Modul

01

IDIK4010
Edisi 2

Konsep Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran

Dra. Marisa, M.Pd.

Daftar Isi Modul

Modul 01 1.1
Konsep Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran

Kegiatan Belajar 1 1.7
Fungsi Media dalam Pembelajaran

Latihan 1.13
Rangkuman 1.13
Tes Formatif 1 1.14

Kegiatan Belajar 2 1.16
Perkembangan Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran

Latihan 1.25
Rangkuman 1.25
Tes Formatif 2 1.26

Kegiatan Belajar 3 1.28
Media sebagai Media Terpadu dalam Pembelajaran

Latihan 1.32
Rangkuman 1.33
Tes Formatif 3 1.34

Kunci Jawaban Tes Formatif 1.36
Daftar Pustaka 1.37

Pendahuluan

Tingginya tuntutan masyarakat terhadap mutu lulusan pendidikan, dan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, secara langsung berdampak terhadap cara-cara guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Dalam kondisi demikian, tidak dapat dihindari adanya berbagai perubahan dalam cara pandang dan cara melaksanakan pembelajaran. Sebagai contoh, proses pembelajaran yang pada masa lalu dijalankan dengan cara ***Duduk, Dengarkan, Catat,*** dan ***Hafal (DDCH)***, menjadikan guru sebagai pusat dari segala aktivitas pembelajaran sementara siswa menjadi objek pasif yang menunggu guru menuangkan semua informasi.

Dalam pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian kompetensi oleh siswa, cara pandang DDCH di atas tentu saja tidak sesuai lagi dengan cepatnya perkembangan yang terjadi di sekitar kita. Apabila guru menjadi satu-satunya sumber dalam proses pembelajaran, maka sampai di mana kemampuan kita sebagai guru untuk menyimpan semua informasi di otak kita untuk disampaikan kepada siswa kita? Seberapa cepat kita sebagai guru mempelajari semua perkembangan baru dalam bidang ilmu yang menjadi tanggung jawab kita? Hal yang lebih penting untuk kita sadari adalah kita perlu mendidik siswa kita agar mereka mampu menjadi individu yang cerdas, mandiri, sehat, cepat beradaptasi dengan hal-hal baru dan memiliki budi pekerti yang baik.

Untuk menjadikan siswa seperti gambaran di atas, sedapat mungkin mereka perlu mendapatkan pengalaman belajar yang memadai agar mereka dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Salah satu komponen penting dalam memberikan pengalaman belajar kepada siswa adalah dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran baik yang sudah tersedia di pasaran dan di lingkungan sekitar maupun media yang perlu dikembangkan terlebih dahulu oleh para guru. Media pembelajaran dapat menjadi sumber belajar yang amat bermanfaat untuk proses pembelajaran siswa.

Dalam kehidupan sehari-hari, di lingkungan sekitar kita tersedia beragam media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar siswa. Dalam modul ini akan dibahas berbagai materi yang berkaitan dengan konsep pemanfaatan media dalam pembelajaran. Perhatikan peta konsep berikut yang memperlihatkan kaitan antar materi yang akan dibahas.

Sumber: http://4.bp.blogspot.com/

Gambar pohon dengan tiga cabang utama

Kompetensi yang akan Anda Capai

Modul ini berfungsi sebagai modul awal yang menjelaskan konsep dasar dalam pemanfaatan media pembelajaran. Kompetensi yang diharapkan dapat Anda kuasai setelah mempelajari modul ini, adalah Anda mampu menjelaskan konsep pemanfaatan media dalam pembelajaran. Sedangkan indikator kompetensi yang harus Anda kuasai terdiri dari:

1. menjelaskan perkembangan pemanfaatan media dalam pembelajaran;
2. menjelaskan media sebagai bagian terpadu dalam pembelajaran;
3. menjelaskan fungsi media dalam pembelajaran.

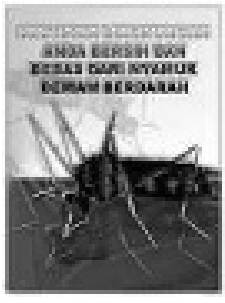
Pentingnya Modul ini bagi Anda

Modul ini perlu Anda pelajari karena sebagai guru Anda diberi kesempatan dan peluang untuk menjadikan pembelajaran yang Anda kelola agar tidak hanya terpusat kepada Anda sebagai guru, tetapi juga memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar dari sumber-sumber lain selain Anda. Dengan demikian, Anda sekaligus juga diharapkan membentuk siswa yang mampu menjadi *"pembelajar sepanjang hayat*" dengan memberikan keterampilan kepada mereka tentang cara memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Selain itu, modul ini juga mendorong Anda untuk mempelajari fungsi media dalam pembelajaran, media pembelajaran sebagai subsistem pembelajaran dan perkembangan konsep dan aplikasi pemanfaatan media dalam pembelajaran sejak dulu hingga saat ini.

Saran untuk Mempelajari Modul

Agar Anda dapat belajar lebih efektif dari bahan ajar ini, perhatikan petunjuk cara belajar berikut!

1. Kenali berbagai bentuk media belajar yang ada di sekitar Anda melalui pengamatan, misalnya ketika membaca koran atau majalah, gambar, poster atau brosur, adakah hal-hal yang dapat Anda ambil untuk memperkaya proses pembelajaran di kelas.



Sumber: 1. http://www.google.co.id/
2. gambar-peta.blogspot.com
3. aa-dbd.blogspot.com

2. Ketika menonton televisi, mendengarkan siaran radio, kaset atau CD, adakah program yang sesuai dengan mata pelajaran atau bidang studi yang menjadi tanggung jawab Anda?

Sumber: kaffah4829.wordpress.com

3. Lihatlah ke sekeliling lingkungan tempat tinggal atau sekolah Anda, adakah benda, hewan, tumbuhan, alat-alat, yang dapat menunjang pembelajaran di kelas?

Sumber: http://raddien.blogspot.com

Kemampuan Anda mempelajari modul ini sangat erat hubungannya dengan usaha Anda untuk mengaitkan materi yang Anda pelajari dengan keadaan nyata yang ada di sekitar kehidupan Anda, baik lingkungan tempat tinggal maupun lingkungan di tempat Anda mengajar. Ini merupakan wujud belajar mandiri sebagai mahasiswa Universitas Terbuka.

Selamat Belajar, Anda pasti bisa!

Kegiatan Belajar 1

Fungsi Media dalam Pembelajaran

Sebelum kita membahas tentang fungsi media dalam pembelajaran, kita tentu perlu sepakat lebih dulu tentang definisi dan pengertian "media pembelajaran". Kata "media" merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berasal dari bahasa Latin yang berarti "perantara". Pengertian lebih jauh tentang media adalah sesuatu yang membawa informasi dari sumber untuk diteruskan kepada penerima. "Media pembelajaran" diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran. Penggunaan media dalam hal ini ditujukan untuk memperlancar jalannya komunikasi dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang akan dibahas dalam mata kuliah ini terdiri dari pemanfaatan media audio (audio kaset/CD dan radio), media gambar diam dan media display, media video, media komputer, dan pemanfaatan lingkungan dalam proses pembelajaran. Pembahasan khusus tentang karakteristik setiap jenis media ini sudah Anda pelajari dalam mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar/IDIK4009/2 sks.

A. APA FUNGSI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN?

Dalam kehidupan sehari-hari, berbagai tayangan televisi telah memesona kita bahkan hingga membuat kita kecanduan duduk berjam-jam memperhatikannya. Atau kita juga membaca koran, majalah dan tabloid untuk mendapatkan berbagai informasi. Belum lagi macam-macam bentuk iklan di papan besar di pinggir jalan yang menyita perhatian kita.

Semua bentuk informasi yang disampaikan lewat berbagai media di atas pada dasarnya merupakan paduan antara gambar, tulisan dan suara yang dikombinasikan secara cerdas hingga menampilkan gambar yang menarik. Pesan yang disampaikan dimaksudkan untuk menarik perhatian banyak orang agar membeli suatu produk, memilih partai, atau memberikan sumbangan. Pesan juga dimaksudkan untuk mendidik masyarakat untuk hidup bersih, mencintai lingkungan atau menjaga kesehatan. Satu hal yang penting diingat adalah pesan lewat media sangat disukai karena sifatnya yang menghibur.

Sumber: http://www.google.co.id/

Saat ini, boleh dikatakan kita sudah sangat terbiasa melihat bahkan menggunakan alat audiovisual. Tetapi, apakah kita sudah menggunakan media tersebut untuk membantu proses pembelajaran mengingat potensinya yang besar untuk membentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa kita?

Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut berdampak positif dalam pembelajaran. "*Sebuah gambar lebih berarti dari seribu kata*" seperti dituliskan oleh DePorter, Reardon, dan Singer-Nourie (1999) bahwa penggunaan alat peraga dalam mengawali proses belajar akan merangsang modalitas visual dan menyalakan jalur syaraf sehingga memunculkan beribu-ribu asosiasi dalam kesadaran siswa. Rangsangan visual dan asosiasi ini akan memberikan suasana yang sangat kaya untuk pembelajaran.

Selanjutnya secara lebih mendalam, kita akan membahas beberapa alasan mengapa media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran:

1. **Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.** Penggunaan media pembelajaran (foto, video) dalam hal ini dapat menarik perhatian siswa bila dibandingkan dengan hanya menjelaskan deskripsi '**gajah**' secara lisan. Guru dapat menciptakan berbagai kegiatan yang variatif dan mengaktifkan siswa melalui foto atau gambar objek yang dibahas.

Gajah adalah hewan yang berbadan sangat besar, mempunyai hidung yang sangat panjang.

2. **Pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata**. Penggunaan media pembelajaran di SD, terutama di kelas rendah, sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang masih berada dalam taraf 'operasional-konkret'**.** Dalam taraf ini, siswa akan lebih mudah mempelajari segala sesuatu yang secara langsung dapat mereka lihat, dengar, pegang dan rasakan.

3. **Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran**. Membahas suatu topik, terlebih bila topik tersebut sulit dijelaskan secara lisan, akan memakan waktu lama. Mengganti cara penjelasan dengan menggunakan media pembelajaran, akan mengurangi waktu yang Anda gunakan untuk memberi penjelasan lisan kepada siswa. Waktu yang tersedia akan lebih bermanfaat bila Anda gunakan untuk mengajak siswa aktif terlibat dalam latihan, kerja kelompok atau mengamati.

4. **Mendorong siswa belajar secara lebih mandiri**. Media pembelajaran yang sudah dirancang khusus untuk pembelajaran tertentu dapat digunakan oleh siswa untuk belajar baik secara individu maupun dalam kelompok.

Sumber: http://www.google.co.id/

Sebagai contoh, program audio kaset atau CD untuk pelajaran Bahasa Inggris dapat digunakan sendiri oleh siswa di rumah tanpa kehadiran Anda sebagai guru. Meminta siswa menyemai biji tomat, mengamati dan mencatat pertumbuhannya setiap hari, juga merupakan bentuk pemanfaatan media yang dapat dipakai untuk membiasakan siswa belajar mandiri.

5. **Materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi**. Bila guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media tertentu, maka setiap siswa akan mendapatkan materi pembelajaran yang sama. Sebagai contoh, uraian lisan tentang dinosaurus T-Rex bisa diartikan bermacam-macam bentuk oleh siswa. Tapi bila guru memperlihatkan poster seekor dinosaurus T-Rex, maka semua anak akan melihat gambar yang sama. Contoh lain, apabila Anda ingin menjelaskan tentang waktu kepada siswa Anda, maka Anda dapat menggunakan jam dinding

yang Anda putar sesuai dengan waktu yang ingin Anda jelaskan. Bayangkan, bila Anda tidak menggunakan media apapun untuk mengajarkan tentang "waktu". Siswa tentu akan sulit membayangkan, mana yang disebut dengan "pukul 10.30" atau "pukul 20.00".

6. **Belajar dan mengajar dengan memanfaatkan aneka sumber belajar**. Dengan banyaknya informasi yang ada di sekitar kita saat ini, baik itu berupa bahan yang tercetak (koran atau majalah) maupun yang ada dalam bentuk program audiovisual (termasuk internet), maka kita sebagai guru dan siswa sebagai individu yang belajar mempunyai sumber belajar yang sangat kaya. Sumber belajar yang ada ini, sangat mungkin untuk dimanfaatkan dalam proses belajar-mengajar. Bagi guru, informasi yang dibutuhkan untuk memperkaya proses pembelajaran tidak lagi menjadi sesuatu yang sulit untuk didapat. Sesuatu yang tidak kita ketahui, dapat kita cari dari berbagai sumber sehingga siswa memiliki informasi yang lebih lengkap disertai dengan contoh-contoh yang sesuai. Dengan demikian, peran guru dalam hal ini lebih dititikberatkan sebagai fasilitator bagaimana ia dapat memanfaatkannya untuk keperluan pembelajaran. Siswa dibiasakan untuk belajar bukan hanya dari guru tetapi juga dibekali kemampuan untuk mencari informasi dengan memanfaatkan berbagai sumber yang ada di lingkungannya.

Pemanfaatan media pembelajaran secara nyata dapat diarahkan untuk membentuk sikap baru dalam proses pembelajaran. Sikap ini antara lain adalah dengan menjadikan siswa sebagai pembelajar yang aktif dan guru sebagai fasilitator proses pembelajaran.

Kehadiran media dan teknologi dalam proses pembelajaran, telah mengubah peran guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran tersebut. Guru dan buku teks bukan lagi menjadi satu-satunya sumber segala pengetahuan. Pada suatu saat guru yang memimpin proses pembelajaran. Di lain waktu, peran guru dapat berubah menjadi "pengatur lalu lintas proses belajar siswa". Siswa menjadi "pencari informasi" yang tersedia di lingkungannya, dari berbagai program media yang ada di pasaran, di perpustakaan atau di pasar. Guru bertugas untuk membimbing siswa menyimpulkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah mereka pelajari. Dengan demikian terbentuk sikap dan kemampuan untuk menjadi seorang pembelajar sepanjang hayat di mana kemampuan utama yang ingin ditanamkan adalah kemampuan mencari informasi dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Di bawah ini, Anda dapat mempelajari contoh-contoh berikut tentang pemanfaatan media pembelajaran oleh guru untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam contoh-contoh berikut Anda dapat melihat potensi besar dari pemanfaatan media dalam pembelajaran termasuk di dalamnya memanfaatkan lingkungan di sekitar siswa.

Kompetensi pembelajaran:

1. menyebutkan dampak negatif urbanisasi;
2. menilai kebijakan yang ditempuh pemerintah dalam mengerem laju urbanisasi;
3. memberikan alternatif pemecahan masalah dalam mengerem laju urbanisasi.

Metode pembelajaran yang digunakan:

Untuk mengaktifkan siswa, guru menggunakan kombinasi metode ceramah, diskusi dan pemberian tugas. Siswa diminta untuk mencari sendiri kasus-kasus yang berhubungan dengan urbanisasi yang ada di lingkungannya maupun dari media massa seperti koran, majalah atau televisi. Guru pun melakukan pencarian materi pembelajaran melalui buku-buku referensi, bahan dari media massa dan juga dari pengalaman aktual yang ada.

Aktivitas siswa dan guru pada sesi pembahasan:

1. Guru terlebih dahulu menampilkan gambar, foto dan film tentang dampak urbanisasi.
2. Siswa diminta juga memberi komentar terhadap dampak urbanisasi yang mereka lihat atau menceritakan pengalaman yang pernah mereka lihat.
3. Siswa diberi penguatan/*reinforcement* setelah memberi tanggapan.
4. Setelah itu, guru menyampaikan informasi tentang urbanisasi yang terdiri dari pengertiannya, contoh urbanisasi, dampak positif dan negatif dari urbanisasi.

Aktivitas siswa dalam kelompok:

1. Siswa kemudian dibagi dalam kelompok, membahas satu alternatif pemecahan yang diambil pemerintah yaitu penggusuran pemukiman kaum urban.
2. Siswa diminta menilai kebijakan tersebut dari segi positif dan negatif.
3. Guru membimbing siswa dengan berpindah dari satu kelompok kepada kelompok lain.
4. Siswa kemudian melaporkan hasil kelompok kepada kelas, guru bertindak sebagai moderator.
5. Guru mengamati keaktifan setiap siswa.

Sumber: http://artikel. us.xaviery6-04. html

Dalam contoh berikut dapat Anda lihat bagaimana kreativitas seorang guru dalam memanfaatkan telepon seluler untuk proses pembelajaran bagi siswanya. Teknologi baik yang sederhana maupun yang canggih, sesungguhnya dapat secara langsung menjadi alternatif sebagai alat pembelajaran.

.... dengan asumsi semakin lama teknologi semakin murah, maka ber-SMS dalam proses pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih *funky* ...

Karena itu, guru sebagai konduktor harus mampu menciptakan suasana gembira (*fun*). Caranya dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang disediakan vendor ponsel dan operator GSM. Dengan fitur MMS (*multimedia messaging service*), siswa diminta mengirimkan foto-foto kegiatan praktik di lapangan ke ponsel guru atau adu cepat menemukan objek di suatu tempat dengan cara mengirim foto objek yang dimaksud dengan komentar secara lisan maupun tertulis.

Sumber: Zulkarnaen Syri L, staf pengajar SMUN I Jatinom-Klaten, Jawa Tengah http://www.x phone.com.

Contoh pemanfaatan media di Madrasah Aliyah Teupin Jok Itam, Bireun, Aceh Utara.

Kompetensi:

Siswa memiliki kedisiplinan sekolah dalam hal kebersihan lingkungan

Aktivitas:

1. Siswa/i mengikuti pengantar materi secara saksama.
2. Siswa/i memperhatikan gambar sambil mendengar kaset ayat Al-Qur'an.
3. Siswa/i mengomentari gambar dan kandungan ayat Al-Qur'an.
4. Siswa/i menyanyikan lagu Ebiet G. Ade "Berita Kepada Kawan".
5. Siswa/i mendiskusikan lebih lanjut pesan implisit dari gambar dan wacana Kebersihan Lingkungan.
6. Siswa/i secara berpasangan membaca teks Bumi Hijau atau Padang Kerontang dan menjawab pertanyaan berikut.
   a. Carilah dua pesan yang sangat penting dalam usaha penyelamatan hutan?
   b. Siapa yang paling bersalah dalam menghancurkan hutan: negara miskin; negara kaya atau keduanya? Berikan alasanmu.
   c. Apa yang diinginkan penulis dalam paragraf keempat dari teks di atas?
   d. Apa tujuan utama dari penulis bacaan ini?

Tindak Lanjut

Siswa dibagi ke dalam empat kelompok dan masing-masing merancang sketsa penghijauan di sekolah mereka.

Sumber: http://www.pendidikan-damai.org

Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

1) Anda akan mengajarkan topik **ukuran** kepada siswa di kelas Anda yang berjumlah 40 orang. Media apa yang paling tepat untuk membelajarkan siswa? Berikan urutan proses pembelajaran yang Anda rancang untuk dalam mengajarkan topik tersebut!
2) Dalam latihan berikut ini, cobalah Anda ingat kembali mata pelajaran yang Anda ajarkan di kelas pada beberapa waktu terakhir ini. Pilih satu mata pelajaran saja, kemudian tentukan 1 topik untuk Anda ajarkan kepada siswa Anda! Pilih media apa yang paling tepat untuk mengajarkan topik tersebut!

Petunjuk Jawaban Latihan

1) Untuk melaksanakan pembelajaran dengan media, Anda tetap mengikuti pola umum dalam mengajar, yaitu:
   a) Pendahuluan
   b) Penyajian
   c) Penutup

   Untuk masing-masing tahapan Anda diminta menuliskan jenis kegiatannya, misalnya:

   Pendahuluan: - mengaitkan materi sekarang dengan materi yang lalu;
   - meminta siswa menjawab kuis;
   - meminta siswa mengidentifikasikan alat ukur yang ada saat itu.

   Demikian pula dengan bagian penyajian dan penutup uraian urutan kegiatan untuk menggunakan media.

2) Bila Anda belum menggunakan media pada waktu mengajar beberapa waktu lalu, pilih satu topik dari suatu pelajaran. Sebagai contoh, Anda memilih topik tentang tumbuhan monokotil, maka salah satu media yang dapat Anda gunakan adalah buah mangga.

Rangkuman

Saudara mahasiswa, sampai di sini Anda sudah mempelajari materi dalam Kegiatan Belajar 1 dan Anda juga telah mengerjakan latihan. Sebelum mengerjakan tes formatif di bawah ini, ingatlah kembali materi yang sudah dibahas dalam kegiatan belajar ini.

Anda sudah mempelajari tentang pengertian "Media pembelajaran" yaitu dapat diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran.

Anda juga telah mempelajari tentang fungsi media dalam pembelajaran yang terdiri dari:

1) pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif;
2) pembelajaran menjadi lebih nyata;
3) mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran;
4) mendorong siswa belajar secara lebih mandiri;
5) materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi.

Tes Formatif 1

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

1) Anda menggunakan mobil-mobilan yang Anda nyalakan dengan baterai untuk menjelaskan tentang sumber energi. Mobil-mobilan dan baterai dalam hal ini berfungsi sebagai ….
   A. materi pelajaran
   B. metode pembelajaran
   C. media pembelajaran
   D. alat komunikasi dalam pembelajaran

2) "Siswa kelas 3 duduk dengan tertib di kelas mendengarkan penjelasan lisan Anda tentang makhluk hidup". Kelas seperti ini memperlihatkan suasana belajar yang ….
   A. menarik
   B. aktif
   C. pasif
   D. membelajarkan

3) "Menjelaskan tentang proses tumbuhnya bibit tomat sampai berbuah", antara lain Anda jelaskan dengan memperlihatkannya melalui program video. Proses seperti ini menjadikan penjelasan Anda kepada siswa menjadi lebih ….
   A. singkat
   B. panjang
   C. memakan waktu
   D. lama

4) Setelah Anda tunjukkan proses tumbuhnya bibit tomat lewat tayangan video, Anda meminta siswa untuk menanam sendiri bibit tanaman di rumah. Melalui kegiatan ini Anda mendorong siswa untuk belajar secara ….

A. berkelompok
B. mandiri
C. tatap muka
D. jarak jauh

5) Siswa usia SD berada dalam tahapan "konkret operasional". Untuk itu, cara pembelajaran yang tepat adalah dengan menciptakan pengalaman belajar yang ….

A. menyenangkan
B. banyak
C. mengaktifkan
D. nyata

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Arti tingkat penguasaan

<70%	70% - 79%	80% - 89%	90% - 100%
kurang	cukup	baik	baik sekali

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kegiatan Belajar 2

Perkembangan Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran

Ketika Anda mengajar, pernahkah Anda membawa singkong, padi atau buah-buahan ke kelas. Atau membawa gambar berbagai kota di dunia? Atau Anda pernah menggunakan berbagai alat peraga lain?

Bagaimana tanggapan para siswa ketika Anda menggunakan berbagai alat bantu mengajar?

Apakah Anda merasa terbantu oleh penggunaan alat peraga tersebut?

A. PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DARI MASA KE MASA

Secara sangat sederhana dapat kita katakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran sesungguhnya adalah sebagai alat untuk mempelajari apa yang ada di alam ini. Semua ilmu yang dipelajari oleh umat manusia adalah alat untuk memaknai dan menjalankan kehidupan. Meskipun kita sebagai manusia mempelajari banyak hal dalam hidup, harus kita sadari bahwa segala hal yang kita pelajari tersebut banyak yang tidak pernah kita lihat, dengar atau rasakan. Contohnya, ketika dalam pelajaran Sains (IPA) Anda mengajar tentang isi hutan tropis, kita boleh bertanya pada diri kita sendiri, berapa orang di antara kita yang pernah mengunjungi hutan tropis? Berapa di antara kita yang pernah melihat salju, planet, dasar samudra? Berapa di antara kita yang pernah mendengar suara hewan seperti harimau, badak, dan kuda nil? Atau siapa di antara kita yang pernah melihat wajah Ki Hajar Dewantara, Gajah Mada, Tuanku Imam Bonjol atau Ratu Tribuana Tunggadewi?

Salah satu alasan mengapa media pembelajaran diperlukan adalah karena keterbatasan kita sebagai manusia untuk mampu melihat atau mendengar bahkan merasakan segala sesuatu yang kita pelajari. Media, sesuai dengan asal katanya yaitu “medium”, adalah sesuatu yang menjadi perantara dan berisi pesan tertentu untuk dipelajari.

Pemanfaatan media untuk pembelajaran memiliki riwayat yang cukup lama. Pada awal abad 20, muncul gerakan pendidikan visual yang ditandai dengan didirikannya museum-museum sekolah. Film-film khusus yang ditujukan untuk pembelajaran di ruangan kelas mulai diproduksi secara khusus. Selain itu, pemanfaatan media oleh pihak militer Amerika Serikat dalam pelatihan perang telah mulai pula digunakan pada masa-masa ini. Film-film tersebut antara lain digunakan untuk pencegahan penyakit kelamin di antara masyarakat sipil (Seels & Richey, 1995:46).

Selanjutnya bila kita telusuri, penggunaan media pembelajaran berlanjut pada periode Perang Dunia Kedua di mana begitu banyak personel militer yang harus dilatih untuk perang tersebut. Dampaknya sungguh luar biasa pada penggunaan film dan bahan belajar bermedia lainnya. Antara bulan Januari Tahun 1941 sampai dengan bulan Juni 1945, Divisi Pengembangan Alat Bantu Visual untuk Pelatihan Perang pada Departemen Pendidikan Amerika Serikat telah menghasilkan sebanyak 457 film bersuara, 432 film strip bisu, dan 457 Panduan Instruktur. Demikian pula dengan pendistribusian proyektor film dan *filmstrip*, foto-foto, rekaman suara, transparansi dan juga pengembangan program simulasi perang dilakukan secara meluas pada masa itu (Seattler dalam Anglin, 1995:14).

Pada tahun 1960-an, banyak sekolah dan perguruan tinggi yang mulai mendirikan pusat media pembelajaran dan media tersebut mulai diintegrasikan pula ke dalam kurikulum. Dengan demikian, pemanfaatan media bukan lagi merupakan hal yang terpisah dari suatu proses pembelajaran. Buku-buku yang berkaitan dengan bagaimana memilih dan menggunakan media untuk pembelajaran mulai banyak ditulis untuk membantu guru memanfaatkan media.

Di Indonesia sendiri, penggunaan media untuk pembelajaran sendiri secara informal telah dilakukan oleh para guru sejak awal abad 20 dengan digunakannya berbagai alat permainan untuk mengajar (Ki Hadjar Dewantara, 1928). Sebagai pendidik, beliau bahkan mempunyai prinsip "*permainan anak itulah pendidikan*". Ini menunjukkan bahwa melalui berbagai alat yang digunakan dalam permainan, sesungguhnya merupakan sarana bagi anak untuk belajar. Beliau mencontohkan, seorang anak yang sedang mengganggu atau memukul hewan, pada dasarnya sedang menunjukkan sifatnya sebagai manusia yang harus mempertahankan diri. Alat dalam hal ini berfungsi sebagai perantara yang digunakan anak untuk belajar.

Secara formal, penggunaan media untuk pembelajaran sudah dimulai yaitu dengan menatar guru-guru pada Tahun 1950. Pada masa itu, para guru mengikuti kursus tertulis secara jarak jauh untuk mendapatkan sertifikat kursus. Pada Tahun 1973-1976, dengan bantuan UNESCO, dilakukan eksperimen penataran guru SD melalui siaran radio (Suparman, 2004).

Penggunaan berbagai media untuk pembelajaran tidak dapat dihindari dan merupakan salah satu akibat dari berkembangnya ilmu dan teknologi komunikasi. Media yang digunakan sejalan dengan teknologi yang berkembang pada masanya. Bila awal abad 20 media yang digunakan adalah media cetak (karena ditemukannya mesin cetak), berkembang dengan digunakannya radio, film bisu, film bersuara, film

berwarna, televisi, video, komputer hingga internet di awal abad 21.

Sumber: http://www.google.co.id/

B. MENGAPA MEMANFAATKAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN?

Kita para pendidik terutama pendidik di Sekolah Dasar sudah sangat mengerti bahwa siswa yang kita hadapi adalah anak-anak pada rentang usia 6-12 tahun. Pada rentang usia seperti ini, maka salah satu ciri anak adalah mereka berada pada tahapan konkret operasional, terutama pada usia 6–8 tahun. Anak-anak pada rentang usia ini lebih mudah untuk mempelajari segala sesuatu secara konkret. Itu artinya, siswa kita lebih mudah belajar apabila yang mereka pelajari adalah sesuatu yang sudah mereka kenal dan lihat dalam kehidupan sehari-hari. Piaget bahkan menyebut usia ini sebagai masa keemasan di mana anak sedang dalam taraf perkembangan fisik dan mental yang sangat baik.

Hal ini sejalan pula dengan keyakinan bapak Pendidikan Indonesia, Ki Hadjar Dewantara bahwa ”*mendidik anak ketjil itu bukan atau belum memberi pengetahuan, akan tetapi baru berusaha akan sempurnanja rasa fikiran*” *... latihan panca indria itu pekerdjaan lahir untuk mendidik batin* (pikiran, rasa, kemauan, nafsu, dan lain-lain). Di dalam kutipan di atas tersirat bahwa segala bentuk kegiatan yang dilakukan anak lewat permainan dan alat-alat adalah dapat dikatakan sebagai sarana belajar. Berbagai permainan dan alat-alat yang digunakan dalam kehidupan anak sehari-hari adalah sarana untuk melatih kemampuan anak dalam berhitung, memimpin, bersikap teliti, bekerja sama sekaligus berkompetisi dan sikap-sikap lain yang positif.

Bruner (dalam Heinich, 1996) juga menyatakan bahwa pembelajaran sebaiknya dimulai dari pengalaman nyata dan dialami langsung oleh anak, meningkat kepada

penggunaan gambar (visual) dan baru kemudian menggunakan unsur-unsur abstrak simbolis (kata-kata, tulisan). Dalam bentuk yang lebih sederhana, Edgar Dale menggambarkan urutan pengalaman belajar siswa adalah sebagai berikut.

Pengalaman belajar anak dimulai dari tingkatan yang paling nyata, yaitu:

- pengalaman langsung
- pengalaman yang diamati langsung
- pengalaman yang diciptakan
- pengalaman yang diamati lewat media
- pengalaman lewat simbol-simbol (tulisan, gambar)

Sumber: Heinich, 1996.

Dari uraian di atas, dengan demikian dapat kita lihat, bila yang kita hadapi adalah siswa kelas 2 atau kelas 3 SD, maka prioritas utama kita dalam memilih media adalah media yang paling menggambarkan keadaan sebenarnya, misalnya media realia sesuai dengan tingkat usia siswa yang sedang kita hadapi. Demikian pula bila siswa kita adalah siswa kelas 5 atau 6 SD, maka guru dapat menggunakan media berupa model seperti model alat-alat pencernaan manusia misalnya.

Demikian pula bila siswa kita adalah siswa kelas 5 atau 6 SD, maka guru dapat menggunakan media berupa model seperti model alat-alat pencernaan manusia misalnya.

Bila ditinjau dari segi aturan formal kenegaraan, kita dapat pelajari kembali Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 25 ayat 1 disebutkan bahwa "*setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional dan kejiwaan peserta didik*".

Selanjutnya, dalam penjelasan UU Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 35 ayat (1) butir tentang standar sarana dan prasarana pendidikan mencakup ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat berkreasi, tempat bermain, dan sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Kedua amanat dalam Undang-undang di atas secara nyata mencantumkan perlunya peserta didik mendapatkan sarana dan prasarana agar mereka dapat belajar secara optimal. UU Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan penjelasannya secara eksplisit juga telah mengatur bahwa sumber belajar merupakan salah satu sarana dan prasarana pendidikan penting untuk diperhatikan oleh pengelola pendidikan. Salah satu komponen dari sumber belajar adalah media pembelajaran yang bersama-sama dengan sarana pendidikan yang lain, membantu tercapainya tujuan pendidikan.

Bila dimaknai lebih jauh, maka yang disebut dengan sumber belajar tidaklah dibatasi hanya pada hal-hal yang bersifat kebendaan fisik saja, tetapi juga mencakup lingkungan dengan segala kelengkapan komunitasnya pun termasuk dalam kategori sumber belajar sekaligus sebagai media pembelajaran. Sebagai contoh, bila kita mengajarkan anak tentang konsep jual-beli, maka sumber belajar yang terlibat di dalamnya bukan saja meliputi uang, barang yang dijual, warung/toko atau pasar, tetapi juga melibatkan manusia sebagai pelaku jual beli, sopan-santun dalam jual beli, cara berkomunikasi dalam proses jual-beli, termasuk pula hubungan antarpembeli.

Contoh lain adalah bila kita melibatkan peserta didik dalam kegiatan menanam bibit jagung di kebun percobaan sekolah. Ada biji jagung yang akan ditanam, tanah yang akan ditanami, alat-alat bertani, seperti cangkul, garuk, ember. Proses bertanam jagung juga melibatkan air untuk menyirami dan mata hari sebagai pembantu proses pertumbuhan. Yang tidak kalah pentingnya adalah melibatkan perasaan siswa dalam mengikuti perkembangan bibit yang ditanam, tindakan yang perlu dilakukan bila bibit yang ditanam mati, dan lain sebagainya. Singkatnya, melibatkan sumber dan media dalam pembelajaran tidak hanya melibatkan aspek kognitif tetapi juga sekaligus aspek afektif dan psikomotor siswa.

C. JENIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pemanfaatan media dalam pembelajaran pada dasarnya dapat dibagi ke dalam dua bagian, yaitu a) pemanfaatan media yang didesain khusus (*by design*) dan b) pemanfaatan media yang sudah tersedia (*by utilization*).

Media yang didesain khusus adalah media yang secara sengaja dan terencana dikembangkan untuk mencapai tujuan/kompetensi pembelajaran tertentu. Media seperti ini dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan seperti yang dibahas dalam Kegiatan Belajar 3 dalam modul ini. Untuk mengembangkan media, seorang guru dapat melakukannya sendiri atau dapat pula menggunakan jasa unit lain yang mempunyai layanan pengembangan media pembelajaran. Bila Anda mengembangkannya sendiri,

maka Anda dapat melihat sendiri dan menilai apakah media tersebut sesuai dengan kebutuhan Anda. Bila Anda memesannya pada unit lain, maka akan sangat penting bagi Anda untuk memperhatikan langkah-langkah pengembangan dalam Kegiatan Belajar 3. Perhatikanlah contoh berikut!

Pak Arsyad, S.Pd, guru kelas V SDN Tente, Bima, Nusa Tenggara Barat (Pelajaran IPA).

Tujuan Instruksional:

Menjelaskan hubungan antara tekanan dan suhu. Untuk keperluan pembelajaran tersebut, Pak Arsyad membuat alat peraga yang terdiri dari air, piring, gelas, uang logam dan korek api. Air dituang ke dalam piring dan uang logam diletakkan di dalam air.

Cara kerja:

Pak Arsyad membuat satu pertanyaan kepada siswa: "Bagaimana caranya kita dapat mengambil uang logam tanpa menyentuh air yang ada di piring?"

Pak Arsyad menyalakan korek api dan membakar kertas. Kertas yang tengah menyala dimasukkan ke dalam gelas dan setelah kertas terbakar habis, gelas ia letakkan dalam keadaan terbalik ke piring yang berisi air. Air pun mulai naik mengisi gelas dan piring pun kering. Uang logam dapat diambil dan tangan tetap kering. (Penjelasan: pada saat api dalam gelas mati, berarti suhu udara dalam gelas turun. Penurunan suhu diikuti juga dengan turunnya tekanan sehingga udara yang ada di air akan masuk ke dalam gelas).

Menurut Pak Arsyad, menjelaskan konsep tentang tekanan dan suhu (yang notabene tak terlihat secara kesat mata) kepada siswa SD kelas V sangat sulit. Dengan alat peraga yang sederhana tapi diikuti dengan kreativitas guru yang tinggi, maka siswa menjadi lebih mudah mengerti konsep yang diajarkan.

Selanjutnya, bagaimana dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sudah tersedia? Dewasa ini, di pasaran tersedia bermacam-macam program media pembelajaran

yang siap pakai. Siap pakai dalam hal ini berarti guru tidak lagi harus membuat media sendiri. Yang perlu dilakukan adalah mengkaji apakah isi program media yang ada di pasaran tersebut, sudah sesuai atau belum dengan kriteria pemanfaatan media pembelajaran seperti di bahas di Kegiatan Belajar 3. Dalam hal ini yang sangat berperan adalah pemilihan isi program yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi guru di tempat mereka mengajar.

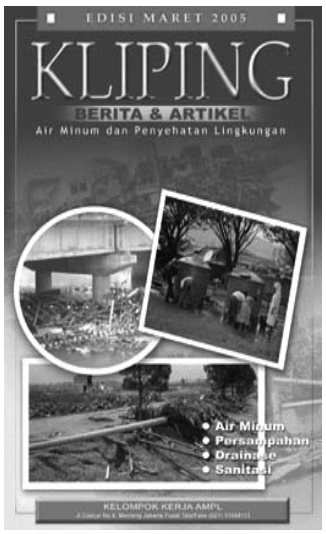
Di antara beberapa contoh yang dapat disebutkan di sini adalah program audio kaset, program video yang dikembangkan oleh beberapa perusahaan dan dijual dalam bentuk kaset, video CD atau CD dan program berbantuan komputer. Di antaranya adalah *Pesona Dunia Semut* oleh OKUR Production Ltd Istambul, Turki, dan diedarkan oleh PT. Nada Cipta Raya, *Dongeng Paskah*, produksi *KidScreen*, *Mengenal Benua Amerika*, *Belajar Tata Surya*, dan *Rahasia Bumi* oleh PT. Elex Media Komputindo. Demikian pula dengan program-program yang dibuat oleh *Discovery Channel* dari Amerika Serikat atau BBC Inggris yang secara luas dipasarkan setelah diberi teks dalam bahasa Indonesia.

Program-program seperti ini, tentu saja membutuhkan keahlian guru dalam memilihnya, mana yang sesuai dengan kompetensi, kondisi siswa, dan materi pembelajaran yang relevan.

Selain program media pembelajaran yang membutuhkan perangkat elektronik untuk menayangkannya, di pasaran banyak pula kita jumpai buku-buku, poster, gambar-gambar, baik dari koran maupun majalah. Buku-buku yang dijual biasanya juga sudah memuat foto-foto hitam putih atau berwarna, yang tentu saja akan sangat menarik bagi siswa.

Sumber: http://www.google.co.id/

Pada masa sekarang pemanfaatan media pembelajaran sudah banyak dapat kita lihat di sekolah. Para guru mulai dibiasakan untuk menggunakan bahkan membuat media pembelajaran yang relevan untuk membantu proses belajar-mengajar. Media sederhana yang paling sering digunakan guru di sekolah adalah media cetak dalam bentuk buku dan gambar/foto dari objek yang akan dibahas. Sebagai contoh, dalam pelajaran IPA di kelas 2, guru menggunakan poster berbagai hewan yang hidup di laut untuk menjelaskan tentang kehidupan di dasar laut.



Di lain kesempatan, dalam pelajaran Bahasa Indonesia, guru meminta siswa membuat kliping untuk mengumpulkan berbagai puisi yang ada di koran atau majalah anak-anak. Dalam hal ini, guru secara tidak langsung menggunakan media sebagai sumber belajar bagi anak dan membentuk sikap baru bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber untuk belajar.

Selain media yang berbentuk foto-gambar, guru-guru pun sudah menggunakan alam dan lingkungan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa. Dalam pelajaran Matematika di kelas 2, guru meminta anak mengelompokkan benda-benda yang ada di halaman sekolah berdasarkan kelompok hewan, tumbuhan kecil, tumbuhan besar dan benda mati. Anak-anak diminta menghitung jumlah benda yang mereka temui dan menuliskan angkanya pada lembar kerja yang telah disediakan guru.

Pada bagian ini, tuliskan jenis media yang pernah Anda gunakan dalam proses belajar-mengajar untuk pelajaran tertentu.

Mata Pelajaran	Topik/Subtopik	Tujuan Pembelajaran	Media yang Anda Gunakan

Apakah Anda dapat mengisi tabel di atas? Menurut pengamatan Anda, bagaimana dampak penggunaan media itu pada proses dan hasil belajar siswa?

_____

_____

_____

Berbagai contoh penggunaan media yang telah dibahas di atas, menunjukkan bahwa pada dasarnya sangat banyak informasi yang dapat dipelajari anak melalui media pembelajaran. Berbagai hal yang sulit disampaikan oleh guru dengan hanya menggunakan kata-kata (verbal), dapat lebih mudah dimengerti oleh anak dengan perantaraan media.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat Anda manfaatkan untuk berbagai aspek pembelajaran yang ingin dicapai, apakah kita ingin mengasah kepekaan anak terhadap suara (unsur audio/pendengaran), atau kepekaan mengamati (unsur visual/penglihatan), kepekaan penciuman, kepekaan gerak atau kepekaan perabaan (unsur taktil). Kombinasi penggunaan media tersebut harus disertai dengan penanaman nilai-nilai yang ada di balik ilmu yang Anda bahas bersama para siswa.

Sebagai contoh, Anda memanfaatkan alam lingkungan sekitar dalam pembelajaran IPA/Sains. Melalui pengamatan anak terhadap segala sesuatu yang ada di sekitarnya, Anda dapat mengasah kepekaannya terhadap kebersihan, pelestarian lingkungan, kekayaan warna yang ada, sekaligus mengasah kepekaan anak terhadap tanggung jawab mereka terhadap alam. Melalui pendengarannya, anak dapat diajak untuk mendengarkan segala jenis suara yang dapat mereka kenali seolah-olah alam sedang berbicara kepada mereka. Melalui indra penciumannya, Anda dapat mengajarkan anak untuk membedakan berbagai aroma yang dapat mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Demikian pula, dengan indra kulit dan perabaannya, anak dapat kita arahkan untuk merasakan tekstur halus kasar dari segala macam benda yang ditemuinya. Dan dengan tenaga/energi melimpah yang dimiliki setiap anak, maka ia dapat dilibatkan dalam berbagai kegiatan untuk mengeksplorasi alam dengan berlari, bermain, memanjat, mengukur, memotong, mewarnai.

Bila kita pelajari dari berbagai kajian, terlihat bahwa para ahli Teknologi Pembelajaran lebih banyak berpusat pada media pembelajaran yang berbasis teknologi tinggi yang menuntut kecanggihan dalam pemanfaatannya. Hal seperti ini sangat wajar mengingat bahwa kemajuan ilmu, teknologi dan sumber daya yang tersedia dan budaya masyarakatnya sangat mendukung pengembangan media yang khusus ditujukan untuk pembelajaran.

Di Indonesia media pembelajaran berbasis teknologi telah pula dimanfaatkan. Kondisi yang serba terbatas terutama dari segi sarana dan prasarana dan budaya masyarakatnya, tidak menyurutkan keinginan pihak sekolah dalam memanfaatkan media pembelajaran. Namun demikian, harus diakui pula bahwa pemanfaatan media oleh guru dalam proses belajar-mengajar belum optimal terutama bila dikaitkan dengan kemampuan guru memanfaatkan media pembelajaran yang ada (baik di pasaran maupun di lingkungan sekitar (Dikti, 2003).

Salah satu faktor yang turut berperan dalam hal ini antara lain adalah:

1. rendahnya kesadaran guru dalam memanfaatkan media;
2. belum terbentuknya budaya belajar mandiri pada guru dan siswa;

3. belum adanya kebijakan sekolah yang mendorong pemanfaatan media dalam pembelajaran;
4. terbatasnya sarana dan prasarana.

Dari berbagai faktor di atas, faktor manakah yang menjadi hambatan bagi Anda dalam memanfaatkan media sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran? Jalan keluar apa yang perlu dipikirkan bersama dengan kepala sekolah dan guru-guru lain agar siswa tidak hanya belajar dari satu sumber saja yaitu guru, tetapi juga mereka dapat belajar dari sumber lain.

Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

1) Dalam kelompok belajar Anda, cobalah berlatih untuk mengerjakan tugas berikut. Diskusikan dalam kelompok Anda, media pembelajaran apa yang sesuai untuk digunakan!

Kompetensi	Materi	Media Pembelajaran yang Sesuai
Mengenal penggolongan hewan (siswa kelas 3 SD)		
Mengenal wilayah Indonesia (siswa kelas 6 SD)		
Membuat karangan dalam Bahasa Inggris (siswa kelas 6 SD)		

Petunjuk Jawaban Latihan

Agar Anda dapat mengerjakan latihan tersebut pertama-tama Anda harus memahami terlebih dahulu kompetensi yang harus dikuasai tersebut. Kemudian ingat-ingat berbagai macam media yang telah Anda kenal khususnya kelebihan dan kekurangannya. Kemudian tentukan kisi-kisi media mana yang paling tepat digunakan untuk mencapai kompetensi tersebut secara lebih efektif dan efisien. Selamat berlatih!

Rangkuman

Sejarah pemanfaatan media dalam pembelajaran dimulai dengan pendirian museum-museum sekolah di Amerika Serikat, diikuti dengan produksi besar-besaran film-film khusus untuk pembelajaran selanjutnya pada perang dunia kedua, film pendidikan juga digunakan untuk melatih prajurit.

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi jenis alat yang digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar peserta didik.

Dalam memanfaatkan media dalam pembelajaran sangat penting untuk mempertimbangkan usia anak didik karena akan sangat menentukan jenis media pembelajaran yang dipilih semakin muda usia anak, maka media yang dipilih adalah media paling mendekati bentuk asli dari konsep yang akan dibahas.

Dalam menggunakan media guru dapat memilih media yang sudah tersedia di pasaran (*by utilization*) atau guru membuat sendiri media yang diperlukan.

Tes Formatif 2

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

1) Pemanfaatan media sebagai sarana untuk belajar di Eropa dan Amerika pada awal abad 20 dimulai dengan ....
   A. didirikannya museum untuk sekolah
   B. munculnya pendidikan visual
   C. diproduksi secara khusus
   D. mendirikan pusat media pembelajaran

2) Media pembelajaran digunakan secara luas dalam pendidikan pada awal abad 20 dilakukan oleh ....
   A. departemen pendidikan
   B. sekolah umum
   C. pihak tentara
   D. masyarakat sipil

3) Pemanfaatan media belajar pada masa perang dunia kedua sangat tinggi karena ....
   A. mudah memproduksinya
   B. dapat digunakan secara luas
   C. murah biayanya
   D. mudah menggunakannya

4) Pada periode Tahun 1960-an, penggunaan media di banyak perguruan tinggi dan sekolah di Amerika mulai dilakukan dengan ....
   A. memproduksinya secara massal
   B. membuat pedoman untuk instruktur
   C. memasukkannya sebagai bagian dari kurikulum
   D. mendistribusikan proyektor ke sekolah-sekolah

5) Media yang tepat digunakan guru dalam rangka melatih kepekaan anak agar bertanggung jawab terhadap alam adalah ….

A. audio pembelajaran
B. audio visual
C. lingkungan sekitar
D. media cetak

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Arti tingkat penguasaan

<70%	70% - 79%	80% - 89%	90% - 100%
kurang	cukup	baik	baik sekali

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 3. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kegiatan Belajar 3

Media sebagai Bagian Terpadu dalam Pembelajaran

Setelah Anda mempelajari Kegiatan Belajar 2 tentang Perkembangan Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran, apakah Anda sudah dapat dengan jelas mengikuti perkembangan pemanfaatan media dalam proses belajar-mengajar? Dalam Kegiatan Belajar 3 ini, Anda akan mempelajari tentang Media sebagai Bagian Terpadu dalam Pembelajaran.

Untuk memulai pembahasan kita tentang Media sebagai Bagian Terpadu dalam Pembelajaran, perhatikan ilustrasi berikut ini.

> Pak Budi akan membahas topik tentang Uang dalam mata pelajaran IPS Terpadu untuk kelas 3. Setelah mempelajari topik ini, diharapkan siswa dapat membedakan berbagai bentuk dan jumlah nominal uang.
>
> Pak Budi menugaskan siswa untuk membawa uang dalam berbagai bentuk dan nilai. Setiap anak diminta menuliskan bentuk, ciri-ciri dan jumlah uang yang dibawanya. Pak Budi sendiri sudah menyiapkan uang juga dalam jumlah yang berbeda. Dalam proses pembelajaran, siswa mengikuti kegiatan dalam kelompok. Setiap kelompok diminta untuk mengelompokkan bentuk uang dan menghitung jumlah uang yang terkumpul serta menyebutkan ciri-ciri uang tersebut. Setiap kelompok kemudian diberi tugas berperan sebagai penjual dan pembeli dalam simulasi dengan menggunakan uang yang terkumpul. Selama proses pengelompokan uang dan jual beli, Pak Budi berkeliling untuk memeriksa hasil kerja kelompok dan memberikan bimbingan bagi setiap kelompok. Setiap kelompok diminta menuliskan jumlah uang yang digunakannya.
>
> Setelah kegiatan kelompok berakhir, Pak Budi memberikan kuis kepada siswa dengan cara menunjukkan satu jumlah uang dan meminta siswa secara bergantian menjawab pertanyaan Pak Budi.

Dari ilustrasi di atas, menurut pendapat Anda, komponen pembelajaran apa saja yang sudah dilakukan Pak Budi dalam proses belajar-mengajar? Tuliskan jawaban Anda pada tabel yang tersedia di bawah ini dengan memberi tanda cek (√) pada komponen yang Anda pilih!

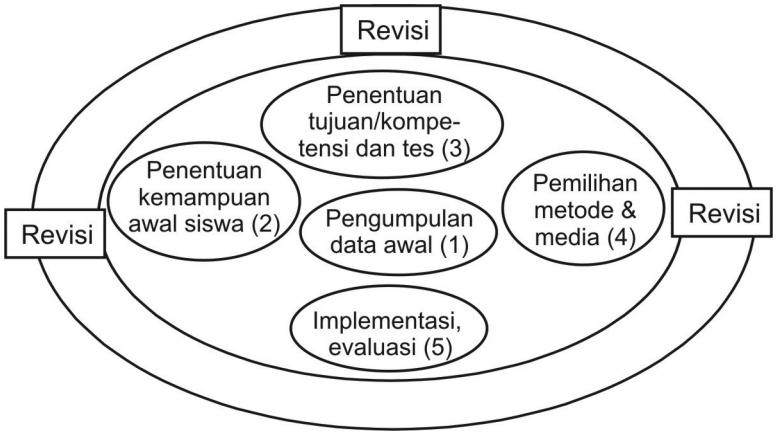
Komponen Pembelajaran				
Kompetensi	Materi	Pengalaman Belajar	Sumber Belajar (Media dan Alat)	Evaluasi Hasil Belajar

Bandingkan jawaban Anda dengan membaca uraian berikut ini, apakah Anda sudah menerapkan langkah-langkah yang lengkap?

Dari ilustrasi di atas, secara umum dapat kita lihat bahwa Pak Budi sudah mengetahui **tujuan pembelajaran atau kompetensi** yang akan dicapai siswa setelah mempelajari topik tentang "Uang". Kemudian, Pak Budi juga sudah menentukan serangkaian **kegiatan atau pengalaman belajar** yang perlu dilakukan siswa agar mereka dapat membedakan setiap bentuk dan jenis uang yang ada. Siswa melakukan kegiatan baik secara individual (membawa uang sendiri, menjawab kuis) maupun belajar dalam kelompok (mengelompokkan bentuk dan jenis uang, bersimulasi) dan belajar secara klasikal. Pak Budi pun telah dengan cerdas memilih **media pembelajaran** yang tepat untuk kompetensi dan topik yang dibahas. Selama proses pembelajaran, Pak Budi memeriksa setiap kelompok dan memberikan bimbingan, sedangkan di akhir kegiatan, Pak Budi **melakukan evaluasi hasil belajar** melalui kuis.

Dalam contoh yang telah kita bahas, dapat kita lihat bahwa pemanfaatan media pembelajaran bukanlah suatu hal yang berdiri sendiri. Media pembelajaran dalam hal ini merupakan alat agar siswa dapat belajar secara lebih efektif. Dapatkah Anda membayangkan, bila proses belajar-mengajar yang dilakukan pada Pak Budi adalah ceramah di kelas? Siswa hanya mendengar dan mencatat? Dari ilustrasi di atas dapat kita simpulkan bahwa menentukan media apa yang akan dipakai, merupakan bagian terpadu yang tidak dapat dilepaskan dari komponen lain dalam sistem pembelajaran. Mari kita bahas lebih lanjut tentang Pengembangan Pembelajaran.

Suparman (2003) menyebutkan bahwa salah satu komponen yang perlu dilakukan guru atau pengajar sebelum melaksanakan pembelajaran adalah *mengembangkan strategi pembelajaran yang terdiri dari komponen urutan kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan waktu yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran.* Mengembangkan strategi pembelajaran sendiri dapat dikatakan sebagai inti dari suatu proses pembelajaran karena berkaitan sangat erat dengan bagaimana suatu pembelajaran akan berlangsung. Untuk memperlihatkan secara jelas kedudukan strategi pembelajaran dalam suatu sistem, perhatikanlah gambar berikut:



Diadaptasi dari Knirk & Gustafson (1986).
Sumber: Atwi Suparman, Desain Instruksional, PAU-PPI-UT, 2003

Gambar 1.1.
Model MPI

Dalam gambar di atas, Anda dapat melihat bahwa suatu proses pembelajaran dikembangkan setelah tujuan pembelajaran ditetapkan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran selalu menjadi acuan dari segala tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Dalam kajian terhadap enam model Pengembangan Pembelajaran yang telah dilakukan oleh Knirk & Gustafson (1986), disimpulkan bahwa keenam model tersebut mempunyai komponen umum yang sama dan digambarkan dalam skema di bawah ini.

Pengumpulan data awal, berkaitan dengan masalah apa yang dihadapi siswa untuk mencapai kompetensi tertentu. Guru dapat meneliti hal ini berdasarkan data hasil belajar siswa di semester lalu dan pengalaman guru sendiri dalam mengajarkan kompetensi tersebut selama ini. Sebagai contoh, dari hasil belajar guru mendapatkan informasi bahwa 80% siswa menunjukkan hasil belajar yang rendah dalam konsep "**pembagian**". Guru lalu mengumpulkan data dari siswa dengan cara bertanya apa kesulitan mereka dalam mempelajari pembagian.

Menentukan kemampuan awal siswa. Untuk melengkapi informasi, guru dapat melakukan semacam tes awal kepada siswa untuk melihat kemampuan awal siswa dalam melakukan "**pembagian".** Dari hasil tes awal ini, guru selanjutnya dapat menentukan bagian mana yang tidak dikuasai siswa.

Penentuan tujuan/kompetensi atau tes unjuk kerja. Dari informasi awal dan tes awal, guru sudah dapat menentukan kompetensi apa saja yang harus diajarkan kepada siswa dan guru dapat memulai pembelajaran dari kompetensi yang belum dimiliki oleh siswa. Anda juga harus mengembangkan tes hasil belajar yang akan mengukur pencapaian kompetensi siswa.

Prosedur pemilihan metode dan media pembelajaran. Setelah menentukan kompetensi dan mempelajari karakteristik siswa dan memilih materi, Anda kemudian dapat menentukan metode dan media apa yang cocok dan memungkinkan untuk digunakan di kelas, kegiatan belajar apa yang akan dialami siswa serta sumber belajar apa yang mendukung. Pelajari lebih lanjut materi tentang jenis-jenis metode dan media pada Modul 3.

Prosedur Implementasi, evaluasi dan revisi pembelajaran. Setelah kompetensi, materi, metode dan media direncanakan, tahap selanjutnya adalah melaksanakan proses pembelajaran, melakukan penilaian hasil belajar dan langkah terakhir, Anda perlu melakukan penilaian terhadap semua prosedur yang telah Anda jalankan. Apakah metode dan media yang Anda gunakan sudah tepat, materi sajian sudah memadai. Bila hasil belajar siswa sudah menunjukkan pencapaian kompetensi dan puas terhadap proses pembelajaran, maka pembelajaran Anda dapat dianggap berhasil. Tetapi, bila belum memuaskan, maka Anda perlu memperbaiki hal-hal yang dianggap belum tepat dalam proses pembelajaran, misalnya Anda perlu mengubah metode, menambah jam belajar, memberi bimbingan lebih intensif dan lain-lain.

Dari uraian di atas dapat Anda lihat bagaimana memilih media merupakan suatu rangkaian proses yang terpadu, di mana satu komponen terkait erat dengan komponen lain di dalamnya.

Bagaimana dengan Anda? Apakah Anda telah melakukan langkah-langkah di atas dalam merencanakan pembelajaran? Setelah mempelajari materi ini, paling tidak Anda sudah mendapatkan gambaran bahwa memilih suatu media pembelajaran bukanlah berdasarkan kesenangan kita sebagai guru atau karena media itulah yang ada di sekolah. Ada landasan berpikir yang perlu Anda pahami terlebih dahulu agar siswa dapat belajar dengan baik.

Selanjutnya, untuk menilai diri kita sendiri sebagai guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, cobalah jawab kuis berikut.

Pada bagian ini, tuliskanlah pendapat Anda tentang pemanfaatan media dalam proses belajar-mengajar (beri tanda √ pada pilihan Anda).

		Ya	Tidak
1.	Saya senang menggunakan media dalam proses belajar-mengajar.	☐	☐
2.	Saya selalu berusaha menggunakan media agar siswa lebih mudah belajar.	☐	☐
3.	Menggunakan media pembelajaran merepotkan saya.	☐	☐
4.	Media pembelajaran mengurangi peran saya sebagai guru.	☐	☐
5.	Hasil belajar siswa saya lebih baik ketika saya menggunakan media pembelajaran.	☐	☐

Bila jawaban Anda adalah "ya" untuk butir 1, 2, dan 5 dan "tidak" untuk butir 3 dan 4, maka Anda memiliki persepsi yang sangat positif sebagai guru dalam hal pemanfaatan media.

Sedangkan bila jawaban Anda adalah kebalikannya, maka Anda perlu merenungkan kembali pemanfaatan sumber belajar di mana guru juga dapat memanfaatkan sumber belajar lain.

Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

Ibu Yuke guru kelas 3 SD, akan membahas topik tentang karbohidrat bagi makhluk hidup terutama bagi manusia. Kompetensi yang akan dicapai adalah "Siswa mampu memberikan contoh-contoh bahan makanan penghasil karbohidrat. Untuk itu, perhatikan tabel di bawah ini, isilah komponen pembelajaran yang tepat untuk membantu Ibu Yuke menyiapkan pembelajarannya.

Komponen Pembelajaran				
Kompetensi	Materi	Pengalaman Belajar	Sumber Belajar (Media dan alat)	Evaluasi Hasil Belajar
Siswa mampu memberikan contoh bahan makanan penghasil karbohidrat	.....	.....	.....	.....
	.....	.....	.....	.....
	.....	.....	.....	.....
	.....	.....	.....	.....
	.....	.....	.....	.....
	.....	.....	.....	.....
	.....	.....	.....	.....
	.....	.....	.....	.....

Sebagai pedoman, perhatikan kembali uraian pada Kegiatan Belajar 3 tentang media sebagai bagian terpadu dalam pembelajaran, terutama tentang komponen pembelajaran. Isilah kolom materi pengalaman belajar, sumber belajar, dan evaluasi hasil belajar yang sesuai dengan tingkatan kelas siswa.

Rangkuman

Saudara mahasiswa, mari kita lihat kembali konsep yang sudah kita pelajari dalam Kegiatan Belajar 3. Memanfaatkan media dalam pembelajaran bukanlah kegiatan yang berdiri sendiri. Kita sebagai guru sangat perlu melihat secara terpadu semua komponen dalam pembelajaran.

Dalam memilih suatu media kita perlu mengetahui keterkaitan antara kompetensi pembelajaran yang akan dicapai, materi yang akan dibahas, siswa yang kita hadapi, pengalaman belajar yang akan dialami siswa dan metode pembelajaran yang akan digunakan.

Dalam kegiatan belajar ini, Anda juga telah mempelajari sari pati kajian dari enam model pengembangan pembelajaran untuk melihat komponen apa saja yang perlu Anda perhatikan sebelum memilih suatu media pembelajaran. Komponen-komponen tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran merupakan kesatuan dalam pembelajaran. Pada saat Anda merencanakan pembelajaran, komponen-komponen yang perlu Anda kaji adalah kompetensi pembelajaran, materi pembelajaran, pengalaman belajar, sumber belajar termasuk media dan alat belajar dan evaluasi proses dan hasil belajar.

Dengan memperhatikan keterkaitan antar komponen tersebut, Anda sudah melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah yang baik.

Tes Formatif 3

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

1) Komponen pertama yang perlu Anda perhatikan ketika memilih suatu media pembelajaran adalah ....
   A. metode
   B. siswa
   C. materi
   D. kompetensi

2) Menggunakan media pembelajaran dipadukan dengan kegiatan siswa, merupakan paduan antara media pembelajaran dengan ….
   A. pengalaman belajar dan metode pembelajaran
   B. pengalaman belajar dan materi pembelajaran
   C. materi pelajaran dengan evaluasi pembelajaran
   D. materi pembelajaran

3) Guru melakukan tes awal kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal yang sudah dimiliki siswa sebelum pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilakukan untuk menentukan ….
   A. metode pembelajaran
   B. materi pembelajaran
   C. kompetensi pembelajaran
   D. media pembelajaran

4) Setelah menentukan kompetensi pembelajaran, guru dapat melakukan langkah berikut, *kecuali* ....
   A. menentukan pengetahuan dan keterampilan awal siswa
   B. menentukan metode pembelajaran
   C. memilih media pembelajaran
   D. menentukan materi pembelajaran

5) Untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang sudah Anda gunakan membantu proses belajar siswa, Anda harus melakukan ….
   A. pengembangan media pembelajaran baru
   B. evaluasi proses dan hasil belajar
   C. uji terhadap media
   D. evaluasi terhadap cara mengajar

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 3 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 3.

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Arti tingkat penguasaan

<70%	70% - 79%	80% - 89%	90% - 100%
kurang	cukup	baik	baik sekali

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 3, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

1) C
2) C
3) A
4) A
5) D

Tes Formatif 2

1) A
2) C
3) B
4) C
5) C

Tes Formatif 3

1) D
2) B
3) C
4) A
5) B

Daftar Pustaka

DePorter, B.; Reardon, M.; & Singer-Nourie, S. (1999). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Mizan Media Utama.

Heinich, R.; Molenda, M., et al. (1996*). Instructional Media and Technologies for Learning. 5th Ed*. New Jersey: Prentice-Hall.

Kemp, J.E. & Dayton, D.K. (1985). *Planning & Producing Instructional Media*, *5 Ed*. New York: Harper & Row Publisher.

Ki Hadjar Dewantara. (1928). Kumpulan Tulisan.

Seels, B & Richey, R. (1995). *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington DC: AECT.

Suparman, M. Atwi. (2001). *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-PPI.

Zulkarnaen Sri. L, Staf pengajar SMUN I Jatinom-Klaten, Jawa Tengah http://www.xphone.com.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

http: //artikel. us.xavierv6-04. html.

http://www.pendidikan-damai.or