

Konsep dan Kontribusi Media Dalam Pembelajaran

Dr. Benny Agus Pribadi, M.A.
Dra. Marisa, M.Pd.



PENDAHULUAN

Modul 1 Buku Materi Pokok Teori dan Prinsip Pengembangan Media akan membahas tentang konsep dan definisi media yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Modul ini terdiri atas dua kegiatan belajar. Kegiatan belajar **pertama** membahas tentang belajar dan sumber belajar dan kegiatan belajar **kedua** mengupas tentang ragam dan klasifikasi media pembelajaran.

Saudara mahasiswa, setelah mempelajari modul ini Anda diharapkan dapat menjelaskan konsep dan pemanfaatan media dalam aktivitas pembelajaran. Secara spesifik, setelah mempelajari modul ini Anda akan memiliki kemampuan dalam menjelaskan:

1. Konsep tentang belajar;
2. Ragam sumber belajar;
3. Arti media sebagai sarana pembelajaran;
4. Peran media dalam aktivitas pembelajaran;
5. Peran media dalam proses komunikasi;
6. Ragam media pembelajaran;
7. Pemanfaatan media dalam pembelajaran;
8. Cara memilih media yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran.

Konsep-konsep yang ada dalam modul ini ini perlu Anda pelajari secara sistematis dan menyeluruh sebagai dasar untuk mempelajari modul-modul selanjutnya yang terdapat dalam Buku Materi Pokok Teori dan Prinsip Pengembangan Media. Untuk memudahkan anda mempelajari modul ini Anda sangat dianjurkan untuk memperhatikan berbagai ragam media yang ada di sekitar anda.

Selamat belajar.

KEGIATAN BELAJAR 1

Belajar dan Sumber Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menambah pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Belajar juga dapat mempengaruhi unsur afektif yang terdapat pada diri seseorang. Melalui proses belajar seseorang akan memiliki pengetahuan, keterampilan yang tidak atau belum pernah dimiliki sebelumnya. Proses belajar juga akan membuat seseorang memiliki sikap positif terhadap substansi atau materi yang dipelajari.

Aktivitas belajar telah dilakukan sejak eksistensi manusia di muka bumi. Belajar pada saat itu dilakukan agar manusia mengenal lingkungan untuk keperluan menjalani kehidupan yang lebih baik. Manusia berusaha mengetahui dan memahami peristiwa-peristiwa dan fenomena alam untuk dapat dimanfaatkan dalam menjalani kehidupan. Pengalaman-pengalaman yang bermakna dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang diperlukan untuk menjalani kehidupan yang lebih baik.

Dalam melakukan aktivitas belajar, manusia memanfaatkan beragam sumber yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran. Sumber-sumber tersebut dijadikan sebagai media dalam melakukan proses belajar. Sumber belajar dalam hal ini dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan oleh seseorang untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari. Menurut *The Association of Education and Communication Technology – The AECT* (2004)- sumber-sumber belajar yang digunakan dalam memfasilitasi proses belajar meliputi: *orang, benda, pesan, teknik, prosedur dan lingkungan.* Mari kita bahas berbagai jenis sumber belajar tersebut

1. **Orang** telah lama digunakan sebagai sumber dalam melakukan proses belajar. Pakar, pendidik, nara sumber, dosen, guru dan orang-orang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, selama berabad-abad telah menjadi sumber belajar utama dalam proses belajar manusia. Keahlian tertentu yang dimiliki oleh seseorang dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan keterampilan yang dapat dipelajari oleh orang lain. Seniman, fotografer, teknisi dan manajer yang memiliki keahlian tertentu dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Anda sebagai pendidik dapat

mengundang para ahli tersebut ke dalam kelas untuk mengajarkan pengetahuan dan keterampilan atau menceritakan pengalaman yang perlu dipelajari. Dengan teknologi yang berkembang saat ini, Anda bahkan dapat melakukan komunikasi dua arah melalui fasilitas konferensi video, skype atau saluran internet radio, untuk menghadirkan nara sumber ke kelas Anda.



Gambar 1.1
Orang sebagai Sumber Belajar

Seorang petugas pemadam kebakaran yang profesional dapat dihadirkan di kelas untuk menjelaskan pengalamannya dalam menjalankan tugas. Pengalaman petugas pemadam kebakaran tersebut dapat diapresiasi oleh peserta didik. Seorang atlet juara dalam cabang olah raga tertentu dapat diminta berceramah di kelas untuk memotivasi peserta didik agar memiliki mental juara. Kepakaran yang dimiliki oleh seseorang dapat direkam ke dalam media sehingga dapat dipelajari oleh orang lain atau disiarkan dibagikan secara luas kepada masyarakat.

2. **Benda-benda** yang relevan dan memuat pengetahuan dan keterampilan dapat digunakan sebagai sumber belajar. Mesin, dan benda-benda bersejarah merupakan contoh sumber belajar yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Melalui benda-benda tersebut sebagai sumber belajar, seseorang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Penggunaan benda nyata atau realia sebagai sumber belajar dapat memberikan pengalaman belajar langsung

atau *direct learning experience* kepada peserta didik. Penggunaan realia sebagai sumber belajar memungkinkan peserta didik mengamati, menyentuh dan memodifikasi benda sesungguhnya untuk dipelajari.



Gambar 1.2
Realia sebagai sumber belajar

3. **Pesan** dapat diartikan sebagai pengetahuan yang diperlukan oleh seseorang untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam satu bidang. Menurut Smaldino dan kawan-kawan (2015) pesan sebagai sumber belajar dapat berupa: konsep, definisi, teori, dan prinsip-prinsip yang dikemas menjadi materi pelajaran.

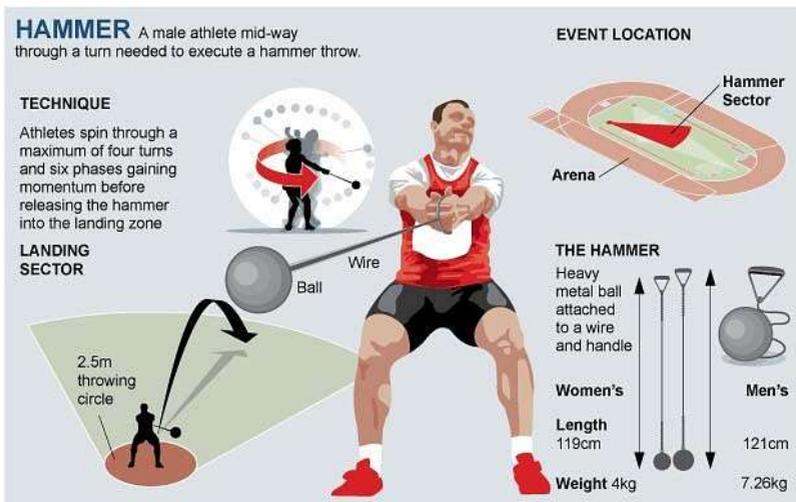


Gambar 1.3.
Pesan pada Monitor Komputer

Pesan berupa pengetahuan dan keterampilan, merupakan substansi yang harus dipelajari oleh peserta didik agar memiliki kemampuan atau kompetensi yang diperlukan. Pesan yang berupa konsep, definisi, teori, dan prinsip biasanya dimuat dalam media cetak dan non-cetak.

4. **Teknik** dapat dipandang sebagai cara yang perlu dilakukan oleh seseorang untuk menyelesaikan suatu jenis pekerjaan. Seseorang mempelajari teknik tertentu agar dapat menyelesaikan tugas dan pekerjaannya secara efektif dan efisien.

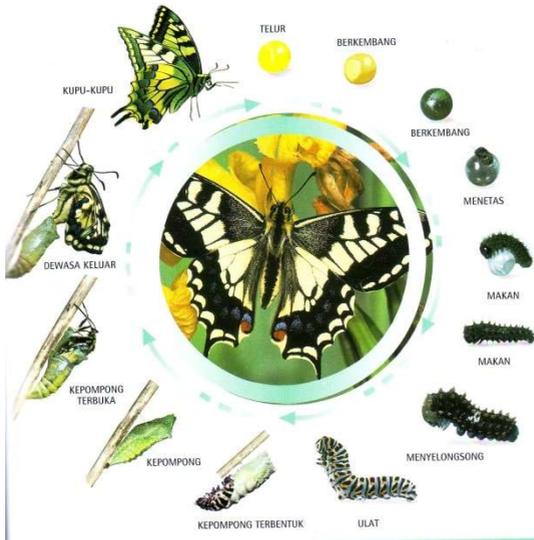
Dalam olahraga renang misalnya para atlet mempelajari teknik-teknik mutakhir agar gerakan-gerakan renang atau atletik yang dilakukan menjadi efektif dan efisien. Peserta didik perlu menguasai teknik-teknik yang diperlukan untuk meningkatkan performa atau kinerja dalam bidang tertentu.



Gambar 1.4.
Teknik dalam Olahraga

5. **Prosedur.** Penyelesaian suatu pekerjaan pada umumnya dilakukan dengan menempuh **prosedur-prosedur** tertentu. Setiap tugas dan pekerjaan memiliki proses dan prosedur tertentu yang perlu dilakukan

untuk menyelesaikannya. Prosedur adalah langkah-langkah yang harus dilakukan seseorang untuk menyelesaikan tugas-tugas dan pekerjaan. Seseorang perlu mempelajari dan menguasai prosedur-prosedur spesifik yang harus diterapkan agar dapat menyelesaikan tugas dan pekerjaan dengan efektif dan efisien..



Gambar 1.5.
Proses Metamorphosis Kupu-Kupu

6. **Lingkungan** atau *setting* juga merupakan sumber pengetahuan yang sangat kaya dengan informasi dan pengetahuan yang dipelajari. Sebagai sumber belajar, lingkungan mengandung informasi dan pengetahuan yang beragam untuk dipelajari. Ilmu pelayaran dan ilmu penerbangan memanfaatkan fenomena alam sebagai sumber belajar. Mempelajari kondisi alam dan lingkungan sangat diperlukan oleh nakhoda kapal laut dan pilot pesawat terbang agar dapat melakukan tugasnya dengan baik. Sejak jaman dahulu orang mempelajari fenomena yang ada di lingkungan untuk memahami alam lebih baik. Pendidik-pendidik dapat membawa peserta didik ke dalam lingkungan tertentu sehingga dapat membuat peserta didik mempelajari benda dan peristiwa yang ada di dalamnya. Contoh lingkungan sebagai sumber belajar misalnya museum, kantor pos, stasiun kereta api yang membuat

peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan bermakna.



Gambar 1.6.
Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Sumber-sumber belajar seperti telah kita bahas sebelumnya, dapat digunakan sebagai media untuk melakukan proses belajar.

Saat ini kita memahami bahwa proses belajar bukan lagi merupakan aktivitas pasif dalam menerima pesan – pengetahuan dan keterampilan – yang disampaikan oleh nara sumber. Belajar merupakan proses aktif, konstruktif dan juga proses sosial yang membuat peserta didik mengelola sumber-sumber belajar dan berinteraksi dengan pengetahuan dan mampu keterampilan tersebut. Melalui proses aktif seperti ini peserta didik dapat menyimpan, memahami, dan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

A. DEFINISI MEDIA

Media merupakan istilah jamak atau *plural* dari kata medium. Kata media dapat dimaknai sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran kepada peserta didik. Media digunakan sebagai alat untuk menyimpan dan menyampaikan substansi yang perlu dipelajari oleh peserta didik (Schwen, 1977).

Media, yang berasal dari kata medium, dapat diartikan sebagai sesuatu yang memuat pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat dipelajari oleh penggunanya. Penggunaan media dapat memberikan dampak secara optimal terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan seseorang apabila orang yang belajar aktif berinteraksi dengan isi atau materi yang dikandung dalam media. Clark (1994) mengemukakan bahwa media hanya merupakan “kendaraan” yang membawa pesan. Orang yang belajar atau peserta didiklah yang harus aktif menggali isi atau muatan dari kendaraan tersebut, dengan bimbingan dari pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Media dapat dimaknai sebagai sesuatu yang menjadi perantara dalam berlangsungnya proses komunikasi. Hal ini sesuai dengan definisi media yang dikemukakan oleh pakar media pembelajaran Heinich dan kawan-kawan (2005) bahwa media adalah sarana yang diperlukan untuk melakukan komunikasi. Lebih jauh Heinich dan kawan-kawan mengemukakan bahwa media dapat diartikan sebagai: “...*anything that carries information between a source and a receiver.*” (hal. 6). Media adalah sesuatu yang membawa informasi antara pengirim dan penerima pesan.

Telah kita ketahui bahwa media dapat diartikan sebagai sesuatu yang memuat informasi untuk dapat dipelajari. Informasi yang dikomunikasikan dari pengirim kepada penerima dapat berupa pengetahuan, fakta-fakta, berita, dan isi atau materi pelajaran. Media dalam hal ini berperan dalam menjembatani proses komunikasi yang dilakukan oleh seseorang yang berfungsi sebagai sumber atau *sources* dan penerima atau *receiver*. Sumber menyampaikan pesan kepada penerima pesan melalui media. Hal ini dapat dilihat dalam ilustrasi gambar berikut.



Gambar 1.7
Proses Komunikasi

Media yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran meliputi semua bahan dan

substansi sumber belajar yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Pemanfaatan media dapat memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran – penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap – yang diperlukan.

Media dalam hal ini dapat berupa bahan-bahan tradisional seperti papan tulis atau *white board*. Selain itu media pembelajaran juga dapat berupa bahan-bahan tercetak seperti *handout*, buku, brosur dan *booklet*. Perkembangan mutakhir media dapat berupa bahan atau produk digital yang berisi informasi pengetahuan dan keterampilan yang dapat dipelajari menggunakan berbagai perangkat seperti telepon pintar, tablet, dll.



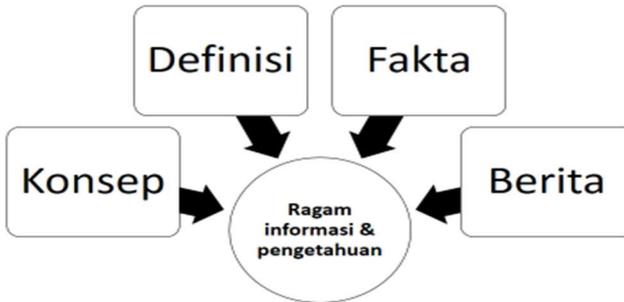
Sumber: ilmuwebsite.com

Gambar 1.8.

Media Digital

Media juga dapat berupa bahan-bahan pameran atau *display* seperti halnya *bulletin board*, *chart*, diagram, grafis gambar dan foto. Media sederhana seperti realia yang merupakan benda sesungguhnya yang memuat pesan yang dapat dipelajari oleh penggunanya. Media yang terbaru berupa media interaktif dan media berbasis komputer dan jaringan seperti program multimedia, *online learning* serta sumber pembelajaran terbuka atau *open educational resources* (OER). Sumber pembelajaran terbuka adalah informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan dan dipelajari melalui jaringan internet.

Informasi dan pengetahuan yang dikomunikasikan dari pengirim (*sender/komunikator*) kepada penerima (*receiver/komunikan*) dapat berupa konsep, definisi, fakta-fakta, berita, dan isi atau materi pelajaran. Informasi tersebut pada umumnya terdapat dalam sebuah media pembelajaran.



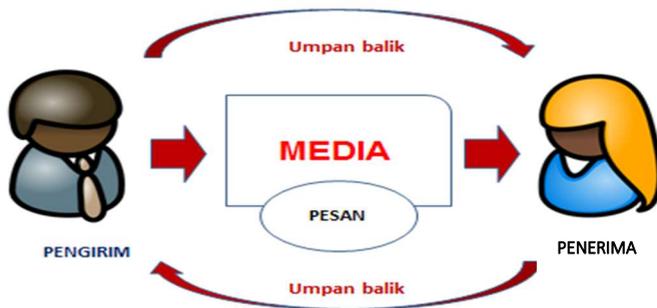
Gambar 1.9.
Ragam Informasi dan Pengetahuan

Sebelum melakukan pengiriman informasi kepada penerima, pengirim terlebih dahulu melakukan proses yang dinamakan *encoding* yaitu merancang isi informasi yang akan dikomunikasikan kepada penerima. Setelah informasi yang disampaikan oleh pengirim diterima, maka penerima akan melakukan proses *decoding*. Proses *decoding* dalam hal ini dapat dimaknai sebagai upaya yang dilakukan oleh penerima untuk menafsirkan informasi yang disampaikan oleh pengirim.

Setelah melakukan proses *decoding*, penerima informasi akan mengirimkan respon kepada pengirim. Hal ini dikenal dengan istilah umpan balik atau *feedback*. Dengan mekanisme umpan balik tersebut pengirim akan mengetahui apakah pesan yang disampaikan dapat atau tidak dapat dimengerti oleh penerima. Anda dapat memperhatikan contoh berikut:

Anda adalah seorang pelatih dalam Pelatihan “Mendaur Ulang Sampah”. Di awal pelatihan, Anda berfungsi sebagai sumber informasi atau “*sender*”. Anda sebagai pelatih sudah terlebih dahulu merancang dan menyiapkan materi pelatihan dan menyampaikan materi tersebut kepada penerima, yaitu para peserta pelatihan. Materi yang akan Anda sampaikan Anda buat dalam bentuk slide powerpoint. Dalam hal ini Anda sudah melakukan *decoding*, yaitu mengemas pesan/materi yang akan kita sampaikan kepada penerima. Pesan dapat kita “*encode*” dalam bentuk kata-kata, slide powerpoint, tulisan di buku, tayangan video atau rekaman suara.

Para peserta di awal pelatihan berfungsi sebagai penerima pesan (*receiver*). Mereka melakukan proses “*decoding*” yaitu mencerna dan memahami isi pesan berupa materi pelatihan. Anda sebagai pengirim pesan. Dalam proses komunikasi seperti ini, kadang kala muncul gangguan (*noise*) yang menyebabkan peserta tidak memahami materi yang Anda sampaikan. Gangguan dapat berupa ketidaksesuaian peserta yang hadir, atau jumlah peserta yang terlalu banyak, kondisi ruangan yang sempit, mutu pengeras suara, situasi yang bising, dll. Tahapan ini merupakan proses mendapatkan umpan balik/feedback dari penerima pesan. seharusnya berusaha mengetahui apakah materi/pesan yang Anda sampaikan telah dimengerti oleh peserta/penerima pesan.



Gambar 1.10
Umpan Balik Dalam Proses Komunikasi

Dalam interaksi pertukaran informasi berlangsung melalui proses komunikasi dua arah antara pengirim dan penerima. Dalam proses komunikasi dua arah, pengirim dapat berperan menjadi penerima dan sebaliknya penerima dapat menjadi pengirim informasi. Komunikasi dapat dipandang berhasil apabila pengirim dan penerima dapat memiliki kesamaan pemahaman atau *common understanding* terhadap informasi yang dikomunikasikan. Hal ini dapat dilihat dalam ilustrasi gambar sebagai berikut.



Gambar 1.11
Tujuan Proses Komunikasi

Media yang berisi informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh penggunanya disebut sebagai media pembelajaran. Pendidik dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik melalui media pembelajaran. Dengan media pembelajaran, peserta didik dapat melakukan interaksi secara intensif dengan isi atau substansi materi yang dikandungnya.

Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran harus didesain secara sistematis dan sistemik agar dapat digunakan dalam memfasilitasi proses belajar dalam diri peserta didik. Media yang tidak terstruktur dengan baik tidak akan mampu mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Sebaliknya media pembelajaran yang dirancang dan dikomunikasikan dengan baik, akan dapat membantu berlangsung proses belajar dalam diri peserta didik.

Pendidik, oleh karenanya, kita perlu merancang dan memilih media yang tepat untuk digunakan dalam mendukung aktivitas pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam merancang dan memilih media yang akan digunakan dalam aktivitas pembelajaran adalah kesesuaian media tersebut dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses belajar.

Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dapat dipandang efektif apabila memenuhi beberapa indikator sebagai berikut: (1) mampu membuat peserta didik memiliki kompetensi dalam substansi yang dipelajari; (2) mampu memotivasi peserta didik untuk menggali atau mengeksplorasi isi atau materi yang dipelajari; (3) dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap isi atau materi pelajaran; (4) dapat membantu peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari (Hefzalah, 2004).

B. PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pemanfaatan media pembelajaran dapat dilakukan pada semua disiplin ilmu. Dalam hal ini penggunaan media kerap ditujukan agar membantu peserta didik mempelajari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah ditetapkan. Penggunaan media sebagai sarana pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.

Di dalam kelas, media pembelajaran yang digunakan biasanya berupa media cetak, *white board*, video klip, program audio, dan media yang diproyeksikan seperti program aplikasi power point. Penggunaan media tersebut dalam aktivitas pembelajaran di kelas dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Pada akhirnya pengalaman belajar tersebut sangat berperan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari.

Media pembelajaran dapat juga digunakan di luar kelas. Cara mudah yang dapat dilakukan adalah pendidik membawa peserta didik untuk melakukan observasi atau pengamatan dan mendokumentasikan objek dan peristiwa yang dapat dipelajari di lingkungan sekitar. Realia atau benda sesungguhnya yang terdapat di lingkungan akan dapat menambah wawasan tentang teori yang dipelajari di dalam kelas. Dengan mempelajari informasi dan pengetahuan yang terdapat di dalam realia, peserta didik dapat mengintegrasikan teori dan praktek di lapangan.

Penggunaan media pembelajaran baik di dalam dan di luar kelas pada hakekatnya dapat membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Pendidik sebagai ahli materi dan juga pengelola program pembelajaran memegang peranan yang amat penting untuk menciptakan program pembelajaran yang berkualitas.

Penggunaan media dapat melengkapi aktivitas presentasi yang dilakukan oleh pendidik. Penggunaan *hand out*, benda nyata atau realia dan media yang diproyeksikan seperti halnya program power point akan dapat mendorong terciptanya minat belajar pada diri peserta didik.

Pendidik dan instruktur dapat melakukan beberapa cara untuk menggunakan media pembelajaran yaitu: (1) memanfaatkan bahan dan media pembelajaran yang sudah ada; (2) membeli media pembelajaran dari sumber komersial; (3) memproduksi atau membuat sendiri bahan dan media yang akan digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

Pemanfaatan media sebagai sarana penyampaian isi atau substansi pelajaran dapat berlangsung dalam berbagai latar/*setting* pembelajaran. Smaldino (2015) membagi pemanfaatan media dalam pembelajaran dalam *setting* sebagai berikut: 1) Pembelajaran tatap muka (*face-to-face instruction*); (2) Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*); (3) Pembelajaran *hybrid/ blended learning*); (4) Belajar mandiri terstruktur dan (5) Belajar mandiri tidak terstruktur

1. Pembelajaran Tatap Muka

Pada *setting* pembelajaran tatap muka, media pembelajaran biasanya digunakan untuk melengkapi aktivitas penyampaian materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik atau instruktur. Banyak jenis media yang dapat Anda gunakan dalam setting pembelajaran tatap muka. *Hand out*, poster, gambar, foto dan media yang diproyeksikan kerap digunakan untuk memperjelas pembelajaran tentang materi dan konsep-konsep yang disampaikan oleh pendidik atau instruktur. Anda juga dapat menggunakan media pembelajaran yang bersifat manipulatif (dapat disesuaikan untuk kebutuhan peserta didik), misalnya benda nyata/realia seperti buah-buahan, hewan peliharaan, serangga, pohon. Media yang bersifat manipulatif juga dapat berbentuk **model**, misalnya model sistem pernapasan manusia, model transportasi. Ada pula media manipulatif yang disebut dengan **Mock-up**. **Mock-up** merupakan media manipulatif yang dibuat lebih sederhana dari proses atau situasi asli. Sebagai contoh, *mock-up* sebuah komputer, *mock-up* mesin cuci, dan yang

paling canggih adalah simulator, yaitu tiruan dari suatu proses kerja dan digunakan langsung oleh peserta didik sebagai alat untuk belajar, contohnya simulator gempa, simulator kapal, simulator pesawat.

Media lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka adalah media berbasis teks. Penggunaan teks dilakukan sebagai pengantar atau untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran yang bersifat konseptual yang perlu dipelajari oleh peserta didik. Sedangkan media lain misalnya media visual dan media video digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit difahami oleh peserta didik jika disampaikan hanya melalui unsur teks atau verbal saja.

Saat ini, pendidik juga dapat menggunakan media berbasis internet dalam kelas tatap muka. Sebagai contoh, pendidik dapat melakukan wawancara menggunakan teknologi sinkronus Skype atau Webinar dengan seorang pakar gunung api yang sedang berada di suatu lokasi yang jauh dari tempat peserta didik. Dengan demikian, peserta didik dapat secara langsung bertanya kepada pakar gunung api.

2. Pembelajaran Jarak Jauh

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dilakukan pada penyelenggaraan sistem pendidikan jarak jauh. Dalam sistem pembelajaran jarak jauh, pendidik dan peserta didik berada di tempat yang terpisah secara geografis. Untuk itulah maka diperlukan perantara (medium/media) sebagai moda untuk menyampaikan isi atau materi perkuliahan kepada peserta didik. Ragam media yang digunakan dalam penyelenggaraan sistem pendidikan jarak jauh mencakup media cetak, media penyiaran atau *broadcast media* seperti siaran radio dan televisi serta media berbasis jaringan atau *online media*. Media cetak masih tetap banyak digunakan di berbagai lembaga pendidikan dengan sistem pendidikan jarak jauh, terutama untuk memfasilitasi peserta didik yang mengalami kendala untuk mengakses media pembelajaran berbasis internet.

Di berbagai lembaga pendidikan dengan sistem pendidikan jarak jauh di berbagai negara, media massa telah menjadi perantara yang efektif untuk meningkatkan kesempatan belajar bagi peserta didik yang mengalami kendala untuk hadir di kelas tatap muka.

Selain itu, pada abad 21 ini, *trend* atau kecenderungan yang terjadi adalah diterapkannya pembelajaran *online* atau pembelajaran dalam jaringan (*daring*) di berbagai negara. Pembelajaran *daring* adalah suatu keniscayaan

sebagai akibat dari pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Peserta didik di suatu negara dapat belajar secara penuh secara daring dari suatu lembaga lain di luar negaranya.

3. Pembelajaran *Hybrid*

Hybrid learning atau *blended learning* pada dasarnya merupakan program pembelajaran yang menggunakan dua mode pembelajaran. Dalam aktivitas pembelajaran ini peserta didik dapat mengikuti aktivitas belajar baik secara tatap muka maupun dengan menggunakan jaringan atau *online learning*. Proporsi antara aktivitas belajar tatap muka dan aktivitas belajar secara *online* bervariasi antara satu institusi dengan institusi yang lain yang melaksanakan program *blended learning*. Anda perlu mendesain pembelajaran semacam ini secara khusus, untuk memadukan kegiatan tatap muka dengan kegiatan belajar mandiri.

4 Pembelajaran Mandiri Terstruktur

Media saat ini banyak digunakan untuk melakukan aktivitas belajar secara mandiri. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat seperti saat ini memungkinkan hal tersebut terjadi. Perangkat komputer dan media digital yang semakin ringkas dan ringan telah memungkinkan seseorang dapat memanfaatkan media secara fleksibel untuk memperoleh informasi dan pengetahuan.

Pengguna media digital dapat melakukan proses belajar di mana saja dan kapan saja pada saat dibutuhkan. Aktivitas belajar tidak lagi harus berlangsung di kelas dengan sumber belajar yang terbatas. Perangkat komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet telah memungkinkan penggunaanya berselancar di dunia maya atau *virtual world* untuk mempelajari informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Aktivitas belajar dapat dilakukan kapan saja, di mana saja sesuai dengan kebutuhan penggunaanya.

Meskipun demikian, bukan berarti Anda sebagai pendidik dapat lepas tangan membiarkan peserta didik Anda belajar tanpa arah. Pembelajaran mandiri terstruktur pada dasarnya ditujukan agar peserta didik secara sengaja diarahkan untuk menguasai capaian pembelajaran. Untuk itu, Anda sebagai pendidik harus terlebih dahulu mendesain pembelajaran Anda sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Anda misalnya harus menentukan pula bahan ajar

dan sumber belajar yang akan digunakan, tugas-tugas yang akan dilakukan peserta didik.

5. Belajar mandiri tidak terstruktur

Saat ini sangat terbuka luas kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dari berbagai sumber. Peserta didik dapat dengan mudah mencari informasi melalui mesin pencari (*search engine*) bila mereka membutuhkannya. Berbagai saluran/*channel* di Youtube memberikan pilihan yang sangat luas dan beragam tentang pengetahuan yang ingin dicari oleh peserta didik.

Pembelajaran mandiri semacam ini tidak memerlukan desain khusus karena biasanya digunakan untuk belajar secara informal. Pembelajaran ini seringkali digunakan sebagai sarana untuk belajar secara informal/belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*). Sebagai contoh, peserta didik diminta untuk melihat tayangan di saluran televisi *History*, *Discovery Channel*, *National Geographic*, *Public Broadcasting System*, dengan acara fashion, kuliner, sejarah, teknologi, kesehatan, pendidikan, dan berbagai program acara lainnya. Namun sangat dimungkinkan kita menggunakan berbagai sumber tersebut dalam pembelajaran formal dan non formal.

Dari uraian ini, Anda dapat melihat berbagai latar/*setting* di mana media pembelajaran dapat dimanfaatkan. Sebagai perancang pembelajaran, Anda sekaligus berfungsi sebagai perancang media pembelajaran untuk berbagai latar/*setting* pembelajaran. Dengan demikian, sangat penting bagi Anda untuk mempelajari mata kuliah ini dengan baik.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi tentang Konsep dan Kontribusi Media dalam Pembelajaran, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Jelaskan peran penggunaan media pembelajaran dalam sistem pembelajaran tatap muka di kelas!
- 2) Jelaskan penggunaan media dalam hubungannya dengan proses komunikasi!

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Penggunaan media pembelajaran dalam sistem pembelajaran tatap muka di dalam kelas akan dapat membantu pendidik dalam menciptakan program pembelajaran yang komprehensif sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik. Media pembelajaran yang didesain dan digunakan sesuai dengan atribut media tersebut pada dasarnya akan dapat membantu dalam memfasilitasi proses belajar peserta didik. Penggunaan media video misalnya akan dapat memperjelas konsep-konsep pelajaran yang sulit dimengerti jika disampaikan hanya melalui media teks. Topik tentang fotosintesis dalam mata pelajaran biologi misalnya akan mudah dimengerti bila disajikan dalam bentuk visual seperti video atau slide power point.
- 2) Media merupakan saluran dalam proses komunikasi. Sesuai dengan definisinya, media berfungsi sebagai perantara bagi pengirim atau *sender* dengan penerima atau *receiver* dalam proses pertukaran pesan dan informasi. Media juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang memuat pesan dan informasi yang dapat dipelajari oleh penggunanya.

**RANGKUMAN**

Media dapat dimaknai sebagai sesuatu yang membawa pesan berupa informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari. Media telah lama digunakan sebagai sarana untuk mempelajari informasi dan pengetahuan. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran.

Beragam media dapat digunakan dalam untuk mendukung aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Pemanfaatan media sebagai sarana pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses belajar peserta didik dapat dilakukan pada sistem pembelajaran yang meliputi: sistem pembelajaran tatap muka, pembelajaran mandiri, pembelajaran mandiri tidak terstruktur, pembelajaran jarak jauh; dan *hybrid learning*. Tujuan penggunaan media adalah untuk memfasilitasi proses belajar agar peserta didik dapat menguasai kemampuan yang diperlukan.

**TES FORMATIF 1**

Anda telah mempelajari kegiatan belajar 1. Untuk menguji pemahaman Anda, kerjakanlah Tes Formatif 1. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Media pembelajaran telah lama digunakan oleh manusia. Hal ini dapat dibuktikan melalui
 - A. kemampuan belajar yang dimiliki oleh manusia
 - B. kemampuan dan keterampilan yang diperlukan dalam belajar
 - C. upaya manusia untuk memahami fenomena alam
 - D. penggunaan media untuk memahami fenomena alam

- 2) Teknik sebagai salah satu sumber belajar dapat diartikan sebagai
 - A. informasi yang perlu dipelajari
 - B. objek yang dapat diamati
 - C. cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas
 - D. narasumber yang memiliki keahlian tertentu

- 3) Contoh sumber belajar yang TIDAK termasuk dalam klasifikasi pesan yaitu
 - A. definisi
 - B. teori
 - C. objek
 - D. konsep

- 4) Penggunaan media dapat memberikan dampak optimal terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik bila:
 - A. ada pesan dalam media pembelajaran
 - B. ada interaksi antara orang yang belajar dengan materi dalam media pembelajaran.
 - C. media pembelajaran memuat semua informasi yang diperlukan peserta didik
 - D. pendidik menggunakan media pembelajaran dalam kelas

- 5) Aktivitas pekerjaan yang dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan suatu produk tergolong dalam sumber belajar
 - A. prosedur
 - B. objek
 - C. teknik
 - D. pesan

- 6) Dalam proses komunikasi, media memiliki peran untuk
- A. meningkatkan estetika pesan yang dikomunikasikan
 - B. memfasilitasi proses interaksi
 - C. memperjelas isi pesan yang dikomunikasikan
 - D. membawa informasi dalam proses komunikasi
- 7) Dalam aktivitas komunikasi, proses *encoding* dapat diartikan sebagai
- A. proses menafsirkan pesan
 - B. kegiatan merancang pesan
 - C. kegiatan memahami pesan
 - D. proses merespons terhadap pesan
- 8) *Decoding* dalam aktivitas komunikasi memiliki arti sebagai
- A. menyusun materi yang akan disampaikan
 - B. aktivitas menafsirkan pesan oleh penerima
 - C. proses mendesain pesan
 - D. menyampaikan informasi kepada penerima
- 9) Bagi pengirim pesan, umpan balik memiliki peran sebagai
- A. memahami pesan yang disampaikan
 - B. mengetahui efektivitas penyampaian pesan
 - C. upaya untuk mengerti pesan
 - D. merespons pesan yang dikomunikasikan
- 10) Kombinasi aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara langsung dan penggunaan jaringan internet disebut
- A. *online learning*
 - B. *blended learning*
 - C. *distant learning*
 - D. *face-to-face learning*

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

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

Ragam dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Sejarah telah menunjukkan bahwa teks, benda nyata, unsur suara dan gambar telah lama digunakan sebagai sarana dalam proses belajar dan mengajar. Teks, benda nyata, unsur suara dan gambar memuat informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah memberi dampak yang signifikan terhadap proses dan aktivitas pembelajaran. Namun demikian, kita juga perlu memperhatikan dampak negatif yang dapat dimunculkan oleh adanya pemanfaatan teknologi.

Salah satu contoh kontribusi penting yang dapat diperlihatkan dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah pemanfaatan perangkat komputer baik berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Komputer saat ini telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Perangkat komputer tidak hanya digunakan sebagai sarana untuk pengolahan kata (*word processing*) tapi lebih dari itu, sebagai sarana untuk melakukan komunikasi antar jaringan atau *internet*.

Di masa lalu kita membuat bahan presentasi secara manual, namun saat ini kita dapat menggunakan program **Microsoft Power point** yang praktis dan cepat. Kita dapat menggunakan perangkat lunak ini untuk menciptakan bahan presentasi yang kreatif. Dengan kata lain, melalui perangkat lunak Microsoft power point, kita dapat merancang, membuat, menyunting dan menayangkan pesan dan informasi yang akan kita presentasikan dengan efektif dan efisien.

Perkembangan perangkat teknologi digital telah membuat bahan atau produk yang dulu terlihat berukuran besar kini menjadi semakin kecil dan mudah untuk dibawa (*portable*). Kita perlu memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Ada beragam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung berlangsungnya proses belajar pada diri peserta didik. Pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi: (1) orang; (2) objek; (3) teks; (4) audio; (5) visual; (6) video; (7) komputer multimedia dan jaringan atau internet.

Robert Heinich dan kawan-kawan (2005) mengemukakan klasifikasi jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik, instruktur, dan perancang program pembelajaran yaitu: (1) media cetak/*text*; (2) media pameran/*display*; (3) media audio; (4) gambar bergerak/*motion pictures*; (5) multimedia; (5) media berbasis *web* atau *internet*

1. **Media cetak** merupakan jenis media yang telah lama digunakan sebagai bahan untuk belajar. Jenis media ini merupakan jenis media yang relatif murah dan sangat fleksibel penggunaannya. Media cetak memiliki ragam yang bervariasi yang meliputi: *buku*, *brosur*, *leaflet*, dan *hand out*. Peserta didik dapat memanfaatkan media cetak di mana saja, kapan saja, dan tanpa memerlukan adanya peralatan khusus. Walaupun teknologi digital telah berkembang dengan sangat pesat, namun media cetak masih tetap digunakan secara luas hingga saat ini.



Gambar 1.12
Buku

2. **Media pameran** atau *display media* digunakan sebagai sarana informasi dan pengetahuan yang mampu menarik perhatian bagi penggunanya. Sama halnya seperti media cetak, ragam media pembelajaran ini sangat bervariasi mulai dari benda-benda sesungguhnya atau *real object* sampai kepada benda tiruan atau *replica*. Contoh media pameran yaitu: *poster*, *diorama*, papan informasi/*bulletin board*, dan artefak atau benda sesungguhnya. Penggunaan media ini dilakukan dengan cara memamerkannya di tempat tertentu sehingga dapat diamati dan dipelajari oleh peserta didik.



Gambar 1.13
Contoh papan buletin

3. **Media audio** merupakan jenis media spesifik yang efektif untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Walaupun jenis media ini dapat digunakan untuk menyampaikan hampir semua jenis informasi dan pengetahuan, namun sejumlah ahli berpandangan bahwa media audio sangat tepat untuk digunakan dalam pengajaran kemampuan berbahasa dan juga seni. Belajar tentang cara pengucapan bahasa-bahasa asing atau *pronunciation* akan lebih efektif jika menggunakan ragam media audio. Demikian pula halnya dengan pelajaran tentang seni musik dan olah suara atau *vocal* akan berlangsung lebih baik jika menggunakan jenis media ini.



Gambar 1.14
Orang menggunakan perangkat media audio

4. **Gambar bergerak** atau *motion pictures* merupakan jenis media yang mampu memperlihatkan gambar yang bergerak yang disertai dengan unsur suara. Contoh jenis media ini yaitu film dan video. Kedua jenis media ini memiliki berbagai fitur atau kemampuan yang luar biasa sebagai media komunikasi. Program video dan film mampu menampilkan informasi dan pengetahuan secara realistik. Video dan film mampu memperlihatkan peristiwa dan objek yang direkam secara nyata untuk diperlihatkan kembali. Penggunaan yang bijaksana dari kedua jenis media ini akan memberikan pengalaman belajar yang luar biasa efektif bagi peserta didik/pemirsa.



Gambar 1.15.
Pendidikan memutar film melalui laptop di kelas

5. **Multimedia** merupakan produk dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang sangat kaya bagi penggunaannya. Program multimedia mampu menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau integrasi antara beberapa unsur seperti: teks, audio, video, dan animasi. Penggunaan program multimedia sebagai sarana pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan belajar yang dimiliki oleh individu. Dengan menggunakan program multimedia peserta didik memiliki kebebasan untuk menentukan informasi dan pengetahuan yang akan dipelajari. Banyak strategi dan metode yang dapat digunakan untuk merancang dan memproduksi program multimedia yang efektif dan efisien sebagai media pembelajaran interaktif.

Sifat interaktifitas yang terdapat pada program multimedia mampu membuat proses pembelajaran bersifat “dialogis” daripada sebelumnya. Artinya proses belajar dapat menjadi proses komunikasi dua arah yang berlangsung antara peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi pada hakikatnya merupakan hal yang penting dalam proses belajar.



Gambar 1.16
Pendidik menggunakan perangkat multimedia

6. **Perangkat komputer** telah berkembang tidak hanya berfungsi sebagai sarana komputasi, tapi telah menjadi sarana untuk berkomunikasi. Penggunaan komputer telah membentuk jaringan atau *network* yang mendunia. Kita sebagai pengguna internet dapat berkomunikasi dengan jaringan komputer yang berada di belahan dunia lain. Selain untuk melakukan komunikasi antar jaringan, kita juga dapat mencari dan menemukan beragam informasi dan pengetahuan yang kita perlukan dari berbagai situs jaringan atau *website*.

Sejumlah mesin pencari atau *searching machine* seperti **google** dan **yahoo** dapat membantu pengguna dalam menemukan informasi yang kita perlukan. Kita juga dapat mengembangkan isi atau materi pelajaran dari beragam situs jaringan yang tersedia. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam menggunakan jaringan internet adalah apakah materi pelajaran yang kita pilih sesuai dengan minat dan kemampuan peserta didik.

Pemanfaatan media yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan pada semua jenjang dan satuan pendidikan. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah kesesuaian antara jenis media yang akan digunakan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik peserta didik yang akan belajar. Media yang dipilih sebagai sarana untuk mendukung aktivitas pembelajaran harus dapat membantu peserta didik dalam mempelajari isi atau materi yang terdapat di dalamnya.

A. FORMAT MEDIA PEMBELAJARAN

Setiap ragam media memiliki karakteristik dan format yang membedakan media tersebut dengan media yang lain. Atribut media adalah bentuk fisik dan cara sebuah media dapat digunakan untuk menayangkan isi dan pesan yang dikandung di dalamnya (Heinich dan kawan-kawan, 2008).

Media cetak misalnya memiliki atribut sebagai media yang menampilkan informasi dan pengetahuan dalam bentuk teks dan visual. Dengan format seperti ini media cetak menjadi media yang serba guna untuk digunakan dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Penggunaan media cetak yang efektif dan efisien memerlukan adanya literasi dari penggunanya.

Media video merupakan media yang hampir sama dengan media film yang tergolong sebagai *motion pictures* atau gambar bergerak. Media video mampu menayangkan informasi dan pengetahuan melalui integrasi unsur gambar bergerak dan suara. Dengan kondisi ini media video mampu menjelaskan konsep yang menggambarkan proses atau prosedur. Proses atau berlangsungnya suatu proses atau prosedur yang disertai dengan penjelasan naratif. Hal ini membuat tayangan konsep pembelajaran melalui program video menjadi komprehensif.

Media audio memiliki format sebagai media yang mampu menayangkan informasi dan pengetahuan melalui unsur suara. Media audio mengandalkan indera pendengaran penggunaannya untuk memahami isi pesan yang terdapat di dalamnya. Tabel berikut menggambarkan format media dan contohnya.

Tabel 1.1.
Format Media dan Contohnya

MEDIA	FORMAT MEDIA
TEKS	Buku dan informasi atau pengetahuan yang terdapat di layar komputer
AUDIO	CD audio, siaran presenter
VISUAL	Gambar pada <i>white board</i> , poster, foto pada surat kabar
VIDEO	DVD, VCD, dan film dokumenter
ORANG	Pendidik, narasumber, dan pakar

B. PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Heinich dan kawan-kawan (2008), agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat, yang dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran sukses diperlukan adanya beberapa pertimbangan, yaitu:

1. Apakah media yang digunakan sesuai dengan kurikulum?
2. Apakah isi informasi dan pengetahuan yang terkandung di dalamnya akurat dan baru?
3. Apakah isi informasi yang terdapat di dalam media disampaikan dengan jelas dan singkat?
4. Apakah media yang akan digunakan mampu memotivasi dan memancing minat belajar peserta didik?
5. Apakah media pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan mental peserta didik dalam aktivitas pembelajaran?
6. Apakah kualitas teknis media pembelajaran yang akan digunakan baik?
7. Apakah media yang akan digunakan telah di uji coba sebelumnya?
8. Apakah media yang akan digunakan bebas dari kepentingan iklan di dalamnya?
9. Apakah penggunaan media telah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan?

1. Penggunaan Media Didasarkan pada Kurikulum

Pemilihan media yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran harus didasarkan pada kurikulum yang berlaku. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat membantu peserta didik dalam mencapai kemampuan

dan keterampilan yang perlu dipelajari oleh peserta didik. Kesesuaian antara karakteristik media dengan kompetensi yang dipelajari menjadi keharusan dalam memilih media.

Media cetak dan grafis misalnya sangat sesuai untuk digunakan dalam membelajarkan aspek kognitif seperti pemahaman konseptual dalam bidang ilmu tertentu. Media audio sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan dalam mendengar dan menyimak pesan-pesan yang disampaikan melalui penggunaan unsur suara.

Media video akan memberi kontribusi positif apabila digunakan dalam mengajarkan kemampuan - pengetahuan dan keterampilan - yang terkait dengan gerak dan proses. Pembelajaran tentang gerakan olah raga misalnya akan sangat tepat jika menggunakan medium video.

2. Isi Informasi Dan Pengetahuan yang Terkandung di dalam Media Pembelajaran Akurat dan Baru

Media pembelajaran yang akan digunakan harus memuat informasi dan pengetahuan yang akurat dan mutakhir. Pilihlah media yang memiliki substansi mutakhir tentang materi pelajaran tertentu. Selain itu substansi yang terdapat di dalam media yang dipilih harus terjamin kebenarannya. Isi atau materi pelajaran yang mutakhir dan akurat akan dapat membantu peserta didik memahami konsep dan pengetahuan yang terdapat dalam media.

3. Isi Informasi yang Terdapat di dalam Media Pembelajaran Jelas dan Singkat

Sebelum menggunakan media pembelajaran, pendidik atau instruktur wajib untuk memeriksa terlebih dahulu isi atau materi yang terkandung dalam sebuah media pembelajaran. Konsep-konsep yang terdapat di dalam media harus dapat dipelajari secara komprehensif oleh peserta didik. Kondisi ini menuntut media pembelajaran memiliki keunggulan dalam hal menjelaskan konsep dan pengetahuan yang perlu dipelajari oleh peserta didik.

4. Media Pembelajaran Mampu Memotivasi dan Memancing Minat Belajar Peserta didik

Penggunaan media pembelajaran harus dapat memancing minat peserta didik untuk mempelajari substansi atau pengetahuan yang terkandung di dalamnya. Media pembelajaran yang memiliki pengetahuan dan keterampilan

yang dikemas secara menarik akan dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari isi atau materi yang terdapat di dalamnya.

Daya tarik media pembelajaran biasanya terdapat pada manfaat yang dapat diberikan jika peserta didik mempelajari isinya. Selain itu daya tarik sebuah media pembelajaran biasanya terdapat pada tampilan media dalam menayangkan isi atau informasi yang terkandung di dalamnya.

5. Media Pembelajaran Mampu Melibatkan Peserta didik dalam Aktivitas Pembelajaran

Selain memiliki daya tarik dalam hal substansi dan tampilannya, media pembelajaran juga harus memiliki strategi pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dengan materi pelajaran. Strategi pembelajaran dapat dimaknai sebagai langkah yang dipilih oleh pendidik agar dapat membuat peserta didik berinteraksi secara aktif dengan isi atau materi pelajaran. Hasil penelitian kerap menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam berinteraksi dengan substansi pelajaran akan memfasilitasi tercapainya kemampuan tujuan pembelajaran.

6. Kualitas Teknis Media Pembelajaran yang akan Digunakan Harus Baik

Media pembelajaran yang digunakan harus bebas dari gangguan atau *noise*. Artinya aspek teknis yang terdapat pada media dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan harus prima. Hindari penggunaan media yang memiliki kualitas gambar dan suara buruk pada program audio visual. Huruf yang terdapat dalam media pembelajaran yang digunakan harus mudah dibaca. Demikian pula halnya dengan unsur suara yang terdapat dalam media harus dapat didengar dengan baik oleh penggunaannya. Hindari unsur gambar dan suara yang dapat merusak perhatian peserta didik dalam belajar.

7. Media Pembelajaran yang Digunakan Telah Diujicoba Sebelumnya

Untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan memiliki kualitas baik, pendidik dan instruktur harus terlebih dahulu melakukan uji coba penggunaan media tersebut. Hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan uji coba media pembelajaran adalah kualitas isi, kualitas teknis dan kualitas tampilan yang harus prima. Pendidik harus dapat memastikan bahwa media tersebut harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari isinya.

8. Media Pembelajaran yang Akan Digunakan Bebas dari Kepentingan Iklan dan SARA

Kerap kali jika kita membeli media yang digunakan untuk keperluan pembelajaran terdapat unsur iklan atau sponsor di dalamnya. Sebelum membeli dan menggunakan media pembelajaran, pendidik dan instruktur harus memeriksa dengan teliti isi informasi yang terdapat di dalam media tersebut. Tidak hanya iklan terkadang kita juga dapat menjumpai unsur SARA dalam media yang kita beli. Hindari hal-hal yang dapat menyesatkan peserta didik dalam mempelajari isi sebuah media.

9. Media Pembelajaran Sebaiknya Dilengkapi dengan Petunjuk Penggunaan

Untuk kelancaran penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sebaiknya perhatikan petunjuk tentang cara menggunakan media tersebut. Pastikan bahwa media elektronik yang dibeli dan akan digunakan telah dilengkapi dengan petunjuk tentang bagaimana cara menggunakan media tersebut. Mempelajari buku manual penggunaan media akan membantu pendidik dan instruktur apabila mengalami kesulitan pada saat melakukan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Dengan mempelajari 9 kriteria tersebut, Anda diharapkan dapat menentukan sendiri media apa yang akan anda gunakan dalam proses pembelajaran.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi Ragam dan Klasifikasi Media Pembelajaran, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Jelaskan keunggulan dari program multimedia jika digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran!
- 2) Jelaskan kemampuan yang dimiliki oleh medium video sebagai saran pembelajaran di sekolah!

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Keunggulan utama yang terdapat pada program multimedia terletak pada faktor interaktifitas yang ada pada program tersebut. Dengan kemampuan interaktifitas ini, peserta didik dapat melakukan interaksi pembelajaran secara intensif dengan isi atau materi pelajaran. Untuk itu perancang dan pengembang program multi media perlu mempertimbangkan pemberian tugas-tugas yang dapat melibatkan peserta didik berinteraksi secara intensif dengan isi atau materi pelajaran.
- 2) Media video memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menayangkan isi atau materi pelajaran dalam bentuk gambar bergerak atau *motion pictures*. Potensi ini dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak yang sulit dimengerti karena disampaikan dengan menggunakan unsur verbal dan teks. Pemanfaatan program video juga mampu memberikan pengalaman belajar atau *learning experience* yang tidak dapat diperoleh karena hambatan ruang dan waktu. Misalnya kita dapat melihat peristiwa yang berlangsung di tempat lain melalui hasil rekaman video. Tentunya masih banyak lagi kemampuan yang dapat diberikan oleh pemanfaatan program video untuk mendukung proses pembelajaran.



RANGKUMAN

Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran memiliki ragam dan karakteristik yang berbeda. Setiap jenis media pembelajaran memiliki keunggulan dan keterbatasan masing-masing untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Ragam media pembelajaran pada dasarnya dapat diklasifikasikan menjadi: (1) media cetak; (2) media pameran; (3) media audio; (4) gambar bergerak/*motion pictures*; (5) multimedia; (5) media berbasis *web* atau *internet*.

Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pendidik atau instruktur dalam menggunakan media dalam aktivitas pembelajaran yaitu: (1) media yang digunakan harus didasarkan pada kurikulum; (2) isi informasi dan pengetahuan yang terkandung di dalam media akurat dan baru; (3) isi informasi yang terdapat di dalam media disampaikan dengan jelas dan singkat; (4) media yang akan digunakan mampu memotivasi dan memancing minat belajar peserta didik; (5) media

pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran; (6) kualitas teknis media pembelajaran yang akan digunakan baik; (7) media yang akan digunakan telah di uji coba sebelumnya; (8) media yang akan digunakan bebas dari kepentingan iklan di dalamnya; (9) penggunaan media telah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.



TES FORMATIF 2

Anda telah mempelajari kegiatan belajar 2. Untuk menguji pemahaman Anda, kerjakanlah Tes Formatif 2. Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Pemilihan media pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik harus didasarkan pada
 - A. tujuan pembelajaran
 - B. evaluasi hasil belajar
 - C. metode pembelajaran
 - D. strategi pembelajaran

- 2) Ragam media pembelajaran yang memanfaatkan unsur suara dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan adalah media....
 - A. cetak
 - B. audio
 - C. video
 - D. realia

- 3) Ragam media pembelajaran yang memanfaatkan unsur gambar bergerak untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan adalah media
 - A. realia
 - B. cetak
 - C. video
 - D. audio

- 4) Media yang memungkinkan peserta didik untuk mengamati dan menyentuh benda yang sedang dipelajari tergolong ke dalam ragam media
 - A. audio
 - B. realia
 - C. video
 - D. cetak

- 5) Brosur, *leaflet*, dan *hand out* tergolong ke dalam media....
 - A. cetak
 - B. video
 - C. realia
 - D. audio

- 6) Berikut ini merupakan jenis media yang tergolong ke dalam media pameran, *kecuali*
 - A. poster
 - B. diorama
 - C. buku
 - D. realia

- 7) Media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajarkan keterampilan seni suara dan pengucapan bahasa asing adalah media....
 - A. video
 - B. audio
 - C. video
 - D. cetak

- 8) Ragam media yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik adalah media
 - A. cetak
 - B. video
 - C. audio
 - D. realia

- 9) Ragam media yang didesain dan dikembangkan agar peserta didik dapat melakukan interaksi secara aktif dengan isi atau materi pelajaran yang terdapat di dalamnya adalah media
 - A. audio
 - B. cetak
 - C. multimedia
 - D. realia

- 10) Program multimedia memiliki kekhasan dalam hal kemampuan dalam
 - A. memberikan informasi dalam format video
 - B. menyampaikan informasi berbentuk teks
 - C. mengkomunikasikan informasi berupa audio
 - D. memberi kemungkinan pengguna berinteraksi dengan isi informasi

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: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

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 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

- 1) D. Media pembelajaran telah lama digunakan oleh manusia. Hal ini dapat dibuktikan melalui penggunaan media untuk memahami fenomena alam.
- 2) C. Teknik sebagai salah satu sumber belajar dapat diartikan sebagai cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas.
- 3) C. Contoh sumber belajar yang tidak termasuk ke dalam klasifikasi pesan yaitu objek.
- 4) C. Sebagai salah satu sumber belajar, teknik dapat diartikan sebagai cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan suatu tugas.
- 5) A. Aktivitas pekerjaan yang dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan suatu produk tergolong ke dalam sumber belajar prosedur.
- 6) D. Dalam proses komunikasi media memiliki peran dalam membawa informasi dalam proses komunikasi.
- 7) B. Dalam aktivitas komunikasi proses *encoding* dapat diartikan sebagai kegiatan merancang pesan.
- 8) B. *Decoding* dalam aktivitas komunikasi memiliki arti sebagai aktivitas menafsirkan pesan oleh penerima.
- 9) B. Bagi pengirim pesan, umpan balik memiliki peran untuk mengetahui efektivitas penyampaian pesan.
- 10) A. Kombinasi aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara langsung dan penggunaan jaringan internet disebut *online learning*.

Tes Formatif 2

- 1) A. Pemilihan media pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik harus didasarkan pada tujuan pembelajaran.
- 2) B. Ragam media pembelajaran yang memanfaatkan unsur suara dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan adalah media audio.
- 3) C. Ragam media pembelajaran yang memanfaatkan unsur gambar bergerak untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan adalah media video.

- 4) D. Media yang memungkinkan peserta didik untuk mengamati dan menyentuh benda yang sedang dipelajari tergolong ke dalam ragam media realia.
- 5) A. Brosur, *leaflet*, dan *hand out* tergolong ke dalam kategori media cetak
- 6) C. Berikut ini merupakan jenis media yang tergolong ke dalam media pameran kecuali buku.
- 7) B. Media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajarkan keterampilan seni suara dan pengucapan bahasa asing adalah media audio.
- 8) D. Ragam media yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik adalah media realitas.
- 9) C. Ragam media yang didesain dan dikembangkan agar peserta didik dapat melakukan interaksi secara aktif dengan isi atau materi pelajaran yang terdapat di dalamnya adalah multimedia.
- 10) D. Program multimedia memiliki kekhasan dalam hal kemampuan dalam memberi kemungkinan pengguna berinteraksi dengan isi informasi.

Daftar Pustaka

Association of Education and Communication Technology (AECT).
Educational Technology: The Definition and Concepts, USA. 1980.

Hefzallah, I. M., 2004. *The New Educational Technology and Learning*.
Illinois: Charles C. Thomas publishers, Ltd.

Heinich, R. et al (2005). *Instructional Technologies and Media for Learning*.
Columbus, Ohio. Pearson.

Schwen, T. 1977. *Professional scholarship in educational settings: Criteria
for inquiring*. *AV Communication Reviews*, 25, 35-79.

Smaldino, E.S., Lowther, D.L., Mims, C., Russel, J.D. *Instructional
Technology and Media for Learning*. Boston. Pearson.