MEDIA PEMBELAJARAN

SENI BUDAYA

MILIK PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG
DITERIMA TGL : 06-05-2014
SUMBER/HARGA : Hd
KOLEKSI : Lel
NO. INVENTARIS : 820/Hd/2014
KLASIFIKASI :

PPG

Dr. Ramalis Hakim, M. Pd.
Drs. Abd. Hafiz, M. Pd.
Yofita Sandra, S. Pd., M. Pd.
Drs. Syafril R., M. Sn.
Drs. Mediagus
Drs. M. Nasrul Kamal, M. Sn.

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013

MILIK
UNIV. NEGERI PADANG

PENDAHULUAN

Pada modul media pembelajaran seni budaya ini berusaha mengkaji dan memberikan pemahaman kepada Anda mengenai media pembelajaran sebagai bagian tek terpisahkan (integral) dalam keseluruhan proses pembelajaran yang Anda lakukan. Secara lebih khusus lagi, setelah mengkaji modul ini diharapkan Anda dapat memperoleh kemampuan-kemampuan: (1) menjelaskan pengertian, fungsi, tujuan media pembelajaran; (2) Memilih dan menggunakan media pembelajaran; (3) Pemanfaatan lingkungan di dalam dan di luar sekolah sebagai sumber belajar, (4) Media Visual, (5) Aplikasi Mutimedia sebagai bagian dari teknologi informasi dalam pelaksanaan pembelajaran, dan (6) Evaluasi media pembelajaran.

Kemampuan-kemampuan tersebut sangatlah penting dikuasai oleh semua guru, terutama sekali bagi guru bidang studi seni budaya, di mana menurut banyak teori menjelaskan bahwa penyampaian pemebelajaran secara verbal banyak kelemahannya, selain tidak menarik bagi siswa, juga mengakibatkan kebosan dalam belajar bagi siswa, dengan demikian setiap guru yang mengajar sangat dianjurkan memanfaatkan media pembelajaran untuk proses pembelajarannya. Dengan menggunakan media daiam kegiatan pembelajaran banyak keuntungan yang dapat diperoleh di antaranya para siswa akan lebih tertarik, merasa senang, termotivasi dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang sangat kuat dala diri siswa.

Untuk membantu Anda mendapatkan pengetahuan-pengetahuan di atas, dalam modul ini akan disajikan pembahasan dan iatihan-latihan berupa tes formatif maupun tugas yang harus Anda kerjakan. Pokok-pokok materi yang disajikan dalam modul ini

Setiap bagian yang terdapat pada modul ini dapat Anda pelajari dalam waktu 4 jam. Dalam mempelajari setiap kegiatan pembelajaran jangan Anda lewatkan latihan/tugas yang telah disediakan. Dengan mengerjakan latihan/tugas tersebut Anda akan mengetahui seberapa jauh Anda telah menguasai kegiatan belajar tersebut.

Mudah-mudahan modul ini bermanfaat bagi kemajuan belajar dan pelaksanaan tugas Anda di tempat bekerja atau mengajar nanti.

Hari depan Anda ada di tangan Anda sendiri.
Untuk itu belajarlah dengan sungguh-sungguh.
Semoga Anda sukses

PETUNJUK BELAJAR

Petunjuk Umum

Demi efisiensi dan efektifitas studi anda, ikutilah dengan cermat *Petunjuk Khusus* berikut ini serta berbagai petunjuk tertentu yang terdapat dalam setiap penggalan. Kemudian, jangan lupa memberikan tanda cek (v) pada Diskripsi Kegiatan setiap kali anda selesai melakukan satu tahap kegiatan tertentu, agar tidak terjadi pengulangan/pengabaian suatu kegiatan tertentu.

Petunjuk Khusus

1. Modul Media pembelajaran ini terdiri dari 6 bagian.
2. Tiap penggalan terdiri dari:

2.1. Tujuan Khusus Pembelajaran
2.2. Pokok-Pokok Materi Pembelajaran
2.3. Uraian Materi Pembelajaran
2.4. Rangkuman
2.5. Tes Mandiri
2.6. Kunci Jawaban
2.7. Balikan
2.5. Kepustakaan
2.6. Bahan pengayaan (tidak selalu ada pada setiap penggalan)

3. Untuk setiap kegiatan belajar bacalah tujuan dan uraian materi pembelajaran dengan cermat sampai Anda mengertia dan memahaminya, setelah itu jawablah soal-soal latihan dan kerjakanlah tugas-tugas sesuai instruksi yang disampaikan.

Prasyarat (tidak ada)

Bahan dan Alat (tidak ada)

DAFTAR ISI

Halaman

PENDAHULUAN iii
PETUNUJUK BELAJAR iv
DESKRIPSI KEGIATAN v
BAGIAN 1 PENGERTIAN, FUNGSI DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN
A. Tujuan Khusus Pembelajaran .....
B. Pokok-Pokok Materi Pembelajaran 1
C. Uraian Materi Pembelajaran 1
1. Pengertian Media Pembelajaran 1
2. Fungsi Media Pembelajaran 13
3. Manfaat Media Pembelajaran 24
D. Rangkuman 25
E. Tes Mandiri 27
F. Kunci Jawaban 27
G. Balikan 28
H. Dartar Bacaan 30

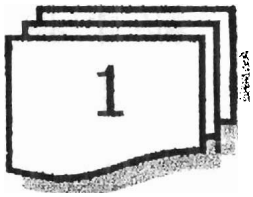
BAGIAN 2 KLASIFIKASI DAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN 33
A. Tujuan Khusus Pembelajaran 33
B. Pokok-Pokok Materi Pelajaran 33
C. Uraian Materi Pembelajaran 33
1. Klasifikasi Media Pembelajaran 34
2. Penggunaan Media Pembelajaran 48
D. Rangkuman 55
E. Tes Mandiri 56
F. Kunci Jawaban 56
G. Balikan 57
H. Kepustakaan 58

BAGIAN 3 PEMANFAATAN LINGKUNGAN DI DALAM DAN DI LUAR SEKOLAH SEBAGAI SUMBER BELAJAR 61
A. Tujuan Khusus Pembelajaran 61
B. Pokok-Pokok Materi Pelajaran 61
C. Uraian Materi Pembelajaran 61
1. Konsep Lingkungan Sebagai Sumber Belajar 61
2. Teknik Memanfaatkan Lingkungan sebagai Sumber Belajar .. 65
D. Rangkuman 68
E. Tes Mandiri 69
F. Kunci Jawaban 69
G. Balikan 79
H. Kepustakaan 74

BAGIAN 4 MEDIA VISUAL 77
A. Tujuan Khusus Pembelajaran 77
B. Pokok-Pokok Materi Pelajaran 77
C. Uraian Materi Pembelajaran 77
1. Pengertian Media Visual 77
2. Perencanaan Media Visual dalam Pembelajaran 80
3. Jenis-Jenis Media Visual 82
4. Panduan Rancangan Visual 95
5, Unsur-Unsur Teks 102
D. Rangkuman 104
E. Tes Mandiri 106
F. Kunci Jawaban 106
G. Balikan 111
H. Kepustakaan 112

BAGIAN 5 APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI BAGIAN DARI TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 114
A. Tujuan Khusus Pembelajaran 114
B. Pokok-Pokok Materi Pelajaran 114
C. Uraian Materi Pembelajaran 114
1. Pengertian Multimedia 115
2. Pengelompokan Multimedia 117
3. Pemanfaatan Multimedia 118
4. Tahapan Perkembangan Multimedia 121
D. Rangkuman 127
E. Tes Mandiri 128
F. Kunci Jawaban 129
G. Balikan 131
H. Kepustakaan 133

BAGIAN 6 EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN 135
A. Tujuan Khusus Pembelajaran 135
B. Pokok-Pokok Materi Pelajaran 135
C. Uraian Materi Pembelajaran 135
1. Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran 136
2. Jenis Evaluasi Media Pembelajaran 142
D. Rangkuman 145
E. Tes Mandiri 146
F. Kunci Jawaban 146
G. Balikan 146
H. Kepustakaan 148



PENGERTIAN, FUNGSI DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

A. TUJUAN KHUSUS PEMBELAHAN

Setelah anda mempelajari materi pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini diharapkan dapat:

1. mendeskripsikan pengertian media pembelajaran
2. menjelaskan fungsi media pembelajaran.
3. menjelaskan manfaat media pembelajaran.

B. POKOK-POKOK MATERI PEMBELAJARAN

Pada kegiatan belajar 1 ini akan dibahas pokok-pokok meteri pembelajaran sebagai berikut:

1. Pengertian media pembelajaran
2. Fungsi media pembelajaran .
3. Manfaat Media Pembelajaran

C. URAIAN MATERI PEMBELAJARAN

Bacalah dengan seksama bahan bacaan yang berjudul "Pengertian, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran" yang disajikan berikut ini

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, kita sering mendengar kata media pendidikan dan media pembelajaran. Para guru saat menyajikan bahan pelajaran di depan kelas sering menggunakan media

pembelajaran. Penggunaan media oleh guru seperti itu bertujuan agar informasi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa-siswanya, sehingga terjadi perubahan-perubahan perilaku seperti pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Dari kalimat-kalimat singkat di atas, diharapkan Anda dapat menangkap sekelumit makna dari media pembelajaran yang akan kita kaji lebih dalam berikut ini. Secara berturut-turut akan dipaparkan pengertian media maupun media pembelajaran yang bersumber dari pendapat para ahli sebagai berikut:

Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang secara harfiah berarti 'tengah', "perantara (*between*)" atau "pengantar". Makna umumnya adalah "apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi" (Trastati & Irawan, 2001). Dalam bahasa Arab (الوسائل), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 1997).

Gerlach &, Ely (1971) mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pebelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, pengajar, bahan ajar, dan lingkungan belajar merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fhotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

AECT *(Association of Education and Communication Technology, 1977)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyam-

paikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator.

Menurut **Fleming** (1987) media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamalkannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses pembelajaran dan isi pembelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan para mediasi, mulai dari pengajar sampai kepada peralatan yang paling canggih, dapat disebut media. Singkatnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Heinich, dkk.(1996) 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 pembelajaran atau mengandung maksud- maksud pembelajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Martin dan Briggs (dalam Degeng, 1989) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pebelajar. Hal ini bisa berapa perangkat keras, seperti komputer, televisi, projektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat-perangkat keras itu. Dengan menggunakan batasan Martin dan Briggs, pengajar juga termasuk media pembelajaran sehingga merupakan bagian dari kajian strategi penyampaian.

Gagne (1987) menggunakan istilah media instruksional untuk menunjukkan berbagai macam komponen lingkungan, belajar yang dapat menimbulkan perangsang untuk pebelajar. Dengan kata lain, yang menyebabkan terjadinya komunikasi dengan pebelajar. Termasuk dalam pengertian ini pengajar, objek (benda), berbagai macam alat mulai dari buku sampai pada televisi, yang secara umum mempunyai fungsi memberikan input kepada pebelajar.

Hamidjojo (dalam Latuheru 1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu. sampai kepada penerima yang dituju.

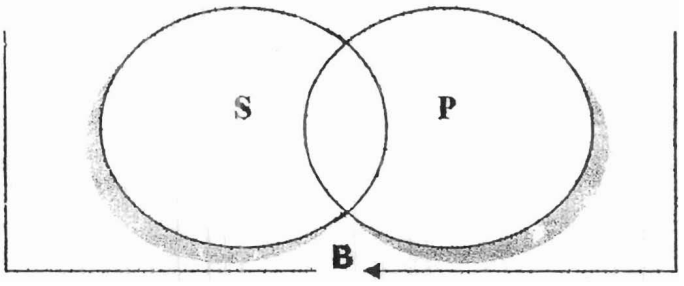
Hamalik (1994) mengemukakan, bahwa yang dimaksud dengan. media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan pebelajar dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan pebelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dengan memperhatikan beberapa pengertian media pembelajaran yang telah dirumuskan oleh para ahli di atas, dapat ditarik keberapa kesimpulan: (1) media pembelajaran merupakan wahana informasi yang oleh sumber pesan (*Comunicator*) dalam hal ini guru ingin di sampaikan kepada penerima pesan (*Comunican*) dalam hal ini siswa; (2) pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah pesan (*Message*) pembelajaran; (3)

tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada diri siswa. Alur ketiga hal di atas dapat digambarkan sebagai berikut:

Proses belajar mengajar dengan menggunakan media dapat terjadi bila ada komunikasi antara sumber/penyalur pesan dengan penerima pesan lewat media tersebut. Komunikasi lewat media tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar di atas menjelaskan bahwa pesan yang di sampaikan lewat media (M) oleh sumber/penyalur pesan (S) akan dapat dikomunikasikan kepada penerima pesan (P). Komunikasi akan terjadi apabila ada reaksi atau balikan (B). Daerah pengalaman (*area of experience*) berada pada ruang dimana media berperan.

Agar interaksi pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien perlu digunakan media yang tepat. Ketepatan yang dimaksud tergantung pada tujuan pembelajaran, pesan (isi) pembelajaran, dan karakteristik pebelajar yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pada bagian ini akan dikaji lebih dalam mengapa butir-butir ini yang dijadikan kriteria dalam menetapkan ketepatan penggunaan suatu media pembelajaran. Dalam

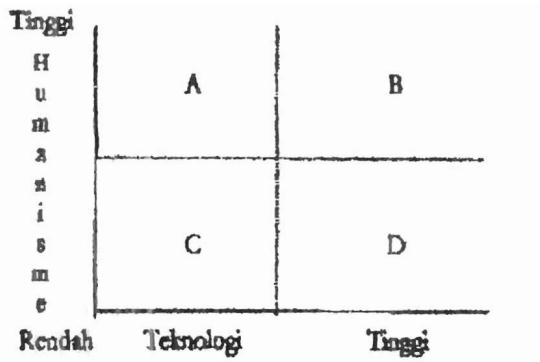
konteks ini, kita akan menggunakan empat sudut tinjauan, yaitu tinjauan filosofis, psikologis, teknologis, dan empirik. Dengan menggunakan tinjauan filosofis akan dapat ditentukan landasan filosofis penggunaan suatu media dalam pembelajaran, demikian pula dengan tinjauan psikologis, teknologis dan empirik.

Ada beberapa landasan teoretik media pembelajaran, antara lain: landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empirik.

a. Landasan Filosofis

Meliputi pendekatan humanistis dan teknologi. Pendekatan humanis masih tetap diperlukan meskipun ada teknologi berupa penggunaan media pembelajaran, alasannya karena dengan adanya berbagai media pembelajaran pengajar dapat memiliki banyak pilihan untuk menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik pribadinya, sehingga dia dapat dihargai harkat kemanusiaannya.

Menurut **Heinich** (1996), 'teknologi dan humanisme bukan dua hal yang harus dipertentangkan tetapi keduanya merupakan variabel dalam proses pembelajaran, dan keduanya dapat berskala tinggi atau rendah. Antara teknologi dan humanisme, keduanya dapat muncul bersamaan. Ada empat macam kombinasi antara teknologi dan humanisme, yang ditunjukkan dengan bagan berikut ini:



Bagan 5.1: Kombinasi antara teknologi dan humanisme

Keterangan:

A. Proses pembelajaran yang tanpa atau sangat kecil terjadinya interaksi antara pengajar dan pebelajar dan juga sangat terbatas penggunaan media.

B. Pembelajaran dengan menggunakan media, seperti modul yang dipersiapkan untuk belajar mandiri.

C. Pembelajaran sama dengan B, tetapi pebelajar diberi kesempatan untuk menentukan topik yang akan dipelajari berdasarkan minatnya dengan cara konsultasi dengan pengajar.

D. Pembelajaran dengan cara pemberian tugas kelompok untuk membaca bahan ajar, kemudian diadakan konsultasi dan diskusi.

b. Landasan Psikologis

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan unik. Proses ini melibatkan unsur fisik dan psikis. Setiap individu memiliki karaktenstik tersendiri untuk melaksanakan aksi belajar. Perlaku belajar yang nampak adalah unik. Artinya, perilaku itu hanya terjadi pada orang itu dan tidak pada orang lain. Setiap orang memunculkan perilaku belajar yang berbeda.

Keunikan perilaku belajar ini disebabkan oleh adanya perbedaan karakteristik yang menentukan perilaku belajar, seperti:

gaya belajar (visual vs auditif), gaya kognitif *(field independent vs field independent),* bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual, dan lainnya yang bisa diacukan pada karakteristik individual pebelajar.

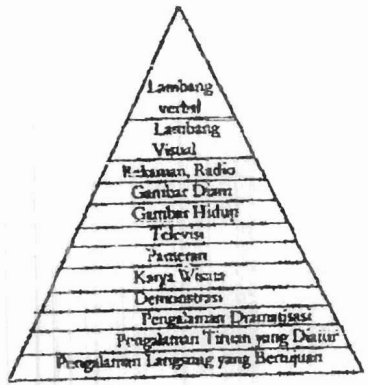
Perilaku belajar pebelajar yang kompleks dan unik menuntut layanan dan perlakuan pembelajaran yang kompleks dan unik pula untuk setiap pebelajar. Komponen pembelajaran yang bertanggung jawab untuk menangani masalah ini adalah strategi penyampaian pembelajaran. Lebih khusus lagi, media pembelajaran. haruslah dipilih sesuai dengan karakteristik individual pebelajar dan memberikan layanan pada setiap pebelajar sesuai dengan karakteristik belajarnya. Umpamanya, pebelajar yang memiliki gaya belajar visual hendaknya mendapatkan rangsangan belajar visual, seperti halnya pebelajar yang memiliki gaya auditif, mendapatkan rangsangan belajar auditif

Perubahan perilaku sebagai akibat dari belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap aspek menuntut penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Artinya, belajar aspek kognitif memerlukan media yang berbeda dibandingkan pebelajar yang belajar aspek lainnya. Atas dasar ini, diperlukan strategi penyampaian yang menggunakan multi-media untuk memenuhi tuntutan belajar aspek yang berbeda-beda.

Dari hasil kajian psikologi dikemukakan bahwa pebelajar akan lebih mudah mempelajari hal-hal yang kongkrit dari pada abstrak. **Bruner** (dalam Ibrahim, 1981/1982) mengemukakan bahwa proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan pengalaman langsung *(anactive)* ke belalar dengan gambar atau film (*iconic representation of experience),*

kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata (*symbolic representation).* Hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.

Edgar Dale (dalam Ibrahim, 1981/1982) membuat jenjang kongkret abstrak dengan dimulai dari yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju ke pebelajar sebagai pengamat kejadian nyata yang disajikan dengan media, dan terakhir pebelajar sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol sebagaimana pada *cone of experience* (Kerucut Pengalaman):



Bagan 5.2: Gambar Kerucut Pengalaman Edgar Dale (adaptasi dari Ibrahim 1981/1982).

c. Landasan Teknologi

Sasaran akhir dan teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar pebelajar. Untuk mencapai sasaran akhir ini, teknolog-teknolog & bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan pebelajar sesuai dengan karakteristiknya.

Dalam upaya itu, teknolog bekerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori-teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian ilmiah, dilanjutkan dengan pengembangan desain, produksi, evaluasi dan memilih media

yang telah diproduksi, pembuatan katalog untuk layanan penggunaannya, mengembangkan prosedur penggunaannya, dan akhirnya menggunakannya baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas lagi (*diseminasi*).

Semua kegiatan ini dilakukan oleh para teknolog dengan berpijak pada prinsip bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh pebelajar yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran itu. Dengan demikian, proses belajar setiap pebelajar akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.

Penggunaan media pembelajaran, seperti foto, slide, film, vidio, komputer dan lain-lain adalah untuk mengefektifan. Proses pembelajaran. Bidang teknologi pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk mengatasi masalah dan organisasi mencari cara pemecahan, melaksanakan mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dengan kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

d. Landasan Empiris

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar pebelajar dalam menentukan hasil belajar pebelajar. Artinya, pebelajar akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Pebelajar yang memiliki gaya belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media

visual, seperti film, video, gambar, atau diagram; sedangkan pebelajar yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman, radio, atau ceramah pengajar.

Penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan karakteristik pebelajar, karena ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik belajar pebelajar dalam menentukan hasil belajarnya. Hal ini disebabkan dalam kegiatan pembelajaran terdapat perbedaan individu, sehingga Pengajar tidak menggunakan media sesuai dengan kesukaan tetapi atas dasar karakteristik pengajar dan karakteristik media itu sendiri.

Atas dasar ini, prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual pebelajar, menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan Pengajar, tetap, dilandaskan pada kecocokan media belajar, di samping kriteria yang telah disebutkan.

Berdasarkan konsep-konsep diatas, dapat kita pahami bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dan merupakan bagaian yang tidak terpisahkan (integral) dalam proses pembelajaran dan sangat berpengaruh terhadap perubahan perilaku siswa. Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan lebih berhasil bila siswa turut aktif dalam pembelajaran. Hal ini berarti bahwa pusat pembelajaran bukanlah guru melainkan siswa. Oleh karena itu penggunaan berbagai media sangat diperlukan sebagai fasiltas belajar.

Temuan penelitian lainnya mengungkapkan keandalan media pembelajaran, di antaranya yang dilakukan oleh British Audio-Visual Association bahwa rata-rata jumlah informasi yang

diperoleh seseorang melalui indera menunjukkan komposisi sebagai berikut:

75% melalui indera penglihatan (visual)

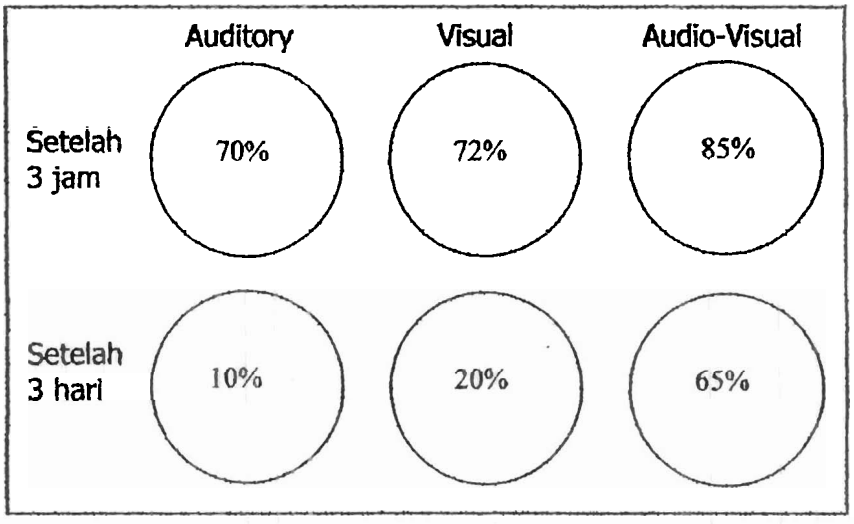
13% melalui indera pendengaran (auditori)

6% melalui indera sentuhan dan perabaan

6% melalui indera penciuman dan lidah

Dari hasil temuan penelitian ini dapat diketahui bahwa pengetahuan seseorang paling banyak diperoleh secara visual atau melalui indera penglihatan, padahal umumnya kita masih menganut pembelajaran tradisional, artinya sebagaian besar bahan ajar disampaikan secara verbal dengan mengandalkan indera pendengaran. Kondisi seperti ini tentu saja kurang menguntungkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Temuan penelitian lainnya menunjukkan bahwa pengetahuan yang dapat diingat seseorang antara lain bergantung dengan indera apa seseorang memperoleh pengetahuannya. Berikut ini dapat digambarkan hubungan antara jumlah pengetahuan yang dapat diingat dengan jenis rangsangan terhadap inderanya.



Penelitian ini melakukan tiga macam cara penyampaian informasi, yaitu secara auditori, secara visual, dan secara audio-visual. Kemudian masing-masing kelompok yang menerima informasi secara berbeda itu di tes daya ingatnya, yaitu berapa banyak informasi yang masih diingat setelah 3 jam dan setelah 3 hari. Gambar di atas menunjukkan bahwa informasi atau pengetahuan yang diterima melalui audotori (indera pendengaran) saja yang paling sedikit tertinggal atau mengendap dalam ingatan seseorang, sehingga bila hal itu dikaitkan dengan proses pembelajaran. Dalam hal ini di sarankan untuk penyampaian bahan ajar sebnaiknya melalui indera pendengaran dan penglihatan sekaligus.

TUGAS:

Setelah Anda membaca materi tentang pengertian media pembelajaran di atas, jawablah pertanyaan berikut ini:

- Jelaskanlah pengertian media pembelajaran yang ditinjau dari berbagai sudud pandang para ahli dengan menggunakan bahsa sendiri.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Ditinjau dari proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pengajar) ke penerima (pebelajar). Sedangkan dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara pengajar dengan lingkungannya, maka fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Kelebihan kemampuan media tersebut adalah kemampuan fiksatif kemampuan manipulatif dan kemampuan distributif.

Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pebelajar. Pada proses penyampaian pesan ini seringkali terjadi gangguan yang mengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh pebelajar seperti apa yang dimaksudkan oleh pengajar. Gangguan-gangguan komunikasi antara pengajar dan pebelajar ini kemungkinan disebabkan oleh beberapa hal berikut ini: (1) Verbalisme, (2) Salah tafsir, (3) Perhatian ganda, (4) Pembentukan persepsi tak bermakna, (5) Kondisi lingkungan yang tak menunjang.

a. **Verbalisme,** terjadi apabila seseorang hanya tahu kata yang mewakili suatu objek, tetapi tidak mengetahui objeknya. Atau, seseorang tahu nama konsep, tetapi tidak tahu substansi konsepnya. Verbalisme bisa terjadi kalau dalam proses intetaksi pembelajaran hanya melibatkan media verbal sehingga pebelajar cenderung hanya meniru apa yang dikatakan pengajar tanpa memahami maknanya. Keadaan seperti ini berpotensi untuk mengganggu mteraksi pembelajaran karena apa yang dimaksudkan oleh pengajar bisa ditafsirkan lain oleh pebelajar.

b. **Salah tafsir,** jelas sekali dapat mengganggu proses penyampaian pesan-pesan pembelajaran. Hal ini bisa terjadi kalau istilah yang dimunculkan dalam proses penyampaian pesan itu tidak dipahami sama oleh penyampai pesan dan penerima pesan.

c. **Perhatian yang tidak terpusat atau ganda,** sering dapat diacukan sebagai sebab terganggunya proses komunikasi. Gangguan perhatian muncul karena prosedur penyampaian pesan yang membosankan, atau karena perhatian pebelajar

yang lebih tertarik pada hal-hal yang lain di luar pesan yang sedang disampaikan.

d. Gangguan proses komunikasi, juga dapat terjadi. karena terbentuknya persepsi yang keliru tentang suatu objek, peristiwa, atau gelala. Gangguan ini biasanya disebabkan oleh kurangnya variasi media yang dilibatkan dalam proses komunikasi itu.

Di samping empat butir penyebab gangguan proses komunikasi masih ada butir lain yang juga berpotensi secara langsung dalam menentukan tingkat gangguan yang bisa dihasilkannya, yaitu kondisi lingkungan tempat komunikasi itu berlangsung Tata ruang, tata suara, tata fasilitas amat menentukan kualitas penyampaian pesan, dan semua butir ini sangat terkait dengan media apa yang dilibatkan dalam penyampaian pesan.

Kunci pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan gangguan proses penyampaian pesan pembelajaran ini terletak pada media yang dipakai dalam pfoses itu. Pemilihan media yang tepat, sesuai dengan keistimewaan yang dimilikinya, akan dapat memperkecil gangguan-gangguan ini. Secara umum, media-media tertentu memiliki keistimewaan seperti berikut ini:

a Kemampuan fiksatif, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan kemudian menamp kembah suatu objek atau kejadiam Dengan kemampuan ini berarti suatu objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, difimkan, atau direkam kemudian dapat disimpan lama dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan lagi dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

b Kemampuan manipulatif. Artinya dengan kemampuan ini media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan

berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan. Maksudnya penampilan suatu objek atau kejadian dapat diubah-ubah ukurannya, kecepatanya serta dapat diulang-ulang penampilannya.

c **Kemampuan distributif.** Artinya dengan kemampuan ini, dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat banyak. Misalnya, dengan penggunaan media TV atau radio.

Dilihat dari keistimewan-keistimewaan yang dimilikinya, media mempunyai fungsi yang jelas untuk menghindari atau memperkecil gangguan komunikasi penyampaian pesan pembelajaran. Secara garis besar, fungsi media adalah untuk: menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat/motivasi, menarik perhatian pebelajar, mengatasi keterbatasan (ruang, waktu dan ukuran), mengaktifkan pebelajar dalam kegiatan belajar, dan mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Secara lebih terinci, fungsi media dalam proses pembelajaran dapat dikemukakan berikut ini:

1. Media memungkinkan pebelajar menyaksikan benda atau peristiwa yang ada dan terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film dan sebagainya pebelajar dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang peristiwa/ benda bersejarah.
2. Media memungkinkan pebelajar mengamati benda atau penstiwa yang sukar dikunjungi, baik karena tempatnya jauh atau karena berbahaya atau terlarang. Misalnya, film tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.

820/hd/2019-m.1 (1)

3. Media memungkinkan pebelajar untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukuranya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya, dengan perantaraan maket pebelajar dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan komplek pembangkit listrik, dengan slide atau film pebelajar dapat memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
4. Media memungkinkan pebelajar mendengar suara yang sukar ditangkap telinga secara langsung. Misalnya, rekaman denyut jantung dan sebagainya.
5. Media memungkinkan pebelajar mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau rekaman, pebelajar dapat berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
6. Media memungkinkan pebelajar mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau yang berbahaya didekati. Dengan film, slide, video cassette, pebelajar dapat mengamati pelangi, gunung meletus, perang, dan sebagainya.
7. Media memungkinkan pebelajar dapat mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. Dengan menggunakan model atau benda tiruan pebelajar dapat mempeoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh, jantung, paru-paru, dan sebagainya.
8. Media memungkinkan pebelajar dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, foto atau model pebelajar dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat, ukuran, ataupun bentuknya.

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

9. Media dapat memperlihatkan secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan media film proses perkembangan katak dari telur menjadi katak, hanya ditunjukkan dalam beberapa menit. Demikian pula, bunga dari kuncup sampai mekar, dapat ditunjukkan film dalam beberapa detik saja.
10. Media dapat memperlihatkan secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung amat cepat Media film dapat memperlihatkan gerakan lompat tinggi, salto, dan sebagainya secara lambat, bahkan dapat juga dihentikan, jika diperlukan untuk diamati secara teliti.
11. Media memudahkan pebelajar mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung Dengan film dapat dengan mudah diamati jalannya mesin motor empat tak, dan sebagainya.
12. Media memungkinkanuntuk menunjukkan bagian-bagian yang tersembunyi dairi suatu benda atau alat. Dengan diagram, gambar, bagan, dapat ditunjukkan bagian-bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
13. Media dapat menyajikan ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama. MisaInya,. setelah pebelajar mengamati proses penggilingan tebu pada suatu pabrik gula, kemudian diberi kesempatan untuk melihat film yang menyajikan secara ringkas proses penggilingan tebu. Dengan demikian, maka gambaran yang diperoleh pebelajar tentang proses penggilingan tebu akan Lebih mantap dan jelas.
14. Media memungkinkan dapat menjangkau sasaran yang besar jumlahnya. Dengan CCTV radio pendidikan, ratusan

pebelajar dapat mengikuti kuliah yang disajikan oleh seorang dosen dalam waktu yang sama.

15. Media memungkinkan pebelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing Dengan modul atau pembelajaran berprograma, pebelajar dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing.

Sebagai bahan pengayaan Anda tentang fungsi media pembelajaran dapat Anda baca beberapa pendapat para ahli sebagai berikut:

Derek Rowntree (Latuheru, 1988), mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah membangkitkan motivasi belajar pebelajar dan pengajar, pengajar dapat mengulangi apa yang dipelajari, dapat merangsang pengajar untuk belajar dengan penuh semangat, dapat lebih mengefektifkan adanya respon dari pengajar, dapat diharapkan adanya feedback dengan segera.

Sujana dan **Rivai** (1991) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar pebelajar dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Ada dua alasan yang dikemukakan untuk memperkuat pernyataan tersebut yaitu:

1. Berkenaan dengan proses pembelajaran, antara lain:
   - Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pebelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi pebelajar.
   - Bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh para pebelajar, dan memungkinkan pebelajar menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata pengajar, sehingga pebelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga, apalagi bila pengajar mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- Pebelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pengajar, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

2. Berkenaan dengan taraf berfikir pebelajar, bahwa manusia mengikuti taraf perkembangan, dimulai dari berfikir konkret menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahap berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkret kan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Arief Sadiman, dkk (1986), juga mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pebelajar. Pengalaman tiap pebelajar berbeda-beda. Jika pebelajar tak mungkin dibawa ke objek yang dipelajari maka objeklah yang dibawa ke pebelajar,
2. Dapat melampaui batasan ruang kelas,
3. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara pebelajar dengan lingkungannya,
4. Menghasilkan keseragaman pengamatan,
5. Dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realitas,
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru, motivasi dan merangsang anak untuk belajar, dan

7. Memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dan yang konkret ke yang abstrak.

Hamalik (1994), dengan ungkapan lain mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat pebelajar, media pembelajaran juga dapat membantu pebelajar meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan. informasi.

Ibrahim (dalam Arsyad 1997), menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi pebelajar dan memperbaharui semangat mereka membantu memantapkan pengetahuan pada benak para pebelajar serta menghidupkan pelajaran.

Levie & Lents (dalam Arsyad 1997), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

1. **Fungsi atensi,** media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian pebelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks bahan ajar.

2. **Fungsi afektif,** media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pebelajar bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap pebelajar, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. **Fungsi kognitif,** media visual terlihat dari temuantemuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. **Fungsi kompensatoris,** media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu pebelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi pebelajar yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Ibrahim (1997), secara rinci mengemukakan fungsi media dalam proses pembelajaran, antara lain memungkinkan pebelajar menyaksikan benda yang ada atau penstiwa yang terjadi pada masa lampau dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain. Pebelajar dapat memperoleh gambaran nyata tentang benda/peristrwa bersejarah. Mengamati benda/ peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jarak jauh, berbahaya atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan. Keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.

1. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu kecil maupun terlalu besar.
2. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
3. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
4. Mengamati peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya didekati.
5. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/ sukar diawetkan.
6. Dengan mudah memperbandingkan sesuatu.
7. Dapat melihat secara cepat proses yang berlangsung secara lambat.
8. Dapat melihat secara lambat gerakan- gerakan yang berlangsung secara cepat.
9. Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung.
10. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
11. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang dan lama
12. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.
13. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Kemp & **Dayton** (dalam Arsyad 1997), berpendapat bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memo-

tivasi minat dan tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

TUGAS:

Setelah Anda membaca materi tentang fungsi media pembelajaran di atas, jawablah pertanyaan berikut ini:

- Jelaskanlah fungsi media pembelajaran yang ditinjau dari berbagai sudud pandang para ahli dengan menggunakan bahsa sendiri.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi pengajar dan pebelajar, dengan maksud membantu pebelajar secara optimal. Manfaat media dalam pembelajaran tersebut antara lain::

1. Bahan ajar akan lebih jelas maknanya dan tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk lisan atau tertulis semata), sehingga mudah dipahami oleh pebelajar, dan memungkinkan pebelajar menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
2. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pengajar, sehingga pebelajar tidak bosan.
3. Pebelajar lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pengajar, tetapi juga kegiatan lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
4. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pebelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
5. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti:

- objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film, atau model;
- objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar;
- gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed-photo-graphy* ;
- kejadian atau Peristiwa Yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan 14 lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
- objek yang terlalu kompleks (misalnya, mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
- konsep Yang terlalu luas (gunung, bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai gambar, dan lain-lain.

TUGAS:

Setelah Anda membaca materi tentang manfaat media pembelajaran di atas, jawablah pertanyaan berikut ini:

- Jelaskanlah manfaat media pembelajaran bagi siswa, guru maupun bagi proses pembelajaran itu sendiri.

D. RANGKUMAN

Dari uraian materi yang telah Anda pelajari dan pahami pada bagian 1 ini dapat disimpulkan:

1. Media atau medium adalah apa saja atau segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Di dalam proses komunikasi, media merupakan komponen keempat dari kegiatan pembelajaran.

2. Media pembelajaran pada hakekatnya merupakan penyalur pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan tujuan agar pesan yang disampiakan dapat dipahami dengan tepat dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Landasan filosofis memungkin pembelajar memiliki banyak pilihan dalam menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik sipengguna atau orang yang mendapat manfaat dari media pembelajaran tersebut.
4. Landasan psikologis mempertimbangkan aspek-aspek psikologis yang ada pada pebelajar dalam menerima manfaat dari penggunaan media pembelajaran, seperti perilakuk belajar seseorang, kebiasaan-kebiasaan seseorang dalam belajar, dan lain sebagainya.
5. Landasan teknologis memberikan konsep bahwa dengan menggunakan teknologi akan mampu mempermudah seseorang belajar, yang didahulu dengan pengujian teori tentang media pembelajaran yang dilanjutkan dengan pengembngan disain, produksi dan evaluasi.
6. Sedangkan landasan empirik memberikan keyakinan melalui hasil-hasil penelitian bahwa proses belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran akan meningkatkan kualitas dan hasil belajar.
7. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pengajar) ke penerima (pebelajar). Sedangkan dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara pengajar dengan lingkungannya, maka fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Kelebihan kemampuan media tersebut

adalah kemampuan fiksatif kemampuan manipulatif dan kemampuan distributif.

8. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi pengajar dan pebelajar, dengan maksud membantu pebelajar secara optimal.

E. TES MANDIRI

1. Jelaskan pengertian media secara umum
2. Jelaskan hakekat media pembelajaran dan unsur-unsur yang terkait didalamnya
3. Jelaskan empat landasan penggunaan media pembelajaran
4. Jelaskan fungsi media pembelajaran
5. Jelaskan manfaat media pembelajaran

TUGAS

Cocokkanlah jawaban Anda kunci jawaban yang tersedia pada halaman berikut. Hitunglanglah jumlah jawaban yang benar dan kemudian gunakan rumus yang terdapat pada halaman balikan. Untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi yang telah dipelajari.

F. KUNCI JAWABAN

1. Pengertian media secara umum adalah apa saja atau segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi.

2. Hakekat media pembelajaran merupakan penyalur pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa)
3. (1) Landasan filosofis: penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik sipengguna atau orang yang mendapat manfaat dari media pembelajaran tersebut. (2) Landasan psikologis: penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan aspek-aspek psikologis yang ada pada pebelajar dalam menerima manfaat dari penggunaan media pembelajaran. (3) Landasan teknologis: memberikan konsep bahwa dengan menggunakan teknologi akan mampu mempermudah seseorang belajar. (4) landasan empirik: memberikan keyakinan melalui hasil-hasil penelitian bahwa proses belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran akan meningkatkan kualitas dan hasil belajar.
4. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pengajar) ke penerima (pebelajar), maka fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.
5. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi pengajar dan pebelajar, dengan maksud membantu pebelajar secara optimal.

G. BALIKAN

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban yang terdapat pada bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahu tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar.

1. Cara Menghitung Nilai

Setiap jawaban yang benar diberi nilai 10. jawaban benar tetapi kurang lengkap berarti nilai dikurangi. Pengurangan nilai didasarkan pada ketidak lengkapan jawaban yang diberikan.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$$

2. Saran-saran yang harus Anda lakukan sesuai degan tingkat penguasaan yang Anda peroleh, sebagai berikut :

> 80: Baik sekali, Anda telah berhasil, pertahankan prestasi yang Anda capai. Lanjutkan modul yang berikutnya.

70–79: Baik, Anda telah berhasil, pertahankan prestasi yang Anda capai. Lanjutkan modul yang berikutnya.

60–69: Cukup Berhasil. Untuk lebih meningkatkan prestasi Anda, Anda masih perlu membaca modul ini dengan seksama. Perhatikan inti yang menjelaskan tujuan khusus pengajaran.

50–59: Anda kurang berhasil menguasai materi yang disajikan. Anda harus lebih giat lagi belajar. Baca kembali materi ini berulang, diskusikan dengan sesama teman dan bertanyalah kepada tutor pembina mata kuliah ini tentang hal-hal yang dirasakan sulit atau yang belum mengerti.

< 49: Anda belum berhasil. Pelajari kembali materi modul ini dengan sungguh-sungguh dari awal, di mulai dengan mencermati petunjuk belajar, tujuan khusus pembelajaran dan rangkuman. Kerjakan soal latihan kemudian cocokkan dengan kunci jawaban dan bacalah balikannya. Diskusikan dengan sesama teman dan

bertanyalah kepada tutor pembina mata kuliah ini tentang kesulitan.

H. DAFTAR BACAAN

AECT, 1977. *The definition of Educational Technology.* Washington, Published by AECT.

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Gafur. Abd. 1989. *Disain Instruksional* (Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Be,lajarar Mengajar). Solo: Tiga Serangkai

Degeng I Nyoman Sudana, 1990. *Pokok-pokok Pikiran Ke arah Pengembangan Fungsi Pusat Sumber Belajar* Makalah Seminar Pengembangan PSB IKIP Malang, tanggal 3 Februari 1990.

Degeng, I N S, 1990. *Disain Pembelajaran. Teori ke Terapan.* Proyek Penulisan Buku Teks FPS IKIP Malang.

Gagne, R.M. etal. 1987. *Instructional Technology Foundations.* Hillsdate: Lawrence Erlmaum Associates, Publishers.

Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J.D. 1996. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction.* New York: John Wiley & Sons.

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

Ibrahim. 1980/1981. *Media Instruksional.* Malang Sub Proyek PBP3 PT IKIP Malang.

Kemp dan Dayton. 1985. *Planning & Producing Instructional Media.* New York: Harper & Row Publishers.

Latuheru, J.D. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini,* Ujung Pandang- IKIP.

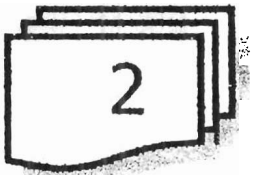
Schramm, W. 1977. *Big Media Little Media.* London: Sage Publicvations.

Sudjana, N. dan Rivai, A. 1990. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru.

Suhardjono, 2000. *Tujuh Makalah Perihal Penelitian dan Pembelajaran*. Malang.

Trastati, T. & Irawan, P. 2001. *Media Sederhana*. PAU-PPAI, UT. Dikti Diknas.

Setelah Anda menyelesaikan Kegiatan Belajar 1 ini, silakan lanjutkan mempelajari Kegiatan Belajar 2 berikut ini



KLASIFIKASI DAN PENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. TUJUAN KHUSUS PEMBELAHAN

Setelah anda mempelajari materi pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini diharapkan dapat:

a menjelaskan klasifikasi masing-masing media pembelajaran

b menjelaskan alasan-alasan penggunaan media pembelajaran.

B. POKOK-POKOK MATERI PEMBELAJARAN

Pada kegiatan belajar 2 ini akan dibahas pokok-pokok meteri pembelajaran sebagai berikut:

a. klasifikasi media pembelajaran

b. penggunaan media pembelajaran

C. URAIAN MATERI PEMBELAJARAN

Bacalah dengan seksama bahan bacaan yang berjudul "Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran" yang disajikan berikut in

Pada Kegiatan Belajar 1 telah dibahas mengenai pengertian, fungsi dan manfaat media pembelajaran. Mungkin Anda masih ingat bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah sangat besar. Oleh karena itu media pembelajaran dijadikan bagian yang tidak terpisahkan (*integral*) dengan keseluruhan komponen-komponen pembelajaran.

Pada Kegiatan Belajar 2 ini, Anda akan diperkenalkan berbagai macam media pembelajaran yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran

1. Klasifikasi Media Pembelajaran

Beberapa istilah yang terkait dengan perangkat media yaitu *"materials"* (bahan media) *"equipment"* (peralatan), *"hardware"* (perangkat keras), *"softwere"* (perangkat lunak). Keempat istilah itu mempunyai arti yang berbeda, tetapi semuanya adalah nama dari komponen media pembelajaran Biasanya penggunaan istilah materials dihubungkan dengan *equipment* dan istilah *hardware* dikaitkan dengan *software.*

Materials ialah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada audien dengan menggunakan alat tertentu atau wujud bendanya sendiri Sedangkan *equipment* ialah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan pesan yang disimpan *materials* kepada *audien*

Hardwere dan ***softwere*** adalah istilah yang pada mulanya digunakan oleh pengusaha komputer, namun kemudian diperluas penggunaannya untuk semua jenis media pembelajaran. *Software* adalah isi pesan yang disimpan pada materials.

Hardwere adalah peralatan yang dipakai untuk menyampaikan pesan yang disimpan pada materials untuk disampaikan kepada *audien.* Klasifikasi ' media pembelajaran tersebut adalah dari segi kompleksitas dan besar biaya Schram (1977), membedakan antara media rumit dan mahal (*big media*) dan media sederhana (*little media*), serta dari aspek

liputannya, yaitu: Liputan luas dan serentak, Liputan terbatas pada tempat/ruangan, dan Media untuk belajar mandiri.

Gagne (1987) mengelompokkan media menjadi tujuh kelompok tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing media-nya, yaitu: (1) benda untuk didemonstrasikan, (2) komunikasi lisan, (3) media cetak, (4) gambar diam, (5) gambar gerak, (6) film bersuara, dan (7) mesin belajar.

Gerlach & **Ely** (dalam Ibrahim, 1997) membagi media pembelajaran menjadi delapan kelompok berdasarkan ciri fisik-nya, yaitu: (1) benda sebenarnya (termasuk orang & kejadian dan benda tertentu), (2) presentasi verbal, (3) presentasi grafis, (4) gambar diam, (5) gambar gerak, (6) rekaman suara, (7) pengajaran terprogram, dan (8) simulasi (peniruan situasi)

Rudy Bretz (dalam Sadiman, 1996) mengklasifikasi tiga ciri utama dan media sebagai unsur yaitu visual, suara, dan gerak Visual sendiri dibedakan menjadi tiga bentuk yakni gambar, garis (*line grafich*) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yank dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Di samping itu juga membedakan antara media siar (*Telecomunication*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat delapan klasifikasi media yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gefak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (9) media cetak.

Briggs (dalam Sadiman, 1996), mengklasifikasi media pembelajaran menjadi tiga belas macam yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) objek, (2) model, (3) suara langsung, (4) rekaman audio, (5) media cetak, (6) pembelajaran terprogram, (7) papan tulis, (8) media trans-

paransi, (9) film, (10) film rangka, (11) film bingkai (12) televisi, dan (13) gambar.

Ibrahim (1997) mengklasifikasi media pembelajaran menjadi lima kelompok dengan didasarkan pada ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya, yaitu:

- media tanpa proyeksi dua dimensi (gambar, bagan, poster, grafik, peta datar dan sebagainya),
- media tanpa proyeksi tiga dimensi (benda sebenarnya, model, boneka dan sebagainya),

  media audio (radio dan audio tape recorder),
- media dengan proyeksi (OHP, film, film strip, slide, opaque).
- televisi dan video.

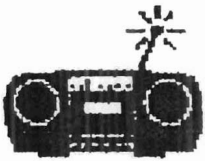
Secara garis besar, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi empat kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio visual, dan (4) media serba aneka. Berikut ini diuraikan jenis-jenis media pembelajaran tersebut:

a. Media Audio

Media audio adalah media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini memiliki karakteristik pemanipulasian pesan yang hanya dilakukan melalui bunyi atau suara. Ada beberapa jenis media audio, antara lain: radio, piringan audio, pitya audio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa dan. rekaman tulisan jauh.

1) Radio

Sebagai suatu medium, radio merupakan pesawat penerima, manakala stasiun pemancar "mengudara" memancarkan siarannya.



Gambar 5.4: Radio

Keunggulan

1. Harganya murah, praktis, dan dapat dipindahkan.
2. Menjangkau sasaran yang luas dan serempak,
3. Mengembangkan daya imajinasi pebelajar,
4. Merangsang partisipasi aktif pendengaran pebelajar
5. Memusatkan perhatian pebelajar kepada kata-kata yang digunakan pada bunyi dan artinya.
6. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan
7. Memberikan informasi dari sumber utamanya.

Di samping itu, radio juga dapat mengatasi kesulitan-kesulitan tertentu secara lebih baik, seperti memperdengarkan pengajar mengajar lebih baik, bahannya bermutu dan ilmiah, sasarannya aktual, suasananya lebih segar, dan menyajikan pengalaman dunia luar.

Keterbatasan

1. Sifat komunikasinya satu arah,
2. Siarannya tidak dapat dikontrol, dan
3. Isi pesan mudah dilupakan.

2) Tape Recorder

Tape recorder adalah salah satu media pembelajaran yang tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah

menggunakannya. Ada beberapa kelebihan, keunggulan dan keterbatasan tape recorder sebagai media pembelajaran.

Gambar 5.5: Tape Recorder

Keunggulan

1. Penggunaannya dapat berulang-ulang dan terkontroi.
2. Efektif untuk pembelajaran bahasa dan musik
3. Tidak terikat jadwal penyiaran.
4. Pita rekaman dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
5. Dapat digunakan untuk kebutuhan remediasi.
6. Praktis, mudah dibawa dan dipindah-pindahkan.

Keterbatasan

1. Komunikasi satu arah.
2. Daya jangkauannya terbatas.
3. Rekaman mudah dihapus.
4. Biaya penggandaan relatihhlebih mahal.

b. Media Visual

Media visual dapat digolongkan kepada dua bagian, yaitu media visual diam dan media visual gerak. Yang termasuk media visual diam adalah ilustrasi, foto, flash card, potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, overhead proyektor, mikro proyektor, grafik, bagan, diagram, poster, gambar kartun, peta dan globe Sedang-

kan yang termasuk media visual gerak adalah gambar-gambar proyektor bergerak seperti film biasa dan sebagainya.

Fungsi media visual dalam pembelajaran adalah untuk:

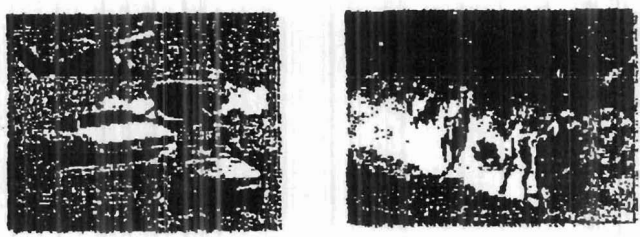
1. Mengembangkan kemampuan visual
2. Mengembangkan daya imajinasi anak
3. Membantu mengembangkan dan meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak, atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas, dan
4. Mengembangkan daya kreativitas pebelajar.

1) Media Gambar

Cukup banyak jenis-jenis gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Tiap-tiap jenis gambar tersebut memiliki beberapa kelebihan dan keterbatasan tertentu yang berbeda antara jenis gambar yang satu dengan jenis gambar yang lainnya.

Ada beberapa jenis gambar yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, yaitu: (a) stick figure, (b) sketsa, (c) gambar bentuk, (d) illustrasi, (c) foto, (poster, (g) flash card, (h) folder, (i) kartun, dan karikatur.

Foto



Gambar 5.6 Foto
Sumber: CD Saver Collection 99

Penggunaan foto sebagai media pembelajaran bersifat realitas dan akurat. Gambar yang tertera dalam sebuah foto merupakan rekaman dari objek yang sebenarnya. Oleh karena itu foto dapat memberikan informasi secara akurat dan meyakinkan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam media foto adalah: foto menggambarkan pokok objek saja, gambar foto jelas dan tajam, mampu menjelaskan bagian-bagian, komposisi gambar baik dan menarik dan objek gambar jelas.

Keunggulan

1. Mudah diperoleh, realistis, akurat, dan menarik pebelajar
2. Mengatasi ruang dan waktu, dan
3. ampu mengatasi kelemahan pancaindera.

Keterbatasan

1. Foto kecil (postcard) kurang efektif untuk digunakan di kelas yang jumlah siswanya cukup banyak
2. Kurangnya ketajaman gambar yang ada pada foto tersebut, maka objek sering kabur dan sulit diamati.

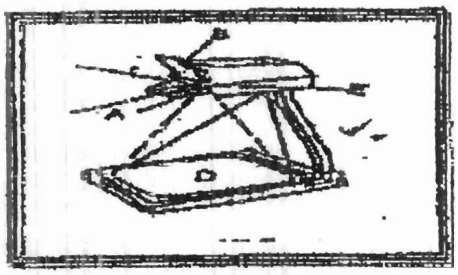
2) Media Proyeksi

Media proyeksi adalah jenis media pembelajaran yang mengandung pesan yang akan disampaikm kepada penerima pesan dengan cara memproyeksikan terlebih dahulu dengan memakai alat proyektor. Media ini bertujuan untuk memberikan informasi aktual, memberikan persepsi yang benar clan cepat terutama dalam pengembangan keterampilan, merangsang apresiasi terhadap sent, gejala alam, orang, dan sebagainya.

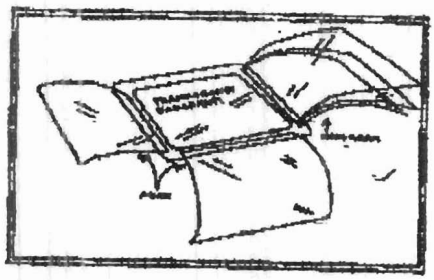
Jenis media pembelajaran proyeksi meliputi film bingkai, transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, OHP, sterio projektor, micro proyektor, dan techitoscopes.

3) OHP/OHT

Media OHP (overhead projector) dan OHT adalah media yang dapat memproyeksikan transparan.



Gambar 5.7: OHP



Gambar 5.8: OHT dengan teknik tumpang tindih (*overlay*)

Keunggulan

1. Dapat ditempat di depan kelas,
2. Pengajar tetap beradu pandang dengan pebelajar,
3. Tulisan akan terlihat lebih besar,
4. Digunakan berulang-ulang, dan
5. Digunakan untuk pembelajaran individual dan klasikal.

Keterbatasan

1. Memerlukan persiapan yang cermat dan sistimatis,
2. Memerlukan tambahan dana, dan
3. Penyimpanan transparansi yang teliti.

4) Media Opaque

Media opaque adalah media yang dapat memproyeksikan benda yang tidak tembus pandang.

Keunggulan

1. Tidak menggunakan transparan,
2. Memperbesar benda kecil, dan
3. Dapat digunakan untuk semua bidang studi.

Keterbatasan

1. Media opaque, adalah memerlukan ruangan gelap dan rancangan yang matang.

5) Media Slide

Slide adalah media yang mempunyai sistim proyeksi~ seperti halnya media OHP yang menyorotkan bidang transparan ke layar, maka slide juga menyorotkan bidang yang transparan ke layar yang berukuran 35 mm, memuat gambar atau tulisan untuk diproyeksikan dengan menggunakan proyektor slide. Pada slide bidang transparan bisa berupa kaca, dan seluloid (film hasil pemotretan), sedangkan pada OHP khusus bidang transparan dari plastik.

Keunggulan

1. Perhatian pebelajar terpusat pada butir tetentu sehingga diperoleh keseragaman pengamatan,
2. Merangsang pebelajar untuk berfikir,

3. Dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar.
4. Mudah dibuat dan digunakan,
5. Menyajikan objek yang mendekati objek sebenarnya,
6. Mudah direvisi,
7. Digunakan untuk individual dan klasikal,
8. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan
9. Penggunaannya mudah dikontrol oleh guru.

Keterbatasan

1. Mudah hilang/lepas.
2. Semata-mata menyajikan objek yang sifat tidak bergerak.
3. Memerlukan ruang gelap atau yang dapat diatur cahayanya.

Gambar 5.9: Film Slide Transparan

6) Media Film Strip

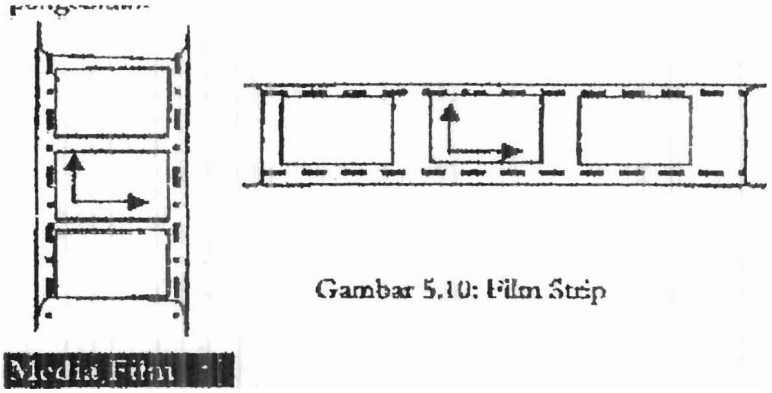
Secara teknis film Strip berbeda dengan slide. Pada film strip gambar berurutan dan mejadi satu kesatuan dan berupa serangkaian gambar pada 35 mm film, untuk diproyeksikan dengan proyektor film strip.

Keunggulan

1. Memberi rangsangan visual yang tidak berbeda dengan slide,

2. Urutan gambarnya tidak mudahh berubah, karena menjadi satu kesatuan karena filmnya terangkai,
3. Tidak memerlukan bingkai, dan mudah penyimpanannya, digulung dan dimasukkan ke tempat khusus.

Kesulitan utama pada film strip adalah sulit dilakukan pengeditan.



Gambar 5.10: Film Strip

Media Film

7) Media Film

Media film adalah serangkaian gambar mati (diam) yang dipotret dengan menggunakan kamera film khusus dan dengan kecepatan tertentu yang diproyeksikan dengan. menggunakan proyektor film.

Keunggulan

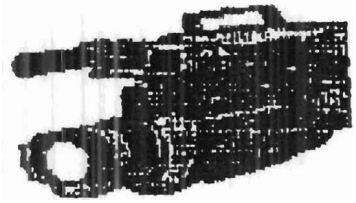
1. Menampilkan objek atau penstiwa seperti keadaan sebenar-nya,
2. menampilkan suatu kejadian dalam waktu singkat,
3. Memanipulasi ukuran, gerakan, animasi, warna,
4. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu,
5. Menarik perhatian pebelajar, dan
6. Digunakan untuk pembelajaran individual dan klasikal.

Kelemahan

1. Peralatannya relatif mahal,
2. Memerlukan ruangan khusus,
3. Melibatkan tenaga profesional.

8) Media Video

Video Tape Recorder (VTR) adalah alat perekam. gambar dan suara, dan pada saat diperlukan gambar dan suara tersebut



Gambar 5.12: VTR

dapat ditayangkan dan diperdengarkan melalui monitor televisi (TV).

Keunggulan

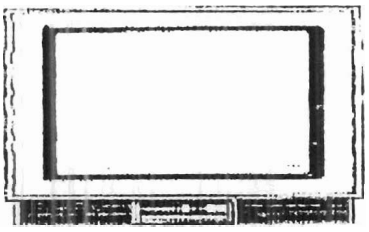
1. Menampilkan objek mendekati aslinya,
2. Memperjelas informasi,
3. Penayangannya dapat diulang-ulang,
4. Penayangannya dapat dihentikan sejenak (pause) untuk diamati,
5. Penayangannya tidak memerlukan ruangan gelap.

Keterbatasan

1. Komunikasi satu arah,
2. Peralatannya relatif mahal,
3. jenis format video belum standar.

9) Media Televisi (TV)

Televisi adalah suatu sistem penyampaian gambar berikut suaranya dari suatu tempat yang berjarak jauh.



Gambar 5.13: Televisi

Keunggulan

1. Hampir semua kemampuan media video dimiliki tv,
2. Menjangkau sasaran yang luas, dan
3. Menyiarkan objek secara langsung.

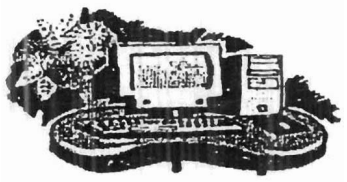
Keterbatasan

1. Komunikasi satu arah,
2. Sulit digunakan untuk pembelajaran di kelas,
3. Diluar kontrol pengajar,
4. Pesawat penerimanya kecil.

10) Media Komputer

Komputer pada awalnya adalah alat yang dipakai untuk menghitung Pada perkembangannya juga dipakai dalam dunia pendidikan (pembelajaran). Dalam dunia pembelajaran, ada dua macam komputer yang digunakan, yaitu: *CAI* (*Computer Assisted Instruction*) dan *CMI* (*Computer Managed Instruction*). Komputer adalah mesin yang didesain khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin. elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (misalnya keyboard, writing pad, dan mouse),

prosesor (*CPU: unit pemroses data yang diinput*), penyimpanan data (harddisk, memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen maupun untuk sementara (*RAM*), dan *output* (misalnya layar), monitor.



Gambar 5.14: Seperangkat Komputer

Keunggulan

1. Meningkatkan motivasi belajar.
2. Adanya kesan realisme.
3. Melahirkan respon yang tinggi.
4. Memonitor kemajuan, pebelajar (dalam rangka evaluasi).
5. Mengatasi keterbatasan. pebelajar yang lamban.
6. Efektif untuk pembelajaran individual.
7. Dapat dihubungkan dengan, dan mengendalikan, peralatan lain seperti compact disc, video tape, LCD, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer

Keterbatasan

1. Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya relatif mahal.
2. Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
3. Keragaman model komputer (perangkat keras)
4. Kurangnya rancangan produksi komputer untuk pembelajaran.

TUGAS

Identifikasilah media pembelajaran apa saja yang banyak digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Tentukan Sekolah Dasar mana yang Anda lihat, kelas berapa, dan mata pelajaran apa.

2. Penggunaan Media Pembelajaran

Setelah Anda mempelajari berbagai macam media di atas, sekarang Anda dapat menggunakannya dalam tugas-tugas mengajar. Namun sebelumnya Anda memahami terlebih dahulu beberapa alasan penggunaan media tersebut, agar tidak terjadi kesalahan atau kekeliruan dalam memilih dan menggunakannya. Secara ringkas penggunaan media dalam pembelajaran didasari oleh dua alasan, yaitu: (a) Belajar merupakan perubahan perilaku, (b) Belajar merupakan Proses komunikasi

a. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

1) Belajar Merupakan Perubahan perilaku

Belajar dipandang sebagai Perubahan Perilaku pebelajar tidak terjadi dengan sendirinya tetapi melalui suatu proses. Proses perubahan perilaku ini dimulai dari adanya rangsangan, kemudian mengolahnya sehingga membentuk suatu persepsi. Semakin baik rangsangan semakin kuat Persepsi pebelajar terhadap rangsangan tersebut.

Pembentukan Persepsi harus diupayakan secara kuat oleh pengajar agar terbentuk suatu Pengalaman belajar pebelajar yang bermakna. Akan tetapi adakalanya pembentukan persepsi dapat terganggu oleh adanya hambatan dalam alat indera,

minat, Pengalaman, kecerdasan perhatian serta kejelasan objek yang akan diketahui. Untuk menanggulangi hambatan tersebut harus diupayakan suatu alat bantu yang memudahkan pebelajar belajar. Oleh karena itu, digunakanlah media Pembelajaran sebagai pemecahannya.

2) Belajar merupakan proses komunikasi

Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses komunikasi adalah proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Dalam proses komunikas tersebut tidak selamanya sukses, karena terdapat beberapa hambatan baik yang ditimbulkan dari pemberi pesan ataupun dari penerima pesan. Hambatan dalam proses komunikasi ini disebut *noises*. *Noises* itu dapat berupa keterbatasan pebelajar secara fisik, psikologis, kultural, maupun lingkungan. Keterbatasan secara fisik dapat berupa cacat tubuh, keterbatasan daya indera, dan sebagainya. Keterbatasan secara psikologis dapat berupa minat, kecerdasan, sikap, dan sebagainya. Keterbatasan secara kultural misalnya adat istiadat yang berbeda, kebiasaan hidup, sikap hidup, norma-norma kepercayaan, bahasa dan sebagainya.

Dalam proses komunikasi media hanyalah satu dari empat komponen yang harus ada, yaitu sumber, informasi dan penerima informasi serta komponen keempat adalah media. Jika satu saja dan empat komponen ini tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi Jika digambarkan, interaksi dan saling ketergantungan empat komponen tersebut adalah

Gambar 5.3: Proses komunikasi (adaptasi Prastati & Irawan, 2001)

Pembelajaran yang efektif memerlukan rancangan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan rancangan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang Pengajar memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan:

1. Tujuan pembelajaran dan bahan ajar yang akan disajikan.
2. Kesesuaian dengan tingkat, perkembangan. dan karakteristik pebelajar.
3. Kesesuaian dengan kemampuan pengajar, baik dalam Pengadaan maupun penggunaannya.
4. Tersedianya sarana dan prasarana penunjang.

Untuk mempergunakan media dan teknologi secara efektif, maka dianjurkan untuk merancang penggunaan media secara sistematis. Miarso (1984) mengemukakan prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

1. Media harus merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran.
2. Tidak ada satu metode dan media yang harus dipakai dengan meniadakan yang lain.
3. Media tertentu cenderung untuk lebih tepat dipakai dalam menyajikan sesuatu unit pelajaran dari pada media yang lain.
4. Tidak satu media pun yang dapat sesuai untuk segala macam kegiatan belajar.

5. Penggunaan media yang terlalu banyak sekaligus justru akan membingungkan tidak memperjelas pelajaran.
6. Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup untuk menggunakan media pembelajaran Kesalahan yang sering terjadi ialah timbulnya anggapan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, pengajar tidak perlu membuat persiapan mengajar terlebih dahulu.
7. Pengajar harus dipersiapkan dan harus diperlakukan sebagai peserta yang aktif Pebelajar harus ikut dan bertanggung-jawab untuk apa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.
8. Secara umum, perlu diusahakan penampilan yang positif dari pada negatif Bilamana pengajar demonstrasi, memberikan contoh, menunjukkan model atau memperagakan sesuatu hendaknya selalu mengambil segi yang positif, karena bila yang ditampilkan yang negatif akan cepat ditiru, ditangkap atau dicoba oleh anak-anak, yang mula-mula sebagai selingan hingga menjadi kebiasaan.
9. Hendaknya tidak menggunakan media pembelajaran sekedar sebagai selingan, hiburan atau pengisi waktu, kecuali kalau memang tujuan pemlajarannya demikian.
10. Pergunakan kesempatan menggunakan media yang dapat ditanggapi untuk melatih perkcmbangan bahasa (lisan dan tulisan).

Heinich, dkk. (1982) mengajukan model rancangan yang paling baik untuk dalam menggunakan media pembelajaran dan mempermudah penyeleksian tipe media dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran yang dikenal dengan Istilah "ASSURE". (ASSURE adalah singkatan dari Analyze learner

characteristic, State objective, Select, or modify media, Utilyze, Require learner reponse, and Evaluate, Analisis karakteristik pebelajar, Nyatakan sasaran, Pilih, atau modifikasi media, Gunakan, Memerlukan tanggapan pelajar, dan Mengevaluasi).

Model ini merupakan pedoman untuk menerapkan langkah-langkah utama dalam proses perencannan pembelajaran. Model ini dimulai dengan menafsirkan karakter pebelajar dan tujuan pelajaran yang hendak dicapai. Model ASSURE ini menyarankan kegiatan utama dalam rancangan pembelajaran sebagai berikut:

- **A** (*Analyze learner characteristics*) = Analisa karakteristik umum kelompok sasaran, apakah pebelajar. Anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal.
- **S** (*State objektive*) = Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku dan kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang diharapkan pebelajar miliki dan kuasai setelah proses pembelajaran selesai. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urut-urutan penyajian dan kegiatan belajar.
- **S** (*Select methods, media, and materials*) = Menyeleksi metode, media dan bahan pembelajaran yang tepat, guna menghemat waktu, tenaga, dan biaya.
- **U** (*Utilyze material and media*) = Menggunakan materi dan media pembelajaran. Setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu diperlukan untuk menggunakannya.

- **R** (*Require learner respon*) = Mendorong partisipasi pebelajar. Pengajar sebaiknya mendorong pebelajar untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektivan proses pembelajaran.
- **E** (*Evaluate and revise*) = Mengevaluasi dan merevisi proses pembelajaran. Tujuan utama evaluasi di sini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian pebelajar mengenai tujuan pembelajaran, keefektivan media, pendekatan, dan pengajar sendiri.

Secara umum, perlu diusahakan penampilan yang positif dari pada yang negatif bilamana pengajar demonstrasi, memberikan contoh, menunjukkan model atau memperagakan sesuatu hendaknya selalu mengambil segi yang positif, karena bila ditampilkan yang negatif akan cepat ditiru, ditangkap atau dicoba oleh pebelajar, yang mula-mula sebagai selingan akhirnya menjadi kebiasaan.

Hendaknya tidak menggunakan media pembelajaran sekedar sebagai selingan atau hiburan, kecuali kalau memang tujuan pembelajarannya demikian. Pergunakan kesempatan menggunakan media yang dapat ditanggapi untuk melatih perkembangan bahasa, baik lisan maupun tertulis. Misalnya, dengan menggunakan diagram, denah dan lain-lain. Pebelajar dilatih untuk mengungkapkan isi diagram atau denah itu baik secara lisan maupun tertulis.

b. Memilih dan Menggunakan Media Sederhana

Dalam bagian ini, Anda akan mempelajari bagaimana memilih dan mengunakan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Seperti penjelasan sebelumnya bahwa kegiatan pemilihan media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari

keseluruhan dari proses pembelajaran itu sendiri. Sebab apabila Anda keliru memilih media yang digunakan akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran tersebut. Memilih media pembelajaran ini harus selalu dikaitkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sifat-sifat bahan ajar yang akan disampaikan, strategi pembelajaran yang digunakan, serta sistem evaluasi yang digunakan. Seperti kita ketahui bahwa media pembelajaran itu sangat banyak jenis dan ragamnya, masing-masing memiliki kekuatan dan kelemahannya. Untuk itu perlu Anda ketahui prinsip-prinsip yang harus menjadi pegangan dalam memilih dan menentukan media mana yang akan digunakan.

1. Apa yang menjadi tujuan pemilihan media pembelajaran? apakah untuk kegiatan pembelajaran, untuk penyampaian informasi yang sifatnya umum atau untuk sekedar selingan dalam penyampaian informasi. Apakah untuk pembelajaran individual atau kelompok?
2. Bagaimana karekateristik masing-masing media pembelajaran? Hal ini dapat dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Apabila Anda kurang memahami karakteristik media pembelajaran ini, kemungkinan besar Anda akan mengalami kesulitan dalam menentukan media mana yang akan Anda gunakan.
3. Tentukan alternatif pilihan. Jika pilihan media pertama tidak memungkinkan digunakan, Anda dapat dengan segera menggantinya dengan media yang telah menjadi pilihan berikutnya.

Setelah Anda mengetahui beberapa prinsip pemilihan media pembelajaran tersebut, berikut ini Anda diperkenalkan dengan beberapa jenis media sederhana berikut ini:

D. RANGKUMAN

Beberapa hal penting yang telah Anda pelajari pada kegiatan belajar 2 ini adalah:

1. Istilah-istilah yang terkait dengan perangkat media yaitu *"materials"* (bahan media) *"equipment"* (peralatan), *"hardware"* (perangkat keras), *"softwere"* (perangkat lunak). Keempat istilah itu mempunyai arti yang berbeda, tetapi semuanya adalah nama dari komponen media pembelajaran.
2. Klasifikasi media pembelajaran dapat dibagi menjadi delapan kelompok berdasarkan ciri fisiknya, yaitu: (1) benda sebenarnya (termasuk orang & kejadian dan benda tertentu), (2) presentasi verbal, (3) presentasi grafis, (4) gambar diam, (5) gambar gerak, (6) rekaman suara, (7) pengajaran terprogram, dan (8) simulasi (peniruan situasi)
3. Secara garis besar, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi empat kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio visual, dan (4) media serba aneka.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran didasari oleh dua alasan, yaitu: (a) Belajar merupakan perubahan perilaku, (b) Belajar merupakan Proses komunikasi.
5. Pertimbangan penggunaan media untuk pembelajaran adalah (1) Tujuan pembelajaran dan bahan ajar yang akan disajikan. (2) Kesesuaian dengan tingkat, perkembangan. dan karakteristik pebelajar.(3) Kesesuaian dengan kemampuan pengajar, baik dalam Pengadaan maupun penggunaannya.(4) Tersedianya sarana dan prasarana penunjang.
6. Dalam proses komunikasi, media hanyalah satu dari empat komponen yang harus ada, yaitu sumber, informasi dan penerima informasi serta komponen keempat adalah media.

Jika satu saja dan empat komponen ini tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi

E. TES MANDIRI

1. Tuliskanlah klasifikasi media pembelajaran menurut Gerlach & Ely
2. Sebutkan empat kelompok media yang sering dipakai dalam pembelajaran
3. Jelaskan dengan singkat istilah yang sering dipakai dalam media pembelajaran
4. Jelaskan dua alasan yang mendasari penggunaan media pembelajaran
5. Jelaskan peranan media dalam proses komunikasi.

F. KUNCI JAWABAN

1. (1) benda sebenarnya (termasuk orang & kejadian dan benda tertentu), (2) presentasi verbal, (3) presentasi grafis, (4) gambar diam, (5) gambar gerak, (6) rekaman suara, (7) pengajaran terprogram, dan (8) simulasi (peniruan situasi).
2. (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio visual, dan (4) media serba aneka.
3. Istilah-Istilah yang terkait dengan perangkat media yaitu *"materials"* (bahan media) *"equipment"* (peralatan), *"hardware"* (perangkat keras), *"softwere"* (perangkat lunak).
4. Alasan penggunaan media pembelajara didasari, oleh: (a) Belajar merupakan perubahan perilaku, (b) Belajar merupakan Proses komunikasi.
5. Dalam proses komunikasi, media hanyalah satu dari empat komponen yang harus ada Jika satu saja dari empat

komponen ini tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi

G. BALIKAN

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban yang terdapat pada bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahu tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar.

1. Cara Menghitung Nilai

Setiap jawaban yang benar diberi nilai 10. jawaban benar tetapi kurang lengkap berarti nilai dikurangi. Pengurangan nilai didasarkan pada ketidak lengkapan jawaban yang diberikan.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$$

2. Saran-saran yang harus Anda lakukan sesuai degan tingkat penguasaan yang Anda peroleh, sebagai berikut :

80: Baik sekali, Anda telah berhasil, pertahankan prestasi yang Anda capai. Lanjutkan modul yang berikutnya.

70–79: Baik, Anda telah berhasil, pertahankan prestasi yang Anda capai. Lanjutkan modul yang berikutnya.

60–69: Cukup Berhasil. Untuk lebih meningkatkan prestasi Anda, Anda masih perlu membaca modul ini dengan seksama. Perhatikan inti yang menjelaskan tujuan khusus pengajaran.

50–59: Anda kurang berhasil menguasai materi yang disajikan. Anda harus lebih giat lagi belajar. Baca kembali materi ini berulang, diskusikan dengan sesama teman dan

bertanyalah kepada tutor pembina mata kuliah ini tentang hal-hal yang dirasakan sulit atau yang belum mengerti.

< 49: Anda belum berhasil. Pelajari kembali materi modul ini dengan sungguh-sungguh dari awal, di mulai dengan mencermati petunjuk belajar, tujuan khusus pembelajaran dan rangkuman. Kerjakan soal latihan kemudian cocokkan dengan kunci jawaban dan bacalah balikannya. Diskusikan dengan sesama teman dan bertanyalah kepada tutor pembina mata kuliah ini tentang kesuiitan.

H. KEPUSTAKAAN

AECT, 1977. *The definition of Educational Technolqgv.* Washington, Published by AECTI'.

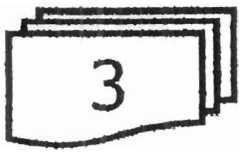
Gafur. Abd. 1989. *Disain Instruksional* (Suatu Langkah Sistematis Penpenyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar). Solo: Tiga Serangkai

Degeng, I N S, 1990. *Disain Pembelajaran. Teori ke Terapan* Proyek Penulisan Buku Teks FPS IKIP Malang.

Gagne, R.M. etal. 1987. *Instructional Technology Foundations. Hillsdate*: Lawrence Erlmaum Associates, Publishers.

Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J.D. 1996. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction.* New York: John Wiley & Sons.

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



PEMANFAATAN LINGKUNGAN DI DALAM DAN DI LUAR SEKOLAH SEBAGAI SUMBER BELAJAR

A. TUJUAN KHUSUS PEMBELAHAN

Setelah Anda mempelajari materi pembelajaran pada kegiatan belajar 3 ini diharapkan dapat:

1. mendeskripsikan konsep lingkungan sebagai sumber belajar
2. menjelaskan teknik memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.

B. POKOK-POKOK MATERI PEMBELAJARAN

Pada kegiatan belajar 1 ini akan dibahas pokok-pokok meteri pembelajaran sebagai berikut:

1. konsep lingkungan sebagai sumber belajar
2. teknik memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.
3. perencanaan, pelaksanaan dan tindak lanjut menggunakan lingkungan sebagi sumber belajar.

C. URAIAN MATERI PEMBELAJARAN

Bacalah dengan seksama bahan bacaan yang berjudul "Pemanfaatan Lingkungan di dalam dan di luar sekolah Sebagai Sumber Belajar" yang disajikan berikut ini

1. Konsep Lingkungan Sebagai Sumber Belajar

Secara konseptual pada kegiatan belajar 1 dan 2 Anda telah memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Pada kegiatan belajar 3 ini mengajak Anda

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

untuk memahami salah satu aspek yang cukup penting dalam mecapai tujuan pembelajaran, yaitu pemanfaatan lingkungan sebagai salah satu sumber belajar (*learning ressources*).

Sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa oleh siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajarnya (AECT, 1977). Sumber belajar tersebut dapat dibedakan menjadi 6 jenis yaitu pesan (*message*), orang (*people*), bahan (materials), alat (tool and aquipment), teknik (*technique*), dan lingkungan (*setting*). Pesan adalah segala bentuk informasi dalam bentuk ide/gagasan, fakta, data, yang disampaikan kepada siswa, biasanya pesan-pesan ini sudah tertuang dalam kurikulum (GBPP). Orang adalah manusia yang berperan sebagai pengolah dan penyaji pesan, seperti guru, pembimbing, penatar, dan nara sumber (*ressource person*) yang dilibatkan dalam kegiatan belajar. Bahan berkaitan dengan sofware atau perangkat lunak yang berisi pesan pesan pembelajaran, seperti buku teks, modul, majalah, paket belajar, termasuk juga film, program televisi, kaset audio, dan sebagai-nya. Alat adalah perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, seperti proyektor OHP, televisi, proyektor slaid, pesawat radio, dan sebagainya. Teknik adalah prosedur yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar, seperti sistem belajar jarak jauh, simulasi, diskusi, seminar, pemecahan masalah, dan sebagainya. Sumber belajar yang terakhir yaitu lingkungan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Apabila kita mecermati pengertian aspek-aspek dalam sumber belajar diatas, maka media pembelajaran sudah tercakup sebagai sumber belajar.

Lingkungan yang ada di sekitar siswa adalah salah satu sumber yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar secara lebih optimal. Bila anda mengajar dengan menggunakan lingkungan tersebut sebagai sumber belajarnya, maka hal itu akan lebih bermakna dan bernilai, sebab para siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih aktual, dan kebenaranya lebih dapat dipertanggungjawabkan. Nilai-niali apa saja yang dapat Anda peroleh dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar ? Ya, banyak sekali keuntungan yang dapat kita peroleh, diantaranya :

1. Lingkungan menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari siswa kita, memperkaya wawasannya, tidak terbatas oleh empat dinding kelas dan kebenarannya lebih akurat.
2. Kegiatan belajar dimungkinkan akan lebih menarik, tidak membosankan, dan menumbuhkan antusiasme siswa untuk lebih giat belajar.
3. Belajar akan lebih bermakna (*meaningful learning*), sebab siswa dihadapkan dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Aktivitas siswa akan dengan memungkinkannya menggunakan berbagai cara seperti proses mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan sesuatu, menguji fakta, dan sebagainya.
5. Dengan memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungan sekitar kita, diharapkan dapat terjadi pembentukan pribadi siswa untuk mencitai lingkungannya sendiri.

Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar sesungguhnya sudah lama dikenal oleh masyarakat terutama masyarakat Minangkabau dengan konsep "*alam ta kambang jadi guru*"

(alam terkembang menjadi guru). Semua yang ada di alam ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Alam atau lingkungan yang dimaksud di sini adalah semua isinya dan fenomena yang terjadi di dalamnya. Peristiwa adat umpamanya sebagai fenomena sosial memiliki banyak materi-materi pembelajaran yang sangat penting dipelajari siswa. Hampir semua bidang keilmua ada dilingkungan di mana proses pembelajaran di laksanakan.

Persoalan yang harus diketahui lebih lanjut adalah materi pembelajaran apa saja yang tersedia pada lingkungan tersebut dan bagaimana cara memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.

Selain lingkungan sosial seperti yang telah diungkapkan di atas, lingkungan alam sangat kaya dengan informasi alamiah, seperti air, hutan, tanah, batu-batuan dan sebagainya. Tumbuh-tumbuhan (flora), hewan (fauna), sungai, iklim, suhu udara dan sebagainya. Gejala-gejala alam itu sifatnya relatif tetap tidak seperti lingkunga sosial yang sering berubah, oleh karena itu sangat mudah dipelajari oleh para siswa karena dapat diamati dan dicatat perubahan-perubahan yang terjadi. Misalnya terjadinya erosi, hutan gundul, banjir, pencemaran air, udara, tanah dan sebagainya.

Manfaat lain yang harus diambil dari sumber belajar lingkungan ini adalah mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang bersifat nyata dan dilihat atau dialaminya sendiri. Dampak pengiring yang ditimbulkan adalah bertambahnya kesadaran dan kecintaannya terhadap alam yang dipelajarinya.

Pada pembelajaran IPA misalnya, siswa diminta mempelajari lingkungan alam di sekitar tempat tinggalnya atau di sekitar sekolah. Mereka diminta mencatat dan mempelajari

gejala-gejala alam misalnya suhu udara, jenis tumbuh-tumbuhan, jenis hewan, dan sebagainya, baik secara individual maupun berkelompok. Kegiatan ini juga dapat dilakukan dengan cara bertanya kepada ahli, membuktikan sendiri atau mencobanya.

Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar secara tepat dan berdaya guna akan mampu memperkaya bahan ajar, memperjelas konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari serta menjadikan lingkungan sebagai laboratorium belajar yang sangat kaya dengan informasi.

TUGAS

1. Rumuskan dengan bahasa Anda sendiri konsep lingkungan sebagai sumber belajar.
2. Berikan 3 contoh lingkungan sebagai sumber belajar untuk 3 mata pelajaran di SD.

2. Teknik memanfaatkan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Jika Anda ingin memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, terlebih dahulu perlu Anda pahami bagaimana cara melakukan atau melaksanakannya. Pada dasarnya ada dua cara yang dapat dilakukan yaitu pertama, membawa siswa kelingkungan dimana sumber belajar itu ada, kedua membawa lingkungan itu ke dalam kelas temapat Anda mengajar. Kedua cara ini sudah banyak dilakukan orang dalam dunia pendidikan.

Cara pertama dapat Anda lakukan dengan membawa siswa kelingkungan, misalnya dengan melakukan karyawisata atau "fildtrip" ke tempat-tempat yang dijadikan objek studi. Seperti museum, monumen yang menyajikan berbagai peristiwa

sejarah. Objek studi ini tidak terbatas pada jarak, dekat atau jauh bukan menjadi masalah, yang menjadi persoalan adalah informasi yang akan diperoleh di tempat tersebut memiliki makna terhadap pembelajaran

Cara kedua adalah dengan melaksanakan kegiatan perkemahan (*school camping*). Acara perkemahan dapat dimanfaatkan untuk mempelajari lingkungan disekitar perkemahan, terutama bidang amatan yang terkait langsung dengan bidang studi yang sedang dipelajari. Kegiatan berkemah sangat cocok dengan ilmu pengetahuan alam, ekologi, biologi, antropologi dan sebagainya. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dari kegiatan berkemah ini, siswa dituntut membuat catatan tentang apa yang sedang ia amati.

Cara ketiga dapat dilakukan dengan mangajak siswa untuk melaksanakan survey, yaitu mengunjungi tempat-tempat tertentu yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Misalnya mempelajari perkebunan teh, kelapa sawit, perusahaan dan sebagainya.

Cara keempat dapat dilakukan dengan melaksanakan praktek kerja ke tempat-tempat yang memiliki informasi yang sangat berguna bagi kemajuan belajar siswa. Misalnya praktek kerja ke tempat pengerajin.

Cara kelima, guru bersama siswa mengadakan suatu proyek pelayanan kepada masyarakat. Tentu saja jenis pelayanannya harus dipilih yang sesuai dan cocok dikerjakan oleh siswa sekolah dasar, membantu kebersihan lingkungan, kerja bakti dan sebagainya.

Cara lain untuk menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar adalah dengan membawa lingkungan tersebut kesekolah. Misalnya mendatangkan seniman, dokter, ahli lingkungan,

polisi untuk menjelaskan bidangnya masing-masing kepada siswa-siswa Anda.

Setelah mencermati bahasan di atas, Anda dapat menentukan pilihan untuk memanfaatkan lingkungan disekitar Anda sebagai sumber belajar.

Selanjutnya Anda dapat merancang sebuah kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber. Langkah-langkah yang ditembuh adalah (1) membuat perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) tindak lanjut.

Pada langkah perencanaan, Anda harus menentukan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, tentukan objek yang akan dipelajari, rumuskan cara belajar yang akan dilakukan, dan siapkan hal-hal yang bersifat teknis.

Pada langkah pelaksanaan yaitu melakukan kegiatan belajar sesuai dengan rencana yang telah dirumuskan.

Langkah terakhir merupakan tindak lanjut dari semua kegiatan yang telah dilakukan. Bisa berupa bahasan di kelas, mendiskusikan tentang apa yang dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan.

TUGAS

1. Jelaskan beberapa cara yang dapat dilakukan untuk memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.
2. Deskripsikan manfaat yang diperoleh dari masing-masing teknik yang anda gunakan.

D. RANGKUMAN

Untuk melengkapi pemahan Anda, berikut akan diungkapkan lagi beberapa butir penting dari uraian materi pembelajaran yang telah dipelajari

1. Sumber belajar adalah semua sumber yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar. Sumber belajar tersebut dapat berupa pesan atau informasi, orang, bahan-bahan, alat/ perlengkapan, teknik/metode dan lingkungan.
1. Lingkungan sebagai sumber belajar memiliki nilai-nilai yang sangat berharga yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Lingkungan dapat memperkaya bahan dan kegiatan belajar siswa, oleh karena lingkungan menyimpan berbagai khasanah ilmu yang bagi kehidupan manusia.
2. Lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar terdiri dari lingkungan sosial dan lingkungan fisik atau lingkungan alam "alam selsinya". Lingkungan sosial dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. Lingkungan alam dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari fenomena-fenomena alam serta dapat memberikan contoh nyata serta dapat memberikan kesadaran dan kecintaan terhadap alam itu sendiri.
3. Teknik memanfaatkan alam sebagai sumber belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu mendekatkan siswa ke lingkungan atau sebaliknya mendekatkan alam kepada siswa. Kedua hal ini dapat dilakukan oleh guru di sekolah dasar.
4. Lingkungan yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar akan bernilai efektif dan efisien untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, jika dilakukan dengan perencanaan yang

matang, pelaksanaan yang terkontrol, dan melakukan evaluasi kegiatan sebagai tindak lanjut.

E. TES MANDIRI

1. Jelaskan pengertian sumber belajar dalam kaitannya dengan media pembelajaran.
2. Jelaskan pengertian lingkungan yang dapat dijadikan sumber belajar.
3. Bagaimana cara memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, terutama bagi siswa sekolah dasar.

F. KUNCI JAWABAN

1. Sumber belajar adalah semua sumber yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar. Sumber belajar tersebut dapat berupa pesan atau informasi, orang, bahan-bahan, alat/ perlengkapan, teknik/metode dan lingkungan.
2. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada disekitar orang belajar dan mampu memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pebelajar/siswa.
3. Cara memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar adalah mendekatkan siswa ke lingkungan atau sebaliknya mendekatkan alam kepada siswa. Kedua hal ini dapat dilakukan oleh guru di sekolah dasar.

TES FORMATIF

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D di depan jawaban yang paling benar menurut Anda

1) Makna umum media adalah
   A. Segala sesuatu yang menghantar atau menyampaikan
   B. Alat yang digunakan untuk transportasi
   C. Apa saja yang dapat menyalurkan informasi
   D. Setiap benda yang digunakan untuk komunikasi

2) Menurut Gerlach dan Ely, media adalah
   A. Manusia, materi atau kejadian yang membelajarkan pebelajar
   B. Orang yang melakukan transpformasi informasi
   C. Benda yang digunak guru di dalam kelas
   D. Segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran

3) Komponen yang terlibat dalam proses informasi dalam pembelajaran adalah
   A. Guru, bahan ajar, media, dan siswa
   B. Guru, siswa, buku, media, dan alat yang digunakan
   C. Guru, siswa, dan alat yang digunakan
   D. Guru, Bahan Ajar, dan siswa.

4) Mengapa perlu ada pemilihan media pembelajaran...
   A. Media yang ada pada umumnya kurang memadai
   B. Jenis dan karakteristik media sangat banyak
   C. Untuk memudah proses evaluasi pembelajaran
   D. Untuk memperlancara guru dalam menggunakan media

5) Kesalahan dalam pemilihan media pembelajaran mengakibatkan
   A. Tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik
   B. Siswa sulit memahami materi pembelajaran
   C. Guru sulit mengajar
   D. Pembelajaran tidak bermakna

6) Kalimat di bawah ini tidak termasuk prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran...
   A. Harus ada tujuan pemilihan media pembelajaran
   B. Harus ada alternatif pilihan
   C. Masing-masing media memiliki karakteristik
   D. Mudah bagi guru untuk menggunakannya

7) Objektivitas dalam pemilihan media pembelajaran berarti...
   A. Media pembelajaran tersebut harus sesuai dengan kurikulum
   B. Memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi
   C. Tidak berdasarkan kesukaan pengguna
   D. Ukuran kelas harus sesuai dengan jenis media yang digunakan

8) Jenis bagan yang cocok untuk menunjukkan suatu silsilah keturunan adalah...
   A. Bagan arus
   B. Bagan pohon
   C. Bagan tabel
   D. Bagan organisasi

9) Bagan tabel cocok digunakan untuk menjelaskan...
   A. Tarif angkutan udara dari suatu perusahaan penerbangan
   B. Struktur organisasi sosial kemasyarakatan
   C. Hubungan satu bagian dengan bagian lain
   D. Aliran listrik dari pembangkit ke rumah-rumah penduduk

10) Bentuk tiruan alam tiga dimensi yang menggambarkan obyek sesungguhnya, disebut...
   A. Mock-ups
   B. Diorama
   C. Model padat
   D. poster

11) Sumber belajar yang berupa pesan, yaitu
   A. manusia sumber
   B. program penyiaran
   C. Garis-garis Besar Program Pembelajaran
   D. Llungkungan alam atau lingkungan sosial

12) Keuntungan yang dapat diperoleh apa bila guru menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar.
   A. Belajar akan lebih bermakna
   B. Aktivitas guru akan meningkat
   C. Menumbuhkan antusiasme mengajar
   D. Memperkaya wawasan guru tentang lingkungan

13) Lingkungan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
   A. Lingkungan perkotaan dan pedesaan
   B. Lingkungan sosial dan lingkungan alam
   C. Lingkungan organisasi
   D. Lingkungan manusia dan lingkungan binatang

14) Kehidupan masyarakat yang dapat dipelajari sebagai lingkungan sosial, yaitu:
   A. Adat istiadat sekelompok masyarakat
   B. Tumbuh-tumbuhan yang ada di lingkungan sosial
   C. Sekelompok hewan peliharaan
   D. Keadaan usaha masyarakat

15) Apabila kita akan mengerjakan lingkungan sosial sebagai sumber belajar, maka dapat dimulai dari lingkungan...
   A. Terkecil

B. Terdekat dengan siswa
C. Masyarakat umum
D. Masyarakat awam

16) Tumbuh-tumbuhan, hewan, iklim, cuaca, termasuk lingkungan.
A. Buatan
B. Sosial kemasyarakatan
C. Fisik
D. Budaya

17) Membawa lingkungan ke dalam situasi belajar-mengajar dapat dilakukan dengan cara:
A. Berkemah di alam terbuka
B. Mengadakan survey
C. Memanfaatkan dokter puskesmas
D. Mengadakan studi tour

18) Meninjau cara petani bekerja di sawah, disebut dengan
A. survey
B. fieldtrip
C. Sosial service
D. Ressource person

19) Makna umum media adalah
A. Segala sesuatu yang menghantar atau menyampaikan
B. Alat yang digunakan untuk transportasi
C. Apa saja yang dapat menyalurkan informasi
D. Setiap benda yang digunakan untuk komunikasi

20. Berikut ini adalah cara-cara memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, kecuali
A. Membawa siswa kelingkungan sosial
B. Mengadakan kegiatan diluar sekolah
C. Mengadakan kegiatan survey
D. Meragakan maket lingkungan di dalam kelas

BALIKAN

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban tes formatif yang terdapat pada bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap meteri Kegiatan Belajar 1, 2, dan 3.

Rumus:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90% - 100% = baik sekali
80% - 89% = baik
70% - 79% = cukup
> - 69% = kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% ke atas, bagus! Anda cukup memahami Kegaiatan Belajar 1, 2, dan 3. Anda dapat meneruskan belajar modul berikutnya (modul 5). Tetapi jika tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80% Anda harus mengulangi Kegaiatan Belajar 1, 2, dan 3 terutama pada bagian kegiatan yang belum anda kuasai.

Untuk pemantapan pemnguasaan Anda lebih lanjut dapat membaca buku-buku yang terkait dengan Media Pembelajaran.

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban di bawah ini

1.	C	11.	C
2.	A	12.	A
3.	A	13.	B
4.	B	14.	A
5.	C	15.	A
6.	C	16.	C
7.	A	17.	C
8.	B	18.	A
9.	A	19.	C
10.	B	20.	D

G. KEPUSTAKAAN

AECT, 1977. *The definition of Educational Technology.* Washington, Published by AECT.

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Gafur. Abd. 1989. *Disain Instruksional* (Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Be,lajarar Mengajar). Solo: Tiga Serangkai

Degeng I Nyoman Sudana, 1990. *Pokok-pokok Pikiran Ke arah Pengembangan Fungsi Pusat Sumber Belajar* Makalah Seminar Pengembangan PSB IKIP Malang, tanggal 3 Februari 1990.

Degeng, I N S, 1990. *Disain Pembelajaran. Teori ke Terapan.* Proyek Penulisan Buku Teks FPS IKIP Malang.

Gagne, R.M. etal. 1987. *Instructional Technology Foundations.* Hillsdate: Lawrence Erlmaum Associates, Publishers.

Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J.D. 1996. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction.* New York: John Wiley & Sons.

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

Ibrahim. 1980/1981. *Media Instruksional.* Malang Sub Proyek PBP3 PT IKIP Malang.

Kemp dan Dayton. 1985. *Planning & Producing InstructionalMedia.* New York: Harper & Row Publishers.

Latuheru, J.D. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini,* Ujung Pandang- IKIP.

Schramm, W. 1977. *Big Media Little Media.* London: Sage Publicvations.

Sudjana, N. dan Rivai, A. 1990. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru.

Suhardjono, 2000. *Tujuh Makalah Perihal Penelitian dan Pembelajaran*. Malang.

Trastati, T. & Irawan, P. 2001. *Media Sederhana*. PAU-PPAI, UT. Dikti Diknas.

Setelah Anda menyelesaikan Kegiatan Belajar 3 ini, silakan lanjutkan mempelajari Kegiatan Belajar 4 berikut ini

MEDIA VISUAL

A. TUJUAN KHUSUS PEMBELAHAN

Setelah Anda mempelajari materi pembelajaran pada kegiatan belajar ini diharapkan dapat:

1. mendeskripsikan pengertian media visual.
2. menjelaskan peranan media visual dalam pembelajaran.
3. menjelaskan jenis-jenis media visual.
4. menjelaskan panduan rancangan media visual.

B. POKOK-POKOK MATERI PEMBELAJARAN

Pada kegiatan belajar 4 ini akan dibahas pokok-pokok meteri pembelajaran sebagai berikut:

a. pengertian media visual
b. peranan media visual dalam pembelajaran
c. jenis-jenis media visual
d. panduan rancangan media visual

C. URAIAN MATERI PEMBELAJARAN

Bacalah dengan seksama bahan bacaan yang berjudul "Media Visual" yang disajikan berikut ini

1. Pengertian media visual

Pada kegiatan belajar 4 ini mengajak Anda untuk memahami pentingnya peranan penggunaan media visual dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan visualisasi dalam materi pelajaran merupakan bagian yang mendasar dalam sebuah proses pembelajaran. Suguhan materi pelajaran yang disertai objek visual seolah sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari materi pelajaran itu sendiri. Beragam objek visualisasi dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan informasi materi pelajaran yang akan diajarkan. Melalui penggunaan media visual, guru dapat memberikan rangsangan-rangsangan secara visual untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa, dan memberi hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Maka diperlukan pengenalan bagi guru dan juga siswa bagaimana memanfaatkan media visual yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis-jenis media visual mempunyai karakteristik tersendiri dalam pemanfaatannya.

Dalam era teknologi informasi yang kian berkembang dewasa ini, maka seorang guru dituntut juga mampu membantu para siswa mampu merancang medianya sendiri, misalnya untuk mempresentasikan hasil belajar mereka baik dalam bentuk kegiatan belajar mandiri atau kelompok. Pemanfaatan media visual Agar menjadi efektif, Azhar Arsyad (2010:91) visual sebaiknya ditempakan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berintegrasi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Pemanfaatan media visual terus mengalami peningkatan seiring dengan meningkatnya penggunaan media komputer dan telekomunikasi digital dalam dunia pendidikan. Penggunaan gambar-gambar dalam pendidikan modern dewasa ini merupakan hal umum kita temui, karena kehadiran media visual dalam pelmbelajaran merupakan suatu tuntutan utama dari materi pelajaran tersebut. Menurut Smaldino (2008) siswa dapat

belajar lebih cepat melalui gambar-gambar visual, dan meskipun pembelajaran dan pendalaman materi dilakukan secara verbal tetapi tetap saja memerlukan gambar-gambar visual untuk memahami konsep-konsep tertentu.

Gambar sebagai salah satu jenis media visual peranannya juga semakin berkembang sesuai kebutuhan informasi yang disampaikan. Gambar dengan tujuan-tujuan tertentu sangat diminati banyak orang, mulai dari anak-anak sampai orang tua, karena gambar memiliki daya tarik tersendiri bagi manusia tanpa mengenal batas usia.

Hampir semua buku yang khusus ditujukan untuk anak-anak hampir selalu disertai gambar. Gambar dengan simbol-simbol tertentu sesuai dengan usia anak, sangat efektif memancing anak untuk menyenangi kegiatan belajar.

Gambar akan efektif dan efisien digunakan sebagai media pembelajaran bila gambar yang digunakan tepat, memenuhi persyaratan unsur-unsur visual. Dikatakan efektif, karena gambar dapat memperlancar guru menyajikan materi pelajaran tertentu. Melalui visualisasi gambar siswa dapat mengamati objek yang dibicarakan, sehingga pemahaman siswa menjadi konkrit. Media gambar dikatakan efisien, jika melalui gambar guru lebih mudah menjelaskan sesuatu bila dibandingkan dengan penjelasan secara verbal saja.

TUGAS

1. Rumuskan dengan bahasa Anda sendiri pengertian media visual!
2. Jelaskan keterkaitan media visual dengan perkem-

2. Perananan media visual dalam pembelajaran

Pada pembahasan kali ini kita akan menjelaskan tentang peranan media visual dalam pembelajaran, pedoman untuk menciptakan visual-visual yang efektif, dan keterbacaan visual (*visual literacy)*. Kita akan menekankan pada prinsip-prinsip yang mendefinisikan visual-visual yang efektif. Tujuan utamanya adalah untuk membantu meningkatkan kemampuan kritis siswa terhadap visual. Juga untuk menunjukkan alat-alat yang dapat ditambahkan dalam pembelajaran

Smaldino (2008) beberapa peranan visual dalam proses pembelajaran.

a. Menyediakan suatu referensi konkrit bagi ide

Kata-kata sering tidak kelihatan atau terdengar seperti apa yang dimaksudkan, tetapi visual sifatnya ikonik, yaitu memiliki kemiripan dengan sesuatu yang diwakilinya. Seperti halnya ikon-ikon pada layar komputer digunakan untuk mengambarkan *hard drive browser* Internet kita, atau *recycle bin*, ikon-ikon dan visual-visual memberikan kemudahan untuk diingat. Sebagai contoh, seorang guru geometri dapat membawa sekeranjang bahan makanan untuk mengajarkan bentuk, misal, jeruk = bola, kaleng = sillinder.

b. Membuat ide abstrak menjadi ide konkrit

Seperti dengan menggunakan foto orang dalam pemungutan suara untuk menggambarkan kebebasan, sederetan manik-manik yang saling berhubungan untuk menunjukkan model DNA, atau diagram akhir kata untuk membantu pembaca pemula.

c. Memotivasi pebelajar

Visual dapat membantu meningkatkan ketertarikan siswa pada materi pelajaran. Ketertarikan meningkatkan motivasi. Sehingga visual dapat memotivasi siswa dengan menarik perhatiannya, menjaga perhatiannya, dan membangkitkan keterikatannya dalam proses pembelajaran. Visual menggambarkan ketertarikan siswa secara personal untuk menciptakan kesesuaian dalam pembelajaran. Sebagai contoh, ketika mengajarkan mata pelajaran sejarah, tunjukkan foto "yang lalu" dan "sekarang", contohnya kancing digunakan sebelum ritseleting, engkol telepon digunakan sebelum telepon seluler, tong susu mentega sebelum pipa margarin.

d. Mengarahkan perhatian

Gunakan suatu penunjuk visual untuk menarik perhatian siswa dan membuat siswa berpikir tentang bagian relevan dari suatu visual. Petunjuk visual dapat berupa warna, kata-kata, tanda panah, ikon-ikon, bayangan, dan animasi. Gunakan tanda-tanda seperti ini untuk memusatkan perhatian pada bagian penting yang terkandung pada visual yang rumit (Jeng, Chandler, dan Sweller, 1997).

e. Mengulang informasi dengan bentuk yang berbeda

Ketika visual dibarengi dengan informasi berbicara dan tertulis, mereka menyajikan informasi dengan cara yang berbeda, memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami visual yang mungkin mereka lewatkan, dalam bentuk buku pelajaran.

f. Mengaktifkan kembali pengetahuan awal

Visual dapat digunakan untuk mengaktifkan kembali pengetahuan awal yang disimpan di dalam memori (ingatan) jangka panjang. Visual dapat digunakan untuk meringkaskan isi

pelajaran. Visual yang sama dapat digunakan pada awal pembelajaran berikutnya, untuk mengingatkan pebelajar tentang apa yang sudah ia pelajari.

g. Mengurangi usaha dalam proses pembelajaran

Visual dapat menyederhanakan informasi yang sulit dipahami. Dengan diagram, kita akan mudah menyimpan dan mendapatkan kembali informasi tersebut. Diagram juga dapat memberikan fungsi pengaturan dengan menggambarkan hubungan antara unsur-unsur, seperti dalam kartu (pencatat) keluar masuknya barang (*flowchart*) atau garis waktu. Sehingga isi dapat dikomunikasikan lebih mudah dan efektif melalui visual. Mayer dan Moreno (2003) dalam Smaldino (2008). Sebagai guru, kita ingin menyampaikan pesan-pesan sehingga siswa hanya membutuhkan sedikit usahanya untuk dapat merasakan apa yang mereka lihat dan bebas menggunakan seluruh kemampuannya itu untuk memahami pesan-pesan tersebut.

TUGAS

1. Uraikan peranan media visual dalam pembelajaran!
2. Menurut anda, apakah penggunaan media visual yang mengubah ide-ide abstrak menjadi konkret dapat menumpulkan pemikiran kritis siswa?

3. Jenis-Jenis Media Visual

Gambar adalah salah satu bentuk visual yang banyak digunakan dalam rancangan media pembelajaran. Visualisasi pesan, konsep atau informasi dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti *stick figure,* sketsa, gambar, foto, poster, diagram, chart grafik, kartun dan karikatur.

1. Stick figure

Adalah jenis gambar yang paling sederhana dan hampir setiap guru dengan mudah dapat membuatnya. Gambar stick figure sepintas seperti gambar anak-anak, karena hanya terdiri dari garis dan lingkaran, sehingga dengan mudah guru dapat membuat langsung di papan tulis.

Sekalipun stick figure merupakan jenis gambar sederhana, namun dengan mempertimbangkan beberapa hal dalam pembuatannya, hasilnya cukup menarik bagi siswa. Pertimbanagn tersebut adalah:

1) Kejelasan bentuk.

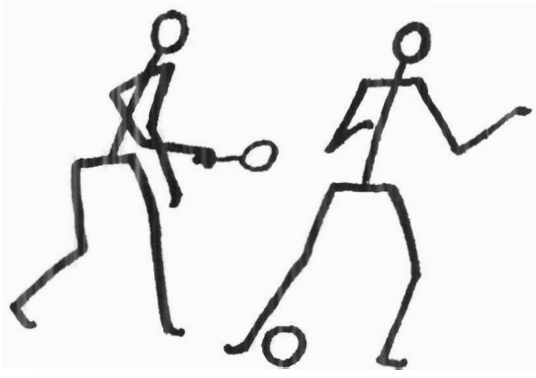
Kejelasan bentuk ini dapat ditampilkan dengan memberikan ciri-ciri khas yang jelas dari objek yang digambarkan, menggunakan warna yang kontras antara gambar dengan warna dasar, dan penggunaan garis atau bentuk lingkaran yang agak tebal.

2) Proporsi.

Dengan mempertimbangkan proporsi yang tepat, akan membantu siswa menginterpretasikan maksud gambar secara ideal dan logis.

3) Artistik

Nilai keindahan gambar perlu dipertimbangan. Perpaduan beberapa ukuran ketebalan garis dengan penekanan tertentu dapat menimbulkan kesan garis berirama dan dinamis dan dapat memanifestasikan gerak objek yang digambarkan. Penggambaran objek hendaklah secara spontanitas dan garisnya tidak diulang-ulang.



Gambar 1. Stick Figure

2. Sketsa

Sketsa adalah penggambaran pokok-pokok objek dengan goresan atau polesan tinta yang essensial secara spontanitas. Untuk memberikan kesan-kesan atau penekanan tertentu, sketsa dapat diberi sedikit arsiran dengan menggunakan garis atau blok hitam.

Untuk mendapatkan hasil sketsa yang baik perlu diperhatikan hal-hal berikut:

1) Goresan atau polesan tinta dilakukan secara spontanitas. Garis hendaklah tegas dan tidak diulang-ulang.
2) Essensial dalam pengunaan garis atau coretan. Garis hendaklah tegas dan tidak diualng-ulang.
3) Garis yang berirama dan bervariasi untuk menggambarkan adanya gerak yang dinamis.

Gambar 2. Sketsa

3. Gambar bentuk

Yang dimasud dengan gambar bentuk adalah jenis gambar yang hasil jadinya hampir menyerupai benda sebenarnya. Dalam gambar bentuk efek pencahayaan, arsiran, dan detail gambar dapat ditonjolkan untuk memberikan nilai artistik maupun aksentuasi, sehingga hasil jadinya lebih menarik.

Agar gambar bentuk menarik digunakan, perlu dipertimbangkan hal-hal berikut:

1) Ketepatan bentuk sesuai dengan objek yang digambarkan.
2) Proporsi yang sesuai dengan perbandingan bagian-bagian gambar.
3) Kesan tekstur.
4) Arsiran sesuai gelap-terang objek.

Gambar 3. Gambar Bentuk

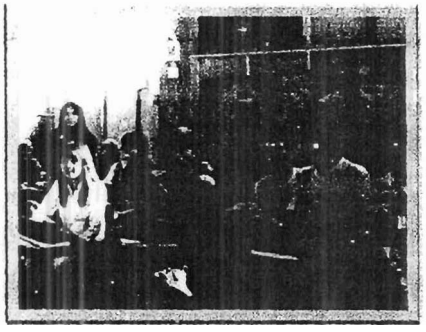
d. Gambar Foto

Pengunaan foto sebagai media pembelajaran bersifat realistis dan akurat. Gambar yang tertera dalam sebuah foto merupakan rekaman dari objek yang sebenarnya. Oleh karena itu foto dapat memberikan informasi secara akurat dan meyakinkan.

Untuk memperoleh gambar foto untuk media pembelajaran tidaklah sulit diperoleh. Selain dari foto karya sendiri, juga mudah didapat dari sumber media lain, seperti dari intenet, buku, dan majalah.

Agar sebuah foto menarik digunakan sebagai media pembelajaran, hendaklah diperhatikan hal-hal berikut:

1) Foto hendaklah menggambarkan pokok objek yang utama saja.
2) Gambar foto jelas dan tajam.
3) Menjelaskan bentuk-bentuk bagian.
4) Komposisi yang menarik.
5) Mempertimbangkan ruang bebas untuk penggambaran wajah serta objek bergerak.



Gambar 4. Foto

e. Poster

Poster adalah jenis gambar yang sangat menarik dalam menyajikan berbagai informasi. Poster bersifat persuasif, bermaksud menarik perhatian dengan menyatukan gambar warna, tulisan, dan kata-kata Setiawan, dkk. (2008). Poster banyak digunakan sebagai sarana penyalur informasi yang bersifat mengajak, memberi saran, penganjuran serta untuk memperkenalkan sesuatu kepada orang lain.

Gambar dalam poster merupakan salah satu daya tarik utamanya dan disertai oleh slogan yang biasanya ringkas, padat dan jelas.

Agar poster efektif digunakan sebagai media pembelajaran, perlu diperhatikan hal-hal berikut:

1) Jelas dan sederhana, baik gambar maupun tulisannya.
2) Hanya menyajikan satu ide pokok.
3) Berwarna.
4) Slogannya ringkas, padat dan jelas dibaca.
5) Pengaturan komposisi yang manarik.
6) Aksentuasi untuk memberikan penekanan pada objek yang ditonjolkan.

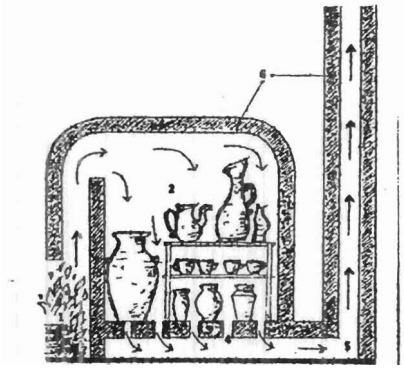
Gambar 5. Poster

f. Diagram.

Jenis gambar ini terdiri dari garis-garis dan simbol-simbol geometris yang digunakan untuk menjelaskan rangkaian struktur objek yang digambarkan secara ringkas.

Diagram yang baik digunakan sebagai media pembelajaran hendaklah mempertimbangkan hal-hal berikut:

1) Gambarnya benar, rapi dan jelas.
2) Keterangan gambar hendaklah ringkas.
3) Diagram sebaiknya cukup besar, sehingga jelas dilihat.
4) Gambar dan tulisan serta simbol-simbol yang digunakan di tata dalam sebuah komposisi yang menarik.



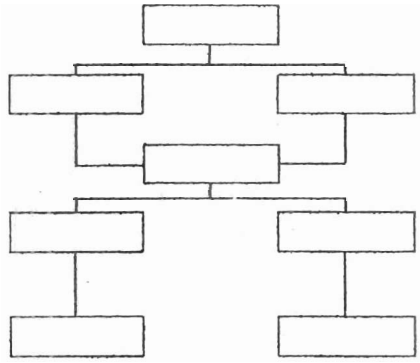
Gambar 6. Diagram

g. Chart.

Chart adalah bentuk penyajian yang menggunakan gambar dan tulisan untuk menyajikan sejumlah informasi. Chart sering juga disebut bagan. Berikut disajikan beberapa macam chart.

1) Chart organisasi

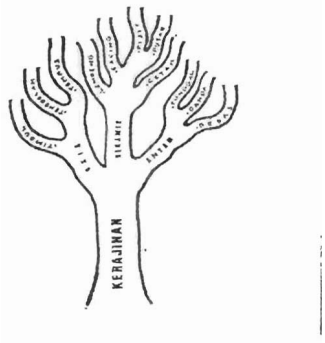
Menunjukkan susunan, hubungan atau rantai komando dalam suatu organisasi.



Gambar 7. Chart Organisasi

2) Chart pohon

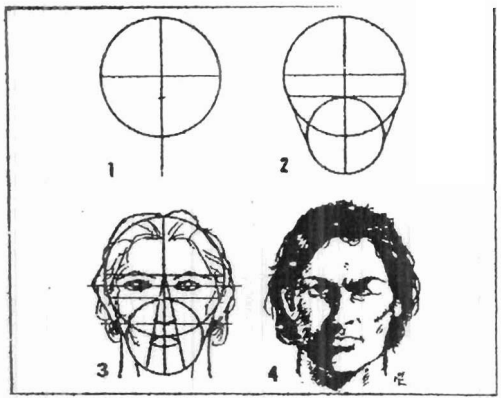
Sesuai dengan namanya, jenis chart ini menyerupai sebatang pohon yang terdiri dari batang, cabang dan ranting-ranting. Chart ini cocok digunakan untuk menjelaskan bagan-bagian atau cabang-cabang dari suatu organisasi, bidang atau kelompok.



Gambar 8. Chart Pohon

3) Chart proses.

Jenis chart ini digunakan untuk menggambarkan tentang sesuatu proses atau tahap-tahapan yang dilakukan dalam suatu kegiatan. Penggambaran dalam tahapan proses dimulai dari yang paling mudah sampai proses akhir secara sistematis dan mudah dipahami.



Gambar 9. Chart Proses

h. Grafik.

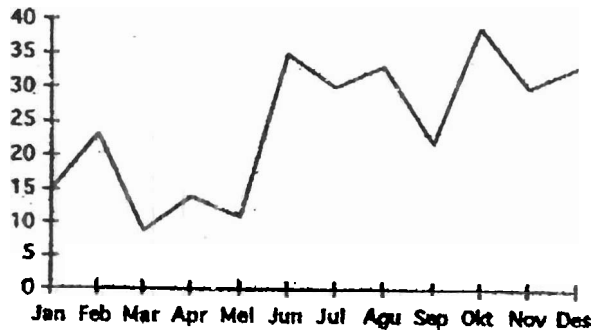
Adalah jenis gambar grafis sederhana yang digunakan untuk menyajikan informasi statistika yang saling berhubungan berdasarkan prinsip matematika. Grafik juga dapat menggambarkan hubungan dan perbandingan antara unit-unit data, dan kecendrungan pada data itu. Menurut Zainuddin dkk. (1985:64) media grafik memiliki beberapa kelebihan:

- Grafik bermanfaat sekali untuk mempelajari dan mengingat data kuantitatif dan hubungan-hubungannya.
- Grafik dengan cepat memungkinkan kita mengadakan analisis, interpretasi dan perbandingan antara data yang disajikan, baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan dan arah.
- Penyajian data grafik jelas, cepat, menarik, ringkas dan logis.
- Menurut bentuknya grafik dapat dibagi empat jenis, yaitu.

1) Grafik garis.

Jenis grafik ini merupakan grafik yang paling sering dan tepat digunakan untuk menggambarkan kecendrungan-kecendrungan atau membandingkan dan menghubungkan dua kelompok data.

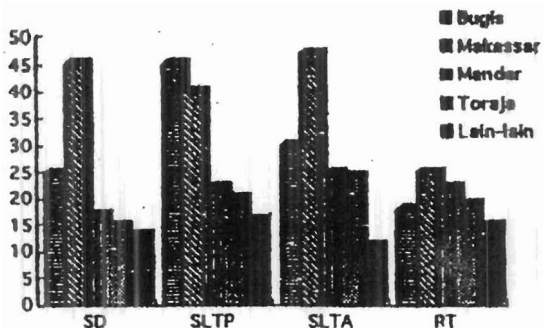
Garis-garis yang membentuk bidang petak grafik terdiri dari garis vertikal dan garis horintal. Garis vertikal menunjukkan jumlah data atau angka, dan garis horizontal menggambarkan keadaan data pada suatu priode waktu.



Gambar 10. Grafik Garis

2) Grafik batang.

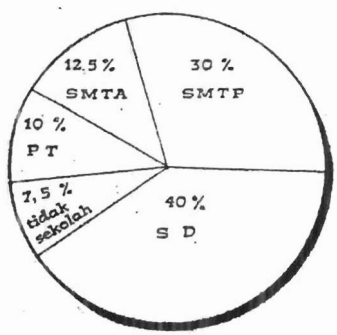
Grafik batang cukup sederhana dan mudah dibuat dan dibaca. Sesuai namanya, grafik ini dibuat dengan menggunakan batang sebagai gambaran kelompok data secara vertikal dan biasanya diberi berwarna. Grafik batang tepat digunakan untuk membandingkan item yang sama dengan waktu yang berbeda atau item yang berbeda pada waktu yang sama.



Gambar 11. Grafik Batang

3) Grafik lingkaran.

Jenis grafik ini berbentuk lingkaran dan mudah dipresentasikan. Lingkaran dibagi ke dalam bagian-bagian bidang lingkaran sesuai besar kecilnya data yang dipresentasikan. Makin besar data yang dipresentasikan, makin besar bidang lingkaran yang dibutuhkannya.

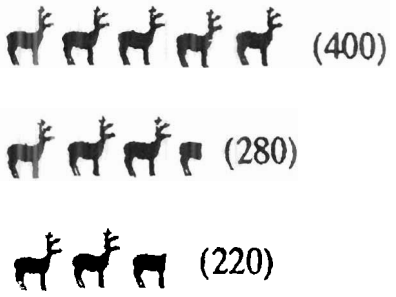


Gambar 12. Grafik Lingkaran

4) Grafik simbol.

Grafik simbol disebut juga grafik gambar, karena simbol-simbol yang dipresentasikan menggunakan gambar. Grafik simbol dikembangkan oleh Otto Neurath tahun 1920. Sekaligus Neurath juga menciptakan simbol-simbol untuk

grafik yang kemudian banyak dipakai oleh dunia internasional (Sulaiman, 1981:47).



Gambar 13 Grafik Simbol

i. Kartun dan karikaur.

Kartun dan karikatur adalah jenis gambar yang lucu, sehingga banyak disukai orang. Jenis gambar kartun iebih mengutamakan unsur lucunya dan penggambarannya sering dilebih-lebihkan dari keadaan sebenarnya. Sedangkan jenis gambar karikatur selain lucu, juga bersifat sindiran, kadang-kadang sindirannya sangat menggigit.

Dalam gambar kartun yang dipilih jadi objek biasanya adalah hal-hal yang sudah populer dikenal luas masyarakat. Karena kartun bersifat humoris, maka diperlukan persepsi orang yang mengamatinya. Kartun tidak akan mengundang orang tertawa bila orang tersebut tidak memahami gambar apa yang sedang dilihatnya.

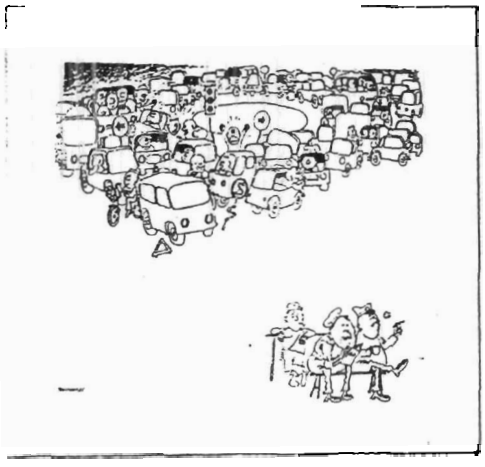
Karikatur selain lucu lebih bersifat sindiran, maka objek yang dikarikaturkan umumnya adalah hal-hal yang bersifat faktual dan aktual. Baik kartun maupun karikatur selain idenya lucu, gambarnya saja sudah mampu mengundang orang tersenyum.

Agar gambar kartun dan karikatur menarik dan lucu, maka penggambaran objeknya tidak terikat secara anatomis maupun secara proporsional. Selain itu, gambarnya hendaklah juga ekspresif.

Selain media pembelajaran, kartun dan karikatur memiliki beberapa kelebihan.

1) Menarik bagi siswa karena ide dan gambarnya lucu.
2) Kumunikatif sekalipun tanpa teks.
3) Pesan yang disampaikan lama berkesan bagi siswa.

Gambar 14. Gambar Kartun



Gambar 15. Karikatur

TUGAS

5. Deskripsikan jenis-jenis media visual secara ringkas!
6. Bedahkan antara poster dengan karikatur!

4. PANDUAN RANCANGAN VISUAL

Agar penggunaan media visual efektif, ada dua unsur mendasar yang harus diperpertimbangkan dalam merancang media visual, apakah itu merancang sesuatu yang ukurannya besar seperti papan pengumuman atau yang ukurannya kecil seperti layar komputer, seperti unsur-unsur visual (foto, gambar, peta, grafik) dan unsur-unsur teks/ isi (tulisan). Kita akan lihat bagaimana unsur-unsur tersebut diaplikasikan pada layar komputer, program multimedia, bahan ajar cetak, papan tulis (*white board*), pameran, transparansi, *slide powerpoint*, dan papan pengumuman.

a. Unsur-unsur Visual

Smaldino (2008), informasi dan/atau materi pengajaran lebih komunikatif, maka tanda-tanda visual harus menunjukkan ciri-ciri sebagai berikut:

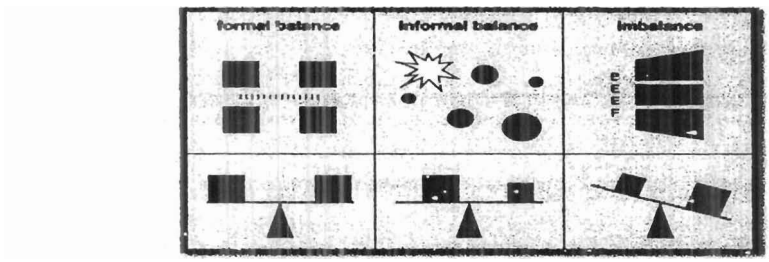
1) Pengaturan

Tujuannya adalah untuk memastikan mata pengamat mengikuti alur layar. Karena itu agar dapat tersusun dengan baik perlu diperhatikan: penjajaran posisi bentuknya mudah diingat, penempatan unsur-unsur visual mengikuti aturan, kedekatan posisi unsur-unsur yang berhubungan, arah/

petunjuk yang jelas, perbedaan dasar gambar, dan konsisten dalam penempatan unsur-unsur (warna, teks).

2) Keseimbangan

Keseimbangan akan diperoleh jika "berat" tiap-tiap unsur visual terdistribusi merata pada setiap sisi sumbu, baik itu vertikal ataupun horizontal atau kedua-duanya. Ketika rancangan tersebut diulangi dari kedua sisi, keseimbangan berarti simetris, dan terbentuk (gambar 15).



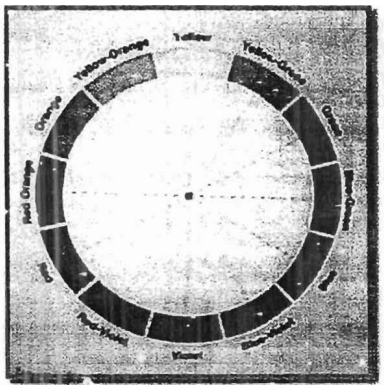
Gambar 15. Analogi dari skala yang berimbang, diperlihatkan pada deretan bawah, menggambarkan tiga tipe berbeda dari keseimbangan.

b. Warna

Ketika akan memilih skema warna dalam visual, yakinkan bahwa ada harmonisasi warna-warna. Lingkaran warna akan sangat berguna membantu memahami hubungan tiap warna yang spektrumnya tidak terlihat (gambar 16).

Setiap dua warna yang berada di posisi yang berlawanan pada lingkaran warna disebut warna-warna komplementer, misalnya, merah dan hijau atau kuning dan ungu. Warna-warna komplementer sangat baik menghubungkan seluruh skema warna. Bagaimanapun, usahakan jangan menjajarkan dua warna komplementer (misal, menempatkan huruf hijau dengan

latar merah). Ada dua alasan mengapa kita sebaiknya tidak melakukannya. Pertama, jika warna-warna memiliki nilai, yang sama atau tingkat tuanya warna, huruf tidak akan memiliki perbedaan dengan *background* gambar. Kedua, ketika warna-warna komplementer ditempatkan pada jarak yang berdekatan, hal ini akan menyebabkan mata pengamat menjadi tidak fokus, sehingga pengaruhnya tidak memuaskan.



Gambar 16
Lingkaran warna membantu visualisasi warna-warna komplementer

Pett dan Wilson (1996) dalam Smaldino (2008) menyatakan alasan mengapa materi pelajaran memerlukan warna dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1) Untuk meningkatkan sifat nyatanya (realitasnya).
2) Untuk membedakan antara unsur-unsur visual.
3) Untuk memusatkan perhatian pada isyarat/ petunjuk yang sesuai.
4) Untuk memberikan tanda dan menghubungkan logika dengan unsur-unsur.
5) Untuk menarik perhatian dan menciptakan respon emosional.

Pett dan Wilson memberikan saran sebagai berikut:

1) Konsisten dalam memilih warna.
2) Gunakan banyak warna pada anak-anak kecil.
3) Beri arti pada warna, misal merah dan kuning artinya panas, hijau dan biru artinya dingin, merah artinya berhenti, hijau artinya jalan, dan lain sebagainya.
4) Pertimbangkan beragam latar belakang sifat budaya siswa, ketika siswa mengartikan warna.

Warna yang berada bersebelahan satu dengan yang lainnya pada lingkaran warna disebut warna analogi – misalnya, warna biru-hijau, biru dan biru-ungu. Warna analogis merupakan bentuk kombinasi yang baik jika digunakan pada visual di saat yang bersamaan.

Ketika kita ingin membuat skema warna pada *slide powerpoint* atau layar komputer, akan sangat membantu menentukan warna yang tepat pada *background* (latar belakang), dan warna-warna yang akan disorot. Warna-warna yang baik untuk digunakan pada saat yang bersamaan ada pada tabel 1.

Tabel 1:Kombinasi warna yang efektif untuk latar belakang dan gambar di powerpoint dan layar komputer.

Background (Latar Belakang)	Foreground Images and Text (Latar Depan Gambar dan Teks)	Highlights (Pokok-pokok Penting)
putih	biru muda	merah, oranye
abu-abu muda	biru, hijau, hitam	merah
biru	kuning terang, putih	kuning, merah
biru muda	biru tua, hijau tua	merah-oranye
kuning muda	ungu, coklat	merah

Kombinasi perbedaan warna memberikan perbedaan kontras dasar gambar, Pada saat simbol-simbol huruf atau grafik digambarkan, akan lebih jelas ditunjukkan oleh *background* tertentu. Seperti apa yang ditunjukkan pada gambar 17, hitam dan kuning merupakan kombinasi yang baik sehingga mudah dilihat. Kombinasi antara warna gelap dengan *background* yang gelap merupakan kombinasi yang paling kurang baik sehingga sedikit sulit untuk dibaca.

a. Hitam pada kuning

c. Putih (film jernih) pada biru

b. Hijau, merah, atau biru pada putih (clear film/ film jernih)

d. Hitam pada putih (film jernih)

e. Kuning pada hitam

Gambar 17

Tulisan hitam pada background kuning (a) paling mudah dibaca

c. Mudah dibaca

Visual tidak akan mudah untuk dibaca apabila seluruh pengamat tidak dapat melihat kata-kata dan gambar-gambarnya. Sangatlah mengejutkan bahwa hal sesederhana ini sering dilanggar. Pikirkan seberapa sering presenter/penyaji mengatakan, "Anda mungkin tidak akan dapat melihat apa yang ada pada layar ini, maka dari itu saya akan menjelaskannya." Agar tidak terjadi hal seperti ini, maka pastikan visual yang kita buat cukup besar sehingga dapat dilihat oleh pengamat. Hal ini dapat diterapkan pada bahan yang dicetak, visual dan layar yang diproyeksikan.

Untuk memeriksa visual, tempatkan dan proyeksikan pada layar. Kemudian pergi ke posisi pengamat terjauh – biasanya berada di bagian belakang ruang kelas – dan lihat apakah visual tersebut mudah dilihat. Jika tidak, maka jangan gunakan dulu sebelum kita memodifikasikannya lagi.

Visual akan mudah dilihat dengan cara menambah ukurannya, jenis huruf, dan perbedaan antara benda. Seperti apa yang telah dibahas sebelumnya, bahwa kontras ditujukan pada warna, kontras juga digunakan pada visual yang total. Pastikan bahwa benda-benda yang ada pada visual tidak saling mengaburkan. Tujuan dari rancangan visual yang baik adalah mengurangi sebanyak mungkin penghambat yang akan menggganggu penafsiran pesan yang kita buat. Ingat: Jika siswa kita tidak dapat melihatnya, mereka tidak akan dapat belajar darinya.

d. Menarik

Visual yang kita buat tidak akan memberikan pengaruh apapun apabila tidak dapat menangkap dan memperoleh

perhatian dari pengamat. Ada beberapa cara agar visual menarik: gaya, kejutan, tekstur, dan interaksi.

Pengamat dan *setting* (pengaturan) yang berbeda akan memerlukan gaya yang berbeda. Pikirkan tentang hal yang sederhana, teratur, dan warna utama dari apa yang dilihat anak-anak di televisi dibandingkan dengan gambar yang rumit, adegan yang sibuk, warna yang lebih nyata pada drama aksi untuk dewasa. Demikian juga, kita tidak akan menggunakan gaya yang sama pada papan pengumuman untuk kelas satu, dengan apa yang dibuat untuk kongres guru-guru profesional. Pilihan huruf dan jenis gambar yang kita buat harus konsisten antara satu dengan yang lainnya dan juga dengan pilihan penonton.

Apa yang dapat merebut perhatian? Tentunya sesuatu yang tidak diduga-duga. Misalnya kiasan yang tidak biasanya, kombinasi kata dan gambar yang tidak sesuai, memasukkan warna secara tiba-tiba, perubahan ukuran secara dramatis. Orang akan memperhatikan selama mereka mendapatkan stimuli dari cerita atau informasi baru. Mereka tidak akan memperhatikan jika pesan yang disampaikannya monoton.

Kebanyakan visual merupakan dua dimensi. Tetapi juga kita dapat membuatnya tiga dimensi dengan menggunakan bahan yang bertekstur atau nyata. Hal ini akan memberikan ide-ide cemerlang bagi pengamat dengan melibatkan indera peraba – misalnya, menyentuh sampel dari beberapa biji padi-padian yang berbeda. Atau dengan tekstur dapat mengundang keterlibatan – misalnya, menggunakan bola kapas untuk mewakili awan atau melewati sampul buku untuk mengajak siswa mem-

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

baca buku baru. Komponen-komponen nyata dari perlengkapan di sekolah kejuruan teknik dapat ditunjukkan melalui gambar.

5. UNSUR-UNSUR TEKS

Kebanyakan tampilan menggabungkan beberapa jenis teks yang ditambahkan pada visual. Pada saat penilaian tampilan untuk pembelajaran atau persiapan tampilan, kita harus mempertimbangkan tulisan sebagaimana kita mempertimbangkan unsur-unsur piktorial, sehingga hal itu memiliki kekuatan komunikatif. Minimalnya, kita harus pastikan bahwa gaya tulisannya konsisten dengan apa yang ingin disampaikan oleh pesannya dan mudah dibaca karena ukuran dan jaraknya yang baik.

a. Gaya

Gaya pada teks visual harus konsisten dan harmonis antara unsur yang satu dengan unsur yang lainnya. Untuk informasi yang resmi atau tujuan pembelajaran, gaya teks yang sederhana sangat dianjurkan. Kita dapat memilih gaya *sans serif*, seperti Arial, atau gaya *sans serif* yang sederhana, seperti Times New Roman, begitu juga untuk visual yang diproyeksikan atau papan pengumuman.

Tampilan atau sederetan visual yang dihubungkan, seperti sederetan *slide PowerPoint* tidak boleh menggunakan lebih dari dua jenis gaya huruf, dan harus saling harmonis. Ketika mempersiapkan teks pada komputer haruslah menarik sehingga menggunakan banyak jenis gaya, tetapi untuk komunikasi yang baik akan sangat baik membatasi jumlah variasi (misal, *bold*/ huruf tebal, *italic*/ huruf miring, *underline*/ garisbawah, *size change*/perubahan ukuran/) maksimum sampai empat. Karena

itu, kita dapat menggunakan dua jenis ukuran yang berbeda ditambah *italic* (huruf miring) dan garis bawah, atau tiga jenis ukuran yang berbeda ditambah huruf tebal untuk penekanan.

b. Ukuran

Siswa pada umumnya dapat melihat tampilan seperti papan pengumuman dan poster pada jarak 30 atau 40 kaki atau lebih. Pada kondisi seperti ini, ukuran merupakan hal penting sekali agar mudah dilihat. Aturan umumnya adalah tulisan dengan huruf kecil tingginya harus ½ inci setiap jarak 10 kaki dari pengamat. Misalnya, agar siswa yang duduk dengan jarak 30 kaki dari depan kelas dapat melihat tulisan, maka minimal tinggi tulisan adalah 1 ½ inci.

c. Jarak

Ketika kita akan menciptakan visual di komputer, secara otomatis jarak tulisan sudah diatur agar dapat dibaca secara maksimum. Jika ingin rancangannya berbeda jarak, jarak antara tulisan dapat dipadatkan atau dikembangkan dengan membentuk kembali tulisannya.

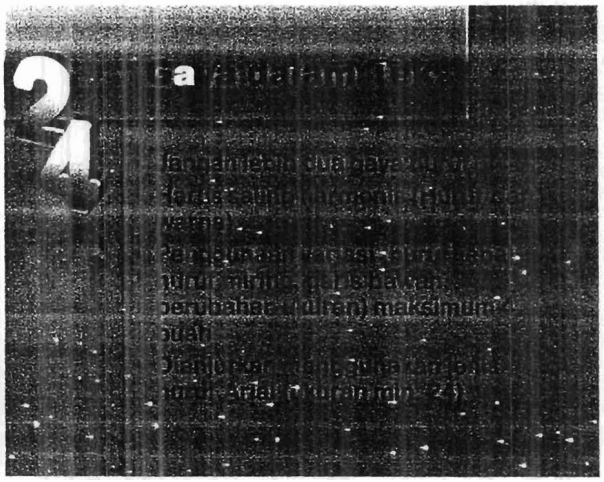
d. Warna Huruf

Warna dari tulisan harus berbeda dengan warna *background* agar mudah dilihat dan menarik perhatian. Dan yang harus diingat bahwa ada siswa yang mungkin buta warna. Kemudahan untuk dibaca, sebagian besar bergantung pada perbedaan antara warna tulisan dengan warna *background.*

e. Penggunaan Huruf Besar

Untuk mendapatkan hasil yang terbaik agar mudah dibaca, gunakan huruf kecil, dan huruf besar hanya digunakan secara normal. Pokok berita yang pendek dapat menggunakan huruf

besar semua, tetapi frase yang lebih dari tiga kata harus mengikuti aturan tulisan huruf kecil.



Gambar 18. Contoh slide power point

TUGAS

1. Jelaskan ciri-ciri unsur-unsur visual yang baik!
2. Uraikan dengan bahasa anda sendiri mengapa materi pelajaran memerlukan warna dalam proses pembelajaran?
3. Uraikan unsur-unsur teks yang perlu diperhatikan dalam merancang media visual!

D. RINGKASAN

Untuk melengkapi pemahaman Anda, berikut akan diungkapkan beberapa butir penting dari uraian materi pembelajaran yang telah dipelajari

1. Media visual adalah semua sumber yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar. Sumber belajar tersebut dapat berupa pesan atau informasi, orang, bahan-bahan, alat/ perlengkapan, teknik/metode dan lingkungan.

2. Peranan visual dalam proses pembelajaran:
   a. Menyediakan suatu referensi konkrit bagi ide.
   b. Membuat ide abstrak menjadi ide konkrit.
   c. Memotivasi siswa.
   d. Mengarahkan perhatian.
   e. Mengurangi usaha dalam proses pembelajaran.
   f. Mengulang informasi dengan bentuk yang berbeda.
   g. Mengaktifkan kembali pengetahuan awal.
3. Visualisasi pesan, konsep atau informasi dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti *stick figure,* sketsa, gambar, foto, poster, diagram, chart grafik, kartun dan karikatur.
4. Ada dua unsur yang mendasar untuk merancang visual, apakah itu merancang sesuatu yang ukurannya besar seperti papan pengumuman atau yang ukurannya kecil seperti layar komputer, yaitu unsur-unsur visual (foto, gambar, peta, grafik) dan unsur-unsur teks/ isi (tulisan).
5. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang unsur-unsur visual:
   a. Pengaturan
   b. Keseimbangan
   c. Warna
   d. Tekerbacaan visual
   e. Menarik
6. Unsur-unsur teks yang perlu diperhatikan dalam merancang media visual:
   a. Penggunaan Huruf Besar.
   b. Warna Huruf
   c. Jarak.
   d. Ukuran.
   e. Gaya.

E. TES MANDIRI

1. Jelaskan pengertian media visual!
2. Jelaskan sifat media visual yang ikonik!
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan gambar bentuk!

F. KUNCI JAWABAN

1. Media visual adalah objek-objek visualisasi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan informasi materi pelajaran yang akan diajarkan.
2. Media visual bersifat ikonik, maksudnya memiliki kemiripan dengan sesuatu yang diwakilinya. Sebagai contoh, seorang guru geometri dapat membawa sekeranjang bahan makanan untuk mengajarkan bentuk, misal, jeruk = bola, kaleng = silinder.
3. Gambar bentuk adalah gambar yang hasil jadinya hampir menyerupai benda sebenarnya.

TES FORMATIF

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D di depan jawaban yang paling benar menurut Anda

1) Menurut Azhar Arsyad media visual sebaiknya:
   A. terintegrasi dengan tujuan pembelajaran
   B. memenuhi kebutuhan siswa
   C.ditempatkan pada konteks yang bermakna dan terintegrasi dengan siswa.
   D. memiliki konsep yang jelas
2) Salah satu alasan penggunaan media visual dalam pembelajaran adalah:
   A. Siswa dapat belajar lebih cepat melalui media visual
   B. sudah menjadi tuntutan pendidikan modern
   C. disenangi banyak orang

D. media visual mudah dalam perancangannya.

3) Media gambar akan efektif jika:

A. memperlancar guru menyajikan materi pelajaran.

B. menyuguhkan ide-ide abstrak kepada siswa

C. memiliki banyak makna

D mudah menyajikan materi pelajaran bila dibandingkan secara verbal.

4). Media gambar akan efisien jika:

A. memperlancar guru menyajikan materi pelajaran.

B. menyuguhkan ide-ide abstrak kepada siswa

C. memiliki banyak makna

D. mudah menyajikan materi pelajaran bila dibandingkan secara verbal

5) Berikut ini yang bukan merupakan peranan media visual menurut Smaldino:

A. membuat ide abstrak menjadi ide konkrit

B. memotivasi siswa

C. mengaktifkan kembali pengetahuan awal

D. meningkatkan usaha dalam proses pembelajaran

6) Penggambaran pokok-pokok objek dengan goresan atau polesan tinta yang essensial secara spontanitas disebut ...

A. stick Figure

B. sketsa

C. diagram

D. karikatur

7) Agar poster efektif digunakan sebagai media pembelajaran, perlu diperhatikan hal-hal berikut, kecuali:

A. jelas dan sederhana, baik gambar maupun tulisannya

B. slogannya ringkas, padat dan jelas

C. berwarna

D. menyajikan lebih dari satu ide pokok

8) Chart yang cocok digunakan untuk menunjukkan susunan, hubungan atau rantai komando dalam suatu organisasi adalah...

A. chart pohon

B. chart organisasi

C. chart proses

D. chart batang

9) Warna-warna komplementer adalah...

A. warna-warna yang berada di posisi yang berlawanan pada lingkaran warna

B. warna-warna dasar

C. warna-warna hasil campuran dari warna dasar

D. warna-warna yang berdekatan pada lingkaran warna

10) Jika siswa duduk pada jarak 60 kaki dari papan tulis, maka tinggi minimal tulisan (huruf kecil) yang dapat dilihat siswa secara jelas adalah...

A. 1½ inci

B. 2 inci

C. 3½ inci1

D. 3 inci

11) Kalimat berikut ini merupakan saran dari Pet & Wilson dalam menggunakan warna pada materi pembelajaran...

A. jangan gunakan banyak warna untuk anak-anak

B. abaikan perbedaan latar belakang dan budaya siswa

C. beri arti pada warna, misal merah dan kuning artinya panas.

D. gunakan warna-warna komplementer

12) Menarik bagi siswa karena ide dan gambarnya lucu, komunikatif sekalipun tanpa teks dan pesan yang disampaikan lama berkesan bagi siswa, merupakan kelebihan dari media...
   A. stick figure
   B. kartun dan karikatur
   C. foto
   D. gambar bentuk.

13) Penggambaran gerak dinamis pada sketsa diwakilkan melalui:
   A. arsiran
   B. goresan spontan
   C. garis yang berirama dan bervariasi
   D. kesan tekstur

14) Foto yang baik untuk dijadikan media pembelajaran memiliki hal-hal berikut, kecuali:
   A. komposisi yang menarik
   B. ketajaman dan kejelasan objek
   C. ruang bebas untuk penggambaran wajah serta objek bergerak.
   D. banyak objek

15) .....bersifat persuasif, bermaksud menarik perhatian dengan menyatukan gambar warna, tulisan, dan kata-kata Setiawan, dkk. (2008).
   A. Poster
   B. Karikatur
   C. Iklan
   D. Foto

16) Media yang dapat dipakai untuk mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif adalah.....
   A. Chart
   B. Grafik

C. Stick Figure

D. Gambar bentuk

17) Perbedaan mendasar antara kartun dan karikatur terletak pada.....

A. ide lucu

B. kesan tekstur

C. arsiran gelap terang

D. pesan sindiran

18) Tehnik aksentuasi diperlukan untuk....

A. mempertajam perspektif

B. mengaktifkan pengetahuan siswa

C. memberikan penekanan pada objek yang ditonjolkan

D. memberi komposisi yang menarik

19) Jumalah data atau angka pada grafik garis ditunjukkan oleh.....

A. sumbu XY

B. garis vertikal

C. garis horozontal

D. garis potong pada sumbu XY

20) Diantara kombinasi warna background dan tulisan pada media power berikut, manakah yang paling mudah terbaca?

A. *background* = kuning, tulisan hitam.

B. *background* = merah muda, tulisan hijau.

C. *background* = ungu, tulisan abu-abu.

D. *background* = merah, tulisan oranye.

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban tes formatif yang terdapat pada bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap meteri Kegiatan Belajar 1, 2, dan 3.

Rumus:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90% - 100% = baik sekali
80% - 89% = baik
70% - 79% = cukup
> - 69% = kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% ke atas, bagus! Anda cukup memahami Kegaiatan Belajar 1, 2, dan 3. Anda dapat meneruskan belajar modul berikutnya (modul 5). Tetapi jika tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80% Anda harus mengulangi Kegaiatan Belajar 1, 2, dan 3 terutama pada bagian kegiatan yang belum anda kuasai.

Untuk pemantapan penguasaan Anda lebih lanjut dapat membaca buku-buku yang terkait dengan Media Pembelajaran.

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban di bawah ini

1. C	11. C
2. A	12. B
3. A	13. C
4. D	14. D
5. D	15. A
6. B	16. B
7. D	17. D
8. B	18. C
9. A	19. B
10. D	20. A

G. KEPUSTAKAAN

Azhar, Arsyad. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Hafiz, Abd. (1989). Gambar sebagai Media Pendidikan. Padang: FPBS IKIP Padang.

Pramono (1981). Karikatur-Karikatur. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan

Setiawan, Denny, dkk. (2008). Komputer dan Media Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.

Smaldino, Sharon E. et.al. (2008). *Instructional Technologies and Media for Learning.*, (9th Edition). New York: Macmillan Publishing Company.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2008). Media Pembelajaran. Bandung: Jurusan Kurlukulum dan Teknologi Pendidikan FIP – UPI.

Zainudin HRL. dkk. (1985). Media dalam Pembelajaran. Jakarta: Depdikbud, Dirjen PT. Proyek Pengembangan LPTK.

Setelah Anda menyelesaikan Kegiatan Belajar 4 ini, silakan lanjutkan mempelajari Kegiatan Belajar 5 berikut ini

5 APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI BAGIAN DARI TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. TUJUAN KHUSUS PEMBELAHAN

Setelah Anda mempelajari materi pembelajaran pada kegiatan belajar 5 ini diharapkan Anda dapat:

1. menjelaskan pengertian multimedia
2. menyebutkan pengelompokan multimedia
3. menjelaskan pemanfaatan multimedia
4. menjabarkan tahapan pengembangan multimedia

B. POKOK-POKOK MATERI PEMBELAJARAN

Pada kegiatan belajar 5 ini akan dibahas pokok-pokok meteri pembelajaran sebagai berikut:

1. pengertian multimedia
2. pengelompokan multimedia
3. pemanfaatan multimedia
4. tahapan pengembangan multimedia

C. URAIAN MATERI PEMBELAJARAN

Bacalah dengan seksama bahan bacaan yang berjudul "Aplikasi Multimedia Sebagai Bagian dari Teknologi Informasi dalam Pelaksanaan Pembelajaran" yang disajikan berikut ini.

Pada Kegiatan Belajar 4 telah dibahas topic mengenai media pembelajaran seni rupa. Tentunya masih lekat dalam ingatan Anda bahwa terdapat beberapa media yang dapat dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna dengan menggabungkan beberapa objek yang keindahannya dapat dinikmati secara visual. Karena itu media pembelajaran seni rupa menjadi hal yang sangat penting diperhatikan sebagai pengantar pembelajaran tingkat lanjut.

Pada Kegiatan Belajar 5 ini, Anda akan diperkenalkan dengan istilah baru yang erat kaitannya dengan kemajuan teknologi yakni multimedia. Diharapkan kemajuan teknologi ini dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien.

1. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah perantara atau material yang menggunakan kombinasi sesuatu yang berbeda. Istilah ini dapat digunakan sebagai kata benda atau sebagai kata sifat yang menggambarkan suatu alat yang memiliki bentuk gabungan beberapa material sekaligus. Istilah multimedia ini digunakan berbeda dengan media yang hanya menggunakan bentuk-bentuk tradisional dari bahan cetak atau yang dibuat dengan tangan. Multimedia mencakup kombinasi dari teks, audio, gambar diam, animasi, video, dan bentuk interaktivitas beberapa material sekaligus. Multimedia biasanya direkam dan diputar, ditampilkan atau diakses oleh perangkat pengolahan informasi konten, seperti perangkat komputer dan elektronik, tetapi juga dapat menjadi bagian dari pertunjukan hidup. Multimedia (sebagai kata sifat) juga menggambarkan perangkat elektronik media

yang digunakan untuk konten multimedia menyimpan dan pengalaman.

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsupsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan sens rialistis.

Pengertian multimedia dapat sederhanakan sebagai penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu sehingga dapat berinteraksi dan berkarya serta berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan dan permainan. Selain itu multimedia juga telah diadopsi sedemikian rupa untuk kepentingan pendidikan.

Penerapan multimedia di dalam pelaksanaan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan teknologi informasi. Teknologi informasi menekankan pada pelaksanaan dan pemprosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan data dengan menggunakan perangkat-perangkat teknologi elektronik terutama komputer.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memilliki tiga fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

a. teknologi berfungsi sebagai alat (tools), dalam hal ini TIK digunakan sebagai alat bantu bagi pengguna (user) atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat unsur grafis, membuat database, membuat program administratif untuk siswa, guru dan staf, data kepegawaian, keungan dan sebagainya.

b. Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (science). Dalam hal ini teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa. Misalnya teknologi komputer dipelajari oleh beberapa jurusan di perguruan tinggi seperti informatika, manajemen informasi, ilmu komputer. Dalam pembelajaran di sekolah sesuai kurikulum 2006 terdapat mata pelajaran TIK sebagai ilmu pengetahuan yang harus dikuasi siswa semua kompetensinya.

c. Teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran *(literacy).* Dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer. Dalam hal ini komputer telah diprogram sedemikian rupa sehingga siswa dibimbing secara bertahap dengan menggunakan prinsip pembelajaran tuntas untuk menguasai kompetensi. Dalam hal ini posisi teknologi tidak ubahnya sebagai guru yang berfungsi sebagai : fasilitator, motivator, transmiter, dan evaluator.

2. Pengelompokan Multimedia

Secara umum, multimedia dikelompokkan kepada dua kategori. Yang pertama adalah linier, dan yang kedua non-linier. Multimedia yang linier, adalah pemakaian sarana yang pemakaiannya

tidak membutuhkan kontrol navigasi dari sebuah alat tertentu, seperti pada komputer, berarti tidak membutuhkan presentasi khusus. Sementara multimedia yang non-linier, adalah sarana yang menawarkan pemakainya untuk berhubungan langsung dengan pelatihan pemakaian komputer terlebih dahulu.

Di samping itu, multimedia juga dikelompokkan pada jenis presentasi, permainan, dan simulasi. Multimedia yang sifatnya presentasi dapat diamati seseorang melalui saat memperagakan sesuatu, memproyeksikan sesuatu, memancarkan sesuatu atau bermain dengan sebuah *media player* (permainan). Sebuah pemancar bisa disebut sebagai multimedia langsung atau rekaman. Keduanya berhubungan dengan teknologi media elektronik. Multimedia yang bersifat permainan dan simulasi biasanya digunakan untuk lingkungan tertentu dengan spesial efek digabung dengan pengguna multimedia yang serba guna dan terkadang disambungkan dengan internet.

3. Pemanfaatan Multimedia

Multimedia jelas sangat bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan, komunikasi dan pendidikan. Dalam dunia pendidikan terutama saat terselenggaranya proses pembelajaran, multimedia digunakan untuk memproduksi informasi yang akan digunakan untuk pelatihan berbasis komputer. Penggunaan komputer tentunya bisa digabung dengan buku referensi seperti ensiklopedi dan almanak. Dengan dipakainya komputer dalam pembelajaran, dimungkinkan pengguna dapat memanfaatkan serangkaian presentasi, teks tentang topik tertentu yang sekaligus berisi illustrasi dan informasi.

Selain memungkinkan terjadinya komunikasi tanpa batas ruang dan waktu, teknologi interaktif juga bisa dimanfaatkan

untuk mencakup pembelajaran interaktif. Pembelajaran cara ini merupakan pembelajaran yang kaya media, kaya informasi, dan kaya komunikasi. Dengan menggunakan teknologi interaktif, manusia bisa belajar dari materi yang disampaikan dengan format multimedia. Dalam pembelajaran interaktif berbasis teknologi, belajar menjadi lebih menarik karena diperkaya dengan suara, gambar, gambar bergerak, dan tingkat interaktivitas dengan media tersebut (misalnya: klik, mouseover). Tetapi, yang lebih utama adalah menggunakan teknologi untuk memungkinkan interaksi dengan instruktur, sesama pelajar, dan sumber belajar lain di luar batas ruang (di perusahaan lain, negara lain, benua lain, dan di industri yang lain) agar pembelajaran dan pengalaman belajar menjadi lebih berarti dengan hasil yang lebih baik. Survei di bidang pembelajaran bahasa Inggris membuktikan bahwa pembelajaran di kelas dengan kualitas guru yang baik, yang diperkaya dengan pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat mengurangi waktu belajar secara signifikan. Dengan demikian pembelajaran berbasis teknologi interaktif dengan kualitas guru yang sama menjadi 40 persen sampai 60 persen lebih cepat daripada belajar di kelas tanpa bantuan media apapun.

Berbagai paket pendidikan sekarang tersedia dalam CD sehingga lebih mudah untuk dipresentasikan saat pembelajaran berlangsung kepada peserta didik. Bila dirinci lebih lanjut, manfaat multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran adalah:

a. Membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dengan kata lain dapat membantu dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran.

b. Proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan interaktif karena adanya animasi dan simulasi yang menjadi stimulus bagi siswa dalam berinteraksi.
c. Bagi siswa dapat digunakan sebagai bahan pengayaan untuk belajar secara mandiri, sehingga semakin banyak siswa gemar dan menekuni lebih jauh.
d. Memungkinkan guru membuat white board interaktif dengan mengakses bahan pengajaran dan ditayangkan melalui proyektor.

Selanjutnya, multimedia juga dapat dikaji dari segi fungsinya sebagai sarana dalam pelaksanaan dan pengembangan pembelajaran. Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan diugnakan secara tepat dan baik, akan memberi fungsi yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum fungsi yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan belajar belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Fungsi di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh

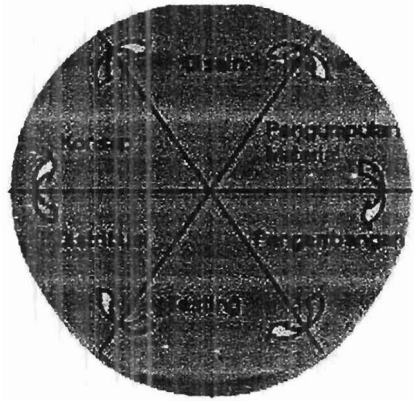
manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga, dll.

4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

4. Tahapan Pengembangan Multimedia

Multimedia merepresentasikan kumpulan teks, gambar-gambar, video dan suara dalam satu waktu secara bersamaan. Kekuatan multimedia adalah sarana ini bisa tersambung dengan internet yang akan menghubungkan informasi yang ada dengan seluruh informasi lain yang dapat diperoleh secara online. Hal yang dapat memudahkan penggunaan multimedia untuk pencapaian hasil yang maksimal dalam pembelajaran adalah singkatnya waktu dah lebih hematnya biasa yang dikeluarkan. Teks, gambar-gambar, video dan suara yang ditampilkan dalam multimedia menjadi kekuatan baru dalam pengembangan pembelajaran.

Selanjutnya, tahapan pengembangan multimedia yang dapat diacu sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran terbagai ke dalam 6 tahapan. Menurut Luther (1994), pengembangan multimedia tersebut, terdiri dari: konsep, disain, pengumpulan material, pembuatan (assemby), testing, dan distribusi.



a. Tahap 1 (Konsep):

Menentukan tujuan yang meliputi:

1) Tujuan Aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain)
2) Identifikasi Pengguna (Users)
3) Bentuk Aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain)
4) Spesifikasi Umum (ukuran aplikasi, dasar perancangan, target yang ingin dicapai, dan lain-lain)

b. Tahap 2 (Disain):

Disain (perancangan) adalah membuat spasifikasi secara rinci mengenai struktur aplikasi multimedia yang akan dibuat, gaya dan kebutuhan bahan (material) untuk aplikasi. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu tahap pengumpulan bahan dan pembuatan tidak dibutuhkan keputusan baru, melainkan menggunakan apa yang telah ditetapkan pada tahap disain. Namun demikian, sering terjadi penambahan atau pengurangan bahan, bahkan ada perubahan pada bagian aplikasi pada awal pengerjaan multimedia.

Tahapan dalam disain multimedia sering melibatkan kegiatan:

1) Pembuatan Bagan Alir (*Flow-Chart*), yaitu menggambarkan struktur aplikasi multimedia yang disarankan.
2) Pembuatan Storyboard, yaitu pemetaan elemen-elemen atau bahan (*material*) multimedia pada setiap layar aplikasi multimedia.

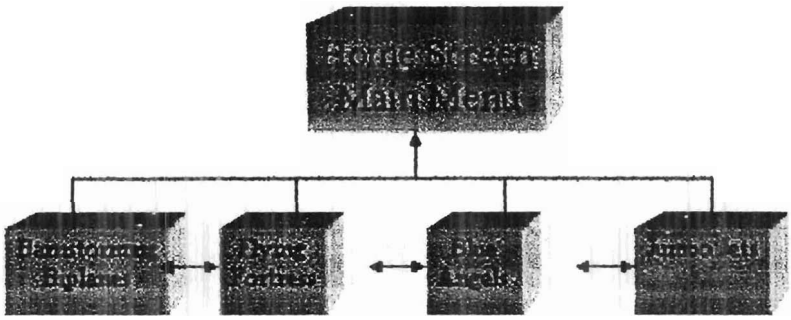
Cara menentukan urutan atau hubungan dalam merancang Bagan Alir (*Flow Chart*) atau Peta Konsep:

1) Ikuti hirarki alami materi.
2) Berdasarkan minat pengguna.
3) Dari yang sudah dikenal sampai yang belum dikenal.
4) Dari yang konkret sampai yang abstrak.
5) Dari yang umum sampai yang spesifik.
6) Berdasarkan pertimbangan topik pembahasan.
7) Secara kronologis didasarkan pada pemakaian atau kinerja.

Hal-hal yang perlu diperhatikan ketika mengembangkan bagan alir meliputi:

1) Apakah semua bidang isi yang dibutuhkan telah dimasukkan ?
2) Apakah semua hubungan di antara modul telah dimasukkan ?
3) Apakah maksud struktur akan menjadi jelas bagi tim pengembang dan pengguna ?

Bagan Alir digambarkan menggunakan simbol-simbol bagan alir pemrograman atau dengan simbol yang ditentukan sendiri.



Storyboard digunakan untuk:

1) Memungkinkan tim dan klien (pengguna) memeriksa, menyetujui, dan meningkatkan rancangan.
2) Menjadi panduan bagi programmer dan graphics designer.
3) Mengetahui elemen (*material*) multimedia yang dipakai.
4) Menjaga konsistensi di sepanjang aplikasi multimedia.
5) Memungkinkan rancangan diimplentasikan pada platform yang berbeda, karena storyboard bersifat platform independent.

Storyboard perlu mengandung:

1) Nama aplikasi (program) atau modul dan nomor halaman atau nomor layar.
2) Gambar sketsa layar atau halaman beserta rincian objek-objek yang ada pada layar, meliputi: Teks, Gambar, Animasi, Audio, Narasi, Video, Warna, penempatan, ukuran gambar, jika penting, Warna dan font dari teks.
3) Interaksi: pencabangan dan aksi-aksi lainnya (tombol).

Yang perlu diperhatikan dalam membuat storyboard:

1) Storyboard dapat digambar dengan tangan, tidak perlu

bagus dilihat asalkan cukup jelas sebagai panduan bagi anggota tim proyek lainnya.

2) Tersedia storyboard untuk setiap layar atau halaman.
3) Semua rincian yang penting harus ditunjukkan.
4) Teks dan narasi dapat sangat panjang, karena itu boleh ditulis pada lembar terpisah (*script document*) asalkan disertai dengan nomor layar storyboard yang jelas.
5) Setiap anggota tim produksi mempunyai salinan story-board atau dapat mengakses storyboard dengan mudah.

Perancangan Antarmuka Pemakai:

1) Graphics Designer merancang antarmuka pemakai ber-dasarkan storyboard.
2) Antarmuka pemakai harus:Menggapai "look and feel" dari organisasi klien, Memproyeksikan "mood" yang sesual, Tidak boleh lebih kuat daripada pesan yang ingin disampaikan, tetapi harus mendukung pesannya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan antar pemakai:

1) Metafora yang digunakan.
2) Estetika
3) Navigasi
4) Piranti interaksi yang digunakan.
5) Tata letak, warna, font.
6) Kendali (tombol-tombol): penempatannya, ukurannya, dan bagaimana pengguna tahu tombol dapat dipilih atau telah dipilih.
7) Bilamana kursor berubah bentuk.

c. Tahap 3 (Pengumpulan Material):

1) Melakukan pengumpulan bahan (*material*) seperti: clipart, image, animasi, audio, berikut pembuatan grafik, foto, audio, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.
2) Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti: library, bahan yang sudah ada pada pihak lain, atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak luar.
3) Pengumpulan material dapat dilakukan paralel dengan tahap pembuatan (assemby).

d. Tahap 4 (Pembuatan):

1) Tahap pembuatan (assembly) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat atau diintegrasikan.
2) Pembuatan aplikasi berdasarkan flow chart, storyboart, struktur navigasi atau diagram objek yang berasal dari tahap disain.
3) Dapat menggunakan perangkat lunak authoring yang mempunyai fitur pembuatan flow chart dan disain, misal: Microsoft Frontpage, Macromedia, dan lain-lain.

e. Tahap 5 (Testing):

1) Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh bahan (material) telah dimasukkan.
2) Biasanya pada tahap awal dilakukan testing secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan.

3) Aplikasi yang telah dihasilkan harus dapat berjalan dengan baik di lingkungan pengguna (klien), dimana pengguna dapat merasakan adanya kemudahan dan manfaat dari aplikasi tersebut serta dapat menjalankan sendiri terutama untuk aplikasi yang interaktif.

f. Tahap 6 (Distribusi):

1) Bila aplikasi multimedia akan digunakan dengan mesin yang berbeda, penggandaan menggunakan floppy disk, CD-ROM, tape, atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan.
2) Tahap distribusi juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia, diharapkan akan dapat dikembangkan sistem multimedia yang lebih baik di kemudian hari.

D. RANGKUMAN

Beberapa hal penting yang telah Anda pelajari pada kegiatan belajar 5 ini adalah:

1. Multimedia adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan text, suara gambar dan animasi dengan dengan alat bantu dan koneksi (tool dan internet link) sehingga pengguna dapat berinteraksi berkarya dan berkomunikasi dan multimedia juga diadopsi oleh dunia game.
2. Pengelompokan multimedia meliputi: a) linier; b) non-linier
3. Pemanfaatan multimedia antara lain sebagai: a) membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dengan kata lain dapat membantu dalam

mengatasi keterbatasan media pembelajaran; b) proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan interaktif karena adanya animasi dan simulasi yang menjadi stimulus bagi siswa dalam berinteraksi; c) bagi siswa dapat digunakan sebagai bahan pengayaan untuk belajar secara mandiri, sehingga semakin banyak siswa gemar dan menekuni lebih jauh, d) memungkinkan guru membuat white board interaktif dengan mengakses bahan pengajaran dan ditayangkan melalui proyektor.

4. Fungsi multimedia: a) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain; b) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung; c) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya

   planet Mars, berkembangnya bunga; d) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju; e) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun; f) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.
5. Tahapan dalam pengembangan multimedia terdiri dari: konsep, disain, pengumpulan material, pembuatan (assemby), testing, dan distribusi.

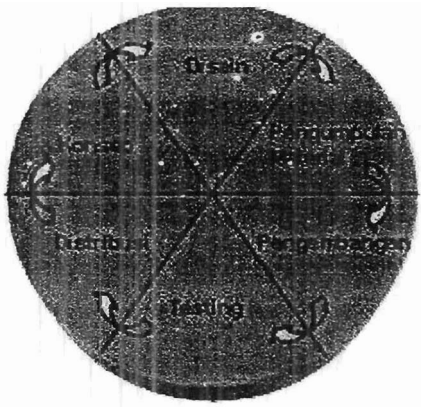
E. TES MANDIRI

1. Jelaskanlah pengertian multimedia
2. Gambarkanlah skema pengembangan multimedia

3. Jelaskan kaitan antara multimedia dengan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.
4. Sebutkanlah pengelompokan multimedia
5. Uraikanlah pemanfaatan multimedia di dalam dunia pendidikan
6. Jelaskan fungsi pemakaian multimedia dalam pembelajaran.
7. Uraikanlah tahapan-tahapan dalam pengembangan multimedia

F. KUNCI JAWABAN

1. Multimedia adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan text, suara gambar dan animasi dengan dengan alat bantu dan koneksi (tool dan internet link) sehingga pengguna dapat berinteraksi berkarya dan berkomunikasi dan multimedia juga diadopsi oleh dunia game.
2. Skema pengembangan multimedia dapat digambarkan sebagai berikut:



3. Kaitan antara multimedia dengan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran meliputi:

a) Teknologi berfungsi sebagai alat (tools), dalam hal ini TIK digunakan sebagai alat bantu bagi pengguna (user) atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat unsur grafis, membuat database, membuat program administratif untuk siswa, guru dan staf, data kepegawaian, keungan dan sebagainya.

b) Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*). Dalam hal ini teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa. Misalnya teknologi komputer dipelajari oleh beberapa jurusan di perguruan tinggi seperti informatika, manajemen informasi, ilmu komputer. Dalam pembelajaran di sekolah sesuai kurikulum 2006 terdapat mata pelajaran TIK sebagai ilmu pengetahuan yang harus dikuasi siswa semua kompetensinya.

c) Teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran *(literacy).* Dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer. Dalam hal ini komputer telah diprogram sedemikian rupa sehingga siswa dibimbing secara bertahap dengan menggunakan prinsip pembelajaran tuntas untuk menguasai kompetensi. Dalam hal ini posisi teknologi tidak ubahnya sebagai guru yang berfungsi sebagai: fasilitator, motivator, transmiter, dan evaluator.

4. Pengelompokan multimedia meliputi: a) linier; b) non-linier
5. Pemanfaatan multimedia antara lain sebagai: a) membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang bersifat

abstrak. Dengan kata lain dapat membantu dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran; b) proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan interaktif karena adanya animasi dan simulasi yang menjadi stimulus bagi siswa dalam berinteraksi; c) bagi siswa dapat digunakan sebagai bahan pengayaan untuk belajar secara mandiri, sehingga semakin banyak siswa gemar dan menekuni lebih jauh, d) memungkinkan guru membuat white board interaktif dengan mengakses bahan pengajaran dan ditayangkan melalui proyektor.

6. Fungsi multimedia: a) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain; b) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung; c) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya

   planet Mars, berkembangnya bunga; d) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju; e) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun; f) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.
7. Tahapan dalam pengembangan multimedia terdiri dari: konsep, disain, pengumpulan material, pembuatan (assemby), testing, dan distribusi.

G. BALIKAN

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban yang terdapat pada bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda

yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahu tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar.

1. Cara Menghitung Nilai

Setiap jawaban yang benar diberi nilai 10. jawaban benar tetapi kurang lengkap berarti nilai dikurangi. Pengurangan nilai didasarkan pada ketidak lengkapan jawaban yang diberikan.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$$

2. Saran-saran yang harus Anda lakukan sesuai degan tingkat penguasaan yang Anda peroleh, sebagai berikut :

80: Baik sekali, Anda telah berhasil, pertahankan prestasi yang Anda capai. Persiapkan diri untuk menghadapi ujian sumatif.

70–79: Baik, Anda telah berhasil, pertahankan prestasi yang Anda capai. Persiapkan diri untuk menghadapi ujian sumatif.

60–69: Cukup Berhasil. Untuk lebih meningkatkan prestasi Anda, Anda masih perlu membaca modul ini dengan seksama. Perhatikan inti yang menjelaskan tujuan khusus pengajaran.

50–59: Anda kurang berhasil menguasai materi yang disajikan. Anda harus lebih giat lagi belajar. Baca kembali materi ini berulang kali, diskusikan dengan sesama teman dan bertanyalah kepada tutor pembina mata kuliah ini tentang hal-hal yang dirasakan sulit atau yang belum mengerti.

< 49: Anda belum berhasil. Pelajari kembali materi modul ini dengan sungguh-sungguh dari awal, dimulai dengan mencermati petunjuk belajar, tujuan khusus pembelajaran dan rangkuman. Kerjakan soal latihan kemudian cocokkan dengan kunci jawaban dan bacalah balikannya. Diskusikan dengan sesama teman dan bertanyalah kepada tutor pembina mata kuliah ini tentang kesulitan yang Anda hadapi.

H. KEPUSTAKAAN

AECT, 1977. *The definition of Educational Technolqgv.* Washington, Published by AECTI'.

Gafur. Abd. 1989. *Disain Instruksional* (Suatu Langkah Sistematis Penpenyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar). Solo: Tiga Serangkai

Degeng, I N S, 1990. *Disain Pembelajaran. Teori ke Terapan* Proyek Penulisan Buku Teks FPS IKIP Malang.

Gagne, R.M. etal. 1987. *Instructional Technology Foundations. Hillsdate:* Lawrence Erlmaum Associates, Publishers.

Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J.D. 1996. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction.* New York: John Wiley & Sons.

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

Kemp dan Dayton. 1985. *Planning & Producing Instructional Media.* New York: Harper & Row Publishers.

Sudjana, N. dan Rivai, A. 1990. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru.

Trastati, T. & Irawan, P. 2001. *Media Sederhana.* PAU-PPAI, UT. Dikti Diknas.

Setelah Anda menyelesaikan Kegiatan Belajar 5 ini, silakan lanjutkan mempelajari Kegiatan Belajar 6 berikut ini

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

TUJUAN DAN JENIS EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. TUJUAN KHUSUS PEMBELAHAN

Setelah anda mempelajari materi pembelajaran pada kegiatan belajar 6 ini diharapkan dapat:

a menjelaskan tujuan evaluasi media pembelajaran

b menjelaskan jenis-jenis evaluasi media pembelajaran.

B. POKOK-POKOK MATERI PEMBELAJARAN

Pada kegiatan belajar 2 ini akan dibahas pokok-pokok meteri pembelajaran sebagai berikut:

a. Tujuan Evaluasi media pembelajaran

b. Jenis-jenis evaluasi media pembelajaran

C. URAIAN MATERI PEMBELAJARAN

Bacàlah dengan seksama bahan bacaan yang berjudul "Evaluasi Media Pembelajaran" yang disajikan berikut ini.

Pada Kegiatan Belajar 5 telah dibahas mengenai aplikasi multi-mediasebagai bagian dari teknologi informasi dalam pelaksana-an pembelajaran. Demikian juga Anda masih ingat bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah sangat besar. Oleh karena itu media pembelajaran dijadikan bagian yang tidak terpisahkan (*integral*) dengan keseluruhan komponen pembelajaran.

Pada Kegiatan Belajar 6 ini, Anda akan diperkenalkan dengan tujuan dan berbagai jenis-jenis evaluasi media pembelajaran yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran

A. TUJUAN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Kekuatan dan kelemahan dari media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru biasanya dapat diketahui dengan lebih jelas setelah program tersebut dilaksanakan di kelas dan dievaluasi dengan seksama. Hasil yang diperoleh dari evaluasi akan memberi petunjuk kepada guru tentang bagian-bagian mana dari media pembelajaran tersebut yang sudah baik dan bagian mana pula yang belum baik sehingga belum dapat mencapai tujuan dari pengembangan media pembelajaran yang diharapkan yang dalam hal ini terkait dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah disusun.

Atas dasar hasil evaluasi tersebut dapat dilakukan perbaikan-perbaikan yang diperlukan, baik pada waktu media tersebut sedang digunakan maupun setelah media tersebut digunakan. Perbaikan yang dilakukan setelah media ini selesai digunakan akan berguna untuk keperluan penyempurnaan media pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Terkait dengan uraian tersebut, evaluasi media yang dilaksanakan pada dasarnya difokuskan kepada beberapa tujuan yaitu:

1. **Memilih media pendidikan yang akan dipergunakan oleh kelas**

   Tidak semua media yang dibuat oleh guru dan yang telah tersedia di sekolah dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas semestinya harus benar-benar media yang telah dievaluasi

dengan sebaik-bainya sehingga media tersebut benar-benar layak untuk digunakan. Adakalanya guru memaksakan media tertentu yang kurang memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan sehingga bukan peningkatan proses pembelajaran yang dirasakan, sebaliknya beragam masalah baru muncul misalnya komentar-komentaryang kurang penting yang terlontar dari siswa clan lain sebagainya. Kondisi seperti ini tentu bukan hal yang diharapkan oleh guru. Oleh karena itu sebelum guru menggunakan media dalam proses pembelajaran alangkah lebih baik jika dievaluasi terlebih dahulu secara cermat.

Selain itu, adakalanya guru memandang penting untuk memanfaatkan berbagai media untuk menyampaikan materi tertentu misalnya untuk pokok bahasan transportasi guru menghendaki penggunaan model, gambar, poster dan lain-lain. Proses pemilihan seperti ini pun perlu pertimbangan dengan matang sehingga media yang dipilih betul-betul efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang dikehendaki. Disinilah kita melihat betapa kemampuan guru untuk mengevaluasi media menjadi bagian penting untuk menentukan media yang akan digunakan di dalam kelas. Evaluasi media membantu guru dalam menentukan pilihan media yang tepat clan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Setelah melalui proses evaluasi bisa terjadi semua media yang dijadikan alternatif dipilih semuanya jika memungkinkan atau bahkan hanya satu saja yang dianggap paling relevan dengan tujuan yang hendak dicapai.

2. Untuk melihat prosedur mekanisasi penggunaan sesuatu alat

Mekanisasi penggunaan suatu media merupakan salah satu bagian penting dalam pengembangan media yang harus dievaluasi. Prinsipnya, media pembelajaran yang dibuat harus mudah digunakan oleh pemakai atau dalam istilah asingnya disebut *"ease of use"* atau *"user friendly'*. Tidak jarang kita menemukan media dengan tampilan yang begitu bagus namun pada saat akan digunakan malah macet atau bahkan susah untuk dioperasikan. Hal tersebut harus dihindari sehingga media yang telah kita gunakan tidak sia-sia hanya karena persoalan teknis seperti itu. Oleh karena itu evaluasi media pun harus diarahkan untuk melihat sejauhmana media yang digunakan memenuhi kelayakan teknis penggunaannya. Tentu kita berharap media yang sudah bagus dan kita gunakan tidak terkendala oleh persoalan teknis tertentu yang berakibat media tersebut tidak berfungsi dengan baik.

Sering terjadi dalam proses pembelajaran guru sudah dengan penuh percaya diri mengajar dengan menggunakan media tertentu tetapi karena yang bersangkutan kurang mempedulikan hal-hal yang terkait dengan mekanisasi suatu media semua rencananya bisa berantakkan dan pembelajaran pun pelaksanaannya menjadi terhambat. Dalam hal ini evaluasi terhadap mekanisasi/prosedur penggunaan suatu alat menjadi sangat penting.

3. Untuk memeriksa apakah tujuan penggunaan alat tersebut telah tercapai

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki karakteristik dan manfaat yang berbeda antara media yang satu dengan yang

lainnya terkait dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagai contoh media radio. Media ini memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan-pesan yang dikemas secara audio sehingga siswa dapat mendengar secara langsung, otentik dan lengkap tentang sesuatu misalnya suara kicauan burung. Berbeda dengan radio, media video lebih lengkap lagi kemasan isi pesannya karena dapat menyampaikan dua jenis informasi atau pesan dalam bentuk suara (*audio*) dan gambar (*visual*). Dengan dilakukannya evaluasi kita akan dapat mengukur sejauhmana media-media yang ada dengan keunggulan-keunggulannya tersebut dimanfaatkan secara optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Keberadaan media tersebut tentunya bukan sekedar untuk memamerkan berbagai media kepada siswa akan tetapi lebih diarahkan untuk memfasilitasi pengalaman belajar tertentu yang hanya bisa diperoleh melalui media tersebut.

Pemanfaatan media video dalam pembelajaran tentunya bukan hanya untuk menunjukkan kepada para siswa bahwa pembelajaran pada saat sekarang sudah lebih maju medianya, tetapi yang lebih penting adalah informasi yang ditampilkan melalui media video memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap, jelas, variatif, menarik serta menyenangkan. Evaluasi media ditujukan untuk melihat apakah suatu media benar-benar dimanfaatkan sebagaimana mestinya atau hanya sekedar aksesoris kelas yang tidak secara langsung mendukung penyelenggaraan kegiatan belajar yang berkualitas.

4. Menilai kemampuan guru menggunakan media pendidikan

Evaluasi media pembelajaran pun diarahkan untuk menilai sejauhmana kemampuan guru menggunakan media yang ada di sekolah termasuk juga media yang telah dikembangkannya sendiri. Seringkali ditemukan dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media guru kurang maksimal dalam menggunakannya. Hal tersebut mungkin saja diakibatkan karena pengetahuan dan keterampilan guru belum memadai atau bahkan tidak menguasai bagaimana menggunakan suatu media.

Hal seperti ini sangat penting diperhatikan karena kemampuan menggunakan media bukan hal yang sepele. Tidak jarang ada sekolah dengan fasilitas media yang memadai namun karena gurunya tidak mampu menggunakan media-media yang ada akhirnya media-media tersebut sia-sia adanya. Padahal jika keberadaan media tersebut ditunjang dengan kemampuan guru-guru dalam memanfaatkannya tentu akan sangat besar pengaruhnya terhadap pencapaian tujuan program pembelajaran di sekolah itu yang berujung pada pencapaian mutu pendidikan secara keseluruhan.

5. Memberikan informasi untuk kepentingan administrasi.

Media pembelajaran dan pemanfaatannya harus dikelola dengan baik melalui proses pengadministrasian yang sesuai dengan aturan yang berlaku. Keberadaan dan kebertungsian media di sekolah harus selalu dievaluasi secara berkala sehingga dapat membantu peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Hasil evaluasi ini akan sangat bermanfaat untuk menjadi bahan pertimbangan dalam pengelolaan media termasuk aspek administrasinya, misalnya yang terkait dengan prosedur

pengadaan media baru mengingat media-media yang ada sudah kurang layak untuk digunakan lagi.

Media-media yang masih dianggap layak untuk digunakan harus diadministrasikan dengan baik sehingga apabila ada yang memerlukan media tersebut tinggal langsung digunakan. Sebaliknya media-media yang berdasarkan hasil evaluasi sudah tidak layak mungkin masih bisa digunakan setelah diperbaiki terlebih dahulu atau bahkan ada media-media yang harus dibuang karena sudah sangat rusak.

6. Untuk memperbaiki alat media itu sendiri.

Evaluasi media pada akhirnya akan terkait dengan kondisi media itu sendiri. Media yang ada di sekolah harus dievaluasi tingkat kelayakan pakainya setiap saat sehingga jika akan digunakan tidak ada masalah dan langsung dapat dipakai. Dengan demikian melalui proses evaluasi media ini akan dapat teridentifikasi secara lengkap media-media mana saja yang sudah rusak parah, dalam kondisi rusak namun masih dapat diperbaiki, termasuk mediamedia apa saja yang masih bagus dan layak pakai. Gambaran hasil identifikasi ini akan sangat bermanfaat terhadap kelangsungan pemanfaatan media sebagai variabel yang sangat berpengaruh dalam penigkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Jika berdasarkan hasil evaluasi media kerusakan atau ketidak-berfungsian media itu dapat diperbaiki sendiri oleh guru, maka guru dapat langsung memperbaikinya. Sedangkan untuk media-media tertentu yang membutuhkan keahlian khusus untuk memperbaikinya, alangkah lebih baik jika meminta bantuan teknisi yang benar-benar memahami dan mampu memper-

baikinya sehingga media yang rusak dapat difungsikan kembali seperti semula.

B. JENIS EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Media pendidikan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat beragam bentuknya sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan sekolah untuk memenuhinya atau jika guru yang membuatnya maka akan sangat tergantung pula pada kemampuan dan keahiian guru dalam pembuatannya. Keragaman tersebut akan berimplikasi pada berbagai jenis evaluasi untuk menentukan efisiensi dan efektivitas media pembelajaran dalam mendukung terselenggaranya pembelajaran yang bermutu.

Apabila dikaitkan dengan tujuan evaluasi sebagaimana yang telah dikemukakan di atas, maka ada berbagai jenis evaluasi terhadap media pembelajaran. Berdasarkan objek yang dievaluasi maka evaluasi media pembelajaran akan terkait dengan evaluasi fungsi media, evaluasi penggunaan media oleh guru, clan evaluasi pengelolaan/administrasi media.

Berdasarkan prosesnya, evaluasi media ini terdiri dari evaluasi formatif clan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas clan clan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk kedalamnya media) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif clan efisien.

Dalam bentuk finalnya, setelah media tersebut diperbaiki clan disempurnakan orang lain atau mungkin anda sendiri,

Anda akan mengumpulkan data untuk menentukan apakah media yang anda buat itu patut digunakan dalam situasi situasi tertentu atau apakah media tersebut benar-benar efektif seperti yang anda laporkan. Jenis evaluasi ini disebut evafuasi sumatif.

Berkaitan dengan apa yang tefah dikemukan di atas, terutama terkait dengan berbagai jenis evaluasi media berdasarkan objeknya, maka pada bagian ini hanya akan disajikan evaluasi media yang terkait dengan fungsi media misalnya evaluasi terhadap media grafis, media yang diproyeksikan dan lain sebagainya. Format untuk mengevaluasinya pun disajikan secara sederhana dalam bentuk daftar cek (*checklist*). Guru tinggal menandai nilai dari kriteria-kriteria media yang dinilai. Daftar cek dalam penilaian media ini dapat diubah, dikembangkan dan dimodifikasi oleh guru sesuai dengan kebutuhan di sekolah masing-masing.

Format evaluasi media yang akan disajikan meliputi evaluasi terhadap bahan bacaan, media gambar diam, media grafis, media yang diproyeksikan, media audio, media video dan film, dan media komputer yang dirinci dalam kriteria-kriteria di bawah ini :

Contoh Evaluasi Media Pembelajaran berupa bahan bacaan.

Evaluasi Bahan Bacaan (Buku, dll)

Judul (atau isi gambar) :.....
Mata Pelajaran : .....
Sasaran : .....
Tujuan : .....
Penilaian

No	Kriteria	Nilai			Keterangan
		Baik	Cukup	Kurang	
1	Apakah pandangan penulis sesuai dengan filsafat dae tujuan pendidikan?				

2	Apakah buku berisikan cukup bahan untuk rnata pelajaran ini?				
3	Apakah isi buku memiliki tiingkat kebenaran sesuai dengan kenyataan?				
4	Apakah pokok-pokok yang dibahas dalam buku ini betuI- betul berarti bagi kehidupan?				
5	Apakah Isi buku tersesun secara sistematis dan mengikuti kaidah metodis pedagogis?				
6	Apakah bahasa yang digunakan dalarn buku ini sesuai dengan tingkat perkembangan siswa yang akan mernpelajarinya?				
7	Apakah susunan kalimat dan penjelasannya cukup menarik, sederhana dan mudah difahami?				
8	Apakah format penyajian buku ini Menarik dan merangsang minat siswa?				
9	Apakah buku ini dilengkapi indecs, daftar isi dan bagian bagian pelengkap penyajian buku?				
10	Apakah bentuk buku ini serasi dengan kualitas kertas yang bagus?				
11	Bagaimana kualitas dan kuantitas tabel, gambar, diagram, grafis, peta, Ichtisar, pertanyaan, dan tuas dalam buku ini?				
12	Apakah isi buku disesuaikan dengan perbedaan individual, kebutuhan, dan kemampuan rnurid yang akan membacanya?				
13	Apakah penulis buku rnempunyai wewenang dan latar belakang keilmuan yang diperlukan?				

D. RANGKUMAN

Dari uraian materi yang telah Anda pelajari dan pahami pada bagian 6 ini dapat disimpulkan:

1. Evaluasi media ditujukan untuk melihat apakah suatu media benar-benar dimanfaatkan sebagaimana mestinya atau hanya sekedar aksesoris kelas yang tidak secara langsung mendukung penyelenggaraan kegiatan belajar yang berkualitas
2. Hasil evaluasi media yang telah diperoleh dapat digunakan untuk perbaikan-perbaikan yang diperlukan, baik pada waktu media tersebut sedang digunakan maupun setelah media tersebut digunakan.
3. Perbaikan yang dilakukan setelah media ini selesai digunakan akan berguna untuk keperluan penyempurnaan media pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.
4. Media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas semestinya harus benar-benar media yang telah dievaluasi dengan sebaik-bainya sehingga media tersebut benar-benar layak untuk digunakan
5. Tidak semua media yang dibuat oleh guru dan yang telah tersedia di sekolah dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas
6. Media pembelajaran yang dibuat harus mudah digunakan oleh pemakai atau dalam istilah asingnya disebut *"ease of use"* atau *"user friendly'.*
7. Informasi yang ditampilkan melalui media video memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap, jelas, variatif, menarik serta menyenangkan.

E. TES MANDIRI

Setelah Anda pelajari bagian 6 ini, jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Jelaskanlah tujuan evaluasi media pembelajaran!
2. Jelaskanlah jenis-jenis evaluasi media pembelajaran!
3. Berikan penjelasan singkat tentang pentingnya dilakukan evaluasi media pembelajaran!

F. KUNCI JAWABAN

1. Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk a) Memilih media pendidikan yang akan dipergunakan oleh kelas, b) melihat prosedur mekanisasi penggunaan sesuatu alat, c) menilai kemampuan guru menggunakan media pendidikan, d) memeriksa apakah tujuan penggunaan alat tersebut telah tercapai, dan e) memberikan informasi untuk kepentingan administrasi.
2. Jenis evaluasi media pembelajaran meliputi: evaluasi fungsi media, evaluasi penggunaan media oleh guru, dan evaluasi pengelolaan/administrasi media
3. Media pembelajaran pentingnya di evaluasi untuk digunakan dalam memperbaiki lelemahan-kelemahan yang masih ada, baik pada waktu media tersebut sedang digunakan maupun setelah media tersebut digunakan.

G. BALIKAN

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban yang terdapat pada bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar, kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahu tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar.

1. Cara Menghitung Nilai

Setiap jawaban yang benar diberi nilai 10. jawaban benar tetapi kurang lengkap berarti nilai dikurangi. Pengurangan nilai didasarkan pada ketidak lengkapan jawaban yang diberikan.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$$

2. Saran-saran yang harus dilakukan sesuai degan tingkat penguasaan yang Anda peroleh, sebagai berikut :

> 80: Baik sekali, Anda telah berhasil, pertahankan prestasi yang Anda capai. Lanjutkan modul yang berikutnya.

70–79: Baik, Anda telah berhasil, pertahankan prestasi yang Anda capai. Lanjut¬kan modul yang berikutnya.

60–69: Cukup Berhasil. Untuk lebih meningkatkan prestasi Anda, Anda masih perlu membaca modul ini dengan seksama. Perhatikan inti yang menjelaskan tujuan khusus pengajaran.

50–59: Anda kurang berhasil menguasai materi yang disajikan. Anda harus lebih giat lagi belajar. Baca kembali materi ini berulang, diskusikan dengan sesama teman dan bertanyalah kepada tutor pembina mata kuliah ini tentang hal-hal yang dirasakan sulit atau yang belum mengerti.

< 49: Anda belum berhasil. Pelajari kembali materi modul ini dengan sungguh-sungguh dari awal, di mulai dengan mencermati petunjuk belajar, tujuan khusus pembelajaran dan rangkuman. Kerjakan soal latihan kemudian cocokkan dengan kunci jawaban dan bacalah balikannya. Diskusikan dengan sesama teman dan