audio. Aktivitas ini membantu siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan memperdalam pemahaman mereka.

8. Sound Effects (Efek Suara)

Penggunaan efek suara tertentu dapat memperkaya pengalaman mendengarkan dan membantu memvisualisasikan situasi atau konsep yang sedang dipelajari. Misalnya, suara hujan ketika mempelajari cuaca, suara burung ketika mempelajari alam, atau suara lalu lintas ketika mempelajari transportasi.

9. Musik

Musik dapat digunakan dalam media audio untuk menciptakan suasana atau membangkitkan emosi tertentu. Misalnya, musik instrumental yang menenangkan ketika mempelajari relaksasi atau musik berirama cepat ketika mempelajari aktivitas fisik.

10.Voiceover

Voiceover adalah penggunaan suara narator atau

pembicara untuk memberikan penjelasan, petunjuk, atau komentar terkait dengan isi media audio. Voiceover dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks atau memberikan konteks tambahan kepada siswa.

11. Papan Suara Interaktif

Papan suara interaktif adalah perangkat yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media audio melalui sentuhan atau gerakan. Misalnya, siswa dapat memilih jawaban yang benar, mengatur urutan cerita, atau memutar ulang bagian tertentu dari rekaman audio.

12. Streaming Audio

Streaming audio adalah metode mengakses dan memainkan media audio secara langsung melalui internet. Ini memungkinkan akses cepat dan mudah ke berbagai sumber audio, seperti radio online, platform musik streaming, atau platform pembelajaran berbasis audio. (Andriyani, 2021)

G. Implementasi Media Audio dalam Pembelajaran

Disini Penulis mengimplementasikan media audio dalam pembelajaran di Pondok Pesantren Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta dari jenjang SMP hingga SMA. Dari penerapan tersebut penulis melakukan observasi dan memperoleh temuan-temuan sebagai berikut :

1. Media audio dapat digunakan sebagai pendukung materi pelajaran di kelas. Misalnya, ustadz dapat merekam materi pelajaran dalam bentuk audio, seperti pembacaan teks, penjelasan konsep, atau diskusi kelompok. Audio ini dapat diunggah ke platform pembelajaran online atau disimpan dalam perangkat yang dapat diakses oleh santri. Penggunaan media audio juga memungkinkan santri untuk

mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja. Mereka dapat mendengarkan audio pembelajaran saat di asrama pondok, menjelang ujian, atau saat sedang beristirahat.

2. Podcast Edukasi, Pondok Pesantren Bin Baz memiliki stasiun TV satelit yang disiarkan streaming melalui channel Youtube BinBaz TV. Disini menciptakan dan menyebarkan podcast edukasi yang berisi diskusi, wawancara, atau ceramah tentang topik-topik yang relevan. Podcast ini dapat didengarkan oleh santri, baik di dalam maupun di luar kelas, untuk memperdalam pemahaman mereka tentang ilmu diniyah.
3. Pondok Binbaz juga menggunakan alat bantu audio seperti headphone, speaker, atau mikrofon untuk meningkatkan pengalaman belajar santri. Misalnya, dalam pelajaran bahasa Arab, santri dapat mendengarkan rekaman suara penutur asli atau masyaikh dari Timur Tengah untuk melatih kemampuan mendengarkan dan menirukan pengucapan yang benar.

Alat bantu audio juga dapat digunakan dalam kegiatan presentasi santri. Mereka dapat merekam presentasi mereka dalam bentuk audio dan memperdengarkannya kepada teman sekelas. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicaradan mendengarkan santri.

Referensi.

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Science Subjects on 6th-Grade. *Journal of*

- Education, 5(1), 37–47.
<https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). The Effectiveness of Using Wordwall Media to Increase Science-Based Vocabulary of Students with Hearing Impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 1–13.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.236877>.
- Bajrami, L., & Ismaili, M. (2016). The Role of Video Materials in EFL Classrooms. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 232 (April), 502–506.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.068>.
- Bromberek-Dyzman, K., Jankowiak, K., & Chelminiak, P. (2021). Modality Matters: Testing Bilingual Irony Comprehension in the Textual, Auditory, and Audio-Visual Modality. *Journal of Pragmatics*, 180.
<https://doi.org/10.1016/j.pragma.2021.05.007>.
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>.
- Kawka, M., MH.Gall, T., Fang, C., Liu, R., & Jiao, R. (2021). Intraoperative Video Analysis and Machine Learning Models Will Change the Future of Surgical Training. *Intelligent Surgery*, 1(1).
<https://doi.org/10.1016/j.isurg.2021.03.001>.
- Larue, G. S., & Watling, C. N. (2021). Acceptance of Visual and Audio Interventions for Distracted Pedestrians. *Transportation Research Part F: Traffic Psychology and*

Behaviour, 76.

<https://doi.org/10.1016/j.trf.2020.12.001>.

Michelsanti, D., Tan, Z.-H., Sigurdsson, S., & Jensen, J. (2019). Deep-Learning-Based Audio-Visual Speech Enhancement in Presence of Lombard Effect. *Speech Communication*, 115.

<https://doi.org/10.1016/j.specom.2019.10.006>.

Mortazavi, S.-M. (2011). The Relationship Between Time Lapse Between Introducing Lexical Advance Organizers and Video Viewing, and Comprehension in a Foreign Language Classroom. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.047>.

Satyawan, V. (2018). The Use of Animation Video to Teach English at Junior High School Students. *Jellt (Journal of English Language and Language Teaching)*, 2(2), 89–96. <https://doi.org/10.36597/jellt.v2i2.3277>.

Wicaksana, IMN, Darsana, IW, & Surjana, IW. (2017). Effect of Learning Model Open Ended Audio Visual Media Assisted and Motivation on Mathematics Knowledge Competence. *Ganesha University of Education PGSD E-Journal*, 5(2), 1–

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/11074>

Yuanta, F. (2020). Development of Social Science Learning Video Media in Elementary School Students. *Trapsila: Journal of Basic Education*, 1(02), 91.

<https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>

BAB 8

PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN

Oleh : Dr. Juliwis Kardi S.PdI M.A

A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sejalan dengan Heinch dkk 1982 dalam (Arsyad, 2013) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Menurut sadiman 1993:6 dalam (Kustandi & Sutjipto, 2013) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar

pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dijelaskan pula oleh Raharjo (1989:25) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar (Kustandi & Sutjipto, 2013).

Namun demikian, menurut (Wina Sanjaya, 2011) media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dan Ely (1980: 244) dalam (Wina Sanjaya, 2011) menyatakan: “A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude”. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

Sedangkan menurut (Rusman, 2013) Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara yang direkam.

Sejalan dengan (Rusman, 2013) bahwa menurut Sanjaya dalam skripsi (Afianti, 2014) media pembelajaran

adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti, radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Selain itu Rossi menyatakan alat-alat seperti radio, dan televisi apabila digunakan dan program untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Kustandi & Sutjipto, 2013).

Dari pendapat-pendapat tersebut maka disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan semua yang berperan langsung seperti guru, lingkungan, alat-alat untuk disampaikan kepada penerima pesan agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik.

B. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri dari atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

2. Media Audio

Media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.

Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.

3. Media Audio Visual

Media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
 - c. Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual

- secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- a. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti *film projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *Over Head Projektor* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

C. Media Audio Visual (Video)

Menurut Shanti:2010 dalam (Christian, 2013) media audio visual adalah media yang menjadi perantara atau penyampai informasi yang mempunyai unsur suara, gambar, warna, gerakan dan cahaya. Bahan pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Diharapkan lewat media audio visual, peserta didik lebih termotivasi dan dapat melihat, mendengar, mengingat dan mengaplikasikan dengan baik selain yang disampaikan atau didemostrasikan oleh pendidik.

Sedangkan menurut (Kustandi & Sutjipto, 2013) Media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan,

seperti tape recorder, maka hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan, karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan barudapat direkam kembali.

Di samping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio visual dapat digunakan untuk:

1. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
2. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
3. Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
4. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. Arsyad (2004: 36) dalam (Rusman, 2013) mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan media tersebut.

Menurut (Mukhtar Latief, 2013) media proyeksi dia (audio- visual) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam artimenyajikan rangsangan- rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang

hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film, bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan (*game*), dan simulasi.

D. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Media video memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
4. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
5. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat memengaruhi sikap siswa.

Menurut (Pramono, 2008), media video memiliki banyak kelebihan, antara lain:

1. Memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian.
2. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain, seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan.
3. Penggunaan dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk gambaran yang lebih fokus.
4. Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku.
5. Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks.

Kelebihan video lain dikemukakan oleh Heinich, Molenda, Russel (1993) sebagai berikut.

1. Bergerak, sifat-sifat yang nyata pada video dalam proses pembelajaran, adalah kemampuannya untuk memperlihatkan gerakan-gerakan. Hal ini membuat video lebih menguntungkan dari media lain.
2. Proses, video dapat menyajikan suatu proses dengan lebih tepat guna (efektif) dibanding media lain.
3. Pengamatan yang baik, video memungkinkan adanya pengamatan yang baik terhadap suatu keadaan/peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dapat dilihat/diamati secara baik dan meyakinkan.
4. Kemampuan belajar, menurut hasil penelitian terbukti bahwa video sangat berguna untuk mengajarkan keterampilan, karena kemungkinan adanya pengulangan sehingga suatu keterampilan bias dipelajari secara berulang-ulang juga.
5. Dramatisasi, kemampuan video untuk mendramatisasi peristiwa- peristiwa dan situasi yang membuatnya cocok bagi pembelajaran dalam bidang ilmu-ilmu social dan masalah- masalah kemanusiaan.
6. Domain efektif, karena memiliki dampak emosional yang tinggi/besar, video sangat cocok untuk mengajarkan masalah- masalah yang menyangkut domain efektif.
7. Memcahkan masalah (*problem solving*), suatu episode video dapat digunakan secara tepat guna dalam situasi pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah.
8. Pemahaman budaya, Kita dapat mengembangkan suatu saluran penghargaan untuk budaya lain dengan melihat

lukisan video dan film tentang kehidupan sehari-hari masyarakat lain.

9. Pemahaman yang sama, dengan mengamati program video atau film together, suatu kelompok yang berlainan dapat membangun suatu basis bersama untuk mendiskusikan suatu masalah dengan kecenderungan yang sama.

Media video memiliki beberapa kelemahan antara lain:

1. Jangkauannya terbatas
2. Sifat komunikasinya satu arah
3. Gambarnya relative kecil
4. Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

Selain itu, keterbatasan lain yang dimiliki oleh media video adalah:

1. Keterbatasan daya rekam tidak akan dapat dipakai ulang lagi untuk diganti isinya.
2. Biaya pengembangan untuk menyiapkan format piringan video ini relative memerlukan biaya yang cukup besar (Rusman, 2013:220).

Referensi

- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* Jakarta PT Raja Grafindo Persada, 2005
- Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta : PT. Rieneka Cipta, 2000
- Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: RaSail Media Grup, 2008

- Mulyati Arifin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: JICA Fakultas Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2000
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2010
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta:Rineka Cipta, 2002
- S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara,2010
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain sistem Pembelajaran*, cet.4, Jakarta : Kencana, 2011

BAB 9
MEMANFAATKAN MEDIA LINGKUNGAN DALAM
PEMBELAJARAN
MENYELAMI PENGALAMAN BELAJAR YANG
MENARIK, BERMAKNA DAN BERKELANJUTAN
Oleh: Razak H Umar

A. Pendahuluan

Pemanfaatan lingkungan sekitar merupakan bagian dari upaya untuk mempermudah proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan terciptanya lingkungan disekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar diharapkan mampu mewujudkan kemudahan Peserta Didik untuk mempelajari materi tertentu. Guru seharusnya mampu memberikan kemudahan belajar salah satunya dengan memanfaatkan lingkungan sebaik mungkin untuk menyampaikan materi pembelajaran, mencipta dan mengkoordinasikan lingkungan untuk pembelajaran terutama di dalam kelas dan strategi pembelajaran yang memungkinkan Peserta Didik belajar (Mulyasa, 2006: 210). Lingkungan belajar yang mendukung seharusnya menjadi perhatian khusus. Berbagai jenis lingkungan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar lingkungan asli, lingkungan buatan, dan lingkungan sosial. Bagian ini akan menguraikan ruang lingkup Lingkungan sebagai Media dan sumber Belajar serta strategi mengoptimalkan pemanfaatan pembelajaran agar menarik, bermakna dan berkelanjutan.

Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran			
	Jenis	Strategi	Manfaat
	Alam	· Pemilihan Media yang tepat	Visualisasi konsep abstrak
		Integrasi Media	Interaksi aktif dan eksplorasi
	Sosial	Interaksi dan Simulasi	daya ingat dan keterlibatan
		Diskusi Kelompok & Kolaborasi	kompleksitas lingkungan
	Budaya	Stimulasi	Ketrampilan Teknologi
		Berbasis Project	Kepedulian Lingkungan

Gambar 1

Peta konsep Lingkungan sebagai Media belajar

B. Lingkungan Hidup ; Inspirasi Pembelajaran bermakna

Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran lebih bermakna disebabkan para Peserta Didik dihadapkan langsung dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, dan kebenarannya dapat dipertanggung jawabkan. Disamping itu, guru juga berharap Peserta Didik akan lebih akrab dengan lingkungan sehingga menumbuhkan rasa cinta akan lingkungan sekitarnya. (Efendi, 2021) Pembelajaran bermakna adalah pendekatan pembelajaran di mana Peserta Didik terlibat secara mendalam dalam materi pembelajaran dengan cara yang relevan dan signifikan bagi kehidupan mereka. Dalam pembelajaran bermakna, Peserta Didik tidak hanya menghafal

fakta-fakta, tetapi mereka juga mengkaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, membuat hubungan dengan pengalaman pribadi, dan memahami bagaimana materi tersebut berhubungan dengan dunia nyata.

Konsep pembelajaran bermakna berkaitan erat dengan pemahaman konsep, aplikasi pengetahuan dalam situasi kehidupan sehari-hari, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Pembelajaran bermakna menekankan pentingnya pemahaman mendalam dan integratif daripada sekadar mengingat informasi untuk tujuan ujian. Pembelajaran bermakna memiliki karakteristik ; (a) Relevansi Personal. Materi pembelajaran memiliki relevansi dengan kehidupan Peserta Didik dan kepentingan pribadi mereka. Penghubungan Antar Materi: Peserta Didik mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, membentuk pola-pola koneksi dalam pemahaman mereka. (b) Aplikasi Praktis. Peserta Didik melihat bagaimana materi pembelajaran dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata. (c) Pemahaman Mendalam. Peserta Didik tidak hanya memahami fakta-fakta, tetapi juga konsep dan prinsip-prinsip yang mendasari informasi tersebut. (d) Berfokus pada Pemecahan Masalah: Peserta Didik diajak untuk memecahkan masalah, menganalisis situasi, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka untuk mengatasi tantangan. (e) Berfokus pada Proses, Bukan Hasil: Pembelajaran bermakna menekankan pada proses belajar yang berkelanjutan, bukan hanya hasil akhir. (f) Penggunaan Keterampilan Berpikir Kritis. Peserta Didik didorong untuk mempertanyakan, menganalisis, dan menyintesis informasi untuk membangun pemahaman yang lebih baik. (g) Keterlibatan Aktif: Peserta Didik terlibat secara aktif dalam

proses belajar, baik melalui diskusi, kolaborasi, eksperimen, atau pemecahan masalah. (h) Memunculkan Pertanyaan: Peserta Didik merasa tertantang untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang muncul dari materi pembelajaran.

Pembelajaran bermakna memberikan nilai tambah dalam membentuk pemahaman yang mendalam, mempersiapkan Peserta Didik untuk menghadapi situasi dunia nyata, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Media lingkungan dapat memainkan peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran bermakna dengan memberikan visualisasi, pengalaman, dan konteks yang kuat kepada Peserta Didik.

Tabel .1
Karakteristik Pembelajaran Bermakna &
Relevansinya Media Lingkungan

Karakteristik	Relevansi Media Lingkungan
Relevansi Personal	Konteks yang Relevan
Aplikasi Praktis	Visualisasi Konsep
Pemahaman Mendalam	Pemahaman yang Lebih Mendalam
Berfokus pada Pemecahan Masalah	Keterlibatan yang Tinggi
Berfokus pada Proses, Bukan Hasil	Mengaktifkan Kreativitas
Penggunaan Keterampilan Berpikir Kritis	Pengalaman Nyata, persiapan masa depan
Keterlibatan Aktif	Pemahaman Multisensori,

	retensi Informasi
Memunculkan Pertanyaan	Memotivasi Pembelajaran, sikap positif

Ket : Sumber diolah dari berbagai sumber

Pemilihan Media lingkungan dalam pembelajaran akan memberi penguatan pada proses pembelajaran. Setiap aktifitas pembelajaran senantiasa memiliki relevansi kuat terhadap pemahaman dan pengalaman nyata. Isu-isu lingkungan yang aktual dihadirkan dalam pembelajaran akan mempengaruhi sikap keseharian Peserta Didik, Peserta Didik dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang isu-isu lingkungan. Melalui gambaran visual dan pengalaman interaktif, mereka dapat menjelajahi konsep-konsep secara lebih mendalam. Media lingkungan yang interaktif memungkinkan Peserta Didik untuk menjadi lebih kreatif dalam eksplorasi dan pemahaman konsep. Mereka dapat menggali konsep dengan cara yang berbeda-beda dan menciptakan solusi yang unik. Penggunaan media lingkungan dapat memberikan pengalaman nyata, walaupun secara virtual, tentang lingkungan dan isu-isu yang terkait. Ini dapat membuat Peserta Didik lebih merasa terhubung dengan materi pembelajaran.

Permasalahan atas pemahaman konsep pengetahuan akan teratasi melalui pemanfaatan media lingkungan sebab konsep tersebut di visualisasikan. Konsep-konsep lingkungan seringkali abstrak dan sulit untuk dipahami hanya melalui kata-kata. Media lingkungan seperti gambar, video, dan animasi membantu Peserta Didik untuk memvisualisasikan konsep tersebut dengan lebih jelas. Media lingkungan seringkali menarik perhatian Peserta Didik dan merangsang keterlibatan yang lebih tinggi. Video menarik, simulasi interaktif, dan

permainan edukatif dapat menjaga minat Peserta Didik selama proses pembelajaran. Demikian halnya motivasi belajar dapat ditumbuhkan, peserta didik merasa tertantang dan bersemangat untuk mengeksplorasi konsep-konsep lingkungan. Pemahaman Multisensori dapat di tingkatkan, sebab media lingkungan memanfaatkan berbagai indra, seperti visual dan audio, untuk menyampaikan informasi. Ini memungkinkan Peserta Didik dengan berbagai gaya belajar memahami materi dengan lebih baik. Retensi Informasi melalui media lingkungan juga dapat ditingkatkan, peserta didik cenderung lebih mudah diingat karena kaitannya dengan pengalaman visual atau interaktif yang kuat. Sebagai tanggungjawab terhadap lingkungan Global, melalui penggunaan media lingkungan ini dapat mempromosikan Sikap Positif terhadap Lingkungan, mengembangkan sikap positif terhadap lingkungan dan menjadi lebih sadar akan pentingnya menjaga alam.



Gambar. 2

Ragam Optimalisasi Media Lingkungan dalam Pembelajaran

Media lingkungan dalam pembelajaran merujuk pada penggunaan berbagai jenis media untuk mendukung proses pembelajaran dan pemahaman Peserta Didik tentang isu-isu lingkungan. Media lingkungan ini mencakup segala bentuk konten visual, audio, atau interaktif yang berkaitan dengan topik-topik lingkungan, pelestarian alam, isu-isu ekologis, dan keberlanjutan.

Contoh media lingkungan dalam pembelajaran meliputi : (a) Gambar dan Ilustrasi, (b) Video dan Animasi, (c) Infografis dan Diagram, (d) Simulasi Interaktif, (e) Artikel Berita dan Laporan, (f) Permainan Edukatif, (g) Kunjungan Virtual, (h) Podcast dan Materi Audio.

Media lingkungan dalam pembelajaran bertujuan untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi Peserta Didik. Dengan menyajikan informasi melalui berbagai bentuk visual dan interaktif, media ini dapat meningkatkan pemahaman Peserta Didik tentang lingkungan dan memberikan dampak yang lebih kuat.

C. Manfaat Penggunaan Media Lingkungan dalam Pembelajaran

Pemanfaatan lingkungan sekitar merupakan bagian dari upaya untuk mempermudah proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan terciptanya lingkungan disekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar diharapkan mampu mewujudkan kemudahan Peserta Didik untuk mempelajari materi tertentu. Guru seharusnya mampu memberikan kemudahan belajar salah satunya dengan memanfaatkan lingkungan sebaik mungkin untuk menyampaikan materi pembelajaran, mencipta dan

mengkoordinasikan lingkungan untuk pembelajaran terutama di dalam kelas dan strategi pembelajaran yang memungkinkan Peserta Didik belajar (Mulyasa, 2006: 210).

Lingkungan belajar yang mendukung seharusnya menjadi perhatian khusus. Berbagai jenis lingkungan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar lingkungan asli, lingkungan buatan, dan lingkungan sosial. Menurut Basuki (dalam Rasdawati et al, 2013:4) lingkungan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yakni lingkungan social dan lingkungan fisik. Tujuan dari pemanfaatan lingkungan memberikan kemudahan terhadap Peserta Didik untuk mempelajari ilmu tertentu secara langsung. Selain itu dari segi praktis, Peserta Didik diberikan proses pembelajaran secara langsung. Dalam pemanfaatan lingkungan inilah Peserta Didik mendapatkan stimulus pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupannya. Manfaat lingkungan sebagai sumber belajar menurut Moha (2015) diantaranya:

1. Mengatasi kebosanan dalam belajar
2. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi Peserta Didik
3. Peserta Didik dapat belajar mandiri
4. Kesempatan untuk menerapkan teori
5. Memperluas cara berfikir Peserta Didik
6. Meningkatkan prestasi belajar .

Penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pemahaman Peserta Didik tentang isu-isu lingkungan. Berikut adalah beberapa manfaat utama penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran yakni :

1. Keanekaragaman Pembelajaran: Media lingkungan memungkinkan penggunaan berbagai jenis materi, termasuk gambar, infografis, video, artikel berita, dan banyak lagi. Ini menciptakan variasi dalam cara Peserta Didik menerima informasi, sehingga dapat menjangkau berbagai gaya belajar.
2. Pemahaman Kompleksitas Lingkungan: Lingkungan adalah sistem yang kompleks dengan banyak komponen yang saling terkait. Media lingkungan dapat membantu Peserta Didik memahami hubungan dan interaksi antara faktor-faktor lingkungan yang berbeda.
3. Pengembangan Kemampuan Kritis: Media lingkungan seringkali dapat menghadirkan isu-isu kontroversial atau beragam sudut pandang. Ini dapat mendorong Peserta Didik untuk berpikir kritis, menganalisis berbagai informasi, dan merumuskan pandangan mereka sendiri.
4. Kesiapan Teknologi: Dengan semakin berkembangnya teknologi, penggunaan media lingkungan juga membantu Peserta Didik menjadi lebih terampil dalam menggunakan alat-alat teknologi yang relevan. Ini merupakan keterampilan penting di era digital.

Penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran bisa sangat efektif, tetapi perlu diingat bahwa pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik Peserta Didik. Selain itu, penggunaan media lingkungan juga perlu disertai dengan pengajaran yang baik untuk memastikan Peserta Didik benar-benar memahami konteks dan pesan yang ingin disampaikan.

D. Strategi Pemanfaatan Media Lingkungan dalam Pembelajaran

Lingkungan sekitar dapat dipotimalkan menjadi media Pembelajaran dan sumber belajar dengan beragam pendekatan kegiatan pembelajaran baik terintegrasi langsung dengan mata pelajaran maupun kegiatan ekstrakuriklur. Dalam kurikulum merdeka belajar terdapat pada Project Profil Pelajar Pancasila (sekolah) atau Projek Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamiin (Madrasah). Beberapa kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler yang dapat dipilih diantaranya :

1. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning=PJBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Project Based Learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada Peserta Didik untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Peserta Didik secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan.

Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning=PjBL) adalah metoda pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

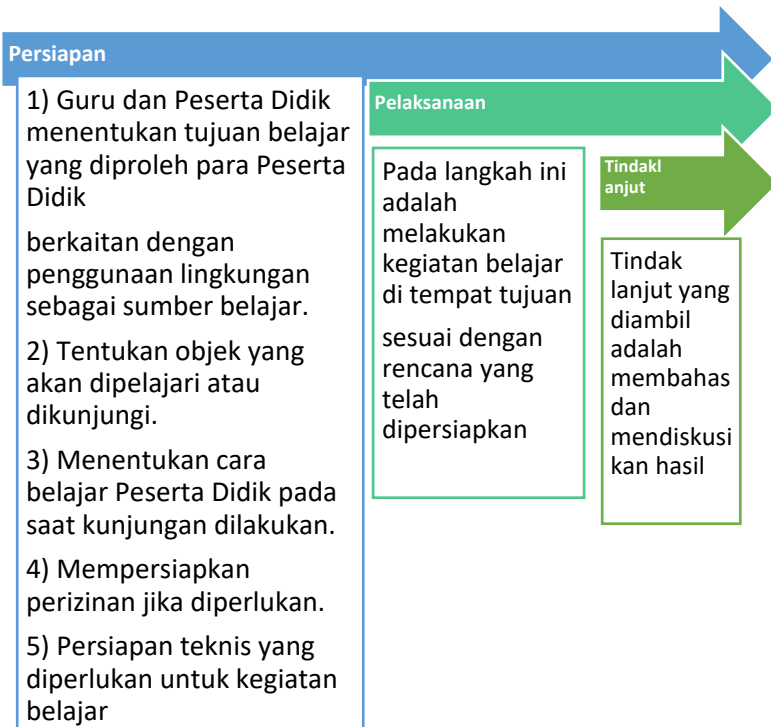
Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal

dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. Melalui PjBL, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (a guiding question) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum.

2. Kunjungan Lapangan (Observasi Alam sekitar)

Kunjungan lapangan menjadi pilihan penting untuk mengintegrasikan isu-isu lingkungan dalam pembelajaran. Konsep-konsep pembelajaran dapat diinternalisasikan pada pengetahuan peserta didik. Terdapat banyak hasil-hasil Penelitian menunjukan bahwa Pemanfaatan Penggunaan Lingkungan Alam Sekitar Sebagai Media Pendukung Pembelajaran. Misalnya dalam pembelajaran IPA, IPS, Geografi, PPKN, Agama dan sebagainya. Lingkungan berperan penting dalam Kegiatan Belajar mengajar. Peserta didik akan lebih memahami materi secara fakta dan hasil belajar lebih maksimal. (Mutiara, 2021).

Dalam menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, ada beberapa langkah yang harus dilakukan. Menurut Nana Sujana (2010: 215) ada 3 tahapan dalam menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.



Gambar. 4
Tahapan Pembelajaran berbasis Lingkungan

Dalam Konteks Kunjungan lapangan / alam sekitar dapat dilakukan melalui pendekatan Pendekatan JAS terdiri atas enam komponen yang dilaksanakan secara terpadu dan komperhensif sehingga menjadi karakter dari pendekatan JAS. Keenam komponen tersebut adalah eksplorasi, konstruktivis, proses sains, masyarakat belajar, bioedutainment, dan asesmen autentik. Karakteristik pendekatan JAS tercermin dalam enam komponen yang dimilikinya, dimana keenam komponen tersebut harus tercermin di dalam desain pembelajaran yang

The diagram illustrates the Learning Cycle (Siklus Belajar) as a continuous process. It features four main stages arranged in a square: **EVALUASI** (top), **INTERAKSI** (right), **KOMUNIKASI** (bottom), and **EKSPLORASI** (left). Solid black arrows indicate a clockwise flow from one stage to the next. Additionally, there are dashed red arrows forming a central square, suggesting a cyclical relationship between all stages. External green boxes labeled **EVALUASI** are positioned on the left and right sides, with arrows pointing into the main cycle.

[http://lib.unnes.ac.id/37176/1/PDF Pendekatan%2C strateg
i%2C model dan metode.pdf](http://lib.unnes.ac.id/37176/1/PDF%20Pendekatan%20strategi%20model%20dan%20metode.pdf)

E. Kegiatan Kolaboratif dalam Komunitas

Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar menggunakan dua pola, yaitu pola di dalam kelas dan di luar kelas. Kedua pola ini dapat digunakan dalam pembelajaran melalui program Lesson study, yang diharapkan dapat menjadi wahana proses pembelajaran bagi guru untuk belajar dan berlatih dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Kegiatan Lesson Study telah dilakukan oleh para guru, dosen, dan pemerhati pendidikan, dapat meningkatkan kesadaran metakognitif peserta sehingga muncul keterampilan strategi metakognitifnya untuk mengembangkan diri bahkan mengembangkan lembaga. (Pantiwati, 2015)

Dalam konsep Pembelajaran Pendekatan JAS mengutamakan belajar peserta didik dilakukan dengan cara bekerjasama dengan peserta didik lainnya. Melalui kegiatan belajar dengan bekerjasama antar peserta didik akan terbentuk masyarakat belajar (*learning community*). Masyarakat belajar pada pendekatan JAS dapat diimplementasikan guru di dalam kelasnya dengan melakukan kolaborasi dengan mendatangkan “ahli” ke kelas sebagai nara sumber, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung dari ahlinya. Masyarakat belajar dapat terbentuk jika terjadi proses komunikasi dua arah. Dalam masyarakat belajar, dua kelompok atau lebih yang terlibat komunikasi pembelajaran saling belajar. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberi informasi yang diperlukan oleh teman bicaranya dan sekaligus juga meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya. Setiap pihak harus merasa bahwa dalam diri setiap orang memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan

yang berbeda yang perlu dipelajari oleh orang lain. Masyarakat belajar dapat terwujud dalam praktik pembelajaran di kelas bila guru melakukan proses belajar Peserta Didik melalui pembentukan kelompok kecil maupun kelompok besar, mendatangkan “ahli” ke dalam kelas, bekerja dengan kelas sederajat, bekerja kelompok dengan kelas di atasnya atau bekerja dengan masyarakat. (Universitas Negeri Semarang, 2016)

F. Integrasi Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)

Media pembelajaran dengan teknologi Augmented Reality (AR) dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik secara langsung untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Teknologi Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi yang dapat dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran dengan menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk objek visual dua maupun tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata, produk akhir dari teknologi Augmented Reality (AR) dapat diproyeksikan secara real time.

Teknologi Augmented Reality (AR) tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Menurut (Mustaqim, 2017:37) kelebihan dari Augmented Reality adalah lebih interaktif, efektif dalam penggunaan, dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, modeling objek yang sederhana, karena hanya menampilkan beberapa objek, pembuatan yang tidak memakan terlalu banyak biaya, serta mudah untuk dioperasikan. Sedangkan kekurangan dari Augmented Reality (AR) adalah sensitif dengan perubahan

sudut pandang, pembuat belum terlalu banyak, dan membutuhkan banyak memori pada peralatan yang dipasang. Proses pembelajaran sains tidak lepas dari materi abstrak sehingga dibutuhkan pengalaman belajar untuk memahami konsep dan pemahaman sains. Salah satu cara untuk meningkatkan pengalaman belajar Peserta Didik yaitu melalui pelaksanaan model pembelajaran praktikum.

Pada situasi Pembelajaran Jarak Jauh seperti saat ini kegiatan praktikum dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR). Teknologi Augmented Reality (AR) dapat diimplementasikan pada pembelajaran sains khususnya pada pembelajaran yang membutuhkan visualisasi objek, seperti materi sel, virus, sistem pada tubuh manusia, planet dan lain-lain. Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dapat digunakan pada peserta didik mulai jenjang SD sampai SMA, meskipun memiliki karakteristik yang berbeda. (Juwita et al., 2021)

Dalam penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis augmented reality peserta didik akan banyak berlatih mengenai proses berpikir dan memahami serta menganalisis masalah yang ada. Selain itu, pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengaruh serta mampu meningkatkan keterampilan berpikir pada peserta didik. (Ashari, 2023)

G. Kesimpulan

Pemanfaatan media lingkungan dalam pembelajaran bukan hanya tentang penggunaan teknologi, tetapi juga tentang k tentang isu-isu lingkungan yang kompleks. Pemanfaatan media lingkungan dalam pembelajaran memiliki implikasi positif,

tetapi juga dihadapkan pada sejumlah tantangan. Berikut adalah beberapa implikasi dan tantangan yang perlu dipertimbangkan. Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Media lingkungan dapat meningkatkan pengalaman belajar Peserta Didik dengan memberikan visualisasi yang lebih baik dan pengalaman nyata terhadap isu-isu lingkungan, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan Peserta Didik. Tantangannya adalah adanya Kekhawatiran Terhadap Distraksi. Penggunaan media lingkungan yang interaktif bisa merangsang distraksi, terutama jika Peserta Didik lebih fokus pada fitur-fitur menarik media daripada pada tujuan pembelajaran. Selain itu adanya Tantangan Teknis dan Keahlian Guru. Penggunaan media lingkungan memerlukan pemahaman teknis dan keterampilan untuk mengintegrasikan media tersebut dengan baik dalam pembelajaran. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang diperlukan.

Pemanfaatan media lingkungan dalam pembelajaran memerlukan keseimbangan yang baik antara manfaat yang ditawarkan dan tantangan yang harus diatasi. Dengan persiapan yang matang dan pemahaman yang baik tentang implikasi dan tantangan, media lingkungan dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran Peserta Didik tentang isu-isu lingkungan.

Referensi

- Ashari, D. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 176–185.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16040>

- Juwita, J., Saputri, E. Z., & Kusmawati, I. (2021). Teknologi Augmented Reality (Ar) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Sains Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 3(2), 124–134. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v3i2.6636>
- Mutiara. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Lingkungan Alam Sekitar Sebagai Media Pendukung Pembelajaran IPA di MI / SD Utilization of the Use of the Surrounding Natural Environment as a Media to Support Science Learning in MI / SD. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 104–119.
- Pantiwati, Y. (2015). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar dalam Lesson Study untuk Meningkatkan Metakognitif. *Jurnal Bioedukatika*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i1.4144>
- Universitas Negeri Semarang. (2016). *Jelajah Alan Sekitar: Pendekatan, Strategi, Model, dan Metode Pembelajaran Biologi Berkarakter untuk Konservasi* (I). UNS. http://lib.unnes.ac.id/37176/1/PDF_Pendekatan%2C_strategi%2C_model_dan_metode.pdf
<https://lindungihutan.com/blog/konservasi-air/>

BAB 10

PERENCANAAN PROSES, SUMBER BAHAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Perencanaan

Perencanaan merupakan suatu cara yang memuaskan untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan dengan baik, dengan berbagai langkah yang dapat diprediksi untuk meminimalkan penyimpangan yang timbul sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuannya (Uno, 2009). Melalui beberapa definisi perencanaan, penulis mengacu pada kesimpulan yang dicapai oleh (Uno, 2009) perencanaan adalah cara yang memuaskan untuk mencipta kegiatan dapat berjalan dengan baik, dengan banyak langkah prediksi yang berbeda-beda untuk menimalisir kesalahan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuannya.

Perencanaan menyiapkan langkah-langkahnya dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Denah dapat dibuat sesuai kebutuhan pada waktu tertentu sesuai keinginan perancang. Namun yang terpenting, perencanaan tugas harus sederhana dan berorientasi pada tujuan (Abdul, 2006). Sedangkan menurut Harjanto, perencanaan adalah mencari tahu apa yang akan dilakukan. Perencanaan mendahului implementasi karena perencanaan adalah proses mengidentifikasi ke mana harus pergi dan menentukan persyaratan yang diperlukan dengan cara yang paling efisien dan produktif (Harjanto, 2010).

Perencanaan adalah proses menentukan tujuan dan melaksanakannya untuk mencapai hal tersebut dalam perencanaan pembelajaran harus ditetapkan tujuan, kegiatan

dan hasil yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan adalah tentang menentukan apa yang akan dilaksanakan. Fungsi perencanaan mencakup fungsi menentukan apa yang ingin dicapai dan bagaimana cara mencapainya, berapa lama waktu yang dibutuhkan, dan berapa banyak orang yang dibutuhkan.

Menurut Oemar Hamalik, ada hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan RPP, yaitu:

1. Rencana yang dibuat harus disesuaikan dengan ketersediaan sumber.
2. Saat belajar selalu memperhatikan situasi dan keadaan komunitas sekolah.
3. Sebagai guru pengelola pembelajaran, tugas tersebut harus diselesaikan dan bertindak secara bertanggung jawab (Hamalik, 2011).

Perencanaan berarti mengatur langkah-langkah yang akan diambil dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Rencana ini dapat disusun sesuai kebutuhan dalam jangka waktu tertentu sesuai keinginan perencanaan. Namun yang lebih penting adalah rencana yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat waktu (Abdul, 2006). Pelaksanaan pembelajaran adalah pelaksanaan RPP, pelaksanaan proses pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan dasar dan kegiatan akhir (Hamalik, 2008).

B. Tahap Dasar Perencanaan

Pembelajaran dikaitkan dengan pengembangan potensi manusia, perubahan dan perkembangan aspek kepribadian siswa (Hafid dkk., 2013). Belajar adalah suatu proses yang

mempunyai fungsi membimbing diri mereka sendiri sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dilakukan siswa itu (Rohani, 2004). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran itu bermakna sangat luas, berfokus tidak hanya pada perilaku tetapi juga pada interaksi antara dua orang lain atau dengan lingkungannya. Namun, belajar itulah yang mengubah seseorang menjadi lebih baik dan juga menambah ilmunya melalui seseorang siapa yang mempunyai ilmu lebih banyak dari pada orang yang telah belajar, siapa tidak mengetahui menjadi mengetahui.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang di dalamnya terjadi kegiatan interaktif antara guru dan siswa serta terjadi komunikasi timbal balik dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Proses belajar adalah keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk mengajar siswa. Di satuan pendidikan, proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, merangsang dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif berdasarkan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikis anak. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah diatur dengan norma prosedur.

Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Prosedur Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa standar prosedur tersebut memuat kriteria minimal proses pembelajaran di sekolah satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses meliputi perencanaan

proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, evaluasi hasil pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif, dan efisien.

Perencanaan dimulai dengan keputusan operasional atau kebutuhan organisasi atau kelompok kerja. Tanpa kata-kata yang jelas, suatu organisasi akan menggunakan sumber dayanya secara tidak efisien (Hani Handoko, 2017). Tujuan adalah keadaan masa depan yang diinginkan organisasi implementasi. Tujuan penting karena organisasi ada karena suatu alasan dan tujuan telah ditentukan dan ditentukan tujuan alasan ini. Rencana adalah rencana terperinci untuk mencapai suatu tujuan dan secara jelas mendefinisikan alokasi sumber daya, waktu, tugas dan tindakan lainnya. Tujuan menentukan tujuan masa depan, rencana menentukan bagaimana hari itu akan berjalan. Konsep perencanaan konvensional menggabungkan dua ide artinya, menetapkan tujuan organisasi dan menentukan cara mencapainya (Hani Handoko, 2017).

Tujuan juga dapat dibagi menjadi tiga kategori menurut ruang lingkup dan waktu pencapaiannya: tujuan strategis, tujuan taktis, dan tujuan operasional (Daft, 2010). Tujuan strategis adalah tujuan yang ingin dicapai perusahaan dalam waktu yang relatif lama, biasanya 3-5 tahun atau bahkan lebih lama, dan memerlukan waktu yang relatif lama untuk mencapainya. Tujuan taktis adalah tujuan yang ingin dicapai organisasi relatif lebih pendek dibandingkan tujuan strategis dalam jangka menengah. Dibutuhkan waktu 1-3 tahun untuk mencapainya. Tujuan ini merupakan tujuan turunan dari tujuan strategis, artinya tujuan strategis akan tercapai jika tujuan taktis tercapai.

Merencanakan proses pembelajaran yang baik pasti akan memberikan dampak dalam proses pembelajaran yang baik juga. Sangat mendalam Perencanaan memerlukan bimbingan perencanaan proses pembelajaran berlangsung seperti biasa. Menurut (Sanjaya, 2015), merencanakan proses pembelajaran termasuk mengembangkan kurikulum alokasi waktu, program tahunan, program semester, silabus dan rencana melaksanakan pembelajaran. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Proses Pembelajaran mencakup kurikulum dan rencana kinerja pembelajaran (RPP), namun dalam peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, perencanaan lebih ditekankan pada program dan rencana pelajaran.

1. Silabus

Silabus merupakan acuan untuk menyusun kerangka pembelajaran untuk setiap materi pembelajaran mata pelajaran tersebut. Dalam program tersebut memuat identitas sekolah, identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, KI, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan alokasi waktu dan sumber belajar.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah sebuah rencana kegiatan pembelajaran tetap dilakukan secara tatap muka selama pertemuan atau dibandingkan. Rencana pembelajaran dikembangkan dari kurikulum untuk memberikan arahan kegiatan belajar siswa yang ingin dicapai Keterampilan Dasar (KD). Setiap guru di unit pendidikan wajib mempersiapkan secara lengkap RPP dan sistematis sehingga pembelajaran berlangsung secara interaktif, menginspirasi, menyenangkan, menstimulasi, efektif,

memotivasi siswa harus berpartisipasi aktif dan memberikan ruang cukup memiliki inisiatif, kreativitas, dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis pelajar. RPP disusun berdasarkan KD atau sub topik mengadakan 1 kali pertemuan atau lebih. RPP berisi identitas sekolah, identitas mata pelajaran atau topik pembelajaran, mata kuliah/semester, mata pelajaran utama, alokasi waktu, tujuan indikator pembelajaran, pengembangan pengetahuan dan perolehan keterampilan, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, menilai hasil pembelajaran.

C. Prosedur Perencanaan Pembelajaran

Pendekatan perencanaan pembelajaran ditentukan oleh model perencanaan pembelajaran yang dipilih. Perencanaan pembelajaran adalah suatu metode sistematis untuk mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi serangkaian materi dan strategi yang ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu (Nasution, 2017). Hasil akhir dari perencanaan pembelajaran adalah suatu sistem pembelajaran, yaitu bahan dan strategi belajar mengajar dikembangkan secara empiris dan terbukti mampu mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pengembangan rencana pembelajaran terdiri dari serangkaian kegiatan yang meliputi perancangan, pengembangan dan evaluasi sistem pembelajaran yang akan dikembangkan, sehingga setelah beberapa kali peninjauan sistem pembelajaran dilakukan revisi, dan dapat memuaskan hati seorang programmer. Tujuan pengembangan desain pembelajaran adalah untuk mencari solusi permasalahan

pembelajaran atau setidaknya-tidaknya mengoptimalkan sumber belajar yang ada untuk meningkatkan pendidikan (Zein, 2016). Ada beberapa model desain pembelajaran misalnya model Briggs, model Banathy, model Kemp, model Gerlach dan Ely, model Dick dan Carey dan masih banyak model lainnya (Mawikere, 2022; Rokhimawan dkk., 2022).

Model desain pembelajaran yang dapat dipilih untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah desain pembelajaran model Dick dan Carey. Proses desain model pembelajaran Dick dan Carey adalah sebagai berikut: Pertama, identifikasi kebutuhan belajar. Kebutuhan adalah kesenjangan antara keadaan saat ini dan keadaan sekarang sebaiknya kebutuhan belajar merupakan kesenjangan antara realitas pembelajaran saat ini dengan kondisi pembelajaran ideal yang seharusnya terjadi (Yaumi, 2018). Langkah-langkah menentukan kebutuhan pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) mengidentifikasi defisit prestasi siswa yang menyebabkan kurangnya kesempatan pendidikan, dan pelatihan pendahuluan, b) Penentuan bentuk pembelajaran yang paling tepat, c) Penentuan kelompok sasaran yang dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Suparman dkk., 1997).

Kedua, menganalisis pembelajaran. Menganalisis pembelajaran adalah proses menggambarkan perilaku umum berperilaku baik khususnya apa disusun secara logis dan sistematis. Proses ini disengaja untuk mendapatkan gambaran umum tentang pengaturan tersebut perilaku khusus sejak awal sampai akhir. Jumlah yang bagus dan urutan perilaku ini adalah memberikan kepercayaan diri kepada guru bahwa perilaku umum dicantumkan dapat dicapai secara efektif di tujuan

pembelajaran umum dan efisien. Melalui perilaku khususnya peserta sistem para siswa mencapai perilaku umum(Dick dkk., 2005).

Ketiga, identifikasi perilaku dan karakteristik awal siswa. Kenali perilaku dan ciri-ciri asli siswa. Setelah selesai melakukan analisis pembelajaran dan sudah tergambarkan perilaku-perilaku khusus yang akan dikuasai oleh peserta didik. Kemampuan siswa dalam kelas selalu heterogen, karena sebagian siswa sudah banyak yang tahu, sedangkan sebagian yang lain belum banyak yang mengetahui tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam kelas. Maka seorang guru atau pendidik tidak boleh mengikuti siswa yang sudah banyak tahu dikarenakan akan membuat siswa yang tidak mengetahui pembelajaran akan ketinggalan, begitu juga sebaliknya jika guru atau pendidik hanya mengikuti siswa yang tidak banyak tahu akan membuat siswa yang sudah tahu akan bosan mengikuti pembelajaran (Suparman dkk., 1997).

Menurut anni, seseorang mempunyai tiga syarat utama untuk menjadi guru yang baik yaitu mempelajari bahan ajar, keterampilan belajar dan penilaian (Anni, 2004). Menurut Ali Imran kemampuan seorang guru dalam merencanakan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Memahami tujuan pendidikan dan mengidentifikasi topik mengajar dan menetapkan tujuan umum untuk setiap mata pelajaran.
2. Identifikasi ciri-ciri utama siswa.
3. Tentukan tujuan pendidikan dalam bentuk perilaku siswa yang dapat diukur secara langsung.
4. Identifikasi topik setiap materi dan konten pendukungnya untuk mencapai tujuan.

5. Kembangkan alat ukur terlebih dahulu untuk mengetahui latar belakang siswa dan pengetahuan mereka tentang topik
6. Filter kegiatan dan sumber belajar mengajar beserta sumber untuk membantu siswa mencapai tujuan mereka.
7. Pengenalan layanan pendukung (dana, alat, jadwal) dan pengembangan alat penilaian pembelajaran (Imron & Malang, 1995).

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan tersendiri dirancang untuk mengajar siswa. Berdasarkan satuan pendidikan, proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi bagi siswa berpartisipasi aktif sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.

D. Sumber Pembelajaran

Sumber belajar juga dapat diartikan sebagai bahan yang unsur-unsur yang digunakan dan diperlukan dalam proses belajar mengajar dapat berupa buku, teks, media cetak, media elektronik, asisten, lingkungan, dan lain-lain serta meningkatkan mutu pembelajaran (Arsyad, 2004). Sumber belajar juga merupakan seluruh bagian dari sistem pendidikan, baik yang dirancang khusus maupun yang pada hakikatnya digunakan atau mampu digunakan untuk menunjang pembelajaran (Prastowo, 2018). Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar yang diperlukan, di mana pun dan kapan pun diperlukan pembelajaran.

Sumber belajar ada banyak jenisnya tergantung pada klasifikasi dan penggunaannya memberikan penjelasan lebih rinci tentang berbagai sumber belajar antara lain:

1. Pesan (message) adalah informasi yang diberikan dalam bentuk gagasan, fakta, makna dan informasi.
2. Orang adalah orang yang bertindak sebagai penabung, pemimpin dan penyalur pesan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Materi media perangkat lunak (Material) pada umumnya berupa perangkat lunak berisi pesan.
4. Perangkat Keras Perangkat keras (device) adalah perangkat keras yang dapat digunakan menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi tersebut.
5. Suatu teknik (technique) adalah langkah atau prosedur tertentu penggunaan material, perangkat, lingkungan dan manusia menyampaikan pesan sambil belajar.
6. Setting adalah lingkungan di mana siswa menerima pesan sebagai pembelajar

Guru yang menggunakan buku secara eksklusif sebagai alat pembelajaran utama mereka cenderung merasa memiliki kendali atas pembelajaran mereka, padahal sebenarnya tidak demikian penggunaan praktis dalam kehidupan sehari-hari siswa atau apa pun, karena itu materi pembelajaran dianggap penting dalam kehidupan sehari-hari. Siswa sulit memahami materi dengan jelas karena materi sudah jelas disajikan hanya dalam bentuk tertulis dan hanya untuk hafalan saja. Oleh karena itu, para guru dan siswa harus memanfaatkan banyak sumber belajar lainnya.

Sumber belajar adalah bahan-bahan yang digunakan dan diperlukan dalam pembelajaran, ada dalam buku, teks, lingkungan, media cetak, media elektronik, sumber dan lain-lain (Hamdani & Jauhar, 2014). Sumber belajar dikelompokkan sebagai berikut:

1. Tempat atau alam di mana pun siswa berada dapat melaksanakan proses pembelajaran atau perubahan perilaku. Misalnya: Perpustakaan, masjid, pasar, museum, taman, laboratorium, lapangan dan lain-lain.
2. Benda, yaitu segala benda yang memungkinkan terjadinya sesuatu perubahan perilaku siswa. Misalnya: Kuil, tempat, benda sisa-sisa lainnya.
3. Manusia yaitu setiap orang yang mempunyai kemampuan tertentu dapat mengajarkan sesuatu kepada siswa. Misalnya: guru, polisi, ahli geologi dan ahli lainnya.
4. Materi yaitu segala sesuatu yang berbentuk teks tertulis, cetak, online, dokumen elektronik yang dapat digunakan untuk pembelajaran.
5. Buku, yaitu segala jenis buku yang dapat dibaca secara mandiri siswa. Misalnya: buku teks, buku teks, kamus, ensiklopedia, fiksi, dan lain-lain.
6. Peristiwa dan fakta terkini, misalnya bencana alam, kerusakan dan kemungkinan kejadian lainnya dapat dijadikan sumber belajar.

Sumber belajar harus mampu memberikan dampak positif belajar agar tujuan pengajaran tercapai dengan sebaik-baiknya. Sumber belajar harus mempunyai nilai edukasi dan pelajaran, bisa diubah tergantung tujuan yang ada dan menyebabkan perubahan total dalam perilaku. Harus ada

sumber belajar tersedia dengan cepat untuk memenuhi berbagai kebutuhan peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Sumber belajar membantu memaksimalkan hasil belajar. Optimalisasi hasil pembelajaran juga tercermin dalam proses pembelajaran termasuk interaksi siswa dengan sumber belajar yang mendukung mempelajari dan mempercepat pemahaman informasi yang dipelajari. Menggunakan sumber belajar memang efektif dalam berbagai hal sebagai berikut (Sadiman, 1946):

1. Mengacu ke Tujuan Intruksional

Penggunaan dan pemilihan sumber belajar harus dilakukan didasarkan pada tujuan pengajaran. Guru tidak diperbolehkan menggunakannya sumber belajar yang ada tanpa mempertimbangkan penerapannya untuk tujuan pendidikan. Jika hal ini diabaikan maka proses belajar mengajar akan terganggu tentu belum maksimal dan mencapai tujuan berencana.

2. Berorientasi kepada Siswa

Pendidikan yang efektif dicapai dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa ditampilkan di seluruh bagian sumber dan teknik belajar yang tepat, merangsang kreativitas, dipegang dengan penuh kasih sayang dan pengaruh. Guru berperan sebagai pembimbing, pengamat, pemimpin, dosen dan penasehat bagi mahasiswa. Metode pembelajaran, sarana yang digunakan juga harus tepat dan berdasarkan prinsip: temukan sendiri, memecahkan masalah, menemukan jawaban dan kesimpulan, menilai hasil pembelajaran. Untuk menciptakan suasana seperti itu cara penggunaan sumber belajar hendaknya didasarkan pada fitur siswa berikut ini adalah: keterampilan akademik, kesehatan mental dan fisik,

keterampilan, minat, tingkat motivasi, sosial, budaya dan ekonomi.

3. Proses Pemanfaatannya Berjenjang

Rancang dan buat sumber belajar yang disesuaikan dengan tingkat studi dan bidang studi mulai sekarang dari yang mudah ke yang sulit dan dari yang konkret ke yang abstrak. Saat mengajarkan konten yang sulit, sumber belajar dipilih dan dibuat adalah orang yang dapat memvisualisasikan, membunyikan dan memvisualisasikan menentukan isi abstrak dan verbal pelajaran sehingga terasa sederhana, konkret dan menarik.

4. Terkombinasi dan Menyatu dengan Kegiatan pembelajaran

Akses terhadap berbagai jenis sumber belajar, lengkap, menurut bagian masing-masing sistem pendidikan dan jika digabungkan dengan komponen-komponen tersebut, hasil belajarnya siswa akan membaik.

Sumber belajar sebagai bagian dari proses belajar mengajar memiliki keuntungan besar, yaitu. pencantuman sumber pembelajaran yang direncanakan, kemudian kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan instruksi yang ditentukan bentuk penggunaan sumber daya. Pembelajaran dalam pembelajaran ditetapkan kurikulum saat ini yang memungkinkan pembelajaran efektif, proses pembelajaran menggunakan sumber yang berbeda belajar. Manfaat sumber belajar antara lain (Fatah, 2008):

1. Memberikan peserta didik pengalaman belajar langsung jelaskan agar pemahaman dapat terjadi dengan cepat.

2. Dapat mewakili sesuatu yang mustahil untuk dikunjungi atau dilihat secara langsung. Misalnya Ka'bah di kota Mekkah, sebuah kuil, Prambanan.
3. Mampu melengkapi dan memperluas pengetahuan yang ada tentang depan kelas. Misalnya: Buku teks, foto, film, majalah dan lainnya.
4. Dapat memberikan informasi yang akurat. Misalnya: Buku, membaca ensiklopedia dan majalah.
5. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan dalam kedua kasus kisaran mikro dan makro. Misalnya dengan istilah makro: sistem pembelajaran jarak jauh melalui modul, dalam pengaturan mikro mode menarik (lingkungan), simulasi, penggunaan film dan OHP.
6. Dapat memberikan motivasi positif ketika dilaksanakan penggunaannya diatur dan direncanakan dengan baik.
7. Mampu merangsang manusia untuk berpikir, berperilaku dan bertindak mengembangkan Misalnya: buku teks, buku teks, film dan lain-lain yang menyertakan daya nalar sehingga bisa mendorong siswa untuk berpikir dan menganalisis.

Petunjuk penggunaan bahan bacaan sebagai bahan pembelajaran, misalnya penggunaan buku pelajaran. Sering kali itu adalah buku teks karya referensi paling penting bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Itu sebabnya buku pelajaran harus mampu melakukan hal tersebut digunakan seoptimal mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peran guru adalah menyarankan, menunjukkan dan membimbing dan mendorong siswa untuk berinteraksi berbagai sumber belajar. Bukan sekedar sumber belajar tidak hanya berupa manusia, tetapi juga sumber belajar lainnya. Ini

bukan hanya alat pembelajaran yang sengaja dikembangkan kebutuhan belajar, tetapi juga sumber belajar yang ditawarkan tersedia dan dapat mencari, memilih dan menggunakan semua sumber belajar tersebut sebagai sumber belajar bagi siswa. Interaksi antara siswa dengan sumber belajar bisa berbeda-beda, pembelajaran melalui ceramah guru sebenarnya merupakan salah satu interaksi tersebut.

E. Media Pembelajaran

Media berarti perantara atau pengantar informasi kontak pengirim ditujukan kepada penerimanya. Jurnalisme adalah salah satu faktornya komunikasi, khususnya penyampai pesan dari komunikator ke orang tersebut komunikan (Arsyad, 2014). media berasal dari bahasa latin dan berbentuk jamak kata metode berarti perantara atau pembawa pesan pengirim ke penerima pesan. Media adalah sebuah media komunikasi tidak langsung digunakan untuk transmisi ide, konsep, atau informasi dari satu orang ke orang lain. Dalam pembelajaran, media merupakan suatu alat yang dapat digunakan di gunakan oleh guru untuk menyampaikan isi pelajaran semua siswa (Sadiman Arief, 2008).

Media berasal dari kata latin media yang secara harafiah berarti perantara, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berasal dari kata berasal dari kata wasaail yang berarti menyampaikan pesan dari pengirim penerima pesan. Media jika dipahami secara umum adalah orang, material, atau peristiwa yang memungkinkan membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta sikap. Dalam hal ini, guru dan buku pelajaran, lingkungan belajar adalah media belajar. Media belajar mengajar cenderung dipahami dalam bentuk alat

grafis, fotografis atau elektronik untuk ditangkap, diproses dan mengatur ulang informasi visual atau verbal. Media pembelajaran merupakan alat yang efektif mengatur hubungan antara keduanya pelaku utama dalam proses pembelajaran adalah siswa dan isi mata pelajaran (Arsyad, 2011). Gerlach dan Ely percaya bahwa media adalah desain grafis, fotografi, peralatan elektronik atau mekanik untuk menampilkan, memproses, dan menjelaskan informasi secara verbal atau visual (Sri, 2008).

Media pembelajaran adalah semua alat dan dokumen yang dapat digunakan di gunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, komputer, dan lain-lain. Selain alat-alat tersebut orang, persediaan dan peralatan memfasilitasi membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap juga dikenal sebagai media belajar (Sanjaya, 2010). Media merupakan sumber pembelajaran yang dimediasi secara luas belajar dapat dipahami sebagai orang, benda atau benda peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan keahlian. Media adalah alat yang bisa berbentuk apa pun sendiri dapat digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan tujuan belajar (Djamarah Syaiful Bahri, 2010).

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, bertujuan membantu siswa belajar secara optimal. Kemp dan Dayton masing-masing penekanan khusus diberikan pada kegunaan media pembelajaran, yaitu:

1. Pemberian materi pembelajaran bisa seragam. Guru bisa saja ada penafsiran yang berbeda terhadap sesuatu. Berkat

- media, perbedaan penafsiran ini dapat dijelaskan dikurangi, sehingga material diangkut secara merata.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media bisa menyampaikan informasi yang terdengar (suara) dan dapat dilihat (secara visual), sehingga dapat menggambarkan prinsip, konsep, proses dan prosedur abstrak dan non-abstrak tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
 3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang dengan baik, media kemudian dapat membantu guru dan siswa terlibat dalam komunikasi dua arah yang aktif. Tidak punya media guru mungkin cenderung hanya berbicara dalam satu arah siswa.
 4. Waktu belajar mengajar dapat dipersingkat. Sering sekali guru menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi pelajaran. Padahal guru tidak perlu untuk menghabiskan waktu sia-sia apabila sudah menggunakan media yang bagus dan menarik dalam proses pembelajaran.
 5. Peran guru dapat berkembang ke arah yang lebih positif dan positif produktifitas. Dengan media, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasannya, namun hal ini justru dapat mengurangi penjelasan verbal (secara lisan), sehingga guru dapat lebih memperhatikan pada aspek motivasi, perhatian, orientasi dan sebagainya (Miarso, 2007) .

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam semua mata pelajaran. penggunaan media pembelajaran yang mungkin menciptakan kegembiraan bagi siswa dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, sarana belajar yang mungkin meningkatkan pembelajaran siswa

melalui pengajaran yang efektif pada gilirannya hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang diperoleh (Sudjana, 2006).

Riyana mengatakan fasilitas pembelajaran sudah ada nilai dan kegunaannya adalah sebagai berikut:

1. Mengubah konsep abstrak menjadi konkret
2. Menyajikan objek yang terlalu berbahaya atau sulit ditemukan di lingkungan belajar.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil.
Menampilkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat (Riyana, 2008).

Media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran pengajaran, khususnya media pembelajaran, dapat memperjelas penyajian pesan, menarik perhatian siswa, meningkatkan hasil belajar, mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu serta memberi rezeki kesamaan pengalaman dengan siswa. Selain itu, sarana pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman siswa, menyajikan data dengan cara yang menarik, yang juga memudahkan penafsiran menyingkat informasi (Arif & Thobroni, 2012).

Djamarah mengategorikan kegunaan bahan pembelajaran menjadi dua yaitu media sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar.

1. Media sebagai alat bantu

Media merupakan alat dalam proses belajar mengajar adalah kebenaran yang tidak dapat disangkal, karena gurulah yang ingin dia membantunya dalam tugas guru adalah menyampaikan pesan materi pelajaran yang diberikan guru

kepada siswanya. Guru mengetahui hal ini karena tanpa bantuan media sulit untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa sulit untuk menyerap materi yang di sampaikan oleh guru.

Mengenai manfaat media sebagai alat, Djamarah menjelaskan bahwa setiap mata pelajaran mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda keberagaman. Di satu sisi, ada bahan pelajaran yang tidak diperlukan alat, namun disisi lain terdapat bahan pembelajaran masyarakat yang sangat membutuhkan alat berupa media pembelajaran seperti bola dunia, bagan, gambar, slide presentasi dan seperti materi pembelajaran dengan tingkatan kesulitan yang tinggi pasti menyulitkan siswa khususnya bagi siswa yang tidak menyukai materi pelajaran tersebut (Djamarah Syaiful Bahri, 2010).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat di simpulan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai pedoman atau jalan menuju tercapainya tujuan pendidikan. Hal ini didasarkan pada keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan dukungan media membantu meningkatkan pembelajaran siswa dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu media dianggap sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, sementara guru menggunakannya untuk mengajari siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

2. Media sebagai sumber belajar

Mengajar dan belajar adalah sebuah proses yang melibatkan sejumlah nilai tertentu yang akan dikonsumsi setiap siswa. Nilai itu tidak datang dari dirinya sendiri tetapi diambil darinya sumber yang berbeda. Sebenarnya ada banyak sekali sumber belajar di luar sana yang dapat ditemukan dimana-

mana. Djamarah membagikan sumber pembelajaran menjadi lima kategori yaitu orang, buku, media masyarakat umum, lingkungan alam dan media pendidikan. Oleh karena itu sumber belajar adalah segala sesuatu yang mungkin digunakan oleh seseorang memudahkan untuk memudahkan dalam mencerna materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan tersebut, yang dimaksud dengan media belajar merupakan salah satu sumber belajar untuk membantu guru memperkaya wawasan siswa dalam mendapatkan materi yang sedang dipelajari. Berbagai macam media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran merupakan sumber dalam proses pembelajaran. Ketika menjelaskan suatu benda, guru dapat mendekatkan benda tersebut langsung kepada siswa di depan kelas, apabila tidak memungkinkan, guru dapat membuat sketsa objek sebagai bahan ajar (Djamarah Syaiful Bahri, 2010).

Media yang dilakukan dalam proses pembelajaran mempunyai nilai-nilai sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki murid dan pelajar. Pengalaman semua orang individu beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sebenarnya menentukan jenis pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing orang.
2. Media dapat melampaui ruang kelas, karena banyak hal yang sulit dilakukan dan dialami langsung oleh siswa di kelas, misalnya benda terlalu besar atau terlalu kecil, gerak yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. Karena itu melalui media siswa akan mampu mengatasi kesulitan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan.

3. Media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan sosial mungkin muncul berkomunikasi dengannya.
4. Media menciptakan keseragaman pengamatan. Mengamati apa yang dilakukan siswa dapat bekerja sama menuju apa yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya.
5. Media dapat menanamkan konsep-konsep yang tepat, spesifik dan mendasar realitas. Gunakan media seperti foto, film, model, grafik, dan pihak lain dapat memberikan konsep dasar yang benar.
6. Media dapat memberikan pengalaman utuh terhadap sesuatu dari konkret ke abstrak. Film tentang sesuatu benda atau peristiwa yang tidak dapat dilihat secara langsung siswa dapat memunculkan gambaran tertentu tentang bentuk, ukuran dan lokasi. Selain itu juga dapat menimbulkan generalisasi tentang makna keyakinan suatu budaya dan lain-lain (Asnawir & Usman, 2002).

Pendapat lain mengatakan bahwa media adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai nilai praktis sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman milik murid dan pelajar.
2. Media dapat melampaui ruang kelas.
3. Media memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan siswa lingkungan.
4. Media membakukan observasi.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar dan spesifik dan kenyataan.

6. Media dapat menciptakan keinginan dan kepentingan baru.
7. Media dapat memotivasi dan menstimulasi siswa mempelajari.
8. Media dapat memberikan pengalaman seutuhnya terhadap sesuatu dari konkret ke abstrak (Asnawir & Usman, 2002).

Manfaat media pembelajaran memang ada terwujud dan bekerja dengan baik bila digunakan media tergantung topiknya. Karena itu dalam hal ini diperlukan perencanaan yang rumit mendefinisikan dan menggunakan lingkungan belajar. Tergantung klasifikasinya masing-masing media pembelajaran mempunyai ciri khas tersendiri. Karakternya dapat dilihat berdasarkan kinerja lingkungan belajar merangsang indra penglihatan dan pendengaran, sentuhan, pengecap dan pembaharuan/bau. Di dalam untuk memilih lingkungan belajar yang akan digunakan yang dilakukan oleh guru pada saat belajar mengajar, fungsi-fungsi ini disesuaikan dengan situasi tertentu.

Referensi

- Abdul, M. (2006). Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru Cet. II. *Bandung: Rosdakarya. Remaja Rosdakarya.*
- Anni, C. T. (2004). *Psikologi belajar*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Arif, M., & Thobroni, M. (2012). Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional. *Jogyakarta: Ar-Ruzz Media.*
- Arsyad, A. (2004). Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. 2004.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers

- Depdiknas. 2003. *Pedoman Penulisan Modul. Direktorat Pendidikan Jakarta.*
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.*
- Asnawir, B. U., & Usman, M. B. (2002). *Media pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.*
- Daft, R. L. (2010). *New Era of Management Ninth Edition. Canada: Cengage Learning.*
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction.*
- Djamarah Syaiful Bahri, A. Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta.*
- Fatah, S. (2008). *Teknologi Pendidikan. Semarang: Rasail Media Group.*
- Hafid, H. A., Ahiri, J., & Haq, P. (2013). *Konsep dasar ilmu pendidikan.*
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran.*
- Hamalik, O. (2011). *Berdasarkan Pendekatan Perencanaan Pengajaran Sistem. Jakarta: PT Bumi Aksara.*
- Hamdani, N., & Jauhar, M. (2014). *Strategi belajar-mengajar di kelas. Prestasi Pustakaraya.*
- Hani Handoko, T. (2017). *Manajemen. Edisi Kedua. Yogyakarta: BPFE: Yogyakarta.*
- Harjanto, H. (2010). *Perencanaan pengajaran. Rineka cipta" Jakarta.*
- Imron, A., & Malang, I. (1995). *Pembinaan guru di Indonesia. Pustaka Jaya.*
- Mawikere, M. C. S. (2022). *Model-Model Pembelajaran. EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership, 3(1), 133–139.*

- Miarso, Y. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, cet III. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: *Pengertian, tujuan dan prosedur*. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185–195.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana.
- Riyana, I. (2008). Pemanfaatan OHP dan Presentasi dalam *Pembelajaran*. *Jakarta: Cipta Agung*.
- Rohani, A. (2004). *Pengelolaan Pembelajaran edisi revisi*. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model *Pembelajaran* Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086.
- Sadiman, A. S. (1946). Beberapa aspek pengembangan sumber belajar. *Cet. I*, 88, 90–92.
- Sadiman Arief, S. (2008). *Media Pendidikan*. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Sanjaya, W. (2010). *Wina. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. *Jakarta: Kencana*, Cet. III.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. *Kencana*.
- Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. *Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*.
- Sudjana, N. (2006). *Teori belajar dan pembelajaran*. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Suparman, A., Situmorang, R., & Susila, R. (1997). *Desain pembelajaran*. *Jakarta: PAU-DIKTI Depdikbud*.

- Uno, H. B. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*, cet. 5. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada *Media*.
- Zein, M. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2).

BIOGRAFI PENULIS



Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd. Telah menggeluti dunia pendidikan sejak tahun 2014 sebagai salah satu dosen di prodi pendidikan matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya, yang dilahirkan di Lamongan 28 Februari 1984. Alumnus UNESA jurusan pendidikan matematika tahun

2008, lulus S2 Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan manajemen pendidikan tahun 2014 dan lulus program (doktor) pascasarjana S3 Teknologi Pendidikan, UNESA. S2 dan S3 ditempuh dengan beasiswa. Saat ini menjabat sebagai kaprodi pendidikan matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya periode 2021 – 2025.

Kecintaanya pada dunia menulis sehingga menghasilkan buku ini. Pertama buku “Keterampilan Dasar Mengajar (*microteaching*)”. Kedua buku “Abdimas untuk Negeri: Implementasi kinerja dosen dalam bentuk pengabdian di masyarakat”. Ketiga, book chapter “Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi”. Keempat, book chapter “Strategi Belajar Mengajar: Konsep Dasar dan Implementasinya”. Kelima, buku Model Pembelajaran DOCAR. Keenam buku cerpen Tebaran Rasa. Ketujuh book chapter “Pengantar Metode Penelitian” Ini sebagai langkah awal untuk mengawali sebuah kesuksesan.

Kecintaannya dalam dunia penelitian dan publikasi jurnal penulis juga berpengalaman di beberapa jurnal diantaranya MUST “*Journal Of Mathematics Education, Science, And Technology*” Sebagai *Editor Layout*, Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA Sebagai *Reviewer*, Jurnal Aksiologi Pengabdian Kepada Masyarakat Sebagai *Chief Editor*, dan *International Conference of Islamic Education 2018* Sebagai *Reviewer*, Jurnal THEOREMS “*The Original Research of Mathematics*” sebagai *Reviewer*, dan jurnal JET “*Journal of Education and Teaching*” sebagai *Reviewer*.

Kecintaannya dalam dunia organisasi beliau aktif pada organisasi *Indonesian Mathematics Educators Society* (I-MES), aktif pada organisasi Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia (IPTPI), dan aktif pada organisasi Rumah Inovatif Guru Indonesia (RIGI).

Kecintaannya dalam mengajar antara lain pada mata kuliah Perencanaan Mengajar/Desain Pembelajaran, Pengembangan Bahan Ajar, Keterampilan Dasar Mengajar (*microteaching*), Strategi Pembelajaran, TIK dan Pendidikan, Pengantar Pendidikan, Manajemen Pendidikan, Perkembangan Peserta Didik.

BIOGRAFI PENULIS



Desty Endrawati Subroto., M.Pd

Penulis, tercatat sebagai Dosen Tetap pada Universitas Bina Bangsa (UNIBA), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI).

Untuk mewujudkan karir sebagai dosen yang profesional, penulis pun aktif sebagai peneliti dan menghasilkan beberapa artikel penelitian. Dalam penulisan Artikel & Jurnal yang telah terbit di berbagai Jurnal Nasional maupun Jurnal Internasional. Adapun, ID SINTA: 6666304; dan ID Scopus: 57219339008. Diperkenankan kepada rekan – rekan mahasiswa, rekan sejawat dosen & peneliti dapat mensitasi jurnal tersebut. Dan, penulis, menghasilkan 7 Hasil Karya Hak Kekayaan Intelektual (HAKI), yakni: 1. Jurnal yang penulis terbitkan dengan judul: PENGARUH METODE *BLANDED LEARNING* DAN BERPIKIR KRITIS TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS *DESCRIPTIVE TEXT* BAHASA INGGRIS MAHASISWA STIE BANTEN; 2. Buku Referensi dengan Judul: Model – model Pembelajaran; Model Pembelajaran *Hybrid Learning*; 3. Buku Referensi dengan Judul: Strategi Pembelajaran Abad 21: Metode & Teknik Pembelajaran; 4. Buku Referensi dengan Judul: Manajemen Sumber Daya Manusia: *Quality of Work Life* ; 5. Buku Referensi dengan Judul: Inovasi Pendidikan: *Lesson Study*; 6. Buku Referensi dengan Judul: Desain Sistem Pembelajaran : Pendekatan Sistem dalam Pembelajaran; 7. Buku Referensi dengan Judul: Psikologi Pembelajaran: Pembelajaran, Pengajaran dan Pendidikan. 8. Penulisan kali ini merupakan buku yang ke 8, dengan Judul: Bab II Nilai dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. Selain sebagai peneliti, penulis juga aktif menulis buku dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan NKRI. Penulis pernah tergabung pada Tim Peneliti Dosen Pemula (PDP) Tahun Anggaran 2021/2022, bersama 2 orang rekan dosen sejawat

lainnya. Dan, saat ini penulis tercatat sebagai Dosen Tersertifikasi Gelombang 1 Tahun 2022.

Untuk menunjang Tri Dharma Perguruan Tinggi, tentunya penulis tidak hanya aktif di bidang pengajaran & penelitian, namun juga aktif pada kegiatan penunjang lainnya, seperti: - Pengurus Ikatan Cendekiawan Muslim Indonesia (ICMI) Orwil Banten; - Anggota Ikatan Dosen Republik Indonesia (IDRI) Provinsi Banten; - Anggota Perkumpulan Dosen Peneliti (PDPI) Nasional; - Anggota Bhayangkari Satbrimobda Banten; - Anggota Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Kota Serang.

Demikian, sekilas biodata penulis **Bab II Nilai dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.**

Email Penulis: desty2.subroto@gmail.com

BIOGRAFI PENULIS



Fadhilah Syam Nasution, M.Pd, lahir di Medan, 02 Januari 1993. Anak ke-3 dari pasangan Drs. H. Syamsir Nasution, M.Pd dan Hj. Darwati.S.,S.Pd. Menikah tahun 2018 dengan suami yang bernama Baginda Sari Muda Adha Hsb, S.T, dan dikarunikan 2 (dua) anak pada tahun 2019 yang bernama M. Raja Hafidz

Ramadhan Hasibuan dan tahun 2023 yang Bernama Sutan Razka Hasibuan. Memiliki sosial media yaitu fadhilahsyam02 (Instagram), 085261630451 (Whatsapp). Untuk melihat berbagai publikasi penulis dapat ditelusuri melalui Google Scholar Fadhilah Syam Nst. Penulis menempuh Pendidikan:

SD (MIN Medan_1994-2004), SMP (MTs Negeri Medan_2004-2007), SMA (SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan_2007-2010), S-1_FIP Jurusan Bimbingan dan Konseling UNIMED (2010-2014), S-2 Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD UNIMED (2016-2018), S-3 Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD UNIMED (2021-Sekarang). Pengalaman kerja penulis, yaitu: Guru Bimbingan Konseling (2013-2014), Wali Kelas SD Islam Terpadu Ummi Aida (2015-2016), Guru Bimbingan dan Konseling SMP IT Yayasan Indah Medan (2017-2019), Dosen PAUD Universitas Sari Mutiara Medan (2019), Dosen Tetap STIT Al-Hikmah Tebing Tinggi (2019-Sekarang), Tutor UPBJJ Universitas Terbuka Medan (2019-Sekarang), Korektor PGSD UPBJJ Universitas Terbuka Medan (2020-Sekarang)

BIOGRAFI PENULIS



Razak H Umar, lahir di Gorontalo. Akademisi dan Aktifis Pendidikan Lingkungan Hidup. Setelah menamatkan Pendidikan S2 dan S3 di Universitas Negeri Jakarta bidang Lingkungan Hidup Ia mengabdikan sebagai Dosen IAIN Sultan Amai Gorontalo. Penulis aktif dalam Riset dan kegiatan sosial, Pendidikan dan lingkungan Hidup. Direktur Pusat Studi Konflik dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Gorontalo, Peneliti senior pada Gorontalo Survey Institut dan Pembina Yayasan Khoiru Ummah yang diinsiasi tahun 2017 dan didedikasikan untuk layanan pendidikan untuk semua, pusat laboratorium pengembangan Pendidikan dan Pengabdian

Masyarakat. Berbagai tulisan kebijakan (*Policy Brief*) telah banyak di kontribusikan untuk pengembangan Daerah. Buku yang telah ditulis diantaranya ; (1) Kegiatan Pertambangan Rakyat Kabupaten Bone Bolango : Dampak Sosial Ekonomi Dan Lingkungan, 2015 (2) Mentari serambi Madinah, 2016, (3) Kajian Sosial Ekonomi Energi Terbarukan Biomasa Di Kabupaten Pohuwato, 2021 (4) Demokrasi di tengah Pandemi Covid-19, 2021. (5) Desain Penelitian Kuantitatif

Saran dan kritik konstruktif dapat di kirimkan ke email ; razakumar67@gmail.com

Fb; Razak Umar, Instagram ; razak.umar.71 WA : 081212131769

BIOGRAFI PENULIS

Fahmi Cholid, S.Stat.



adalah staff administrasi atau tenaga kependidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Surabaya. Lulus Diploma III (D3) Statistika Bisnis ITS Tahun 2017 kemudian melanjutkan studi S1 Statistika di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya lulus tahun 2020. Selain itu juga aktif di Pendamping Produk Halal di Halal Center Universitas Muhammadiyah Surabaya. Beberapa tulisan telah terbit di media Kumparan dan (Ibtimes)

BIOGRAFI PENULIS

Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM lahir di Kendari, 13 Juli 1982. Penulis menyelesaikan pendidikan (D-4) di Sekolah Tinggi Penyuluhan Pertanian Malang Tahun 2006. Pendidikan S-2 dan S-3 di FP-UB Malang Minat Penyuluhan dan Komunikasi Pembangunan Pertanian lulus pada tahun 2012 dan tahun 2019. Untuk Pendidikan profesi Insinyur diselesaikan di Fakultas Teknik Universitas Brawijaya pada tahun 2022. Menjadi Dosen di STPP Malang yang saat ini menjadi Politeknik Pembangunan Pertanian sejak tahun 2014.

BIOGRAFI PENULIS



Hafidz adalah seorang dosen di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Meraih gelar Doktor Kependidikan Islam di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Dan Magister Pendidikan Islam pada jurusan Pendidikan Agama Islam di Kampus yang sama. Lahir di Yogyakarta dan saat ini tinggal menetap di kota yang sama. Pernah

menulis buku Nilai-nilai Pendidikan Anak dan juga aktif menulis artikel di jurnal sinta di beberapa rumah jurnal. Sembari mengajar juga mengelola sebuah lembaga penyiaran televisi di dalam kompleks Pondok Pesantren Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta, yang ditayangkan secara streaming melalui

channel Youtube Binbaz TV. Bergerak di bidang dakwah dan pendidikan Televisi satelit yang dipancarkan satelit Telkom ini semakin berjaya di udara. Kolaborasi antara mengajar di dunia pendidikan dan siaran di televisi dakwah menambah khasanah keilmuan yang semoga bisa bermanfaat untuk kemaslahatan umat, bangsa dan negara.

BIOGRAFI PENULIS

Dr. Gusmirawati, S.Pd.I., M.A., lahir di Bayur Tanggal 17 Agustus 1987. Jenjang pendidikan dasar di SD 43 Bt. Maransi pada tahun (1994-2000) dan di PPMTI Bayur Maninjau pada tahun (2000-2006). Kemudian melanjutkan kuliah di IAIN Imam Bonjol Padang tahun (2006-2011) mengambil program studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Setelah wisuda bulan April langsung mengikuti tes untuk melanjutkan studi ke program Pascasarjana IAIN Imam Bonjol Padang pada tahun (2011-2013)

Pada tahun 2017 diberi kesempatan untuk melanjutkan ke program Doktor Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang. Sekarang masih aktif menjadi Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Imam Bonjol Padang Panjang dan aktif sebagai tim IT pada jurnal Al-Ta'lim Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang, dan masih aktif dalam kegiatan pelatihan, seminar/workshop baik nasional maupun internasional. Penulis juga ada menulis beberapa artikel dan prosiding di antaranya Women's subordination in politics in Wes Sumatera pada jurnal Journalism and Mass Communtication New York tahun 2017 yang di publikasikan

David Publising Company, dan Dampak faktor sosial budaya dan mentalitas dengan integrasi sosial Minangkabau pada jurnal Sains Insanu USIM Malaysia tahun 2017. Penulis juga mengikuti Conference di University Waestern Australia di Perth Australia tahun 2017.

Media Pembelajaran

Buku ini ditulis oleh beberapa penulis dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Tiga tulisan awal ditulis oleh Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd. dengan judul Konsep Media Pembelajaran dan tulisan Desty Endrawati Subroto, M.Pd. dengan judul Nilai Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran dan tulisan Fadhilah Syam Nasution, M.Pd. dengan judul Perkembangan Dan Klasifikasi Media Pembelajaran. Tiga tulisan setelah itu ditulis oleh Widi Astuti, S.Pd.I., M.Pd.I. dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran, tulisan Dr. Ir. Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM, dengan judul Penggunaan Media Grafis Dalam Pembelajaran, dan tulisan Fahmi Cholid, S.Stat. dengan judul Penggunaan Media Visual Komik Dan Kartun Dalam Pembelajaran. Buku ini diakhiri oleh empat tulisan berikutnya diantaranya tulisan Devi Syukri dan Hafidz dengan judul Penggunaan Media Audio Dalam Pembelajaran, tulisan Dr. Juliwis Kardi S.PdI M.A dengan judul Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran, tulisan Razak H Umar dengan judul Memanfaatkan Media Lingkungan dalam Pembelajaran Menyelami Pengalaman Belajar yang Menarik, Bermakna dan Berkelanjutan, dan tulisan Dr. Gusmirawati, S.Pd.I., M.A Perencanaan Proses, Sumber Bahan Dan Media Pembelajaran.



CV. AFASA PUSTAKA
Sumatera Barat-Indonesia

ISBN 978-623-09-6971-3



9

786230

969713