

Muhammad Irfan Hilmi

MODUL MEDIA PEMBELAJARAN

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2021**



**MODUL
MEDIA PEMBELAJARAN**

Muhammad Irfan Hilmi



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
TAHUN 2021**

KATA PENGANTAR

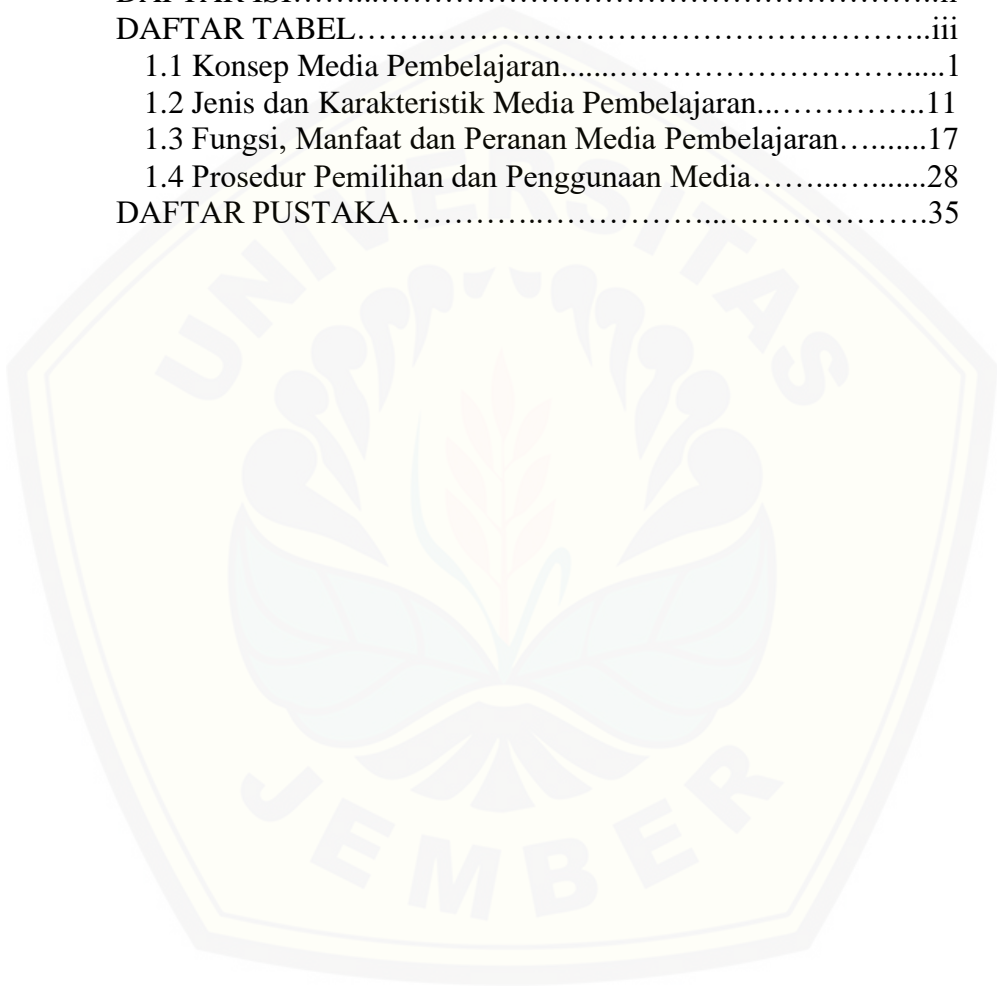
Puji syukur kehadirat Allah SWT yang mana atas berkat dan rahmatnya penyusun dapat menyelesaikan Modul Media Pembelajaran untuk Mata Kuliah Metode dan Media Pembelajaran PLS dengan bobot 3 SKS, sebagai sarana untuk mendampingi langkah-demi langkah konsep Media Pembelajaran kepada mahasiswa termasuk ide-ide kreatif yang mungkin muncul melalui masalah-masalah yang ada dalam modul ini. Penyusun sangat sadar bahwa modul ini masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu penyusun sangat terbuka sekali bagi berbagai kritikan dan saran demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhirnya penyusun mohon maaf atas segala kekurangan dan mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan modul ini.

Jember, Agustus 2021

Muhammad Irfan Hilmi

DAFTAR ISI

KATA	
PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
1.1 Konsep Media Pembelajaran.....	1
1.2 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	11
1.3 Fungsi, Manfaat dan Peranan Media Pembelajaran.....	17
1.4 Prosedur Pemilihan dan Penggunaan Media.....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Kerja Pembelajaran.....	7
Gambar 2. Metode Pembelajaran.....	10
Gambar 3. Peran Media Pembelajaran.....	26



1.1 Konsep Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Bahan dan alat yang dikenal dengan *software* dan *hardware* adalah *Media Pendidikan*.

Media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. **Media adalah** perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

AECT membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne dalam Arsyad (2017) berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis kompone dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs dalam Arsyad (2017) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa **media adalah** segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga proses belajar terjadi.

Briggs dalam Sadiman (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Associaton* dalam Sadiman (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa **media pembelajaran adalah** segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Brown dalam Sadiman (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

2. Proses Pembelajaran

Di dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) atau Kegiatan Belajar Mengajar terdapat dua proses atau kegiatan, yaitu proses belajar dan proses mengajar.

Proses mengajar bukanlah kegiatan atau proses yang terarah dan terencana yang mengusahakan agar terjadi proses belajar pada diri seseorang, karena proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, terlepas dari ada yang mengajar atau tidak.

Akan tetapi belajar terjadi karena terjadi proses interaksi individu dengan lingkungannya.

Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan. Perubahan tersebut menyangkut perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Seseorang telah dikatakan belajar kalau terdapat perubahan dalam dirinya sebagai akibat interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut tidak terjadi karena pertumbuhan fisik atau kedewasaan, kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan. Perubahan tersebut bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja.

Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan dan fungsinya dalam PBM sangatlah penting. Berdasarkan sejarah, profesi guru sebagai pengajar adalah pelimpahan dari tugas orang tua karena tidak mampu lagi memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap tertentu sesuai perkembangan zaman. Dengan berkembangnya pengetahuan dan teknologi maka tugas dan peranan guru juga semakin berkembang.

Proses Pembelajaran dengan membawa siswa ke dalam objek sebenarnya maupun sebaliknya membawa objek kepada siswa tidak bisa selamanya dilakukan, misalnya mengenai gerhana bulan. Perlu sumber lain untuk menyampaikan pesan tersebut, misalnya model, gambar, bagan, dan film.

Jenis-jenis sumber belajar:

- a. Orang (*People*), misalnya guru, tutor, tokoh masyarakat dan orang-orang yang memiliki keterampilan.
- b. Pesan (*Message*), yaitu ajaran atau informasi yang akan dipelajari atau diterima oleh pembelajar.

Di dalam Proses Belajar Mengajar terdapat komponen:

- a. Bahan (*Materials*), biasa disebut *software* yaitu pesan-pesan yang perlu disajikan baik dengan bantuan alat penyaji maupun tanpa alat penyaji.
- b. Alat (*Device*), perangkat keras atau *hardware* yang digunakan untuk menyajikan pesan.
- c. Teknik, yaitu prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan alat, bahan, orang dan lingkungan untuk menyajikan bahan.
- d. Lingkungan (*Setting*) yang memungkinkan seseorang belajar.

3. Panduan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Efektif

- a. Pembelajaran efektif berkaitan langsung dengan keberhasilan pencapaian pengalaman belajar. Pembelajaran efektif menguatkan praktek dalam tindakan
- b. Pembelajaran efektif mengintegrasikan komponen-komponen kurikulum inti
- c. Pembelajaran efektif bersifat dinamis dan dapat membangkitkan kegairahan

- d. Pembelajaran efektif merupakan perpaduan antara seni dan ilmu tentang pengajaran
- e. Pembelajaran efektif membutuhkan pemahaman komprehensif tentang siklus pembelajaran

Pembelajaran efektif dapat menemukan ekspresi terbaiknya ketika guru berkolaborasi untuk mengembangkan, mengimplementasikan, dan menemukan bentuk praktek mengajar yang profesional.

4. Peran Guru, Peserta Didik, Dan Pembelajaran

Peran Guru :

- a. memperhatikan dan bersikap positif;
- b. mempersiapkan baik isi materi pelajaran maupun praktek pembelajarannya;
- c. memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap siswanya;
- d. memiliki sensitivitas dan sadar akan adanya hubungan antara guru, siswa, serta tugas masing-masing;
- e. konsisten dan memberikan umpan balik positif kepada siswa.

Peran Siswa :

- a. tertarik pada topik yang sedang dibahas;
- b. dapat melihat relevansi topik yang sedang dibahas;
- c. merasa aman dalam lingkungan sekolah;
- d. terlibat dalam pengambilan keputusan belajarnya;
- e. memiliki motivasi;

- f. melihat hubungan antara pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan pengalaman belajar yang akan dicapai.

Tugas pembelajaran:

- a. spesifik dan dapat dikelola dengan baik
- b. kemampuan yang dapat dicapai dan menarik bagi siswa
- c. secara aktif melibatkan siswa
- d. bersifat menantang dan relevan bagi kebutuhan siswa

5. Variabel-variabel dalam memilih bentuk pembelajaran

Sejumlah variabel sebaiknya dijadikan pertimbangan ketika guru menyeleksi model pembelajaran, strategi, dan metode-metode yang akan digunakan. Variabel-variabel tersebut di antaranya:

- a. hasil dan pengalaman belajar siswa yang diinginkan;
- b. urutan pembelajaran (*sequence*) yang selaras: deduktif atau induktif;
- c. tingkat pilihan dan tanggung jawab siswa (*degree*);
- d. pola interaksi yang memungkinkan;
- e. keterbatasan praktek pembelajaran yang ada.

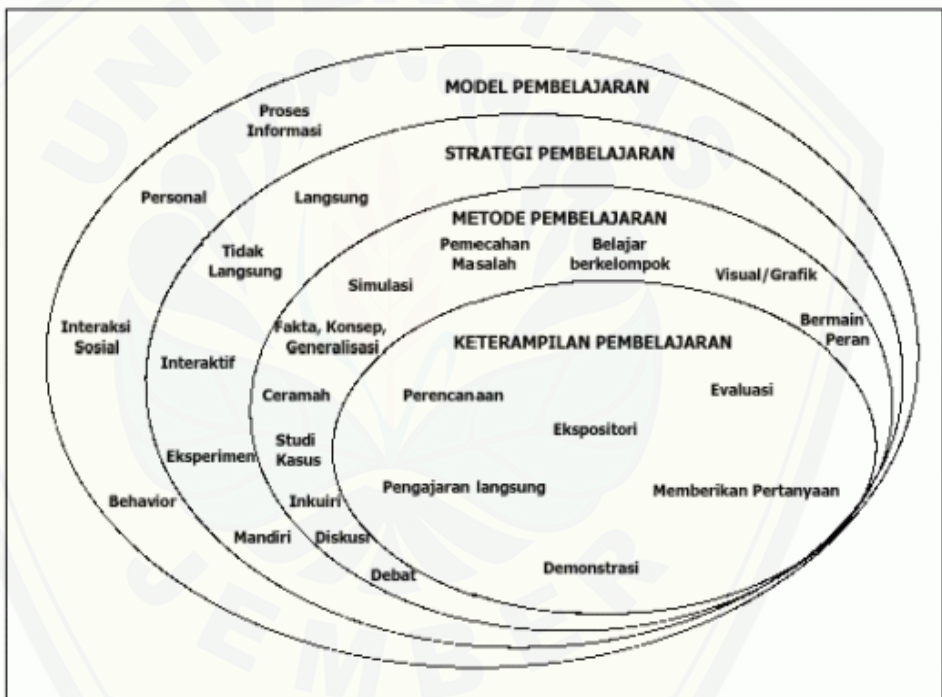
6. Model-Model Pembelajaran

- a. Model menggambarkan tingkat terluas dari praktek pendidikan dan berisikan orientasi filosofi pembelajaran.
- b. Model digunakan untuk menyeleksi dan menyusun strategi pengajaran, metode, keterampilan, dan aktivitas

siswa untuk memberikan tekanan pada salah satu bagian pembelajaran (topik konten).

- c. Joyce dan Weil dalam Abdulhak (2015) mengidentifikasi empat model yakni (a) model proses informasi, (b) model personal, (c) model interaksi sosial, dan (d) model behavior.

7. Kerangka Kerja Pembelajaran



Gambar 1. Kerangka Kerja Pembelajaran

8. Strategi Pembelajaran

- a. Strategi Pembelajaran Langsung (*direct instruction*)

Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, dan paling sering

digunakan. Pada strategi ini termasuk di dalamnya metode-metode ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktek dan latihan, serta demonstrasi. Strategi pembelajaran langsung efektif digunakan untuk memperluas informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi langkah.

- b. Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*indirect instruction*)
 - 1) Pembelajaran tidak langsung memperlihatkan bentuk keterlibatan tinggi siswa dalam melakukan observasi, penyelidikan, penggambaran inferensi berdasarkan data, atau pembentukan hipotesis.
 - 2) Dalam pembelajaran tidak langsung, peran guru beralih dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber personal (resource person). Guru merancang lingkungan belajar, memberikan kesempatan siswa untuk terlibat, dan jika memungkinkan memberikan umpan balik kepada siswa ketika mereka melakukan inkuiri.
 - 3) Strategi pembelajaran tidak langsung mensyaratkan digunakannya bahan-bahan cetak, non-cetak, dan sumber-sumber manusia.
- c. Strategi Pembelajaran Interaktif (*interactive instruction*)
 - 1) Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi di antara peserta didik.
 - 2) Seaman dan Fellenz dalam Abdulhak (2015) mengemukakan bahwa diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan

reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok, serta mencoba mencari alternatif dalam berpikir.

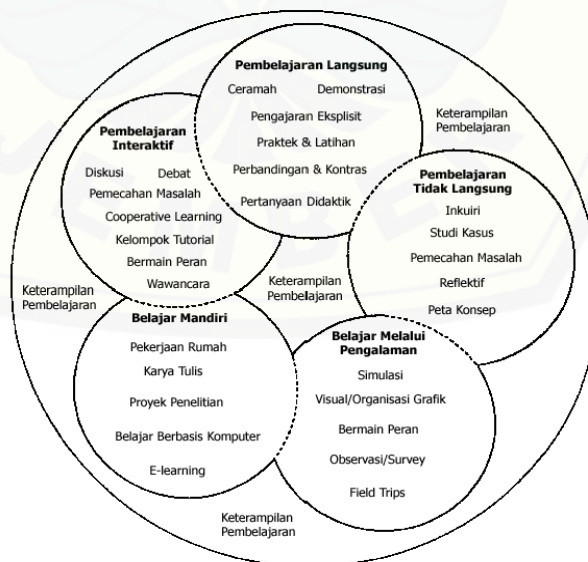
- 3) Strategi pembelajaran interaktif dikembangkan dalam rentang pengelompokkan dan metode-metode interaktif.
 - 4) Di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerjasama siswa secara berpasangan.
- d. Strategi Belajar Melalui Pengalaman (*experiential learning*)
- 1) Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas.
 - 2) Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah pada proses belajar, dan bukan hasil belajar.
 - 3) Guru dapat menggunakan strategi ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sebagai contoh, di dalam kelas dapat digunakan metode simulasi, sedangkan di luar kelas dapat dikembangkan metode observasi untuk memperoleh gambaran pendapat umum.
- e. Strategi Belajar Mandiri (*independent study*)
- 1) Strategi belajar mandiri merujuk kepada penggunaan metode-metode pembelajaran yang tujuannya adalah mempercepat pengembangan inisiatif individu siswa, percaya diri, dan perbaikan diri. Fokus strategi belajar

mandiri ini adalah merencanakan belajar mandiri siswa di bawah bimbingan atau supervisi guru.

- 2) Belajar mandiri menuntut siswa untuk bertanggungjawab dalam merencanakan dan menentukan kecepatan belajarnya.

9. Metode-metode Pembelajaran

- a. Metode digunakan oleh guru untuk mengkreasi lingkungan belajar dan menkhususkan aktivitas di mana guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Biasanya metode digunakan melalui salah satu strategi, tetapi juga tidak tertutup kemungkinan beberapa metode berada dalam strategi yang bervariasi, artinya penetapan metode dapat divariasikan melalui strategi yang berbeda tergantung pada tujuan yang akan dicapai dan konten proses yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Metode Pembelajaran

10. Latihan

Untuk menguji pemahaman Mahasiswa terkait dengan Media Pembelajaran PLS, berikut ini beberapa pertanyaan tersebut:

- a. Apa yang dimaksud dengan Media Pembelajaran?
- b. Kemukakan prinsip-prinsip Pembelajaran Efektif?
- c. Kemukakan perbedaan Model Pembelajaran dnegan Strategi Pembelajaran?

1.2 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

1. Taksonomi

Dalam teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Pengertian media masih sering di kaitkan denga peralatan.

Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. Sedangkan peralatan (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Dengan berkembangnya teknologi, maka media tampil dalam berbagai jenis dan format. Oleh karena itu kemudian lahir usaha untuk mengelompokan berdasarkan kesamaan ciri atau

karakteristiknya. Berikut ini adalah contoh taksonomi media menurut beberapa tokoh:

a. *Rudy Bretz*

Berdasar ciri utama:

- 1) Suara
- 2) Visual (Gambar, Garis dan Simbol)
- 3) Gerak

Berdasar media siar dan media rekam:

- a. Media audio visual gerak
- b. Media audio visual diam
- c. Media audio semi-gerak
- d. Media visual gerak
- e. Media visual diam
- f. Media semi-gerak
- g. Media audio
- h. Media cetak

b. *Duncan*

Taksonomi menurut Duncan disusun menurut tingkat kerumitan perangkat media yang dipergunakan.

c. *Briggs*

Taksonomi ini lebih mengarah kepada kesesuaian rangsangan dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan dan transmisinya.

- 1) Objek
- 2) Suara langsung

- 3) Media cetak
- 4) Papan tulis
- 5) Film rangkai
- 6) Film
- 7) Gambar

d. *Gagne*

Pengelompokan media :

- 1) Benda untuk didemonstrasikan
- 2) Komunikasi lisan
- 3) Media cetak
- 4) Gambar diam
- 5) Gambar gerak
- 6) Film bersuara
- 7) Mesin belajar

e. *Edling*

Terdapat enam unsur rangsangan belajar :

- 1) Dua untuk pengalaman audio, yaitu : kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi objektif audio
- 2) Dua untuk pengalaman visual, yaitu : kodifikasi subjektif audio dan kodifikasi objektif visual
- 3) Dua untuk pengalaman belajar 3 dimensi, yaitu : pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda.

2. Karakteristik Media

Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Untuk tujuan-tujuan praktis, di bawah ini akan dibahas karakteristik beberapa jenis media yang biasa dipakai dalam kegiatan belajar mengajar :

a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan yaitu indera penglihatan dan pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Jenis Media Grafis, yaitu:

1) Gambar/Foto

Merupakan media yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana.

2) Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail.

3) Diagram

Diagram adalah gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Beberapa ciri diagram:

- a) Bersifat simbolis dan abstrak, sehingga kadang keadaannya sulit dimengerti
- b) Untuk dapat membaca diagram seseorang harus mampu latar belakang tentang apa yang didiagramkan

- c) Karena sifatnya yang padat, diagram dapat memperjelas arti
- 4) *Bagan/Chart*
Bagan juga termasuk media visual, yang memunyai ungsi pokok yaitu menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
- 5) *Grafik*
Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan. Fungsi Grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.
- 6) *Kartun*
Kartun merupakan sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.
- 7) *Poster*
Poster tidak hanya dapat menyampaikan pesan tapi juga dapat mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
- 8) *Peta dan Globe*

Peta dan Globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Berikut kelebihan Peta dan Globe jika dipandang sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar:

- a) Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan, dll
 - b) Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis
 - c) Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan, dan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya
- 9) Papan Flanel (*Flannel Board*)

Papan Flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga lebih praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicoot dengan mudah.

10) Papan Buletin (*Bulletin Board*)

Papan Buletin ini tidak dilapisi dengan kain flanel, tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Papan ini selain menerangkan sesuatu, tetapi juga berfungsi untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan akan dituangkan ke dalam lambang-

lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Berikut beberapa jenis media audio, antara lain :

- 1) Radio
- 2) Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik atau biasa disebut dengan *tape recorder* adalah salah satu media pendidikan yang tak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya.

- 3) Laboratorium Bahasa

Laboratorium Bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Media yang dipakai adalah alat perekam.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi diam, antara lain:

- a) Film Bingkai (*slide*)

Film bingkai adalah suatu film transparan berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2 x 2 inci terbuat dari karton atau plastik. Sebagai suatu program film bingkai sangat bervariasi panjang pendeknya, tergantung pada tujuan yang ingin dicapai dan materi yang ingin disajikan.

- b) Film Rangkai (*film strip*)

Pada film rangkai gambar berurutan merupakan satu kesatuan. Ukuran filmnya 35 mm. jumlah satu rol film rangkai 50-75 gambar dengan panjang ukuran $\pm 100-130$ cm.

c) *Media Transparensi [Overhead Transparency (OHT)]*

Seringkali disebut dengan nama perangkat keras yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparensi adalah media visual proyeksi yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 8 ½” x 11”.

d) *Proyektor Tak Tembus Pandang (Opaque Proyektor)*

Kelebihan dari media ini adalah bahwa cetakan buku, majalah, foto grafis, bagan, diagram, ataupun peta dapat diproyeksikan secara langsung tanpa dipindahjan ke dalam transparan terlebih dahulu. Kemudian dapat digunakan untuk hampir semua bidang study yang ada di kurikulum dan dapat memperbesar benda kecil menjadi sebesar papan.

e) *Mikrofis*

Mikrofis adalah lembaran film transparan yang terdiri dari lambang-lambang visual (grafis maupun verbal) yang diperkecil sedemikian rupa, sehingga tak dapat dibaca dengan mata telanjang.

f) *Film*

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Ada tiga macam ukuran film, yaitu: 8 mm (untuk keluarga), 16 mm (untuk sekolah), dan 35 mm (untuk komersial).

g) Film Gelang (*loop film*)

Film gelang adalah jenis media yang terdiri dari film berukuran 8 mm atau 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan, sehingga film ini akan berputar terus berulang-ulangkalau tidak dimatikan.

h) Televisi (TV)

Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak.

i) Video

Video merupakan media audio-visual yang menampilkan gerak, pesan yang disajikan bersifat fakta maupun fiktif, bisa juga bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional.

j) Permainan dan Simulasi

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Simulasi adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas. Simulasi bisa bersifat fisik (mis: pengemudi pesawat terbang), verbal (mis: untuk pelajaran membaca), dan matematis (mis: simulasi untuk mengajarkan sistem ekonomi).

3. Latihan

Untuk menguji pemahaman Mahasiswa terkait dengan Media Pembelajaran PLS, berikut ini beberapa pertanyaan tersebut:

- a. Sebutkan contoh taksonomi media menurut beberapa tokoh?
- b. Kemukakan kelebihan dan kelemahan dari jenis Media Grafis?
- c. Sebutkan dan jelaskan jenis media proyeksi diam?

1.3. Fungsi, Manfaat dan Peranan Media Pembelajaran

1. Fungsi Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol, visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang

mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme.

Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci **fungsi media** memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantaraan gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata.

Berikut **Fungsi Media Pendidikan**, yaitu:

- a. Melampaui batas pengalaman pribadi
- b. Meliputi batas- batas ruangan kelas
- c. Menggantikan benda besar yang tidak mungkin dibawa ke ruang kelas
- d. Hal- hal yang terlampau lambat geraknya tak mungkin dilihat

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad,2002:11) ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Fiksatif (*fixative property*)

Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.

- b. Manipulatif (*manipulatif property*)

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

c. Distributif (*distributive property*)

Memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa **fungsi dari media pembelajaran yaitu** media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

Selain itu juga, **fungsi media yaitu** untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajarandapat terjadi.

Dan **fungsi media** itu juga untuk:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- c. Mengatasi sikap pasif siswa menjadi lebih bergairah
- d. Mengkondisikan munculnya persamaan persepsi dan pengalaman
- e. Menangkap objek atau peristiwa tertentu

- f. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu
- g. Kesempatan belajar yang lebih merata
- h. Pengajaran lebih berdasarkan ilmu

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa. Siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, karena seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale (Sadiman, 2020) dalam klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa, dan dapat meningkatkan

keaktifan siswa dalam pembelajaran sebagai contoh yaitu media pembelajaran komputer interaktif.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab

dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak mamiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar

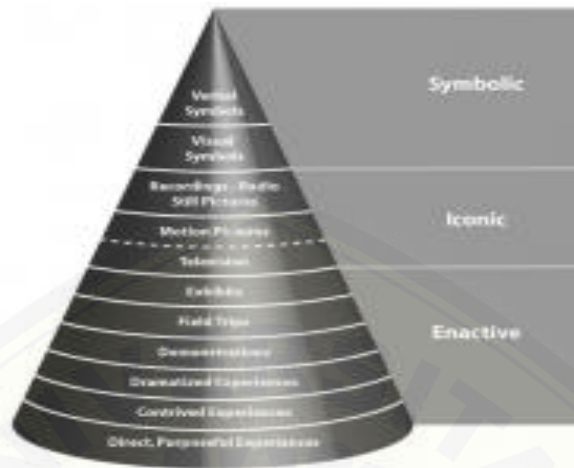
siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain

3. Peranan Media Pembelajaran

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Edgar Dale cone cone of experience)*.

Kerucut pengalaman ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.



Gambar 3. Peran Media Pembelajaran

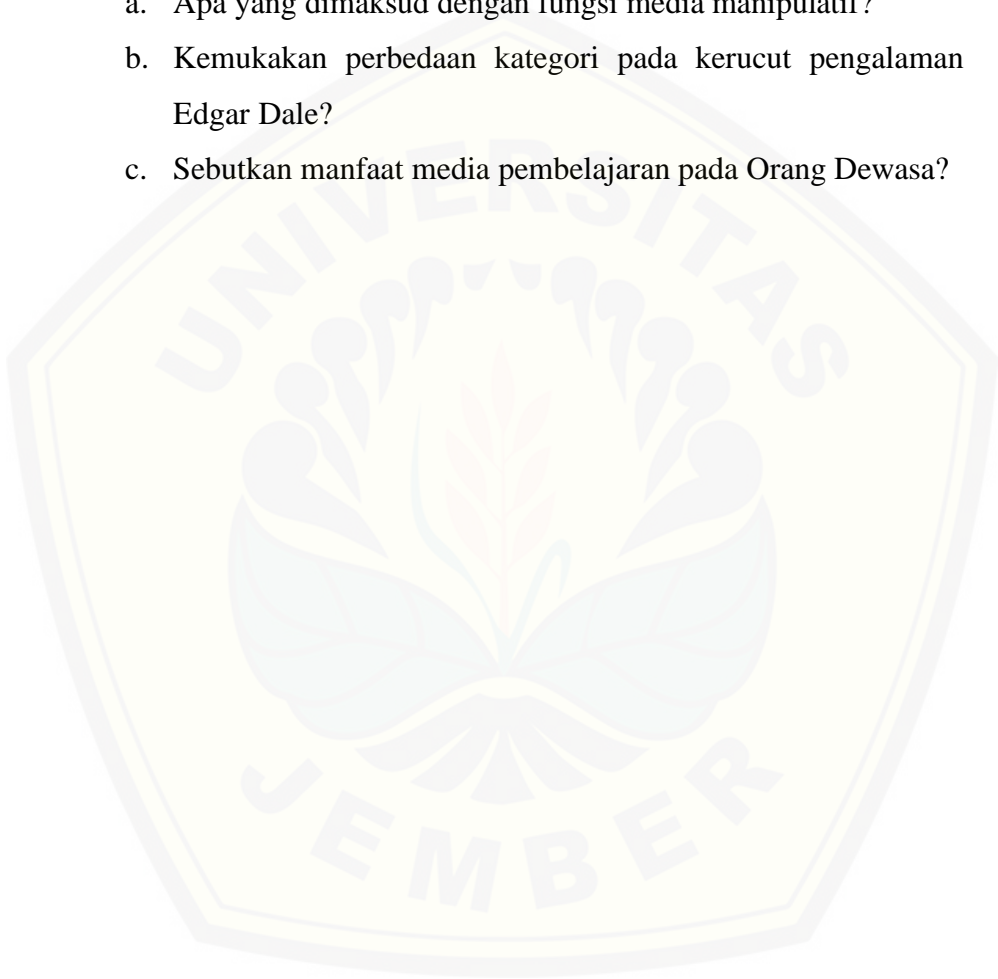
Selain itu peranan media yaitu:

- a. Dapat mengatasi batas ruang kelas
- b. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
- c. Dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta lingkungan
- d. Dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. Dapat menanamkan konsep dasar, nyata, dan tepat
- f. Dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik
- g. Dapat membangkitkan dan keinginan dan minat baru
- h. Dapat mengontrol kecepatan belajar peserta
- i. Dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh

4. Latihan

Untuk menguji pemahaman Mahasiswa terkait dengan Media Pembelajaran PLS, berikut ini beberapa pertanyaan tersebut:

- a. Apa yang dimaksud dengan fungsi media manipulatif?
- b. Kemukakan perbedaan kategori pada kerucut pengalaman Edgar Dale?
- c. Sebutkan manfaat media pembelajaran pada Orang Dewasa?



1.4 Prosedur Pemilihan dan Penggunaan Media

1. Prinsip Pemilihan Media

Kriteria pemeliharaan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwasanya media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan (Suryosubroto, 2020). Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya harus dipertimbangkan.

2. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang mat kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Berikut ini akan diuraikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran.

a. Penggunaan Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satu contoh yang terkenal adalah gaya

tutorial Socrates. Sistem ini tentu dapat menggabungkan dengan media visual lain.

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Berikut langkah-langkah rancangan jenis pembelajaran ini adalah :

- 1) Merumuskan masalah yang relevan
- 2) Mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan
- 3) Mengajarkan mengapa pengetahuan itu sangat penting dan bagaimana pula penerapannya
- 4) Tuntun eksplorasi siswa
- 5) Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam
- 6) Nilai pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia adalah rancangan pelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar.

b. Penggunaan Media Berbasis Cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Media berbasis cetakan ini menuntut enam elemen, yaitu:

1) Konsistensi

Gunakan konsistensi format dari halaman ke halaman dan usahakan untuk konsisten dalam jarak spasi.

2) Format

Banyaknya tulisan dalam paragraf harus sesuai dengan kolom. Kemudian isi dan strategi pembelajaran yang berbeda harus dipisahkan dan dilabel secara visual.

3) Organisasi

Menyusun teks sedemikian rupa sehingga informasi mudah diperoleh dan pembaca mengetahui bagian mana yang mereka baca.

4) Daya Tarik

Membedakan tampilan setiap bagian baru sehingga memotivasi untuk membaca.

5) Ukuran huruf

Pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan pembaca, pesan dan lingkungan serta hindari penggunaan huruf kapital semua karena akan sulit dibaca.

6) Ruang (Spasi) Kosong

Gunakan spasi kosong tanpa teks dan gambar untuk menambah kontras agar pembaca beristirahat pada titik tertentu.

3. Penggunaan Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar

mengajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Prinsip umum penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut:

- a. Usahakan visual sederhana dan menggunakan gambar realistis.
- b. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran
- c. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi
- d. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat
- e. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep
- f. Hindari visual yang tak berimbang
- g. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual
- h. Visual, khususnya diagram amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks
- i. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan
- j. Keterangan gambar harus disiapkan
- k. Warna harus digunakan secara realistik
- l. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan

4. Penggunaan Media Berbasis Audio-Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah

satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian di sintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Berikut beberapa petunjuk praktis untuk menulis naskah narasi:

- a. Tulis singkat seperti menulis judul berita, pendek, berirama, mudah diingat, padat, dan sederhana
- b. Tulisan tidak harus berupa kalimat lengkap
- c. Hindari istilah teknis
- d. Tulislah dalam kalimat aktif
- e. Usahakan tiap kalimat tidak lebih dari 15 kata
- f. Setelah menulis narasi, baca narasi dengan suara keras
- g. Edit dan revisi naskah narasi itu sebagaimana perlunya

5. Penggunaan Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, seperti: pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut:

- a. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pekerjaan;
- b. Mengevaluasi siswa (tes);
- c. Mengumpulkan data mengenai siswa;
- d. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran; dan
- e. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Konsep interaktif dalam pembelajaran paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer. Interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer pada umumnya terbagi ke dalam tiga unsur, yaitu:

- a. Urutan instruksional yang dapat disesuaikan
- b. Jawaban/respons atau pekerjaan siswa
- c. Umpan balik yang dapat disesuaikan

Untuk meningkatkan kemampuan interaksi media berbasis komputer, berikut saran-saran yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan media tersebut, yaitu:

- a. Pertimbangkan untuk menggunakan rancangan yang berpusat pada masalah
- b. Buat penyajian instruksional singkat
- c. Berikan kesempatan untuk berinteraksi
- d. Pertimbangkan desain, tapi siswa tidak diberi informasi dalam bentuk linear

- e. Pertimbangkan siswa untuk membolehkan siswa berhubungan dengan pemakai komputer lain melalui model atau papan informasi
- f. Jangan memaksakan interaksi

6. Latihan

Untuk menguji pemahaman Mahasiswa terkait dengan Media Pembelajaran PLS, berikut ini beberapa pertanyaan tersebut:

- a. Apa yang dimaksud dengan prinsip pemnilihan Media Pembelajaran?
- b. Kemukakan perbedaan penggunaan media berbasis Visual dan Audio Visual?
- c. Sebutkan beberapa petunjuk praktis untuk menulis naskah narasi?

DAFTAR PUSTAKA

Suryosubroto, B. 2021. *Sistem Pengajaran Dengan Modul*. Yogyakarta: PT. Bina Aksara

Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Abdulhak, I. 2015. *Media Pendidikan Suatu Pengantar*. Bandung: Pusat Pelayanan Dan Pengembangan Media Pendidikan

Sadiman, A. 2020. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali