

MEDIA PEMBELAJARAN

Hamzah Pagarra
Ahmad Syawaluddin
Wawan Krisyanto
Sayidiman



Badan Penerbit UNM

MEDIA PEMBELAJARAN

Hak Cipta @ 2022 oleh Hamzah Pagarra, Ahmad
Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman

Hak cipta dilindungi undang-undang
Cetakan pertama Mei 2022

Diterbitkan oleh **Badan Penerbit UNM**
Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus UNM Gunungsari
Jl. Raya Pendidikan 90222
Tlp./Fax. (0411) 865677 / (0411) 861377
Email: badanpenerbit@unm.ac.id &
badanpenerbitunm@gmail.com
Website: badanpenerbit.unm.ac.id
Layouter & Desain Cover: Muhammad Rafli Pradana, S.Ds.
(Badan Penerbit UNM)

ANGGOTA IKAPI No. 011/SSL/2010
ANGGOTA APPTI No. 006.063.1.10.2018

***Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk
apapun tanpa izin tertulis dari penerbit***

iv, 114 hlm; 23 cm

ISBN 978-623-387-080-1

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang maha kuasa, karena atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penyusunan buku Media Pembelajaran untuk mahasiswa S1 PGSD dapat diselesaikan.

Buku ini disusun sebagai salah satu buku utama dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam buku ini disajikan materi konsep media, tujuan media, fungsi media, manfaat media taksonomi media, jenis media, kriteria dan prinsip pemilihan media serta pengembangan media pembelajaran di SD. Buku ini juga dilengkapi evaluasi dan lembar kerja mahasiswa di setiap akhir pokok bahasan.

Buku ini dapat terwujud atas dukungan, arahan, dan kerjasama berbagai pihak, dan kami menyadari bahwa di dalam buku ini tentunya masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu berbagai macam perbaikan termasuk saran dan kritik dari pembaca sangat kami harapkan demi kesempurnaan buku ini.

Untuk itu pada tempatnyalah diucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Ketua dan Sekretaris Badan Penerbit UNM selaku penanggung jawab penerbitan
3. Ketua dan Sekretaris Jurusan PGSD FIP UNM
4. Ketua Program Studi PGSD FIP UNM
5. Kepada semua pihak yang turut memberi andil dalam penulisan buku ini, atas segala dorongan, baik material maupun spritual.

Akhirnya kami menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penerbitan buku ini.

Makassar, Maret 2022

TIM Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN	1
A. Pembelajaran Sebagai Proses Komunikasi	1
B. Pengertian Media Pembelajaran	5
C. Rangkuman	11
D. Evaluasi	12
TUJUAN, FUNGSI & MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN	13
A. Tujuan Penggunaan Media Dalam Pembelajaran	13
B. Fungsi Media Pembelajaran	16
C. Manfaat Media Pembelajaran	20
D. Rangkuman	22
E. Evaluasi	24
TAKSONOMI & JENIS MEDIA PEMBELAJARAN	25
A. Taksonomi Media Pembelajaran Menurut Para Pakar	25
B. Rangkuman	34
C. Evaluasi	35
MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO	37
A. Karakteristik Media Pembelajaran Audio	37
B. Rangkuman	45
C. Evaluasi	46

MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL	47
A. Media Grafis	47
B. Media Papan	54
C. Media Visual 3 Dimensi	56
D. Rangkuman	58
E. Evaluasi	58
 MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL	 59
A. Audio Visual Diam	60
B. Audio Visual Gerak	61
C. Rangkuman	74
D. Evaluasi	76
 MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA	 77
A. Komponen Multimedia	78
B. Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran	81
C. Rangkuman	88
D. Evaluasi	89
 KRITERIA DAN PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN	 91
A. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	91
B. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	95
C. Rangkuman	98
D. Evaluasi	100
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SD	 101
A. Model Pengembangan Media Pembelajaran	102
B. Rangkuman	111
C. Evaluasi	111
 DAFTAR PUSTAKA	 113

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
Menguasai pembelajaran sebagai proses komunikasi di Sekolah Dasar & konsep media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none">• Mampu memahami konsep pembelajaran sebagai proses komunikasi.• Mampu menjelaskan konsep media pembelajaran di Sekolah Dasar.

*Sebelum Mempelajari Konsep Media Pembelajaran,
Kerjakan Lembar Kerja Mahasiswa 1*

A. PEMBELAJARAN SEBAGAI PROSES KOMUNIKASI

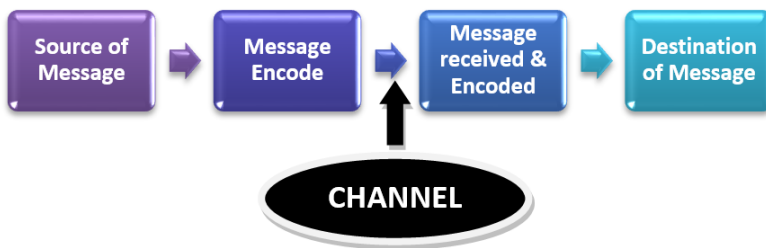
Sebelum lebih jauh membahas tentang media pembelajaran, hendaknya perlu dipahami tentang konsep pembelajaran yang tentunya sudah dipelajari dalam berbagai mata kuliah lainnya. Perlu bahwa dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai - nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar sehingga mampu menghasilkan apa yang disebut dengan hasil belajar. Untuk itu hal terpenting dalam sebuah kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).

Hasil belajar sebagai produk proses belajar hendaknya memenuhi beberapa ciri berikut:

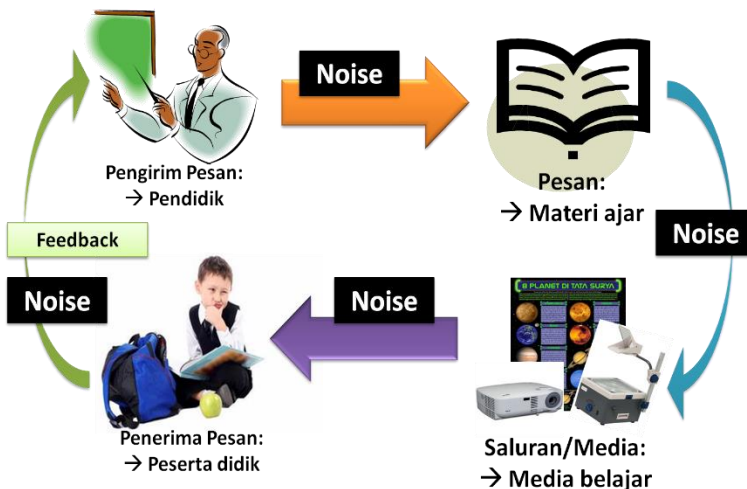
1. **Hasil belajar diperoleh dari proses yang dilakukan secara sadar**, dalam hal ini orang yang belajar merasa bahwa dirinya sedang belajar sehingga muncul dalam dirinya motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan. Dengan demikian tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) betul-betul disadari sepenuhnya oleh orang yang belajar tersebut.
2. **Hasil belajar diperoleh melalui sebuah proses**, bukan spontanitas, apalagi tidak sengaja. Dalam hal ini pengetahuan yang diperoleh oleh seseorang yang sedang belajar tidak secara spontanitas, *instant*, namun bertahap melalui serangkaian aktivitas (*sequensial*). Seorang anak bisa membaca tentu tidak diperoleh hanya dalam waktu sekejap atau tiba-tiba, namun berproses cukup lama melalui serangkaian kegiatan belajar membaca. Kemampuan membaca diawali dengan kemampuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat, kemudian merangkainya. Serangkaian kegiatan tersebut sering dikenal dengan pengalaman belajar (*learning experience*).
3. **Hasil belajar diperoleh dari sebuah proses interaksi dengan berbagai sumber belajar**. Dalam hal ini antara orang yang belajar harus melalui proses interaksi yang intens dengan sumber belajar, isi interaksi tersebut adalah hal yang sedang dipelajarinya. Sumber belajar bisa berupa orang/manusia (guru, dosen, instruktur, pelatih dll.) atau bahan ajar (buku, modul, makalah dll.).

Berdasar pada uraian di atas maka ada hal penting dalam berjalannya sebuah proses pembelajaran yakni proses interaksi. Interaksi yang dimaksud adalah terjadi komunikasi dua arah antara orang yang sedang belajar dengan sumber belajar. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa hakekat pembelajaran merupakan proses komunikasi yang intensif dan didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Proses komunikasi tersebut lalu menghasilkan sebuah hasil belajar yang diwujudkan dalam perubahan perilaku baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Model komunikasi yang dikemukakan oleh Shannon dan Weaver menyatakan bahwa proses komunikasi dimulai dari pengirim pesan (*sender*) yang memiliki keinginan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada penerima pesan (*receiver*). Pengirim pesan dalam hal ini dapat berupa seorang penulis buku atau seorang yang ahli dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu. Sebelum melakukan komunikasi informasi dan pengetahuan, pengirim harus terlebih dahulu mendesain (merancang) informasi dan pengetahuan tersebut agar menjadi sistematis dan dapat dengan mudah dipahami oleh penerima. Proses merancang pesan menjadi sistematis ini dinamakan dengan istilah *encoding*. Setelah selesai melakukan proses *encoding*, pesan atau informasi ditransmisikan melalui medium tertentu yang telah dipilih sebelumnya. Setelah menerima pesan maka penerima pesan (*receiver*) akan berusaha untuk memahami pesan dan informasi yang diterimanya. Proses untuk memahami isi pesan dan informasi oleh penerima pesan dinamakan *decoding*. Model sejenis yang juga menggambarkan tentang proses sebuah komunikasi adalah model yang dikembangkan oleh Kemp (1975:15) sebagai berikut:



Berdasarkan pada model Kemp di atas dapat dilihat bahwa pada saat proses pengiriman pesan dan penerimaan pesan terdapat saluran (*channel*) yang mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima. Saluran (*channel*) inilah yang kemudian dalam istilah pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran yang berperan sebagai perantara bagi pengirim dan penerima pesan dalam proses pertukaran pesan dan informasi. Media dalam hal ini membawa pesan dan informasi yang dipertukarkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada model hasil adaptasi dan modifikasi dari model komunikasi menurut Berlo (1960) berikut ini:



Gambar 1. Model Komunikasi dimodifikasi dari Berlo (1960)

B. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Definisi tentang media telah banyak dikemukakan oleh para ahli. Pada umumnya para ahli membuat definisi tentang media berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan).

Heinich dan kawan-kawan (1986) mengemukakan definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1986), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).

Berikut ini beberapa pengertian media dari para pakar yang lainnya:

- Gagne (1970), media: berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.
- Briggs (1970), media: segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar.
- Arief S. Sadiman (1990), media: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan *hardware* adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan. Sebagai contoh adalah sebuah model tubuh manusia, ia dikategorikan sebagai media pembelajaran jika model tersebut mengandung informasi atau pesan yang dapat dipelajari oleh orang yang belajar. Jika model tersebut tidak mengandung informasi maka ia hanya sebatas sebagai alat peraga. Untuk itu perlu di bedakan antara media pembelajaran, alat peraga dan alat bantu pembelajaran. Menurut Sujana (1990) Alat peraga adalah alat yang dipergunakan guru untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Sedangkan Hamalik (1994) menjelaskan bahwa alat bantu belajar adalah semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan demikian jelas bahwa baik alat peraga maupun alat bantu hanya sebatas pada *hardware* nya saja atau peralatannya saja, sedangkan media harus mengandung *hardware* dan *software*.

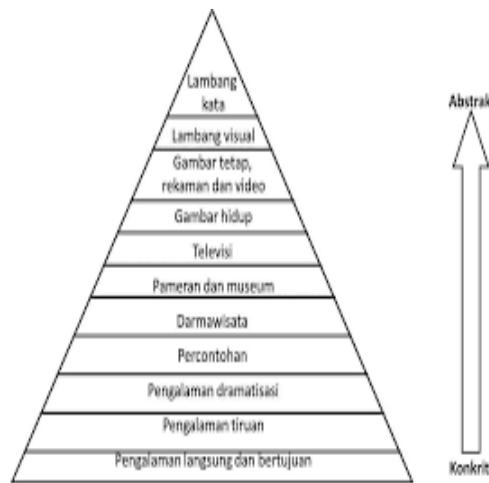
Namun demikian, konsep media pembelajaran yang telah diuraikan di atas tidak terlepas dari pengaruh berkembangnya paradigma teknologi pendidikan dalam memandang media pembelajaran (Riyana, 2012:27), yakni:

1. Paradigma pertama, media pembelajaran sama dengan alat bantu audio visual yang dipakai instruktur dalam melaksanakan tugasnya.

2. Paradigm kedua, media sebagai sesuatu yang sengaja dikembangkan secara sistemik serta berpegang kepada kaidah komunikasi.
3. Paradigm ketiga, media dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran dan karena itu menghendaki adanya proses perubahan komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran.
4. Paradigm keempat, media dipandang sebagai salah satu sumber yang disusun dengan sengaja dan dikembangkan dengan tujuan dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.

Terlebih pada era informasi digital sekarang ini, konsep media pembelajaran menjadi semakin mantap dan memiliki peran yang strategis dalam berlangsungnya sebuah proses pembelajaran. Dukungan piranti teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih telah menguatkan paradigm keempat di atas, yakni media pembelajaran bukan sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun mampu menjadi sumber belajar. Dalam Hal ini media pembelajaran tidak hanya berposisi sebagai sumber belajar pelengkap, namun bisa sebagai sumber belajar yang utama seperti contohnya dalam proses pembelajaran *e-learning*.

Dalam penggunaan media pembelajaran sebagian besar mengacu pada landasan teori penggunaan media yang dikemukakan oleh Edgar Dale yakni *Dale's Cone of Experience* (Dale, 1969), dimana ia membuat klasifikasi 11 tingkatan pengalaman belajar dari yang paling kongkrit sampai yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*).



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

1. Pengalaman langsung bertujuan memberikan pengalaman nyata dan kejadian sebenarnya, yang di alami sendiri, melibatkan diri sendiri.
2. Pengalaman tiruan di peroleh melalui adanya benda-benda tiruan, atau kejadian yang disimulasikan sebagai tiruan dari kejadian sesungguhnya, untuk memberi citra atau kesan yang lebih dalam, dan menghindarkan verbalisme. Pengalaman tiruan mencakup model, *mock up*, *specimen*, obyek asli.
3. Dramatisasi melibatkan bentuk drama yang mengandung unsur gerak, permainan, dekorasi, dan penataan busana dengan tujuan untuk memberi latihan pemahaman dan pelatihan bagaimana menyelami suatu peran dengan latihan mimik, gaya, suara, dan sikap yang ditetapkan. Dramatisasi mencakup *play* (permainan di panggung), *pageant* (pertunjukan sejarah di alam terbuka), *pantomine* (sandiwara bisu), *tableau* (permainan dekorasi dan adegan

tanpa gerakan dan suara pemain), *puppet* (permainan boneka), *psychodrama* (drama kejiwaan), sosiodrama (drama sosial), *role playing* (bermain peran)

4. Demonstrasi memberikan contoh atau pertunjukan yang memperagakan suatu proses, prosedur atau cara-cara tertentu.
5. Karyawisata merupakan kegiatan luar untuk memperkaya pengalaman melalui observasi yang di dokumentasikan.
6. Pameran bertujuan mempertontonkan karya, perkembangan atau kreasi yang sudah dicapai.
7. Televisi memberikan pembelajaran secara efektif melalui tayangan gambar berupa foto, film atau animasi.
8. Gambar hidup atau film memberikan informasi yang dapat diputar ulang, dengan gerakan yang dapat diperlambat atau dipercepat.
9. Radio memberikan informasi lisan yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta membangkitkan motivasi.
10. Gambar dalam wujudnya secara visual memberikan informasi dan pesan yang ingin disampaikan.
11. Lambang visual merupakan simbol yang dapat dilihat mata, terdiri dari sketsa, bagan, grafik, poster, komik, kartun, diagram, dan peta.
12. Lambang kata digunakan untuk mengekspresikan suatu kata dalam bentuk simbol-simbol matematis atau simbol khas lainnya. Misalnya lambang "segitiga" dinyatakan dengan Δ .

Cone experience dari Dale di atas sangat erat kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran terutama di sekolah dasar. Penjelasanannya adalah pada umumnya anak usia sekolah dasar berada pada periode operasional konkret sesuai dengan teori fase perkembangan anak dari Piaget. Dalam *Cone experience* dijelaskan bahwa pembelajaran secara langsung merupakan pembelajaran yang paling konkret, namun demikian begitu banyak materi yang tidak memungkinkan untuk dihadirkan langsung di dalam pembelajaran di kelas. Tidak memungkinkan bisa karena hal yang dipelajari terlalu besar, terlalu kecil, terlalu cepat atau terlalu lambat untuk diamati langsung oleh siswa. Untuk itu perlu sebuah media yang mampu menghadirkan materi-materi pembelajaran tersebut. Sebagai contoh adalah mempelajari sistem tata surya, mempelajari virus, mempelajari pertumbuhan kecambah dan lain sebagainya. Dengan bantuan media siswa mampu mempelajari itu semua.

Sehingga secara tegas dapat dikatakan bahwa secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak sekolah dasar dalam hal belajar, Sebab secara psikologis media pembelajaran memberi kemudahan pada siswa sekolah dasar dalam hal belajar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (nyata). Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dasar mampu menyesuaikan dengan fase perkembangan anak usia sekolah dasar yaitu operasional konkret, dimana pada usia tersebut mempelajari segala sesuatu dari hal-hal yang bersifat konkret. Dalam hal ini media pembelajaran mampu menjembatani materi-materi yang bersifat abstrak menjadi konkret dihadapan siswa sekolah dasar. Hal tersebut tanpa harus selalu menghadirkan pengalaman langsung, tapi dapat melalui gambar, video, film, animasi dan lain sebagainya. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini

media-media tersebut sudah mampu dikemas sedemikian rupa sehingga menarik dan interaktif dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran di sekolah dasar.

C. RANGKUMAN

1. Hakekat pembelajaran merupakan proses komunikasi yang intensif dan didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Proses komunikasi tersebut lalu menghasilkan sebuah hasil belajar yang diwujudkan dalam perubahan perilaku baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.
2. Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.
3. Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan *hardware* adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan.
4. Dalam perkembangannya media pembelajaran saat ini bukan hanya sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun mampu menjadi sumber belajar.

5. Secara psikologis media pembelajaran memberi kemudahan pada siswa sekolah dasar dalam hal belajar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dasar mampu menyesuaikan dengan fase perkembangan anak usia sekolah dasar yaitu fase operasional konkrit, dimana pada usia tersebut mempelajari segala sesuatu dari hal-hal yang bersifat konkrit. Dalam hal ini media pembelajaran mampu menjembatani mater-materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit dihadapan siswa sekolah dasar.

D. EVALUASI

1. Jelaskan kedudukan media baik dalam proses komunikasi maupun dalam proses pembelajaran!
2. Jelaskan pengertian media pembelajaran menurut anda!
3. Apa yang terjadi jika seorang pendidik melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran? Analisislah kemungkinan-kemungkinan yang terjadi.

TUJUAN, FUNGSI & MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
Memahami tujuan penggunaan, fungsi dan manfaat media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan tujuan penggunaan media pembelajaran• Mampu menjelaskan fungsi media pembelajaran• Mampu menjelaskan Manfaat media pembelajaran

Sebelum mempelajari tujuan, fungsi & manfaat media pembelajaran, kerjakan Lembar Kerja Mahasiswa 2

A. TUJUAN PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Pemanfaatan media dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk keperluan belajar individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan. Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

1. Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Sebagaimana yang sudah diuraikan pada Pokok Bahasan 1, media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Untuk itu

dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang. Tidak hanya melalui media-media cetak, namun sudah berkembang pesat melalui media visual dan multimedia. Dengan demikian proses penyampaian informasi melalui media pembelajaran dapat berjalan melalui berbagai piranti yang tentu akan menghadirkan informasi, dalam hal ini materi pembelajaran, secara variatif. Variatif atau beragamnya penggunaan media akan mampu memediasi peserta didik yang memiliki kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatannya, demikian juga kemampuan berbicaranya. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan indera yang dimiliki tiap peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi dapat dikurangi dan dapat memberikan stimulus terhadap berbagai indera peserta didik.

2. Memotivasi (*to motivate*)

Dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Tidak adanya aktivitas belajar tentu akan berdampak terhadap tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai, mencerminkan kegagalan yang dilakukan pendidik. Untuk itu, pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat dalam memotivasi belajar peserta didik.

Motivasi dapat dibagi dua, pertama motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa ada paksaan dari dorongan orang lain. Kedua motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar peserta didik. Hal ini bisa timbul karena ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain (pendidik) sehingga dengan keadaan tersebut peserta didik mau melakukan sesuatu atau belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang mampu memotivasi belajar siswa di sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang dipakai diharapkan meminimalisir kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

3. Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam istilah kependidikan dikenal dengan "*meaningful learning experience*", yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar "*learning experience*" pada siswa. Dengan karakteristik usia siswa sekolah dasar maka menghadirkan "*learning experience*" yang menarik dan menyenangkan tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajarannya di kelas. Dalam hal ini media

pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan "*learning experience*" yang menarik dan menyenangkan, bahkan beragam. Jika media pembelajaran dirancang interaktif maka siswa tidak hanya memanfaatkan media tersebut sebagai sumber informasi dalam belajar, namun siswa mampu melakukan berbagai aktivitas ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Misalkan poster susunan anatomi tubuh manusia yang berupa gambar diam, apabila diubah menjadi media pembelajaran yang mampu dibongkar pasang, maka siswa mampu secara interaktif melakukan berbagai aktivitas seperti membongkar, menyusun kembali bahkan *games*.

Kehadiran aktivitas yang beragam namun tetap memberi makna melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan akan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar saat belajar. Pemanfaatan media pembelajaran juga membantu siswa untuk menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Media memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Media audio visual seperti film, video dan program multimedia mampu memberi kemungkinan bagi siswa untuk dapat menggabungkan pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

B. FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

1. Pemusat Fokus Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

2. Penggugah Emosi Dan Motivasi Siswa

Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

3. Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka

siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

4. Penyama Persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkongkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

5. Pengaktif respon siswa

Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

Hampir senada Levie & Lentsz (1982) yang dikutip Sanaky (2009:6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata kuliah yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi perkuliahan semakin besar.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat persepsi dan motivasi peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk

mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Asyhar (2011: 29-35) bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut.

1. **Fungsi sumber belajar**, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
2. **Fungsi semantik**, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.
3. **Fungsi manipulatif**, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.
4. **Fungsi fiksatif**, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
5. **Fungsi distributive**, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
6. **Fungsi psikologis**, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
7. **Fungsi sosio kultural**, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar siswa.

C. MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

Sudjana dan Rivai (2002:2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkan-nya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.

- c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

D. RANGKUMAN

1. Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:
 - a. Menyampaikan informasi (*to inform*)
 - b. Memotivasi (*to motivate*)
 - c. Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

2. Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:
 - a. Pemusat fokus perhatian siswa
 - b. Penggugah emosi dan motivasi siswa
 - c. Pengorganisasi materi pembelajaran
 - d. Penyama persepsi
 - e. Pengaktif respon siswa
3. Levie & Lentsz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:
 - a. Fungsi Atensi
 - b. Fungsi Afektif
 - c. Fungsi Kognitif
 - d. Fungsi Kompensatoris
4. Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan menurut Asyhar (2011):
 - a. Fungsi sumber belajar
 - b. Fungsi semantik
 - c. Fungsi manipulatif
 - d. Fungsi fiksatif
 - e. Fungsi distributive
 - f. Fungsi psikologis
 - g. Fungsi sosio kultural
5. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:
 - a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa
 - b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya
 - c. Metode mengajar akan lebih bervariasi
 - d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar

6. Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:
 - a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi
 - b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak
 - c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
 - d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa

E. EVALUASI

1. Mengapa media pembelajaran mampu mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar? Uraikan analisis anda dengan memberikan satu contoh penggunaan media pembelajaran!
2. Jelaskan pemahaman anda tentang fungsi afektif media pembelajaran!
3. Mengapa media pembelajaran dianggap mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu? Berikan contohnya!

TAKSONOMI & JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
Mengkaji jenis dan klasifikasi media, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan dari jenis media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none">Mampu mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran menurut para ahli

Sebelum mempelajari taksonomi & jenis media pembelajaran, kerjakan Lembar Kerja Mahasiswa 3

A. TAKSONOMI MEDIA PEMBELAJARAN MENURUT PARA PAKAR

Pengelompokan atau klasifikasi media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli media pembelajaran. Adapula yang mengistilahkan klasifikasi ini dengan taksonomi media pembelajaran. Taksonomi tersebut ada yang mengelompokkan secara umum dan sederhana, adapula yang mengelompokkan secara spesifik dan kompleks.

Secara sederhana Azhar (2011: 44-45) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
3. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
4. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Pengelompokan yang hampir sama diungkapkan oleh Asra (2007: 5.8-5.9) yang mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

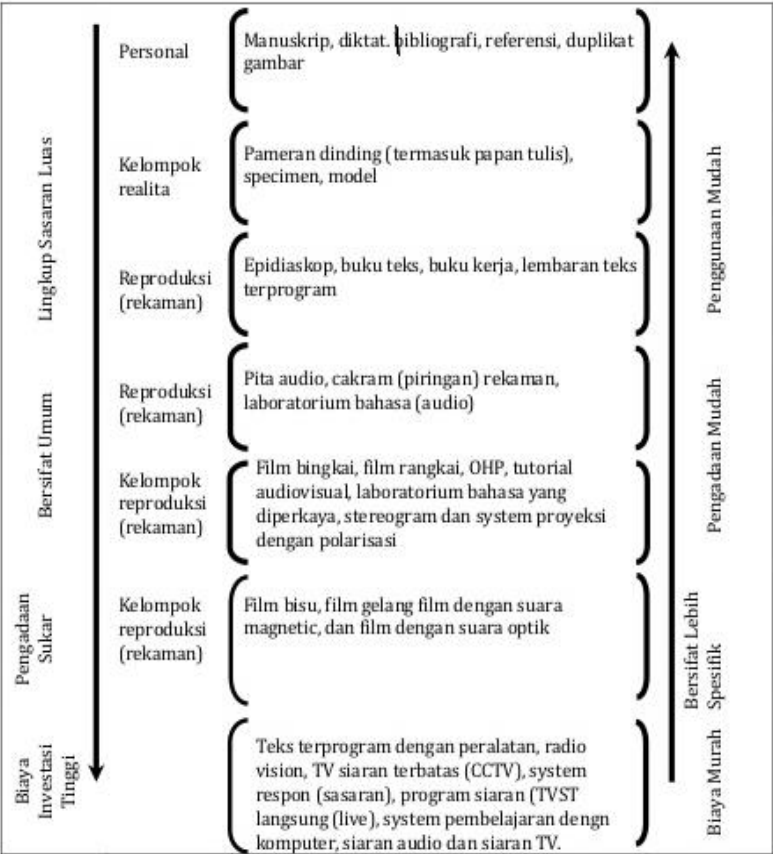
1. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar dan poster.
2. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.
3. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televise dan sound slide
4. Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film.
5. Media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

Secara lebih spesifik beberapa pakar menyusun taksonomi media pembelajaran berdasarkan karakteristik yang spesifik. Beberapa pakar tersebut antara lain:

1. Taksonomi Media Pembelajaran Menurut Hirarki Pemanfaatannya Untuk Pendidikan

Taksonomi ini disusun oleh C.J. Duncan yang pada dasarnya disusun menurut tingkat kerumitan perangkat media

pembelajaran yang dipergunakan. Taksonomi tersebut dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Gambar 3. Taksonomi Media Pembelajaran C.J. Duncan

2. Taksonomi Media Pembelajaran Berdasarkan Fungsi Pembelajaran

Taksonomi media pembelajaran ini disusun oleh Gagne (1965) yang klasifikan menjadi 7 macam pengelompokkan media. Ketujuh kelompok media ini dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkatan

belajar yang dikembangkan oleh Gagne sendiri. Taksonomi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Taksonomi Media Pembelajaran Gagne

Fungsi	MEDIA						
	Demonstrasi	Penyampaian lisan	Media cetak	Gambar diam	Gambar gerak	Film dengan suara	Mesin pembelajaran
Stimulus	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya	Ya	Ya
Pengarahan perhatian	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Kemampuan terbatas yang diharapkan	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Isyarat eksternal	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Tuntutan cara berpikir	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Alih kemampuan	Terbatas	Ya	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas
Penilaian hasil	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Umpan balik	Terbatas	Ya	Ya	Tidak	Terbatas	Ya	Ya

3. Taksonomi Media Pembelajaran Berdasarkan Indera Yang Terlibat

Taksonomi media pembelajaran ini disusun oleh Rudi Bretz. Taksonomi didasarkan pada karakteristik media pembelajaran dalam melibatkan indera manusia dalam proses pembelajaran yakni visual, suara dan gerak. Taksonomi tersebut dapat dilihat pada bagan berikut ini.

Tabel 2. Taksonomi Media Pembelajaran Rudi Bretz

MEDIA TRANSMISI	suara	gambar	gerak	suara	gerak	MEDIA REKAMAN
AUDIO VISUAL GERAK						
Televisi (TV)	x	x	x	x	x	film/suara
	x	x	x	x	x	pita video film TV
	x	x	x	x	x	holografi
Gambar/suara	x	x	x	x	x	
AUDIO VISUAL DIAM						
Slow-Scan TV	x	x	x	x		TV diam
Time-Shared TV	x	x	x	x		
	x	x	x	x		film rangkai/suara
	x	x	x	x		film bingkai /suara
	x	x	x	x		halaman/suara
	x	x	x	x		buku dengan audio
AUDIO SEMI GERAK						
Tulisan jauh			x	x	x	Rekaman tulisan jauh
	x		x	x	x	Audio pointer
VISUAL GERAK						
		x	x	x	x	film bisu
VISUAL DIAM						
Faksimile		x	x	x		halaman cetak
		x	x	x		film rangkai
		x	x	x		seri gambar
		x	x	x		Microform
		x	x	x		Arsip video
SEMI GERAK						
Teleautograph			x	x	x	
AUDIO						
Telepon Radio	x					cakram (piringan) audio
						pita audio
CETAK						
Teletip				x		Pita bertubang

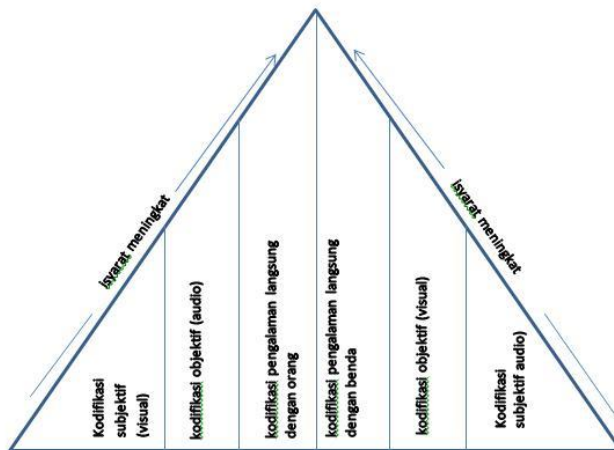
Taksonomi lainnya yang mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan indera yang terlibat dapat dilihat pada bagan berikut.

Tabel 3. Taksonomi Media Pembelajaran Berdasarkan Indera Yang Terlibat

Indera yang terlibat	Nama media	Sifat media	Program (software)	Penyalur (hardware)	Peralatan proyeksi
Pendengaran	Media audio	Audio verbal dan nonverbal	Program radio - Siaran langsung - Siaran tunda (rekam)	Radio	
			Program audio rekam: - Sajian bahan diskusi - Entertainment (music) - Narasi - Dongeng - Drama, poetry - Pengembangan kosakata - Belajar konsep - Model, dll	Alat-alat rekam - Phonographi - Audio Tape: Open reel tapes, Cassette tapes - Compact disc	
Pengelihatan	Visual	Visual-verbal Visual nonverbal-grafis	Tulisan verbal Sketsa, lukisan, photo, grafik, diagram, bagan, peta	Buku Majalah Koran Poster Modul Komik Atlas Papan visual	Opaque Projector
				transparansi	OHP
				Komputer	Digital Projector
Pendengaran dan pengelihatan	Media audio visual	Verbal dan nonverbal, terdengar dan terlihat	Model	Maket (miniatur)	
				Mock up (alat tiruan)	
				Specimen (barang contoh)	
				Diaroma	
Pendengaran dan pengelihatan	Media audio visual	Verbal dan nonverbal, terdengar dan terlihat	Program audio visual - film dokumenter - film docudokumenter - film drama - dll	Film 18 mm, 16 mm, dan 35 mm	Film Projector
				Video : - Pita magnetic - Video disc - Chip memory Televisi	Digital Projector
Multiindera	Multimedia	Pengalaman langsung	Komputer		
			Pengalaman berbuat: Lingkungan nyata dan karyawisata Pengalaman terlibat: permainan dan simulasi bermain peran dan forum teater		

4. Taksonomi Media Pembelajaran Berdasarkan Rangsangan Belajar

Taksonomi media pembelajaran ini disusun oleh J.V. Edling (1966). Taksonomi ini berdasarkan pada tiga komponen kegiatan belajar yakni siswa, rangsangan dan tanggapan. Taksonomi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Taksonomi Media Pembelajaran J.V. Edling

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua di manfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar mekanis. Kemudian lahir teknologi audiovisual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang terakhir muncul adalah teknologi mikroprosesor (otak komputer) yang melahirkan pemakaian computer dalam berbagai bidang termasuk dalam pendidikan pada umumnya dan pembelajaran di kelas-kelas pada khususnya. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, maka media pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak, Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan makenis atau foto grafis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Dua komponen pokok tekhnologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Teknologi cetak memiliki ciri-ciri berikut:
 - a. Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
 - b. Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
 - c. Teks dan visual ditampilkan statis (diam).
 - d. Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
 - e. Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa.
 - f. Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang pemakai.
- 2) Media hasil teknologi audio visual, Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, radio, alat

perekam magnetic, piringan hitam, laboratorium bahasa, televisi, video dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut :

- a. Mereka biasanya bersifat linear.
 - b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
 - c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang / pembuatnya.
 - d. Mereka menggunakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
 - e. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi yang lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan

untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing). Beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut:

- a. Mereka dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear.
 - b. Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang / pengembang sebagaimana dirancang.
 - c. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik.
 - d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
 - e. Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan piperial (alat - alat tambahan seperti *video disk player*, perangkat keras untuk

bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio). Beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut:

- a. Ia dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear.
- b. Ia dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangannya.
- c. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistic dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa, dan di bawah pengendalian.
- d. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran.
- e. Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan.
- f. Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa.
- g. Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber

B. RANGKUMAN

1. Pengelompokan / klasifikasi atau taksonomi media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli media pembelajaran. Taksonomi tersebut ada yang mengelompokkan secara umum dan sederhana, adapula yang mengelompokkan secara spesifik dan kompleks.
2. Secara sederhana media pembelajaran dikelompokkan menjadi:
 - a. Media visual yaitu

- b. Media audio adalah
 - c. Media audio visual
 - d. Multimedia yaitu media
3. Para pakar membuat taksonomi berdasarkan pada pemanfaatan atau fungsinya. Antara lain:
- a. Taksonomi Media Pembelajaran Menurut Hirarki Pemanfaatannya Untuk Pendidikan yang disusun oleh C.J. Duncan.
 - b. Taksonomi Media Pembelajaran Berdasarkan Fungsi Pembelajaran yang disusun oleh Gagne.
 - c. Taksonomi Media Pembelajaran Berdasarkan Indera Yang Terlibat yang disusun oleh Rudi Bretz.
 - d. Taksonomi Media Pembelajaran Berdasarkan Rangsangan Belajar yang disusun oleh J.V. Edling.

C. EVALUASI

1. Jelaskan sejarah perkembangan media pembelajaran yang kemudian mempengaruhi taksonomi media pembelajaran saat ini !

MEDIA PEMBELAJARAN

AUDIO

CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
Mengkaji jenis dan klasifikasi media, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan dari jenis media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran• Mampu menjelaskan Karakteristik tiap Jenis media• Mampu menyebutkan kelebihan dan kelemahan berbagai jenis media pembelajaran

Sebelum mempelajari media pembelajaran audio, kerjakan
Lembar Kerja Mahasiswa 4

A. KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO

Media pembelajaran audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan musik melibatkan indera pendengaran peserta didik. Ciri utama dari media pembelajaran ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam musik lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik dll.).

Pengalaman belajar yang didapatkan saat siswa belajar menggunakan media audio ini adalah memfokuskan pemanfaatan indera pendengaran untuk menyerap informasi. Menurut Munadi (2013), mendengarkan sesungguhnya suatu proses yang melibatkan 4 unsur yakni: 1) mendengar, 2) memperhatikan, 3) memahami, 4) mengingat. Untuk itu hendaknya ketika memanfaatkan media pembelajaran audio tidak hanya sekedar mendorong siswa melakukan aktivitas mendengarkan saja, namun ada aktivitas lanjutan.

Karakteristik media pembelajaran audio ini adalah mengandalkan suara (indera pendengaran), bersifat personal, cenderung satu arah (meski pada jenis tertentu mampu interaktif seperti radio) dan mampu menggugah imajinasi siswa. Fungsi media audio menurut Sudjana dan Rivai (1992: 130) adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek – aspek keterampilan pendengaran, yang dapat dicapai dengan media audio ialah berupa:

1. Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian.
2. Mengikuti pengajaran.
3. Melatih daya analisis.
4. Menentukan arti dan konteks.
5. Memilah informasi dan gagasan.
6. Merangkum, mengingat kembali dan menggali informasi

Anderson dalam Munadi (2013:66) menghubungkan program audio dengan tujuan pembelajaran kognitif, psikomotorik dan afektif.

1. Untuk tujuan kognitif, audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali dan / atau perbedaan rangsangan audio yang relevan, contohnya:

- a. Mendengarkan pengenalan dialek
 - b. Belajar mengingat dan mengucapkan kata atau istilah baru
 - c. Menyimak makna cerita
2. Untuk tujuan psikomotorik, program audio dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan verbal, contohnya:
 - a. Keterampilan menyimak cerita
 - b. Keterampilan menirukan kata atau kalimat
 3. Untuk tujuan afektif, program audio dapat digunakan untuk mengkondisikan suasana, emosi dan motivasi, contohnya dengan musik, musik latar, efek suara.

Adapun jenis-jenis media audio beserta karakteristiknya dapat dilihat pada bagan berikut ini.

1. *Cassette Tape Recorder*



Perekam kaset audio ini adalah yang paling populer dalam masyarakat. Untuk berbagai keperluan maka dibuat pita kaset dalam beberapa kualitas, yaitu dari yang paling rendah, normal dan metal. Namun umumnya program audio (untuk pendidikan), dibuat di atas pita kaset normal. Karakteristik dari media pembelajaran audio dengan kaset dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Karakteristik Kaset

Jenis	Ukuran, kecepatan	Kelebihan	Kekurangan	Aplikasi
Kaset Audiotape	Panjang: 2,5 - 4 inci Lebar: 0,5 inci Lebar pita: $\frac{1}{4}$ inci Kecepatan: $1\frac{1}{2}$ inc/detik	-Mudah dibawa, tergolong tahan lama, -mudah penggunaan, -tempat penyimpanan tidak terlalu besar -tersedianya fasilitas 'tab', jika tab dihilangkan maka kaset tidak bisa terhapus/direkam	Terkadang macet, banyak sinyal gangguan/noise, sulit di-edit, kualitas suara kurang bagus jika menggunakan player kualitas rendah, sukar menyambung tape yang putus	- sesuai dipakai di lokasi yang tidak berlistrik (bisa menggunakan baterai) - pebelajar dapat merekam - pengajaran individu - sebagai alat evaluasi

2. Compact Disc (CD)



Inovasi secara revolusioner di dunia audio rekam terjadi pada tahun 1979, yakni akhirnya compact disc (CD) sebagai hasil percampuran computer dan tenaga laser. Compact Disc atau cakram padat adalah sebuah piringan optical yang digunakan untuk menyimpan data secara digital. Teknologi cakram padat kemudian diadopsi untuk digunakan sebagai alat penyimpan data yang dikenal sebagai CD-ROM.

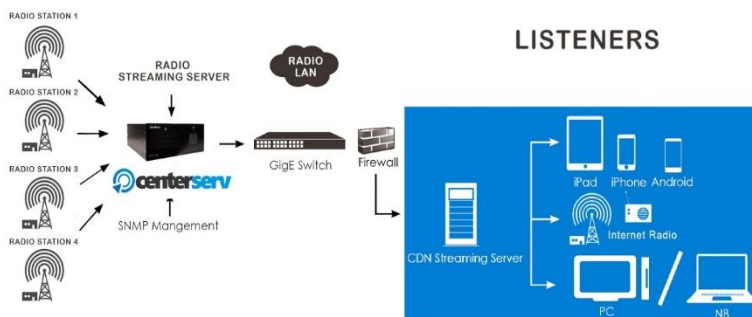
Tabel 4. Karakteristik CD

Jenis	Ukuran, kecepatan	Kelebihan	Kekurangan	Aplikasi
Audio Compact disc (Audio CD)	Ukuran: diameter 4,72 inci Kecepatan: Variabel (bisa diatur)	- sangat tahan lama - kualitas suara sangat baik - Tidak ada noise - pencarian secara acak pada track tertentu	- umumnya membutuhkan peralatan pendukung yang lebih mahal dibandingkan kaset audio	- Musik - drama

3. Radio

Radio adalah satu alat komunikasi elektro magnetik untuk mengirim dan menerima pesan suara dengan menggunakan sistem gelombang suara melalui udara. Pemancar radio mengubah, atau melakukan modulasi gelombang radio agar dapat menyampaikan informasi. Dalam dunia pendidikan, hingga kini radio masih digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya untuk program pembelajaran jarak jauh. Penggunaan radio sebagai media pendidikan tidak perlu diragukan lagi peranannya, hal ini disebabkan karena radio memiliki daya jangkauan yang luas.

Program siaran radio disiarkan dari stasiun radio yang dipancarkan melalui pemancar dan diterima oleh alat elektronik yaitu radio. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, radio tidak hanya diakses siarannya melalui alat elektronik radio, namun dapat didengarkan melalui *handphone* dan *live streaming* melalui internet. Dengan pemanfaatan internet untuk memancarkan siaran radio melalui *live streaming* maka menjadi semakin luas keterjangkauan siaran radio, sebab dibelahan dunia manapun sepanjang ada jaringan internet maka siaran radio dari manapun dapat didengarkan.



Gambar 5. Skema pemancaran siaran radio saat ini



Gambar 6. Media Audio & Radio yang berbasiskan pada web.

4. Media Audio Integratif

Merupakan media audio yang mengintegrasikan dengan bahan penyerta atau bahan pendukung seperti buku, modul, lembar kerja atau peralatan elektronik lainnya. Media ini seringkali digunakan pada pembelajaran bahasa, sehingga siswa dapat belajar dengan mendengarkan media audio dalam bentuk kaset atau CD namun sambil mempelajari buku atau modul sebagai pendukung atau panduan materi yang seang dipelajarinya.



Gambar 7. Media Audio Integratif

Media pembelajaran audio memiliki keunggulan dan keterbatasan. Keunggulan media audio menurut Sadiman (2005: 50), adalah :

1. Harga murah dan variasi program lebih banyak dari pada TV.
2. Sifatnya mudah untuk dipindahkan.
3. Dapat digunakan bersama – sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali.
4. Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.
5. Dapat memusatkan perhatian siswa seperti membaca puisi, sastra, menggambar musik dan bahasa
6. Dapat menggantikan Guru dengan lebih baik, misalnya menghadirkan ahli dibidang–bidang tertentu, sehingga kelemahan guru dalam mengajar tergantikan.
7. Pelajaran lewat radio bisa lebih bermutu baik dari segi ilmiah maupun metadis. Ini mengingat Guru kita

terkadang jarang mempunyai waktu yang luang dan sumber untuk mengadakan penelitian.

8. Dapat menyajikan laporan seketika, karena biasanya siaran – siaran yang aktual itu dapat memberikan kesegaran pada sebagian besar topik.
9. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Sedangkan menurut, Arsyad (2011: 45) keunggulan media audio adalah:

1. Merupakan peralatan yang sangat murah dan lumrah sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat.
2. Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan sehingga isi pesan dapat berada ditempat secara bersamaan.
3. Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian.
4. Rekaman dapat digunakan sendiri sebagai alat diagnosis guna untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca, mengaji dan berpidato.
5. Dalam pengoperasiannya relatif sangat mudah.

Sedangkan kekurangan media audio menurut Arsyad (2011: 46) yaitu dalam suatu rekaman sulit menemukan lokasi suatu pesan atau informasi, jika pesan atau informasi tersebut berada ditengah-tengah pita, apalagi jika radio, tape tidak memiliki angka – angka penentuan putaran. Selain itu kecepatan rekaman dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (1992:131) penggunaan Media Audio dalam dunia pengajaran memiliki kekurangan antara lain memerlukan suatu pemusatan pada

suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar khusus. Selain itu media audio yang menampilkan *symbol digital* dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual. Karena abstrak, tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan pembendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat. Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak. Untuk itu penampilan melalui ungkapan perasaan atau *symbol analog* lainnya dalam bentuk suara harus disertai dengan perbendaharaan pengalaman analog tersebut pada si penerima. Bila tidak bisa maka akan terjadi kesalahpahaman.

B. RANGKUMAN

1. Media pembelajaran audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan musik melibatkan indera pendengaran peserta didik. Ciri utama dari media pembelajaran ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun nonverbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, dll.).
2. Karakteristik media pembelajaran audio ini adalah mengandalkan suara (indera pendengaran), bersifat personal, cenderung satu arah (meski pada jenis tertentu mampu interaktif seperti radio) dan mampu menggugah imajinasi siswa.

3. Untuk tujuan kognitif, audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali dan/atau perbedaan rangsangan audio yang relevan, contohnya:
 - a. Mendengarkan pengenalan dialek
 - b. Belajar mengingat dan mengucapkan kata atau istilah baru
 - c. Menyimak makna cerita
4. Untuk tujuan psikomotorik, program audio dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan verbal, contohnya:
 - a. Keterampilan menyimak cerita
 - b. Keterampilan menirukan kata atau kalimat
5. Untuk tujuan afektif, program audio dapat digunakan untuk mengkondisikan suasana, emosi dan motivasi, contohnya dengan musik, musik latar, efek suara.
6. Adapun jenis-jenis media audio beserta karakteristiknya dapat dilihat pada bagan berikut ini.
 - a. *Cassette Tape Recorder*
 - b. *Compact Disc (CD)*
 - c. Radio
 - d. Media Audio Integratif

C. EVALUASI

1. Mengapa media pembelajaran audio dianggap mampu menggugah imajinasi siswa?
2. Jelaskan perkembangan teknologi dalam siaran radio sehingga mempengaruhi pemanfaatan media pembelajaran audio melalui radio saat ini!

MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL

CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
Mengkaji jenis dan klasifikasi media, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan dari jenis media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran• Mampu menjelaskan Karakteristik tiap Jenis media• Mampu menyebutkan kelebihan dan kelemahan berbagai jenis media pembelajaran

Sebelum mempelajari media pembelajaran visual, kerjakan Lembar Kerja Mahasiswa 5

Media visual yaitu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran visual dapat berupa pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal dapat berupa kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks. Sementara pesan nonverbal dapat berupa pesan yang dituangkan dalam simbol-simbol. Adapun jenis-jenis media yang termasuk media visual ini terdiri dari:

A. MEDIA GRAFIS

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide,

data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Karakteristik media grafis dapat dilihat berdasarkan ciri-cirinya, kelebihan yang dimilikinya, kelemahannya, unsur-unsur disain dan kriteria pembuatannya, dan jenis-jenisnya. Ciri-cirinya, media grafis termasuk: media dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat dari bagian depannya saja; media visual diam sehingga hanya dapat diterima melalui indra mata.

Jenis-jenis media grafis meliputi:

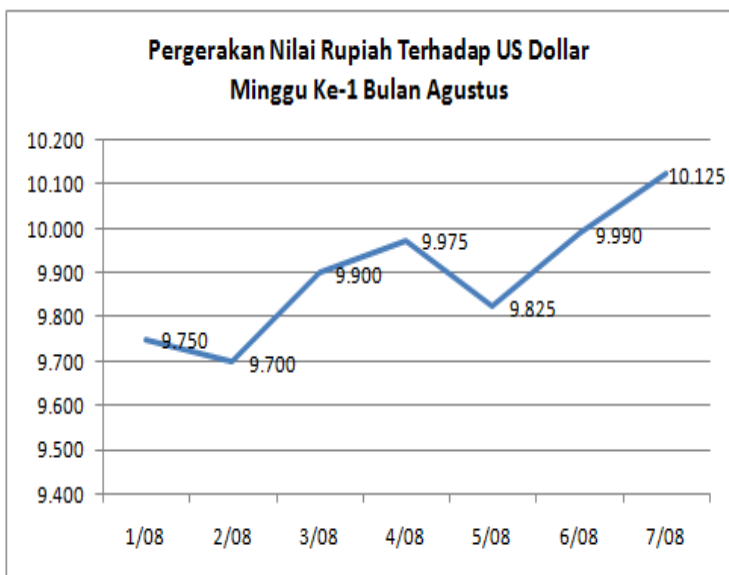
1. **Sketsa** adalah gambar sederhana, disebut juga gambar garis yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail.



Gambar 8. Contoh media grafis

2. **Grafik** adalah pemakaian lambang visual untuk menjelaskan suatu perkembangan suatu keadaan, sering digunakan untuk untuk menerangkan perkembangan dan perbandingan sesuatu agar data-data dapat disajikan dengan ringkas, jelas dan menarik. Bentuknya bermacam-macam tergantung dari jenis data yang akan disajikan, yaitu:

- a. Grafik garis untuk menggambarkan garis pertumbuhan / penurunan



Gambar 9. Contoh grafik garis

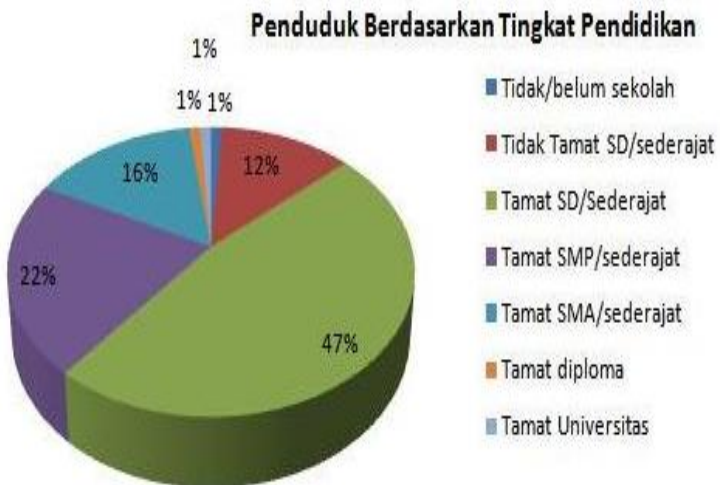
- b. Grafik batang untuk menggambarkan perbandingan. Ada pula grafik yang menggunakan gambar, symbol sebagai pengganti batang.



Sumber data: checkfacebook.com Desember 2011

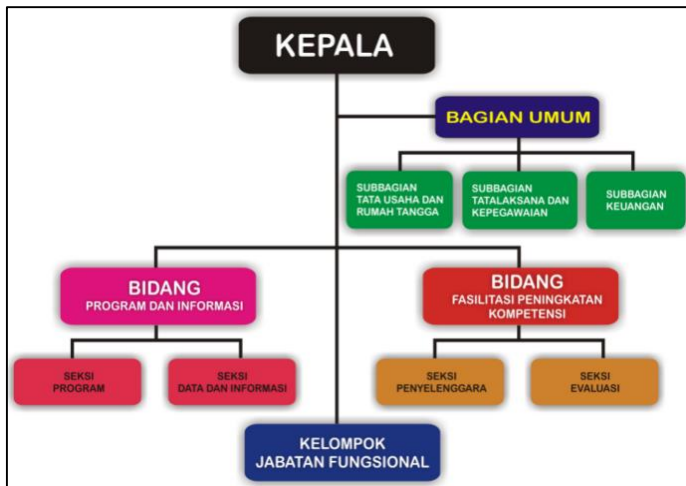
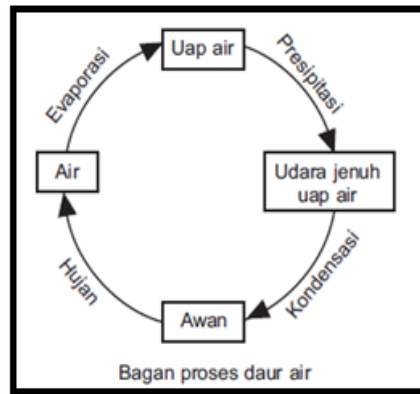
Gambar 10. Contoh Grafik batang

- c. Grafik lingkaran untuk menggambarkan penggolongan / pengelompokan



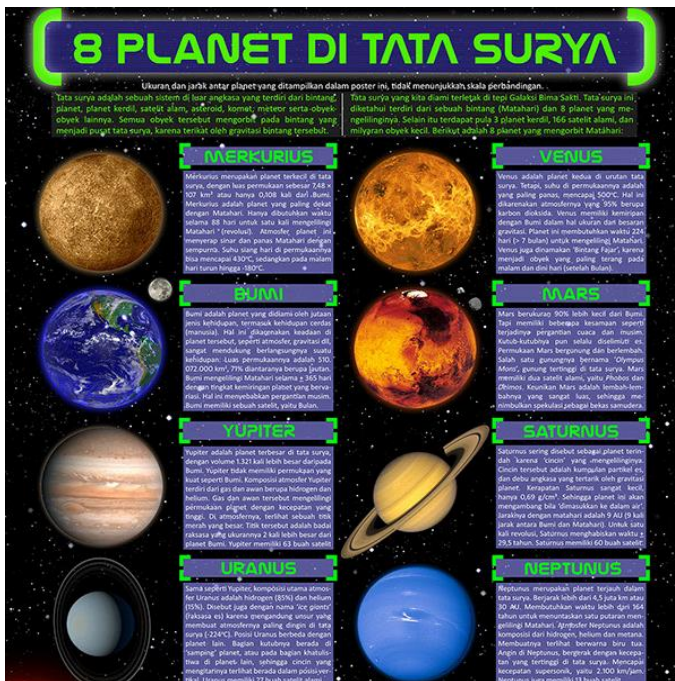
Gambar 11. Contoh grafik lingkaran

3. **Bagan** merupakan penyajian ide, konsep, struktur atau proses secara visual dalam bentuk alur yang ringkas, menarik dan mudah dipahami.



Gambar 12. Contoh Bagan

4. **Poster**, merupakan perpaduan antara gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, atau ide-ide lain secara ringkas dan menarik.



Gambar 13. Contoh Poster

5. Kartoon dan karikatur, adalah gambaran tentang seseorang, suatu buah pikiran atau keadaan dapat dituangkan dalam bentuk lukisan yang lucu;



Gambar 14. Contoh Karikatur

6. **Peta datar**, adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi.



Gambar 15. Contoh Peta

7. **Transparansi OHP**, adalah suatu karya grafis yang dibuat di atas sehelai plastik yang tembus pandang kemudian diproyeksikan ke sehelai layar dengan proyektor OHP.



Gambar 16. Plastik transparansi dan OHP

Selain harus memiliki unsur-unsur disain yang bekerja sama membentuk komposisi yang baik, media grafis juga harus mempertimbangkan dalam pembuatannya berorientasi pengalaman agar dapat menyenangkan orang yang melihat, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima. Pada waktu pembuatan media grafis, perlu memperhatikan faktor-faktor yang mengkombinasikan unsur-unsur disainnya, yaitu: keseimbangan, kesinambungan, aksentuasi, dominasi dan keseragaman.

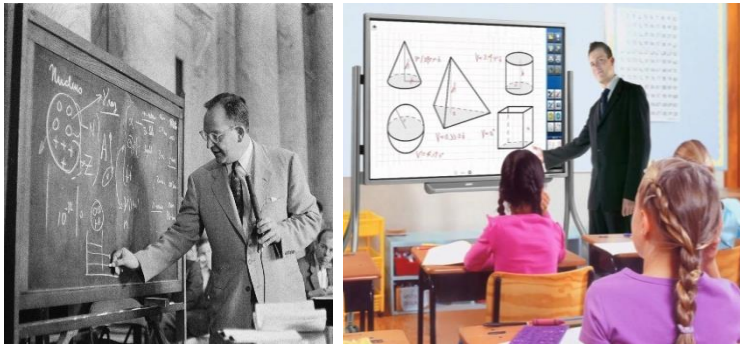
Faktor keseimbangan terdiri dari keseimbangan formal yang sering disebut simetris, keseimbangan informal yang sering disebut asimetris, dan keseimbangan radial dengan bentuk disainnya bergerak dari titik pusat berjalan menurut radiusnya. Faktor-faktor kesinambungan meliputi: repetitif, alternatif, progresif, dan berubah tempat serta ukuran secara bertahap. Faktor aksentuasi diperlukan untuk menghindari kejenuhan dan kebosanan bagi penglihatan dengan cara menghindarkan unsur-unsur monoton dan menonjolkan bagian-bagian yang penting. Faktor dominasi adalah suatu unsur yang dapat mengikat keseluruhan komposisi sehingga dapat mencapai keutuhan dan kejelasan, dan faktor keseragaman adalah unsur visual yang hadir berbeda sehingga masalah kejenuhan dapat teratasi.

B. MEDIA PAPAN

Media papan adalah media pembelajaran dengan menggunakan papan untuk menyampaikan pesan secara visual. Yang dimaksud kedalam kelompok ini, antara lain:

1. **Papan tulis**, merupakan papan yang digunakan untuk menuliskan dan menggambarkan pesan yang akan disampaikan. Jenis papan tulis telah berkembang seiring

dengan perkembangan teknologi, mulai dari papan tulis hitam dengan kapur, papan tulis putih dengan spidol sampai papan tulis elektronik.



Gambar 17. Penggunaan papan tulis dalam pembelajaran

2. **Papan *flannel* dan magnetik**, merupakan papan untuk menempel pesan yang akan disampaikan. Karena dapat dibongkar pasang, maka dapat digunakan berulang-ulang dengan berbagai jenis pesan. Flannel berupa kain sedangkan magnetic berupa papan tulis dengan papan yang sudah bermagnet.



Gambar 18. Penggunaan papan *flannel* dan magnetik dalam pembelajaran

3. **Papan *flip chart***, berupa papan yang digunakan sebagai alas lembar balik (*flipchart*), pesan ditulis atau digambar dalam sebuah kertas besar, lalu secara bertahap dibalik untuk menuju pesan dari halaman yang ke halaman berikutnya.



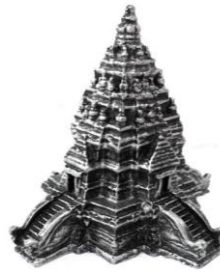
Gambar 19. Penggunaan papan *flip chart* untuk pembelajaran

C. MEDIA VISUAL 3 DIMENSI

Media visual ini berupa benda tiruan atau benda asli yang diambil sampelnya, sehingga benda tersebut membawa pesan yang dapat dipelajari oleh siswa. Benda tiruan (model/torso) merupakan benda yang bentuknya sama dengan sesungguhnya namun dengan ukuran yang kecil sehingga memungkinkan untuk dipelajari di kelas. Sering juga dikenal dengan miniature. Beberapa contoh media ini antara lain globe, model anatomi tubuh manusia, model pesawat terbang, miniatur candi, diorama dll. Benda asli yang diambil sampelnya misalnya jenis-jenis tanah, bentuk batu-batuan dll.



Gambar 20. Contoh Globe



Gambar 21. Contoh miniature Candi



Gambar 22. Contoh Model/Torso



Gambar 23. Contoh Diorama

Seperti halnya media yang lain, media visual ini juga memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan yang dimiliki media grafis adalah: bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, sedikit memerlukan informasi tambahan, dapat membandingkan suatu perubahan, dapat divariasi antara media satu dengan yang lainnya. Sementara kelemahan media grafis adalah: tidak dapat menjangkau kelompok besar, hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja, tidak menampilkan unsur audio dan *motion*.

D. RANGKUMAN

1. Media visual yaitu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran visual dapat berupa pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal dapat berupa kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks. Sementara pesan nonverbal dapat berupa pesan yang dituangkan dalam symbol-simbol.
2. Adapun jenis-jenis media yang termasuk media visual ini terdiri dari:
 - a. Media Grafis: Sketsa, Grafik, Bagan, Poster, Kartoon dan karikatur, Peta datar dan Transparansi OHP
 - b. Media Papan: Papan tulis, Papan *flannel* dan magnetic, Papan *flip chart*
 - c. Media Visual 3 Dimensi: globe, model anatomi tubuh manusia, model pesawat terbang, miniatur candi, diorama dll

E. EVALUASI

1. Jelaskan nilai potensial yang dimiliki oleh media visual jika digunakan sebagai media pembelajaran di SD!
2. Mengapa media visual dianggap mampu mengkonkretkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak? Berikan contohnya!

MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL

CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
Mengkaji jenis dan klasifikasi media, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan dari jenis media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran• Mampu menjelaskan Karakteristik tiap Jenis media• Mampu menyebutkan kelebihan dan kelemahan berbagai jenis media pembelajaran

Sebelum mempelajari media pembelajaran audio visual,
kerjakan Lembar Kerja Mahasiswa 6

Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara. Suara tersebut dapat berupa penjelasan visual yang ditampilkan, dialog atau sekedar efek suara seperti musik. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung

kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Media ini dibagi menjadi dua yakni Audio visual diam dan Audio visual gerak.

A. AUDIO VISUAL DIAM

Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya foto bingkai (foto slide) yang dikombinasikan dengan suara atau foto di slide powerpoint yang diberikan efek suara. Jadi gambar atau teks dalam foto atau slide merupakan gambar atau teks yang statis atau tidak bergerak. Gambar atau teks dapat berpindah ke bagian selanjutnya dengan manual atau bisa di *setting* secara otomatis. Untuk memberikan penjelasan atau menambah efek maka ditambahkan suara, baik berupa *announcer* ataupun musik.



Gambar 24. Media pembelajaran foto slide



Gambar 25. Media pembelajaran slide Powerpoint

B. AUDIO VISUAL GERAK

Yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette. Film dan video dapat menyajikan informasi memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Film dan video mampu menyuguhkan unsure gambar, suara dan gerak secara terpadu dan utuh sehingga mampu memberikan informasi yang menyeluruh. Dengan kemampuan media audio-visual ini maka media ini memiliki karakteristik mampu untuk memberikan atau meningkatkan: 1) persepsi, 2) pengertian, 3) transfer (pengalihan) belajar, 4) penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai, 5) retensi (ingatan), 6)

pengalaman langsung dan 7) motivasi karena cenderung memberikan efek menyenangkan untuk siswa.

1. Media Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Anderson, (1987: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Tujuan Kognitif

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- 2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- 3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

b. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Tujuan Psikomotorik

- 1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- 2) Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik / gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut. Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

Ada 2 macam video yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas-kelas termasuk untuk sekolah dasar. Pertama, video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran. Video ini dapat menggantikan guru dalam mengajar. Video ini bersifat interaktif terhadap siswa. Hal inilah

yang menjadikan video ini bisa menggantikan peran guru dalam mengajar. Video semacam ini bisa disebut sebagai “video pembelajaran”. Guru yang menggunakan media video pembelajaran semacam ini dapat menghemat energi untuk menjelaskan suatu materi kepada siswa secara lisan. Peran guru ketika memilih menggunakan media pembelajaran ini hanyalah mendampingi siswa, dan lebih bisa berperan sebagai fasilitator. Selain dilengkapi dengan materi, video pembelajaran juga dilengkapi dengan soal evaluasi, kunci jawaban, dan lain sebagainya sesuai dengan kreatifitas yang membuatnya. Biasanya satu video berisi satu pokok bahasan.

Kedua, video yang tidak didesain untuk pembelajaran, namun dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Misalnya video tentang sejarah atau seni budaya yang dapat di download dari *youtube*. Contoh lain adalah video terjadinya metamorfosis kupu-kupu, siklus atau daur air dan sebagainya. Materi ini untuk siswa SD agak sulit untuk diterima karena merupakan sebuah “proses”, apalagi jika disampaikan hanya dengan ceramah saja. Sehingga terkesan abstrak bagi siswa. Dengan video proses metamorfosis kupu-kupu atau daur air tadi dapat ditampilkan prosesnya tahap demi tahap. Selain menarik perhatian siswa, dapat menjadikan siswa melihat prosesnya secara lebih detail dan konkret dengan contoh nyata yang dapat dilihat disekitar siswa. Selain itu, penggunaan video ini juga dapat mengaktifkan daya kreatifitas siswa, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan kritis siswa serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Hanya saja media video seperti ini membutuhkan penjelasan dan pengarahan lebih lanjut dari guru, karena video ini bukan video yang interaktif. Oleh karena itu penggunaan media video ini

memerlukan keterampilan guru, agar dapat tercapai dengan baik.

Menurut Cynthia Sparks (2000) mengungkapkan bahwa dalam menggunakan video guru perlu memperhatikan gagasan sebagai berikut:

1. Pratinjau setiap program pertama. Guru harus menentukan video yang sesuai dengan pelajaran. Pilihlah video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan akan melibatkan siswa dalam pembelajaran. Perhatikan pula apakah video tersebut mampu memotivasi siswa, memperkenalkan konsep baru, memperkuat konsep yang telah dipelajari sebelumnya, atau mampu meningkatkan dan memperluas pengetahuan saat ini.
2. Memberi fokus/alasan untuk dilihat. Berikan siswa sesuatu yang khusus untuk melihat atau mendengarkan segmen video. Hal ini akan memfokuskan perhatian, mendorong keaktifan, dan memberikan siswa tujuan atau alasan untuk dilihat.
3. Segmen video. Video pembelajaran berisi sejumlah besar informasi, hal ini memungkinkan siswa lebih mudah memenuhi tujuan pembelajaran.
4. Melakukan kegiatan pra dan pasca menonton yang akan mengintegrasikan video ke dalam seluruh pelajaran struktur. Kegiatan pra menonton dapat melayani beberapa tujuan, yaitu memeriksa pengetahuan sebelumnya, memperkenalkan kosa kata yang diperlukan, dan menetapkan tahap untuk belajar baru. Kegiatan pasca menonton harus memungkinkan siswa untuk memperkuat, melihat, menerapkan, atau memperluas pengetahuan baru mereka.

5. Guru dapat menghentikan sebentar video untuk diskusi singkat atau pertanyaan selama video.
6. Gunakan remote kontrol. Remote kontrol memberikan fleksibilitas gerakan dan presentasi.
7. Jangan lupa frame advance, hal ini memungkinkan untuk memajukan frame-video by frame. Ini adalah fitur yang besar untuk digunakan menunjukkan secara rinci peristiwa, seperti anak ayam keluar dari telur.

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakan. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Disamping itu kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di kelasnya, sebaiknya guru melakukan seleksi terlebih dahulu terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran mana yang sesuai yang akan digunakan untuk mendampingi dirinya dalam proses pembelajaran. Dalam pemilihan sebuah media khususnya media video, seorang guru tidak bisa menggunakan video secara asal-asalan. Video yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum serta mengacu kepada silabus.

Menurut Anderson (1987: 105) media video memiliki keunggulan, antara lain :

1. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.

2. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
3. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
4. Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.

Sedangkan keterbatasan penggunaan media video, antara lain:

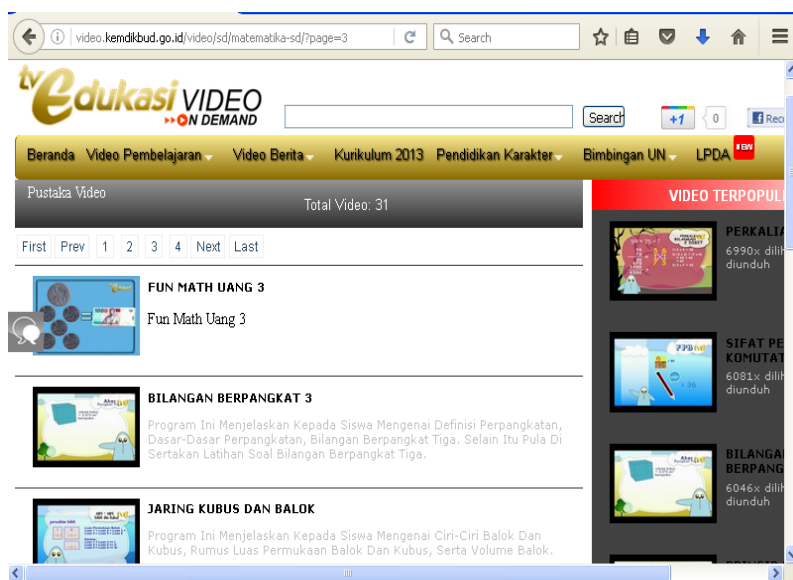
1. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
2. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
3. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
4. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang langsung diberikan oleh guru.

Berikut contoh-contoh video pembelajaran:

1. Video pembelajaran yang sengaja dibuat untuk pembelajaran.

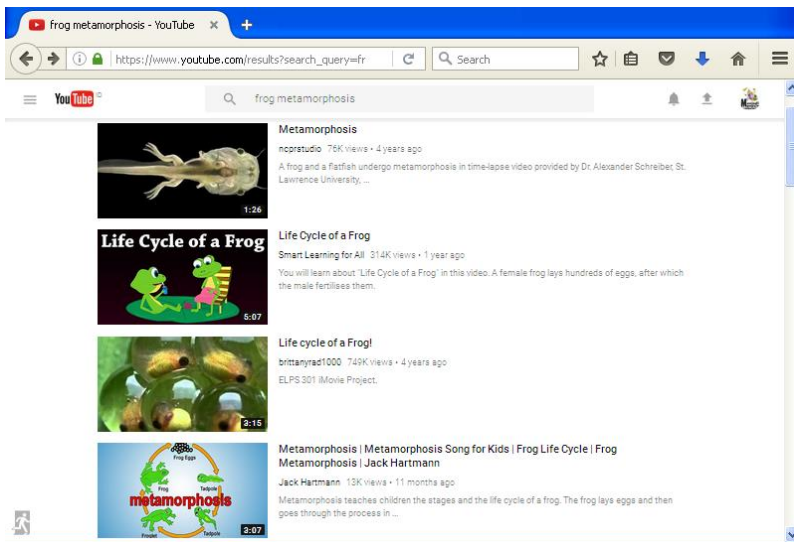


Gambar 26. Video pembelajaran tentang sifat cahaya produksi Pustekkom.



Gambar 27. Video-video pembelajaran dari Pustekkom yang tersimpan dalam website Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Video yang dibuat untuk umum namun bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran



Gambar 28. Tersedia banyak sekali video-video tentang ilmu pengetahuan di youtube yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajar di sekolah dasar.

2. Media Film

Film merupakan rangkaian gambar-gambar dalam frame, lalu frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar-gambar yang bergerak atau hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Definisi lain menjelaskan bahwa Film merupakan serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal.

Dalam pembelajaran film juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Film yang dimaksudkan di sini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industri, kejadian-kejadian dalam alam, tata cara kehidupan di negara asing, berbagai industri dan pertambahan, mengajarkan suatu ketrampilan, sejarah kehidupan orang-orang besar dan sebagainya.

Jenis film yang dapat digunakan untuk pembelajaran dapat bervariasi seperti:

a. Film Dokumenter

Film dokumenter merupakan sebagai salah satu jenis film yang merupakan sebuah laporan aktual yang kreatif berdasarkan kenyataan, sesuai dengan pernyataan Heinich dkk (Munadhi,2008:117) film dokumenter merupakan film yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi bukan pula memfiksikan fakta atau melakukan tipuan atau pemalsuan dari kejadian fakta yang terjadi, serta pola penting dalam film dokumenter menggambarkan permasalahan suatu kehidupan manusia.

b. Film Kartun/Animasi

Menurut Ahmadzeni (2008:20), film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* dengan jumlah yang banyak, di mana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), sedangkan Darmawan (2008: 1) menyatakan bahwa film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak

menjemukan bagi semua orang. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka film kartun merupakan film susunan gambar-gambar. Gambar gambar tersebut diproses sehingga menghasilkan ilusi gerakan yang jika diproyeksikan akan terlihat hidup sehingga menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang. Waluyanto (2006) mengklasifikasikan film kartun berdasarkan jenis kartun sebagai berikut: 1) Animasi sel 2D, animasi klasik, misalnya: *Cinderella*, *Snow White*, *Doraemon*; 2) Animasi 3D, *comugraphic*, misalnya: *Toys Stor*, Upin dan Ipin; 3) Campuran 2D-3D, misalnya: *LionKing* dan *Pocahontas*; 4) Campuran 2D-Live Action, misalnya: *Who's framed Roger Rabbit*; 5) Campuran 3DLive Action, misalnya: *Johny Mnemonik*, *Jurassic Park*

Sebagai suatu media, keunggulan-keunggulan film, antara lain:

- 1) Merupakan suatu denominator belajar yang umum. Baik peserta yang cerdas maupun yang lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama. Keterampilan membaca atau penguasaan bahasa yang kurang, bisa diatasi dengan menggunakan film.
- 2) Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan-gerakan lambat dan pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi;
- 3) Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau;
- 4) Film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu negara yang lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk kelas;

- 5) Film dapat menyajikan baik teori maupun praktik dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya;
- 6) Film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya di kelas;
- 7) Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu;
- 8) Film memikat perhatian setiap orang;
- 9) Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal yang abstrak menjadi jelas;
- 10) Film bisa mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan); dan
- 11) Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan para peserta.

Sekalipun banyak kelebihanannya ada pula kelemahannya, antara lain:

- 1) Harga/biaya produksinya relatif mahal;
- 2) Film tak dapat mencapai semua tujuan pembelajaran,
- 3) Penggunaannya perlu ruangan gelap



Gambar 29. Film-film documenter dari National Geographic bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.



Gambar 30 Film kartun yang disesuaikan dengan materi pembelajaran akan sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

C. RANGKUMAN

1. Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau

informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara.

2. Media audio visual dibagi menjadi dua yakni Audio visual diam dan Audio visual gerak. Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya foto bingkai (foto slide) yang dikombinasikan dengan suara atau foto di slide powerpoint yang diberikan efek suara. Media audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.
3. Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Ada 2 macam video yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas-kelas termasuk untuk sekolah dasar.
 - a. *Pertama*, video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran.
 - b. *Kedua*, video yang tidak didesain untuk pembelajaran, namun dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran.
4. Film merupakan rangkaian gambar-gambar dalam frame, lalu frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar-gambar yang bergerak atau hidup. Jenis film yang dapat digunakan untuk pembelajaran dapat bervariasi seperti:
 - a. Film dokumenter merupakan sebagai salah satu jenis film yang merupakan sebuah laporan aktual yang kreatif berdasarkan kenyataan
 - b. Film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* dengan jumlah yang banyak, di mana

apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak).

D. EVALUASI

1. Apa nilai lebih dari film jika digunakan sebagai media pembelajaran? Berikan contohnya!

MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA

CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
Mengkaji jenis dan klasifikasi media, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan dari jenis media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran• Mampu menjelaskan Karakteristik tiap Jenis media• Mampu menyebutkan kelebihan dan kelemahan berbagai jenis media pembelajaran

Sebelum mempelajari media pembelajaran multimedia,
kerjakan Lembar Kerja Mahasiswa 7

Konsep multimedia dari waktu ke waktu berubah-ubah pada setiap masanya. Pada era 60-an multimedia diartikan sebagai kumpulan atau gabungan dari berbagai peralatan media yang berbeda untuk digunakan presentasi. Pada tahun 90-an, multimedia dimaknai sebagai *transmitting text, audio and graphics in real time*. Makna yang lebih luas, menurut Gayestik (1993) multimedia sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Dengan demikian multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.

A. KOMPONEN MULTIMEDIA

Multimedia memiliki beberapa komponen didalamnya, yaitu:

1. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan komputer. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.

2. Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya *visual (visual oriented)*.

3. Gambar (Images Atau Visual Diam)

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar menurut Agnew dan Kellerman (1996) adalah gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif. Gambar atau images berarti pula gambar raster (*halftone drawing*), seperti foto. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.

4. Video (Visual Gerak)

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

5. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Neo & Neo (1997) mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan

untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

6. Audio (Suara, Bunyi)

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Disisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan.

Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan *sound effect*. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

7. Interaktivitas

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan dimedia lain seperti TV dan VCD player, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *Interactive Multimedia*.

B. PEMANFAATAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Berikut ini merupakan beberapa contoh bagaimana sebuah aplikasi multimedia bisa digunakan dalam bidang pendidikan (www.jz-media.com):

1. Kamus Multimedia Elektronik

Kamus multimedia elektronik merupakan salah satu contoh bagaimana multimedia bisa digunakan bagi tujuan pendidikan. Berbeda dengan kamus biasa, kamus multimedia elektronik akan memaparkan makna sesuatu perkataan atau istilah yang dikehendaki dengan menggunakan berbagai media dukungan sebagai tambahan penjelasan yang diberikan melalui penggunaan teks. Penggunaan media seperti audio, video, grafik dan animasi misalnya menyebabkan penjelasan mengenai sesuatu perkataan dapat dilakukan dengan lebih mudah dan berkesan.

2. Eksperimen

Penggunaan media seperti video dan animasi dalam melakukan proses ujicoba atau eksperimen memungkinkan seorang peserta didik memahami dan seterusnya menguasai konsep yang diperlukan dengan lebih mudah. Selain itu, aktivitas dalam eksperimen seperti umpan balik bahan kimia juga bisa dilaksanakan dengan lebih berkesan tanpa wujudnya mengkhawatirkan akibat penggunaan bahan kimia yang bahaya atau proses kerja yang mungkin mengancam kesehatan. Biaya penyelenggaraan atau pelaksanaan eksperimen yang mahal juga dapat ditangani melalui penggunaan aplikasi multimedia. Program multimedia seperti ini juga memungkinkan peserta didik memilih bahan kimia, *reagen*, kepekatan, isi bahan kimia dan sebagainya mengikuti keperluan individu. Ini bermakna

walaupun setiap peserta didik mungkin menggunakan program yang sama tetapi mereka bisa menghasilkan keputusan yang berdasarkan keperluan dan kreativitas mereka sendiri.

3. Simulasi Proses Kerja

Simulasi merujuk kepada suatu keadaan sebuah lingkungan. Terdapat berbagai jenis aplikasi yang memanfaatkan teknik simulasi yang bisa digunakan dalam tujuan pendidikan. Simulasi penerbangan yang sering digunakan dalam latihan sistem penerbangan merupakan contoh penggunaan simulasi proses kerja. Simulasi penerbangan memungkinkan calon pilot mengalami latihan seperti dalam keadaan yang sebenarnya meliputi audio, visual, interaktivitas dan sebagainya atau seolah-olah pengguna melakukan aktivitas menerbangkan pesawat terbang. Format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti terjatuhnya pesawat terbang tersebut.

4. Bahan Sejarah

Belajar sejarah juga menjadi lebih mudah dengan bantuan multimedia. Bahan-bahan sejarah bisa direkayasa untuk menghasilkan tampilan menjadi lebih hidup dengan menggabungkan konsep gambar, animasi 3D dan sebagainya. Peserta didik juga bisa melihat video yang sebenarnya tanpa perlu bergerak atau melawat ke lokasi yang sebenarnya yang mungkin memerlukan pemikiran yang lebih tinggi. Ini secara tidak langsung memungkinkan seorang peserta didik meletakkan diri mereka dalam situasi yang lebih mudah untuk memahami suatu masalah atau perkara yang telah lama terjadi.

5. Sumber Rujukan Elektronik

Sumber rujukan elektronik merupakan contoh penggunaan multimedia yang paling meluas digunakan. Ensiklopedia, tutorial interaktif, buku elektronik dan sebagainya merupakan beberapa contoh bagaimana multimedia bisa digunakan sebagai sumber rujukan elektronik. Dengan bantuan sumber rujukan elektronik, seorang peserta didik bisa mencari suatu informasi yang diperlukan dengan lebih mudah. Penggunaan kata kunci atau frasa memungkinkan informasi yang diperlukan diperoleh dengan segera melalui rujukan tambahan turut disediakan sebagai dukungan. Kebanyakan aplikasi sumber rujukan elektronik juga menyediakan komponen multimedia yang bisa memberi informasi secara lebih hidup melalui penggunaan kesan bunyi, suara, gambar, video dan animasi.

6. Pendidikan Permainan dan Hiburan

Permainan yang disajikan tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain. Hal ini dapat diperoleh dari aplikasi multimedia pendidikan yang menggunakan pendekatan bermain sambil belajar. Permainan yang berbentuk seperti ini mampu merangsang pemikiran peserta didik dalam proses pencarian informasi atau penyelesaian masalah. Secara tidak langsung memungkinkan suatu ilmu pengetahuan yang bermakna bisa dipindahkan sewaktu seorang peserta didik bermain. Ini juga menjadikan proses belajar sesuatu yang menyenangkan dan bukan lagi dianggap sesuatu yang memberatkan.

Seperti halnya media pembelajaran lainnya, multimedia ini juga memiliki keunggulan dan kelemahan. Efektivitas multimedia dapat dilihat dalam beberapa keunggulannya antara lain:

- a. Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi.
- b. Kemampuan untuk mengakses informasi secara *uptodate* dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak.
- c. Bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik.
- d. Menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat.
- e. Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video, dan animasi.
- f. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi.
- g. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah di antara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi

Adapun kelemahan yang menyertai media ini adalah:

- a. Untuk membuat sendiri, guru perlu keterampilan yang tinggi tentang *software* atau aplikasi pembuatan multimedia, selain itu juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuatnya.
- b. Memerlukan piranti yang kompleks, misal perlu seperangkat computer yang lengkap, bahkan spesifikasi yang tinggi agar proses pemutaran multimedia menjadi tidak terkendala.

- c. Memerlukan keterampilan pengguna nya terutama keterampilan komputer baik dari sisi siswa maupun sisi guru.
- d. Sangat ketergantungan pada energy listrik terutama saat menggunakannya di kelas.

Beberapa contoh aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia adalah:

1. Powerpoint



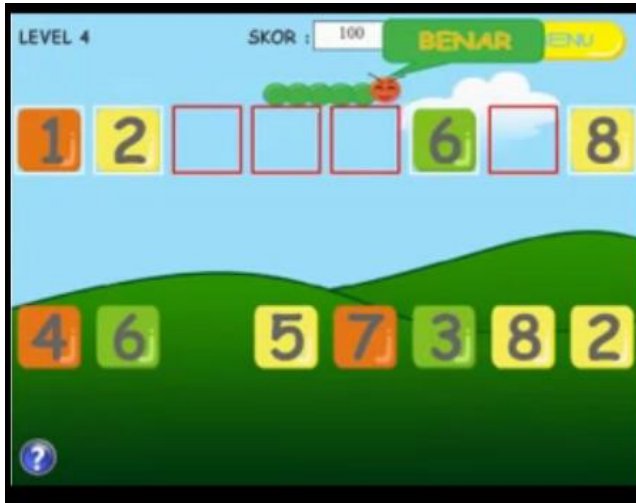
Gambar 31. Multimedia interaktif dengan Software powerpoint

2. Animaker



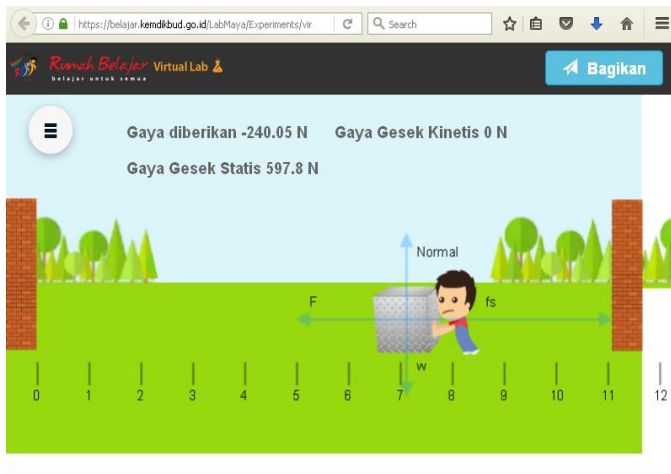
Gambar 32. Multimedia interaktif dengan Software Animaker

3. Flash

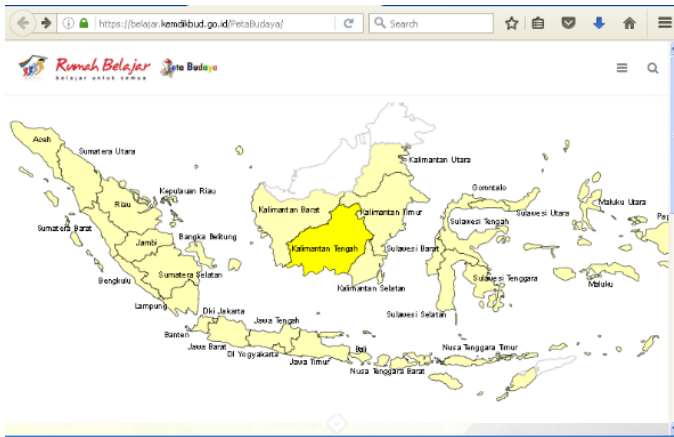


Gambar 33. Multimedia interaktif dengan Flash

4. Berbasis Web



Gambar 34. Multimedia berupa Virtual Lab (Laboratorium Maya) di Web Rumah Belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



Gambar 35. Multimedia berupa Peta Budaya di Web Rumah Belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



Gambar 36 Multimedia berupa Permainan Jelajah Angkasa di Web Rumah Belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

C. RANGKUMAN

1. Multimedia merupakan suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi.
2. Multimedia memiliki beberapa komponen didalamnya, yaitu:
 - a. Teks
 - b. Grafik
 - c. Gambar (Images Atau Visual Diam)
 - d. Video (Visual Gerak)
 - e. Animasi
 - f. Audio (Suara, Bunyi)
 - g. Interaktivitas
3. Berikut ini merupakan beberapa contoh bagaimana sebuah aplikasi multimedia bisa digunakan dalam bidang pendidikan
 - a. Kamus Multimedia Elektronik
 - b. Eksperimen
 - c. Simulasi Proses Kerja
 - d. Bahan Sejarah
 - e. Sumber Rujukan Elektronik
 - f. Pendidikan Permainan dan Hiburan
4. Beberapa contoh aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia adalah:
 - a. Powerpoint
 - b. Animaker
 - c. Flash
 - d. Berbasis Web

D. EVALUASI

1. Mengapa media pembelajaran bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran?
2. Jelaskan secara singkat perkembangan multimedia media pembelajaran yang berbasis web saat ini!

KRITERIA DAN PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
Mengkaji kriteria pemilihan dan prinsip penggunaan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan kriteria pemilihan media pembelajaran• Mampu menjelaskan prinsip penggunaan media pembelajaran

Sebelum mempelajari kriteria dan prinsip pemilihan media pembelajaran, kerjakan Lembar Kerja Mahasiswa 8

A. KRITERIA PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran ini haruslah memperhatikan keadaan peserta didik, kondisi lingkungan dan sosial setempat, agar media yang digunakan dapat efektif, tepat sasaran dan sesuai pula dengan kemampuan peserta didik. Dalam menggunakan media pembelajaran guru tidak serta merta menggunakannya. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika akan menggunakan media pembelajaran. Secara ringkas cara memilih media pembelajaran

dapat dilihat berikut ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Soeparno (1987:10), yakni:

1. Hendaknya mengetahui karakteristik setiap media.
2. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
3. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan metode yang kita pergunakan.
4. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan materi yang sesuai dengan yang akan dikomunikasikan.
5. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan keadaan siswa, jumlah, usia maupun tingkat pendidikannya.
6. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media dipergunakan.
7. Janganlah memilih media dengan alasan dengan alasan bahan tersebut satu-satunya yang kita miliki.

Namun demikian juga harus menjadi pertimbangan dalam memilih dan menentukan media pembelajaran adalah: situasi pembelajaran, atau memperhatikan bagaimana kecocokan media yang akan digunakan dari sudut kemampuan media itu untuk menyampaikan komunikasi yang diinginkan. Ada beberapa langkah dalam memilih media yang sesuai dengan situasi dan kondisi:

1. Biaya yang murah, baik saat pembelian, dalam pengoperasian, dan pemeliharaan.
2. Kesesuaian dengan metode pengajaran yang digunakan, kajilah kelainan teknisnya.
3. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.
4. Pertimbangan praktis, kemudahan, keamanan, kesesuaian, dengan fasilitas yang ada, keawetan dan kemudahan pemeliharaan.
5. Ketersediaan media, berikut suku cadangannya di pasaran.

Mengingat begitu banyaknya media yang bisa kita pilih (pakai) sesuai dengan kriteria tersebut diatas, namun pada dasarnya kita bisa memilih media berdasarkan dua kriteria:

1. **Kelaikan praktis**, hal ini berhubungan dengan keakraban pengajar dengan media, ketersediaan media setempat, ketersediaan waktu untuk mempersiapkan, ketersediaan sarana dan fasilitas pendukung.
2. **Kelaikan Teknis**, hal ini berkaitan dengan terpenuhinya persyaratan bahwa media yang dipilih mampu untuk merangsang dan mendukung proses belajar peserta didik. Dalam hal ini terdapat dua macam mutu yang perlu dipertimbangkan.
 - a. Pertama kualitas pesan, yang meliputi relevansi dengan tujuan belajar, kejelasan dengan struktur pengajaran, kemudahan untuk dipahami, sistematika yang logis.
 - b. Kedua kualitas visual, hal ini mengikuti prinsip-prinsip visualisasi seperti keindahan (menarik membangkitkan motivasi), kesederhanaan (sederhana jelas terbaca), penonjolan (penekanan pada hal yang penting), keutuhan (kesatuan konseptual) keseimbangan (seimbang dan harmonis).

Dick dan Carrey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. Ketersediaan sumber setempat, apabila tidak ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri
2. Dana, tenaga, dan fasilitas dalam membeli atau membuat sendiri

3. Keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media untuk waktu lama
4. Efektivitas biaya dalam jangka waktu panjang.
5. Pandai memilih media yang tepat.

Menurut Degeng (1993), faktor- faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran adalah:

1. Tujuan instruksional. Media hendaknya dipilih yang dapat menunjang pencapaian tujuan instruksional yang telah ditetapkan sebelumnya. Mungkin ada sejumlah alternative media yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok. Kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan dan karakteristik media pembelajaran yang akan dipakai.
2. Keefektifan. Dari beberapa alternative media yang sudah dipilih, mana yang dianggap paling efektif (tepat guna) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Siswa. Apakah media yang dipilih sudah sesuai dengan kemampuan, perbendaharaan pengalaman, dan menarik perhatian siswa? Digunakan untuk siapa? Apakah secara individual atau kelompok kecil, kelas atau massa? Untuk kegiatan tatap muka atau jarak jauh?
3. Ketersediaan. Apakah media yang diperlukan itu sudah tersedia? Kalau belum, apakah media itu dapat diperoleh dengan mudah? Untuk tersedianya media ada beberapa alternate yang dapat diambil yaitu membuat sendiri, membuat bersama-sama siswa, meminjam, menyewa, membeli dan mungkin dapat "*dropping*" dari pemerintah.
4. Biaya pengadaan. Bila memerlukan biaya untuk pengadaan media, apakah tersedia biaya untuk itu? Apakah yang

dikeluarkan seimbang dengan manfaat dan hasil penggunaannya? Adakah media lain yang mungkin lebih murah, tetapi memiliki keefektifan setara?

5. Kualitas teknis. Apakah media yang dipilih itu kualitasnya baik? Jika menggunakan media gambar misalnya, apakah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran? Bagaimana keadaan daya tahan media yang dipilih itu?

B. PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip psikologi yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

1. *Motivasi*. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Lagi pula, pengalaman yang dialami siswa harus relevan dengan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.
2. *perbedaan individual*. siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor – faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman.
3. *Tujuan pembelaran*. Jika siswa diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Di samping itu pernyataan mengenai tujuan belajar yang ingin di capai dapat menolong perancang

dan penulis materi pelajaran. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

4. *Organisasi isi.* Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau ketrampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan-urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurut-urutkan secara teratur. Disamping itu, tingkatan materi yang akan disajikan tetap berdasarkan kompleksitas dan kesulitan isi materi.
5. *persiapan sebelum belajar.* Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.
6. *Emosi.* Pelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respon emosional. Seperti rasa takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan.
7. *Partisipasi.* Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, sorang siswa harus mengintenisasi informasi, tidak sekedar di beritahuakan kepadanya. Oleh karena itu, belajar memerlukan kegiatan.
8. *Umpan Balik.* Hasil belajar dapat apabila secara berskala siswa diinformasikan kemjuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi – sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

9. *Penguatan (reinforcement)*. Apabila siswa berhasil belajar, ia harus didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.
10. *Latihan dan pengulangan*. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau ketrampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau ketrampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian ia dapat tinggal dalam ingatan dalam jangka panjang.
11. *Penerapan*. Hasil belajar yang diinginkan adalah kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru

Dari sisi pelaksanaan pembelajaran itu sendiri ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:

1. Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Suatu media hanya cocok untuk tujuan instruksional tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.
2. Media Dan Sumber Belajar SD. Media adalah bagian integral dari proses belajar mengajar. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat Bantu mengajar guru saja, tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar.
3. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional (perencanaan pembelajaran). Tanpa alat bantu mengajar mungkin

pengajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pengajaran hal itu tidak akan terjadi.

4. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
5. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan instruksional yang sedang berlangsung.
6. Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan instruksional), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
7. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
8. Kebaikan dan keburukan media tidak tergantung pada kekonkretan dan keabstrakannya. Media yang konkret, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

C. RANGKUMAN

1. Untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran ini haruslah memperhatikan keadaan peserta didik, kondisi lingkungan dan sosial setempat, agar

media yang digunakan dapat efektif, tepat sasaran dan sesuai pula dengan kemampuan peserta didik.

2. Mengingat begitu banyaknya media yang bisa kita pilih (pakai) sesuai dengan kriteria tersebut diatas, namun pada dasarnya kita bisa memilih media berdasarkan dua kriteria:
 - a. Kelaikan praktis
 - b. Kelaikan Teknis: kualitas pesan, kualitas visual
3. Faktor- faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran adalah: Tujuan instruksional, Keefektifan, Ketersediaan, Biaya pengadaan, Kualitas teknis.
4. Dari sisi psikologi yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut: *Motivasi, perbedaan individual, Tujuan pembelajaran, Organisasi isi, persiapan sebelum belajar, Emosi, Partisipasi, Umpan Balik, Penguatan (reinforcement), Latihan dan pengulangan dan Penerapan.*
5. Dari sisi pelaksanaan pembelajaran itu sendiri ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:
 - a. Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan
 - b. Media Dan Sumber Belajar SD
 - c. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain
 - d. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa.
 - e. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan
 - f. Pemilihan media hendaknya obyektif

- g. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa
- h. Kebaikan dan keburukan media tidak tergantung pada kekonkretan dan keabstrakannya

D. EVALUASI

1. Mengapa guru haru memperhatikan prinsip dan kriteriai dalam memilih media pembelajaran?
2. Apa yang harus dilakukan guru dalam memilih media pembelajaran jika dikelasnya terdapat karakteristik siswa yang beragam dalam hal gaya belajarnya?

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
Memahami Prosedur pengembangan media pembelajaran	Mampu memahami sistematika umum pengembangan media pembelajaran

Sebelum mempelajari pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar, kerjakan Lembar Kerja Mahasiswa 9

Pengembangan media pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya mengadaptasi, merekayasa, atau menyesuaikan (modifikasi) media pembelajaran yang sudah ada dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seringkali tidak dilengkapi dengan media pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang, menyusun atau mengembangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dikelolanya. Secara garis besar atau pada umumnya, proses penyusunan atau pengembangan media pembelajaran meliputi langkah-langkah sebagaimana yang dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 5. Proses Penyusunan Atau Pengembangan Media Pembelajaran

No.	Langkah-Langkah	Output/Keluaran
1.	Identifikasi kebutuhan belajar warga belajar	Data tentang kebutuhan belajar warga belajar (<i>peserta pembelajaran</i>)
2.	Penentuan prioritas kebutuhan belajar warga belajar	Daftar prioritas
3.	Perancangan program belajar (<i>kurikulum</i>)	Rancangan kurikulum belajar
4.	<i>Penentuan topik</i>	<i>Topik untuk penyusunan/pengembangan media pembelajaran</i>
5.	Penentuan jenis atau golongan media pembelajaran	Jenis/golongan media pembelajaran
6.	Pengorganisasian isi/materi dan bahan yang diperlukan	Spesifikasi isi/materi dan bahan yang diperlukan
7.	Penyusunan atau pengembangan draft media pembelajaran	Draft media pembelajaran
8.	Penyusunan instrumen ujicoba draft media pembelajaran	Instrumen ujicoba draft media pembelajaran
9.	Ujicoba draft media pembelajaran	Masukan (<i>data</i>) untuk revisi
10.	Revisi draft media pembelajaran	Media pembelajaran yang telah teruji dan siap produksi
11.	Produksi media pembelajaran	Media pembelajaran yang telah diproduksi
12.	Distribusi dan penggunaan media pembelajaran pada kelompok belajar	Media pembelajaran yang siap digunakan
13.	Evaluasi media pembelajaran	Masukan (<i>data</i>) untuk revisi
14.	Revisi media pembelajaran (<i>jika memerlukan</i>)	Media pembelajaran yang telah direvisi

Sumber: Departemen Pendidikan Nasional (1989/1990)

A. MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Seiring dengan semakin berkembangnya media pembelajaran maka semakin berkembang pula model pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan panduan atau pedoman. Beberapa model yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

1. Model 4-D

Model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design*, (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

a. Define (Pendefinisian)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan, dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagrajan menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap define yaitu:

- 1) *Front analysis*. Pada tahap ini, guru melakukan diagnosis awal strategi yang tepat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran melalui media pembelajaran.
- 2) *Learner analysis*. Pada tahap ini dipelajari karakteristik peserta didik. Karakter yang diperhatikan adalah karakteristik belajar siswa dalam proses pembelajaran misalnya seperti motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, kemampuan menerima pelajaran, latar belakang pengalaman belajar, keaktifan dalam pembelajaran dan lain-lain, yang dilakukan dengan cara melihat karakteristik belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) *Task analysis*. Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal melalui

penggunaan media yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran.

- 4) *Concept analysis*. Menganalisis konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam menganalisis tentu harus memperhatikan silabus, materi serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan.
- 5) *Specifying instructional objectives*. Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Design (Perancangan)

Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu:

- 1) *Constructing criterion*, yakni menentukan kriteria-kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan sesuai dengan analisis di tahap define.
- 2) *Media selection*, yakni menentukan jenis media yang akan dikembangkan
- 3) *Format selection*, yakni menentukan format dan bentuk media yang akan dikembangkan
- 4) *Initial design*, yakni mendesain dan menyusun media pembelajaran yang direncanakan sehingga menjadi sebuah rancangan produk (prototype).

c. Develop (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu:

- 1) *Expert appraisal*, merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk, dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki rancangan produk (*prototype*) media pembelajaran yang telah disusun.
- 2) *Developmental testing*, merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang benar-benar sesuai tujuan dan harapan.

d. Disseminate (penyebaran)

Tahap ini merupakan tahap pengenalan media pembelajaran yang dikembangkan kepada pengguna yang lebih luas. Sebelum dikenalkan dan disebarluaskan, media yang telah dikembangkan tentu harus di revisi berdasarkan hasil masukan ahli dan hasil analisis ujicoba.

2. Model ADDIE

Salah satu model desain pengembangan media pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain pengembangan yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini, sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (A) *analysis*, (D) *desain*, (D) *development*, (I) *irnnplementaion*, dan (E) *evooluation*. Kelima fase atau tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara

sistemik dan sistematis Model desain system pembelajaran ADDIE dengan komponen-komponennya.

a. Analysis (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*.

- Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah dalam pembelajaran yang dihadapi memerlukan solusi berupa media pembelajaran.
- Pada tahap kedua, yaitu analisis kebutuhan, merupakan langkah yang diperlukan untuk menganalisis hal-hal yang diperlukan untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran melalui media pembelajaran. Ada dua pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya oleh seorang desainer atau perancang dan pengembang media pembelajaran pada saat melakukan langkah atau tahap analisis. Pertama apakah materi yang akan diajarkan benar-benar memerlukan media pembelajaran? Kedua, apakah media yang akan dikembangkan mampu mengatasi hambatan dalam pembelajaran baik dari sisi siswa, guru dan materi pembelajaran?

Jika hasil analisis data yang telah dikumpulkan mengarah kepada pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sedang dihadapi, perancang atau desainer program pembelajaran perlu melakukan analisis kebutuhan dengan menjawab beberapa pertanyaan lagi, sebagai berikut.

- Bagaimana karakteristik siswa yang akan mengikuti program pembelajaran? (*learner analysis*)
- Pengetahuan dan keterampilan seperti apa yang telah dimiliki oleh siswa? (*pre-requisite skill*)
- Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki oleh siswa (*task* atau *goal analysis*)
- Apa indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan bahwa siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan setelah melakukan proses pembelajaran? (*evaluation and assessment*).
- Kondisi seperti apa yang diperlukan oleh siswa agar dapat memperlihatkan kompetensi yang telah dipelajari? (*setting or condition analysis*).

b. *Design (Desain)*

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Pada langkah desain, pusat perhatian perlu difokuskan pada upaya untuk mengembangkan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan / hambatan dalam sebuah pembelajaran. Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain media pembelajaran tidak hanya pada mendesain bentuk fisik media pembelajaran, namun harus memperhatikan isi media yang telah disesuaikan dengan silabus. Selain itu perlu memperhatikan pula pengalaman belajar atau *learning experience* yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

c. *Development (Pengembangan)*

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, dan memodifikasi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ada dua tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan, yaitu:

Mewujudkan desain media pembelajaran menjadi bentuk nyata (*prototype*) yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Menyusun pengalaman belajar yang akan didapatkan siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan menyusun aktivitas pembelajaran atau panduan penggunaan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

d. *Implementation (Implementasi)*

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

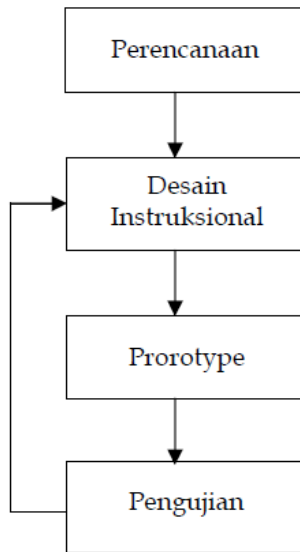
3. *Evaluation (Evaluasi)*

Langkah terakhir atau kelima dari model desain sistem pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah Proses yang dilakukan untuk

memberikan nilai terhadap media pembelajaran yang telah diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan format.

Selain dua model yang sering digunakan oleh para pengembang pembelajaran pada umumnya dan pengembang media pembelajaran pada khususnya, terdapat beberapa model pengembangan yang secara spesifik digunakan oleh para pakar dalam mengembangkan media pembelajaran tertentu. Seperti contohnya model pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang disusun oleh Newby (2000).

Newby (2000), menggambarkan proses pengembangan suatu *instructional media* berbasis multimedia dilakukan dalam 4 tahapan dasar, yaitu : 1) *planning*, berkaitan dengan perencanaan data media berdasarkan kurikulum dan tujuan instructional, 2) *instructional design*, perencanaan direlalisasikan dalam bentuk rancangan, 3) *prototype*, hasil rancangan kemudian diwujudkan dalam bentuk purwarupa dan 4) *test*, purwarupa yang dihasilkan kemudian diujicoba, ujicoba dilakukan untuk menguji reliabilitas, validitas dan objektifitas media. Desain tersebut dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 37. Skema Pengembangan Multimedia

Tahapan perencanaan terdiri atas:

- Penentuan tujuan pembelajaran
- Membuat profil pengguna
- Menentukan data
- Menentukan biaya dan waktu

Tahapan desain instruksional, terdiri atas:

- Perencanaan pembelajaran
- Desain peta pembelajaran
- Pengumpulan isi (*content*)
- *Storyboard* dan penulis

Tahapan prototype terdiri atas:

- User interface
- Navigasi
- Pertemuan 1, 2, 3 dan seterusnya

B. RANGKUMAN

1. Pengembangan media pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya mengadaptasi, merekayasa, atau menyesuaikan (modifikasi) media pembelajaran yang sudah ada dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.
2. Seiring dengan semakin berkembangnya media pembelajaran maka semakin berkembang pula model pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan panduan atau pedoman. Beberapa model yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:
 - a. Model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design*, (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).
 - b. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini, sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (A) *analysis*, (D) *desain*, (D) *development*, (I) *implementation*, dan (E) *evaluation*.

C. EVALUASI

1. Jelaskan model pengembangan media pembelajaran ADDIE!
2. Apa saja yang harus di *define* saat mengembangkan media pembelajaran dengan model 4D?

DAFTAR PUSTAKA

- Agnew, Palmer W, Kellerman, Anne S. 1996. *Multimedia in the classroom*. Allyn and Bacon Boston.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuK Pembelajaran*. Terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: PAU-UT.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Pers
- Asra dan sumiati. 2007. *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual*. Bandung: Rancakek Kencana
- Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali Press.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Cynthia Sparks. 2000. *Effective Use Of Video Clips Usi*. Diakses dari [http://cynthiasparks.tripod.com/effective use of video clips usi. htm](http://cynthiasparks.tripod.com/effective_use_of_video_clips_usi.htm) pada tanggal 26 April 2016
- Dale, E. 1969. *Audiovisual Methods in Teaching*. NY: Dryden Press.
- Degeng. Sudana (1993). *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan*. Pusat Antar Universitas UT
- Gayeski, D.M. 1993. *Making Sense of Multimedia: Introduction toThis Volume*.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cipta Aditya Bakti.

- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*.
- Neo, M. and Neo, T. K. 2002. *Innovative Teaching: Integrating Multimedia into The Classroom in a Problem-Based Learning Environment*. Malaysia: Multimedia University Malaysia
- Newby, Timothy et. al. 2000. *Instructional Technology for Teaching and Learning*, New Jersey, USA : Merrill and Imprint of Prentice-Hall
- Riyana dkk. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali
- Sadiman, Arief S. dkk. 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo. Persada
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Soeparno. 1987. *Media Pengajaran Bahasa*, Yogyakarta: PT Intan-Pariwara.
- Sudjana dan Rivai. 1992. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perasada

LEMBAR KERJA MAHASISWA 1

MATA KULIAH : MEDIA PEMBELAJARAN
KODE MATA KULIAH : MKK 13D61C5012
MATERI : KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

TM	CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
2	Menguasai pembelajaran sebagai proses komunikasi di Sekolah Dasar & konsep media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none">• Mampu memahami konsep pembelajaran sebagai proses komunikasi.• Mampu menjelaskan konsep media pembelajaran di Sekolah dasar.

PETUNJUK

1. Simaklah video berjudul "Communication Process" dan "Communication Models".
2. Jika belum memiliki file video tersebut, kalian bisa lihat/download di youtube dengan link berikut ini:
<https://www.youtube.com/watch?v=Btj94IHVc6I>
<https://www.youtube.com/watch?v=CULyNjcN-EU>
3. Isi beberapa pertanyaan terkait dengan analisis isi video pada tugas di bawah ini dan tulis di kertas kerja secara individu.
4. Diskusikan hasil analisis kalian pada kelompok masing-masing.
5. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

6. Kumpulkan Lembar Kerja Mahasiswa hasil diskusi kelompok kepada dosen pengampu mata kuliah.

TUGAS

1. Setelah melihat tayangan video, apa kesimpulan anda tentang pengertian komunikasi ?



2. Apakah proses belajar mengajar di kelas merupakan sebuah proses komunikasi ? Jelaskan analisis anda



3. Sesuai dengan penjelasan pada video, komponen apa saja yang harus dipenuhi saat terjadinya proses komunikasi dalam proses belajar mengajar



4. Setelah melihat tayangan video, jelaskan pemahaman anda tentang komponen “Channels” pada model komunikasi! Apa contohnya dalam proses belajar pembelajaran!



5. Simpulkan pemahaman anda tentang pengertian media pembelajaran dan kedudukannya dalam proses komunikasi yang terjadi pada proses pembelajaran



LEMBAR KERJA MAHASISWA 2

MATA KULIAH : MEDIA PEMBELAJARAN
KODE MATA KULIAH : MKK 13D61C5012
MATERI : TUJUAN, FUNGSI & MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

TM	CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
3	Memahami fungsi dan manfaat media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan fungsi media pembelajaran.• Mampu menjelaskan manfaat media pembelajaran

PETUNJUK

1. Simaklah video berjudul "Elementary Students Self-Assess Learning and Data".
2. Jika belum memiliki file video tersebut, kalian bisa lihat/download di youtube dengan link: <https://www.youtube.com/watch?v=BVY-7mPNCpw>
3. Isi beberapa pertanyaan terkait dengan analisis isi video pada tugas di bawah ini dan tulis di kertas kerja secara individu.
4. Diskusikan hasil analisis kalian pada kelompok masing-masing.
5. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
6. Kumpulkan Lembar Kerja Mahasiswa hasil diskusi kelompok kepada dosen pengampu mata kuliah.

TUGAS

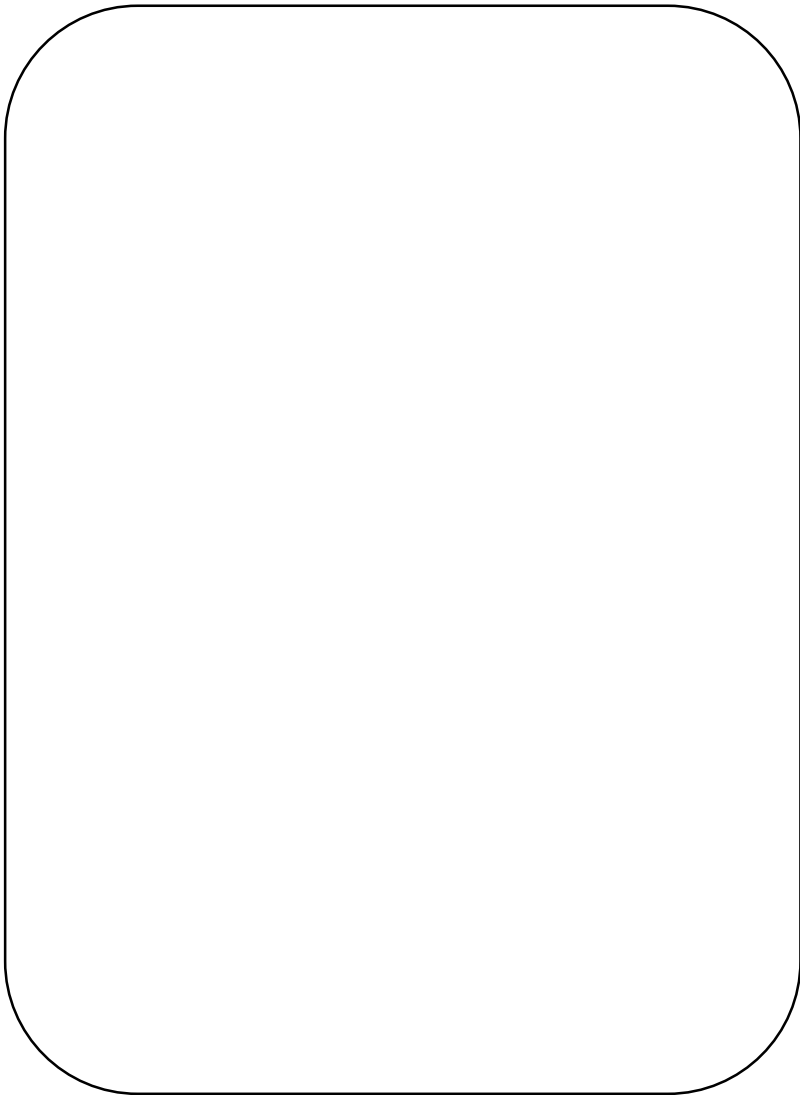
1. Media apa yang digunakan pada pembelajaran pada video berjudul "*Elementary Students Self-Assess Learning and Data*" ?



2. Menurut pengamatan anda pada video berjudul "*Elementary Students Self-Assess Learning and Data*", bagaimana situasi dan kondisi pembelajaran tersebut? Buat analisis sederhana dari sisi aktivitas belajar siswa dan suasana pembelajaran!



3. Berdasarkan analisa anda pada nomor 1 dan 2 di atas, berikan kesimpulan anda tentang:
- a. Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.
 - b. Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for the student to write their conclusion based on the analysis provided in the previous questions.

LEMBAR KERJA MAHASISWA 3

MATA KULIAH : MEDIA PEMBELAJARAN
KODE MATA KULIAH : MKK 13D61C5012
POKOK BAHASAN : TAKSONOMI & JENIS MEDIA
PEMBELAJARAN

TM	CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
4	Mengkaji jenis dan klasifikasi media, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan dari jenis media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Mampu mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran menurut para ahli

PETUNJUK

1. Bacalah sumber referensi baik cetak maupun online yang menguraikan tentang Klasifikasi Media Pembelajaran.
2. Kerjakan tugas di bawah ini baik tugas individu maupun kelompok.

TUGAS

1. Buatlah mind mapping yang mampu menggambarkan tentang klasifikasi media pembelajaran menurut beberapa ahli (buat minimal dari 5 ahli).
2. Buat secara individu pada kerta hvs ukuran folio.
3. Presentasikan mind mapping anda di kelompok masing-masing.
4. Diskusikan dalam kelompok dan buat satu mind mapping hasil diskusi kelompok.

5. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
6. Kumpulkan min mapping hasil diskusi kelompok kepada dosen pengampu mata kuliah.

LEMBAR KERJA MAHASISWA 4

MATA KULIAH : MEDIA PEMBELAJARAN
KODE MATA KULIAH : MKK 13D61C5012
MATERI : MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO

TM	CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
5	Mengkaji jenis dan klasifikasi media, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan dari jenis media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan jenis jenis media pembelajaran• Mampu menjelaskan karakteristik tiap jenis media• Mampu menyebutkan kelebihan dan kelemahan berbagai jenis media pembelajaran

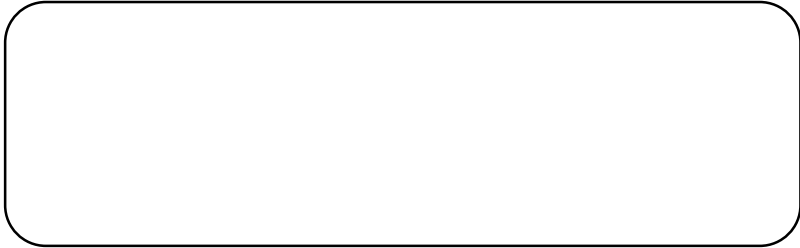
PETUNJUK

1. Simaklah video berjudul "Teaching English With Songs" dan "Kak Tony Mendongeng".
2. Jika belum memiliki file video tersebut, kalian bisa lihat/download di youtube dengan link berikut ini:
<https://www.youtube.com/watch?v=GzdLLGnBMok>
https://www.youtube.com/watch?v=P6Uza_Umbn0
3. Isi beberapa pertanyaan terkait dengan analisis isi video pada tugas di bawah ini dan tulis di kertas kerja secara individu.
4. Diskusikan hasil analisis kalian pada kelompok masing-masing.
5. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

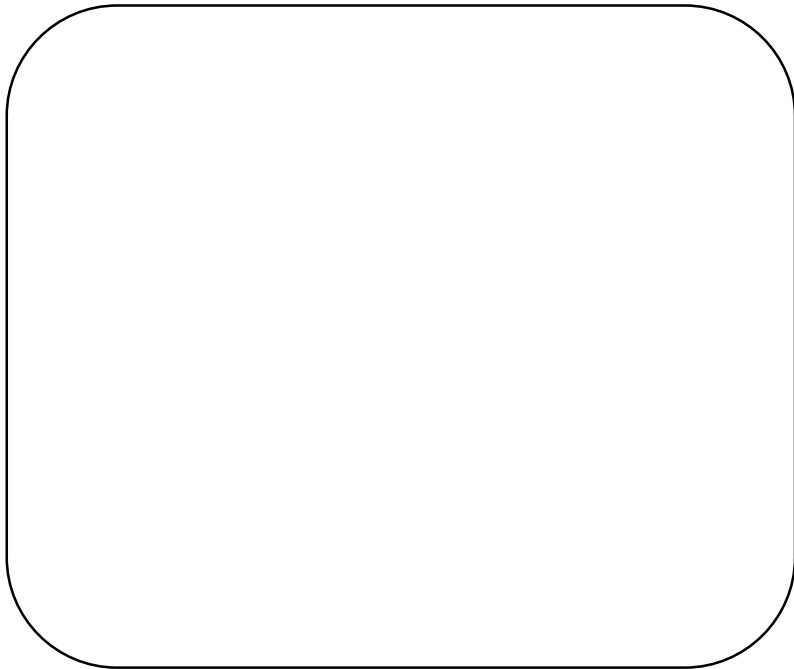
6. Kumpulkan Lembar Kerja Mahasiswa hasil diskusi kelompok kepada dosen pengampu mata kuliah.

TUGAS

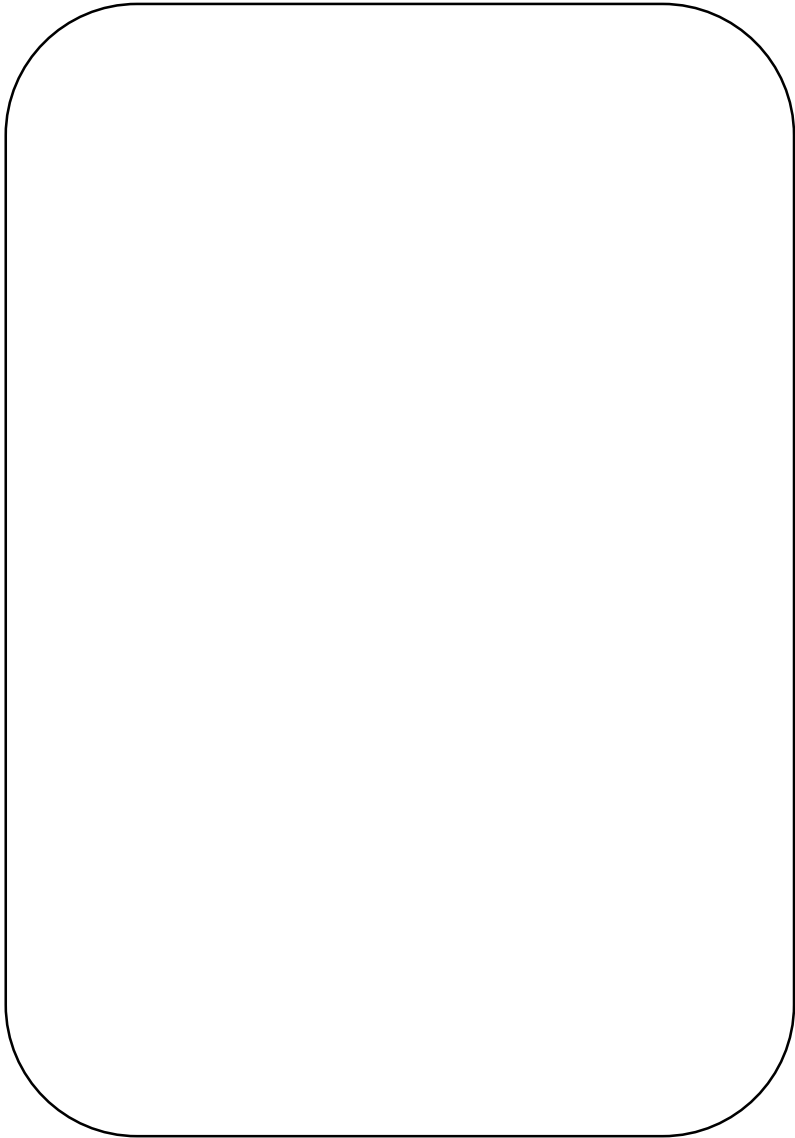
1. Uraikan media pembelajaran yang dijelaskan/digunakan pada tayangan video yang telah anda lihat!



2. Berdasarkan pengamatan dari video, uraikan karakteristik media pembelajaran yang dijelaskan/digunakan pada video tersebut!



3. Berdasarkan pengamatan dari video, Jelaskan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dijelaskan / digunakan pada video tersebut!

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for the student to write their answer to the question above.

LEMBAR KERJA MAHASISWA 5

MATA KULIAH : MEDIA PEMBELAJARAN
KODE MATA KULIAH : MKK 13D61C5012
MATERI : MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL

TM	CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
6	Mengkaji jenis dan klasifikasi media, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan dari jenis media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan jenis jenis media pembelajaran• Mampu menjelaskan karakteristik tiap jenis media• Mampu menyebutkan kelebihan dan kelemahan berbagai jenis media pembelajaran

PETUNJUK

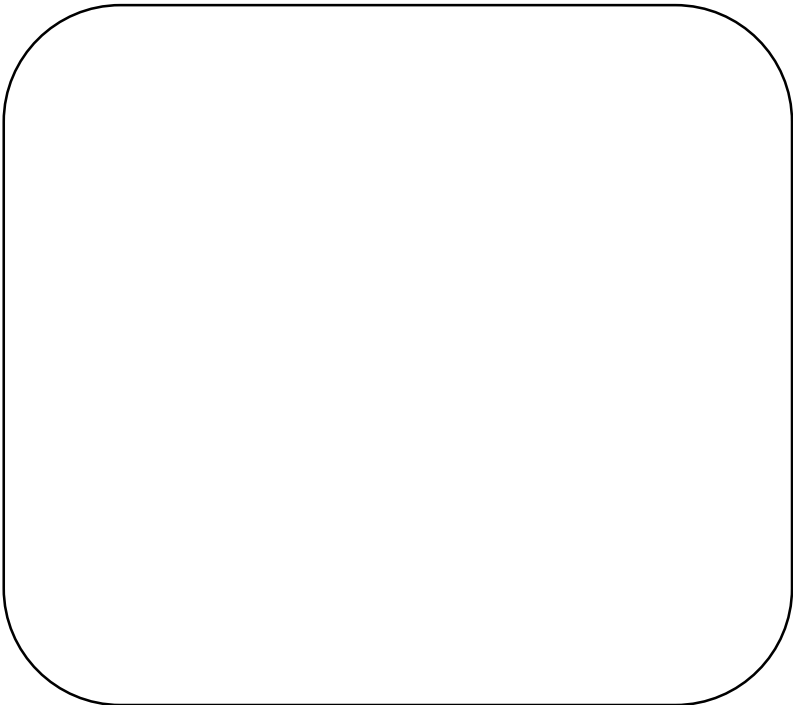
1. Simaklah video berjudul "The Power Of Visual Learning"
2. Jika belum memiliki file video tersebut, kalian bisa lihat/download di youtube dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=x7CnvdXMU8c>
<https://www.youtube.com/watch?v=BYV-7mPNCpw>
3. Isi beberapa pertanyaan terkait dengan analisis isi video pada tugas di bawah ini dan tulis dikertas kerja secara individu.
4. Diskusikan hasil analisis kalian pada kelompok masing-masing.
5. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
6. Kumpulkan Lembar Kerja Mahasiswa hasil diskusi kelompok kepada dosen pengampu matakuliah.

TUGAS

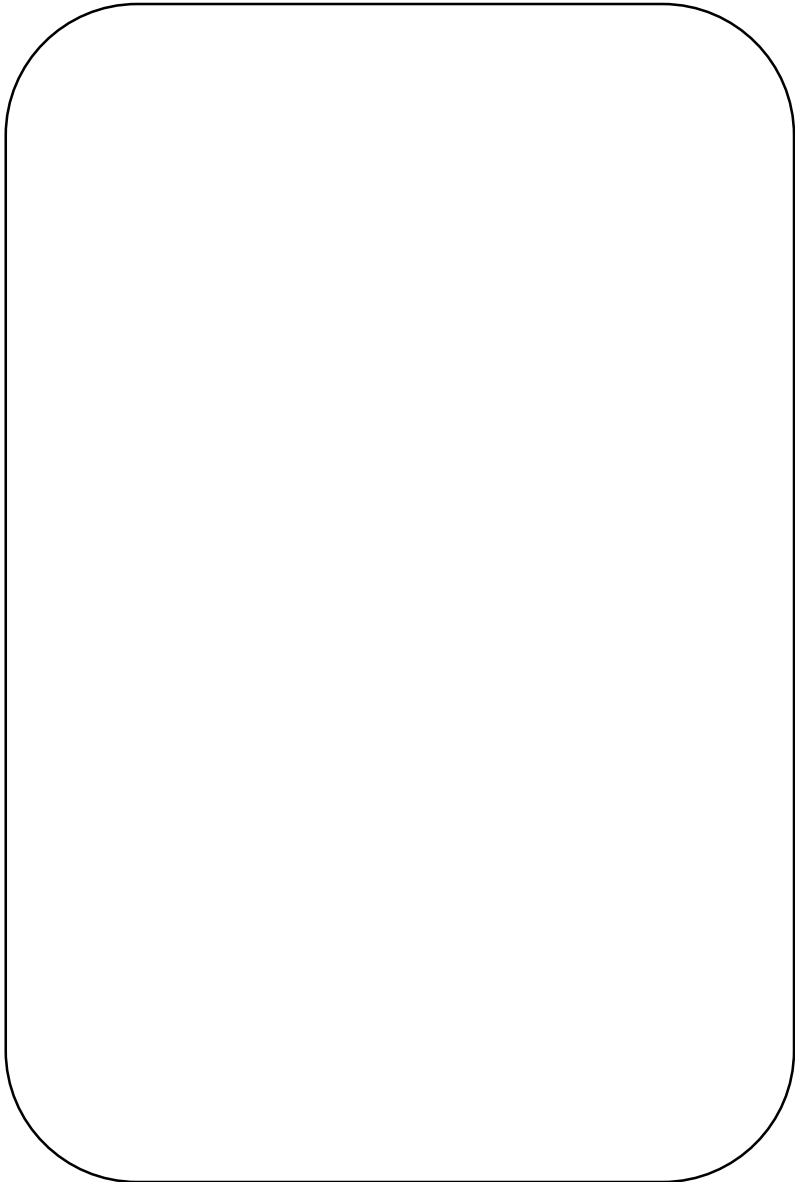
1. Uraikan media pembelajaran yang dijelaskan/digunakan pada tayangan video yang telah anda lihat!

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for the student's answer to question 1.

2. Berdasarkan pengamatan dari video, uraikan karakteristik media pembelajaran yang dijelaskan / digunakan pada video tersebut!

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for the student's answer to question 2.

3. Berdasarkan pengamatan dari video, Jelaskan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dijelaskan / digunakan pada video tersebut!

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for the student to write their answer to the question above.

LEMBAR KERJA MAHASISWA 6

MATA KULIAH : MEDIA PEMBELAJARAN
KODE MATA KULIAH : MKK 13D61C5012
MATERI : MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL


TM	CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
7	Mengkaji jenis dan klasifikasi media, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan dari jenis media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan jenis jenis media pembelajaran• Mampu menjelaskan karakteristik tiap jenis media• Mampu menyebutkan kelebihan dan kelemahan berbagai jenis media pembelajaran

PETUNJUK

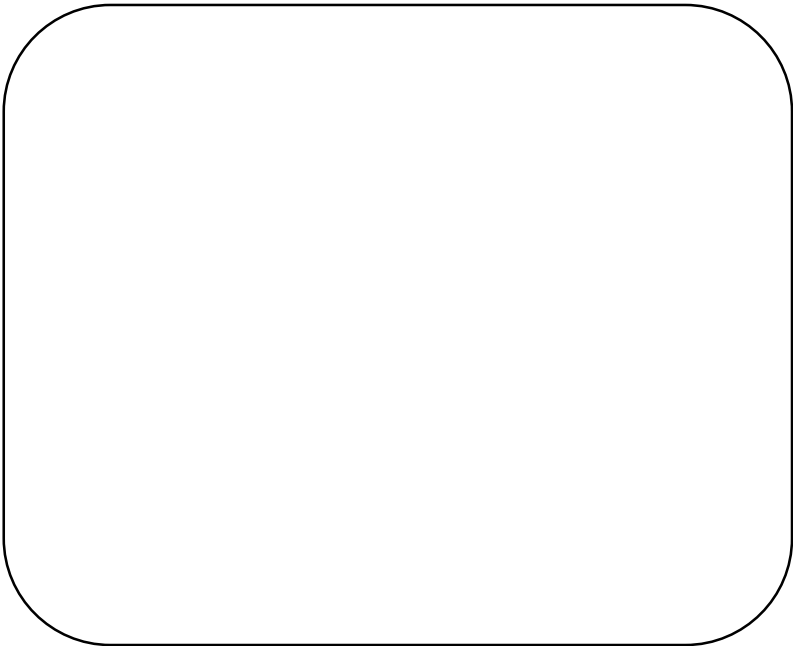
1. Simaklah video berjudul "Elementary Students Self-Assess Learning and Data".
2. Jika belum memiliki file video tersebut, kalian bisa lihat/download di youtube dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=x7CnvdXMU8c>
<https://www.youtube.com/watch?v=BVY-7mPNCpw>
3. Isi beberapa pertanyaan terkait dengan analisis isi video pada tugas di bawah ini dan tulis dikertas kerja secara individu.
4. Diskusikan hasil analisis kalian pada kelompok masing-masing.
5. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
6. Kumpulkan Lembar Kerja Mahasiswa hasil diskusi kelompok kepada dosen pengampu matakuliah.

TUGAS

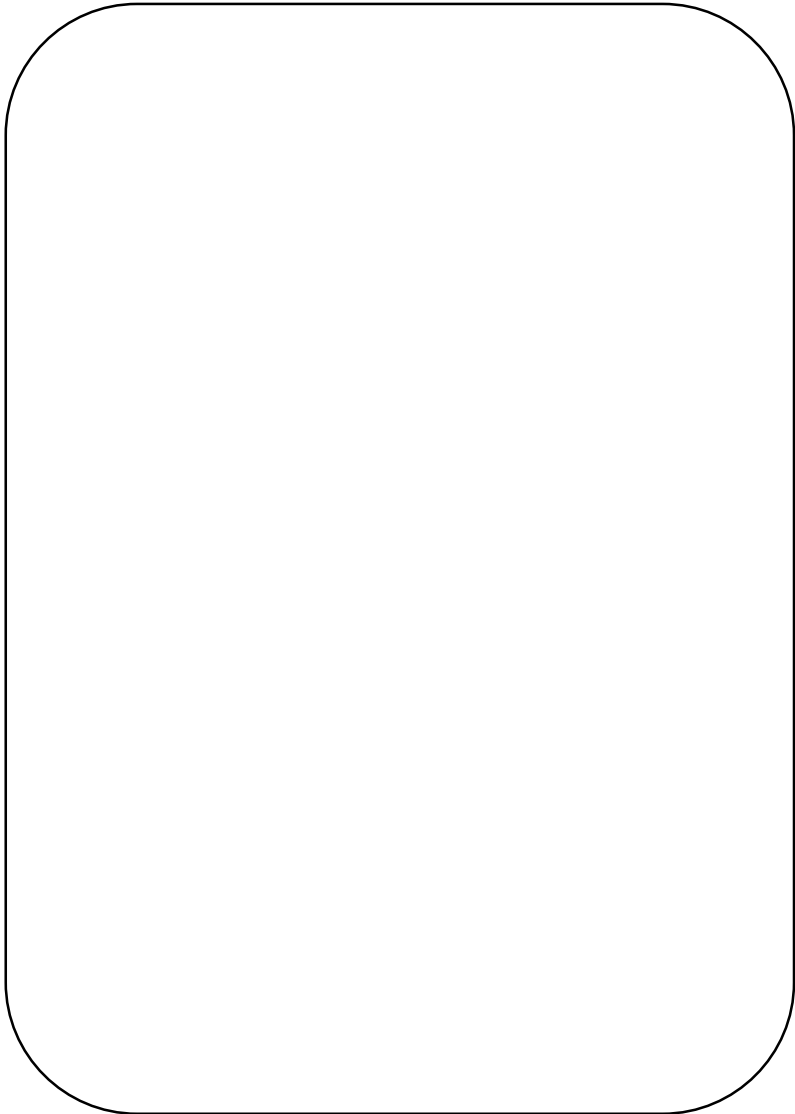
1. Uraikan media pembelajaran yang dijelaskan/digunakan pada tayangan video yang telah anda lihat!

A large, empty rounded rectangular box with a black border, intended for the student to write their answer to the first task.

2. Berdasarkan pengamatan dari video, uraikan karakteristik media pembelajaran yang dijelaskan/digunakan pada video tersebut!

A large, empty rounded rectangular box with a black border, intended for the student to write their answer to the second task.

3. Berdasarkan pengamatan dari video, Jelaskan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dijelaskan / digunakan pada video tersebut!

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for the student to write their answer to the question above.

LEMBAR KERJA MAHASISWA 7

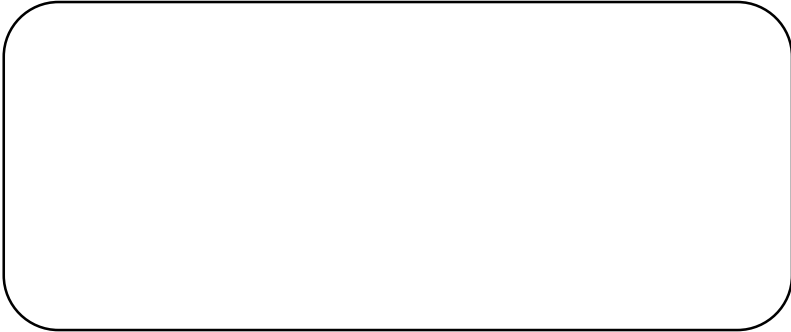
MATA KULIAH : MEDIA PEMBELAJARAN
KODE MATA KULIAH : MKK 13D61C5012
MATERI : MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA

TM	CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
9	Mengkaji jenis dan klasifikasi media, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan dari jenis media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan jenis jenis media pembelajaran• Mampu menjelaskan karakteristik tiap jenis media• Mampu menyebutkan kelebihan dan kelemahan berbagai jenis media pembelajaran

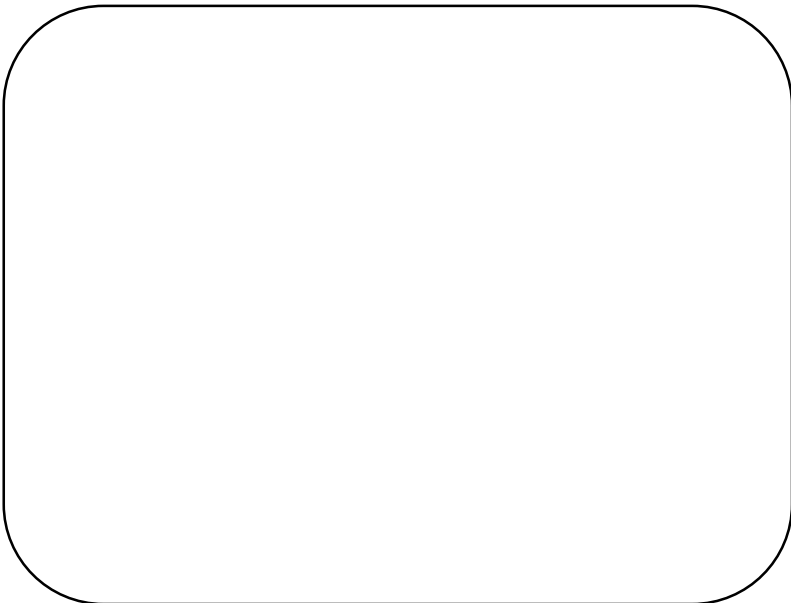
1. Simaklah video berjudul "Digiclass".
2. Jika belum memiliki file video tersebut, kalian bisa lihat/download di youtube dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=-n53wR5q7Fo>
3. Isi beberapa pertanyaan terkait dengan analisis isi video pada tugas di bawah ini dan tulis dikertas kerja secara individu.
4. Diskusikan hasil analisis kalian pada kelompok masing-masing.
5. Presentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
6. Kumpulkan Lembar Kerja Mahasiswa hasil diskusi kelompok kepada dosen pengampu matakuliah.

TUGAS

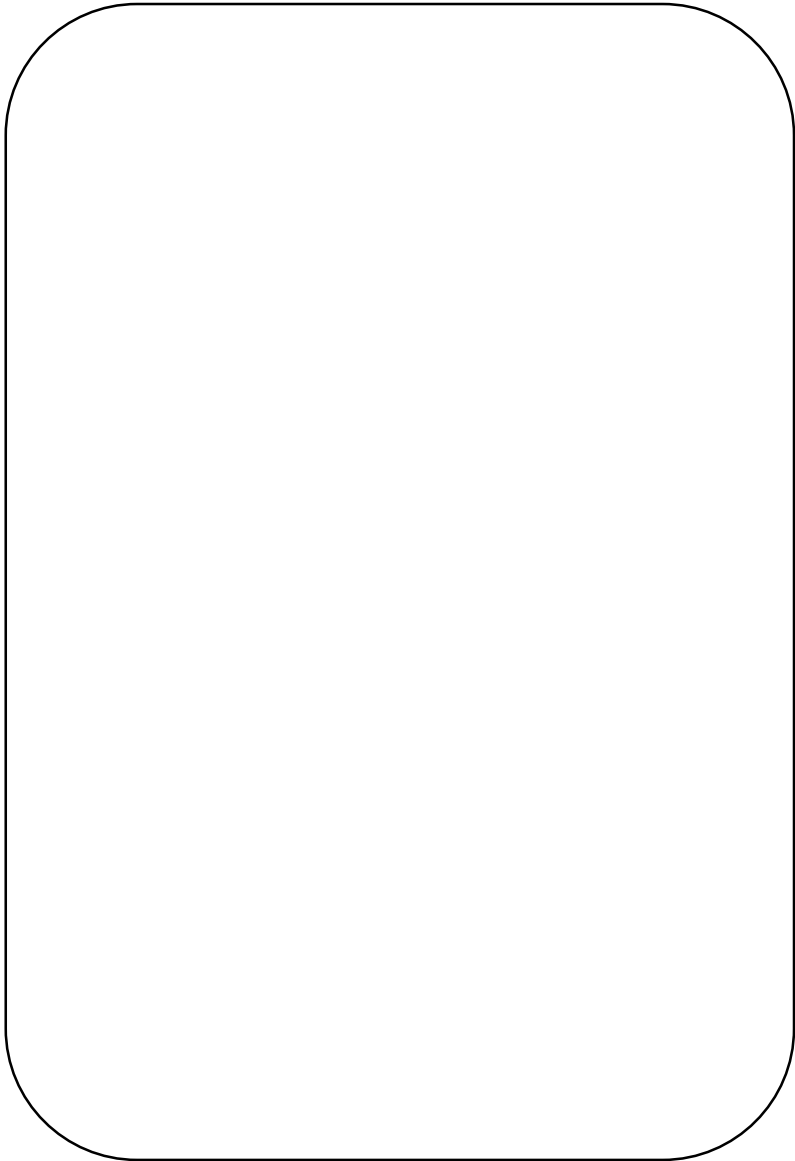
1. Unsur apa saja yang ada pada media pembelajaran multimedia seperti contoh media yang digunakan pada video "*Digiclass*"?



2. Berdasarkan pengamatan dari video, uraikan karakteristik media pembelajaran multimedia!



3. Berdasarkan pengamatan dari video, Jelaskan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran multimedia!

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for the student to write their answer to the question above.

LEMBAR KERJA MAHASISWA 8

MATA KULIAH : MEDIA PEMBELAJARAN
KODE MATA KULIAH : MKK 13D61C5012
MATERI : KRITERIA & PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

TM	CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
10	Mengkaji prinsip dan cerita pemilihan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan kriteria pemilihan media pembelajaran• Mampu menjelaskan prinsip penggunaan media pembelajaran

PETUNJUK

1. Bacalah sumber referensi berupa makalah yang berjudul 1) Teknologi & Media Pembelajaran, 2) Pemanfaatan Media Pembelajaran, 3) Pemilihan & Penggunaan Media, dan 4) Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)
2. Bagi yang belum mendapatkan printout atau copy, silahkan akses pada link berikut:
<http://www.informatika.unsyiah.ac.id/umam/mediapembelajaran.pdf>
http://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
<http://www.cecepkustandi.com/upload/PEMILIHANDANPE>

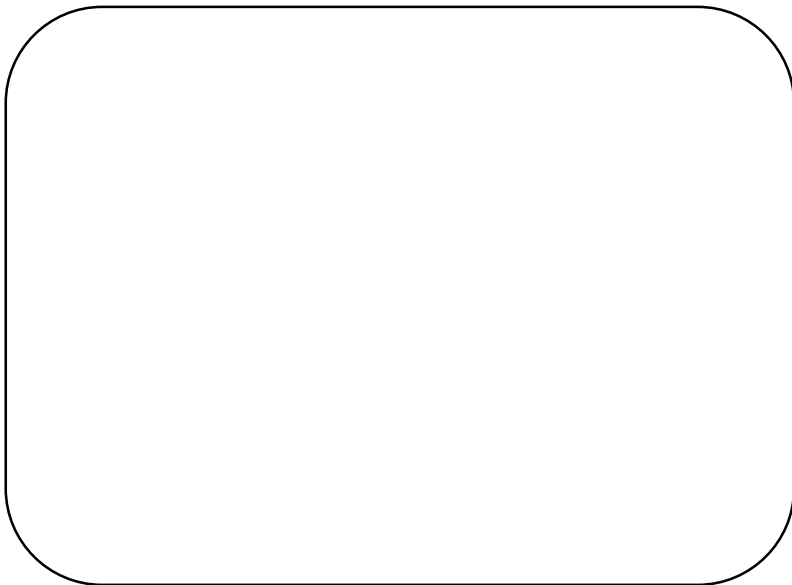
NGGUNAANMEDIA.pdf

<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=275469&val=7159>

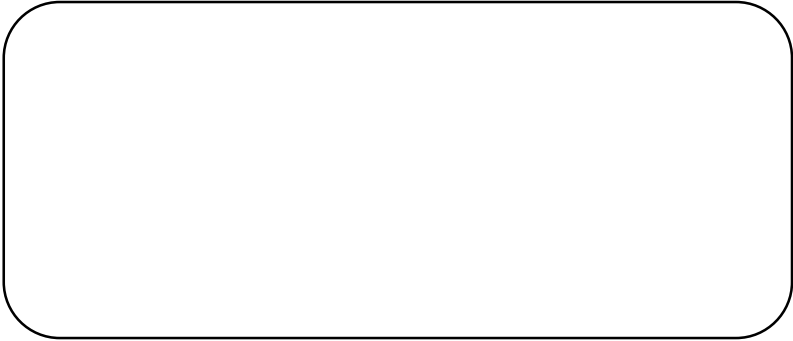
3. Bacalah bahan ajar dan buku referensi yang disarankan oleh dosen pengampu.
4. Berdasarkan sumber-sumber referensi yang and baca di atas, kerjakan tugas di bawah ini.
5. Kerjakan secara individu terlebih dahulu, lalu bawalah hasilnya untuk didiskusikan dalam kelompok anda.
6. Presentasikan hasil karya anda dalam bentuk poster dalam ukuran Kertas Karton (utamakan visualisasi, bukan penjelasan detail)

TUGAS

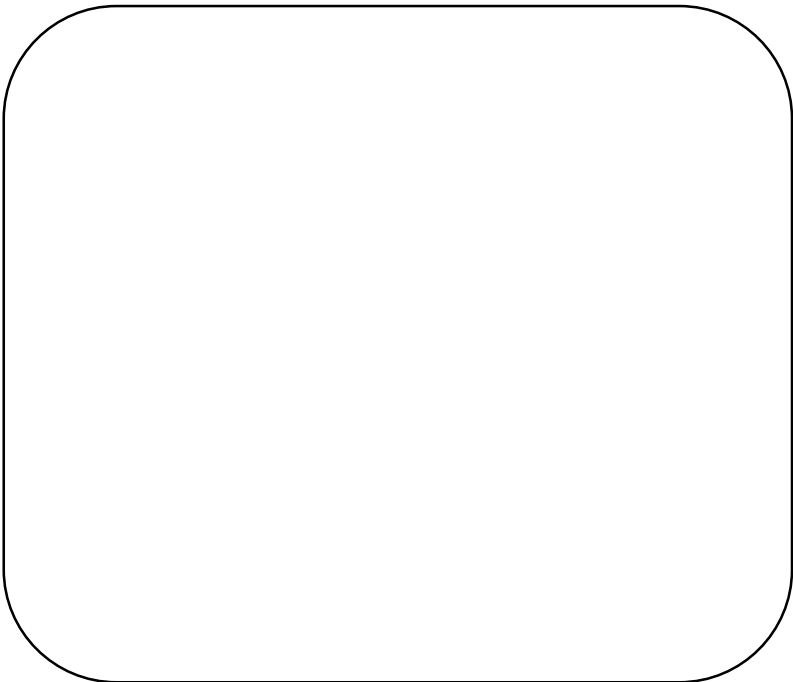
1. Mengapa seorang guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran saat mengajar di kelas?



2. Apa saja prinsip yang harus diperhatikan guru saat merencanakan dan menggunakan media pembelajaran untuk proses pembelajarannya di kelas?



3. Kriteria apa yang harus digunakan guru pada saat memilih media yang akan digunakan pada proses pembelajarannya di kelas?



LEMBAR KERJA MAHASISWA 9

MATA KULIAH : MEDIA PEMBELAJARAN
KODE MATA KULIAH : MKK 13D61C5012
MATERI : PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN DI SD

TM	CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
11	Memahami prosedur pengembangan media pembelajaran	Mampu memahami sistematika umum pengembangan media pembelajaran

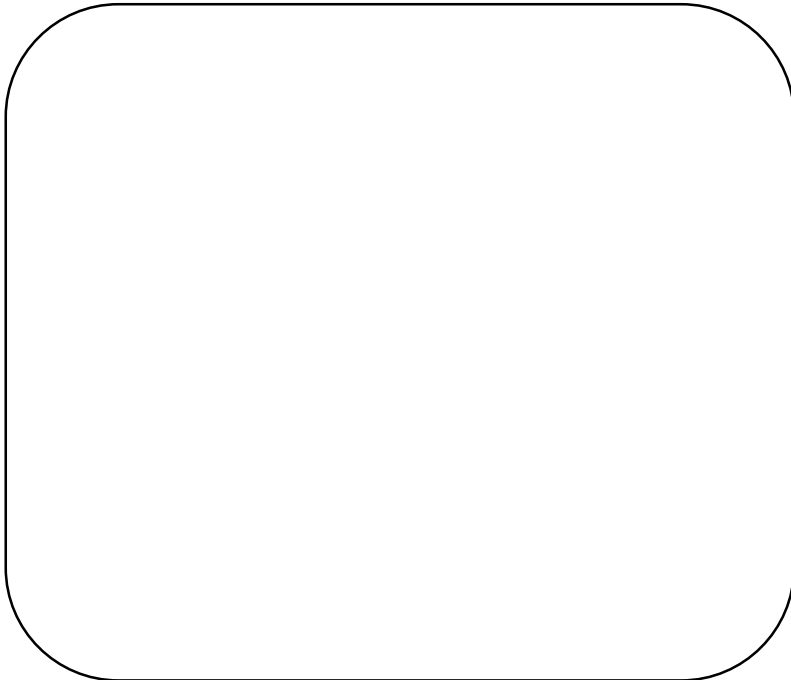
PETUNJUK

1. Bacalah sumber referensi berupa makalah yang berjudul 1) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan 2) Media Pembelajaran Keaksaraan
2. Bagi yang belum mendapatkan printout atau copy, silahkan akses pada link berikut:
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131930136/Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20ICT.pdf>
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dr-sujarwo-mpd/media-pembelajaran-keaksaraanaan2.pdf>
3. Sebagai tambahan bacalah bahan ajar dan buku referensi yang disarankan oleh dosen pengampu.
4. Berdasarkan sumber-sumber referensi yang anda baca di atas, kerjakan tugas di bawah ini.

5. Kerjakan secara individu terlebih dahulu, lalu bawalah hasilnya untuk didiskusikan dalam kelompok anda.

TUGAS

1. Sebutkan model-model pengembangan media pembelajaran yang anda ketahui berdasarkan



2. Buat *mind mapping* langkah-langkah dari masing-masing model yang anda sebutkan tadi! Buat dalam selembar kertas hvs ukuran folio.
3. Setelah diskusi dalam kelompok buat sebuah *mind mapping* hasil diskusi kelompok tentang langkah-langkah dari masing-masing model pengembangan model pembelajaran.
4. Presentasikan di depan kelas *mind mapping* hasil karya kelompok.

LEMBAR KERJA MAHASISWA 10

MATA KULIAH : MEDIA PEMBELAJARAN
KODE MATA KULIAH : MKK 13D61C5012
MATERI : PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN DI SD

TM	CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
12 Sd. 15	Mengaplikasikan pengembangan media pembelajara	Mampu mengaplikasikan pengembangan media pembelajaran

TUGAS

1. Buatlah satu desain media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan bisa pilih salah satu dari model pengembangan yang sudah kalian pelajari.
2. Presentasikan dan konsultasikan desain media pembelajaran yang dikembangkan pada pertemuan ke 12.
3. Presentasikan Prototype media pembelajaran yang dikembangkan pada pertemuan ke 13.
4. Ujicobakan media pembelajaran yang dikembangkan pada simulasi pembelajaran sederhana di kelas pada pertemuan 14 dan 15.
5. Kumpulkan produk akhir media pembelajaran yang dikembangkan pada Ujian Akhir Semester.