

MODUL 04

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN

PENDIDIKAN DAN PELATIHAN TEKNIS KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR BAGI PAMONG BELAJAR

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN PEGAWAI
2016**

Hak Cipta © Pada: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud
Edisi 1 Tahun 2016

Pusdiklat Pegawai Kemendikbud
Jalan Raya Ciputat - Parung Km. 19 Bojongsari, Depok 16517
Telp. 021-7490411, Faks. 021- 7491174 - 7491175

Pendidikan dan Pelatihan Teknis Kegiatan Belajar Mengajar Bagi
Pamong Belajar
Modul 01. Identifikasi Kebutuhan Belajar

Penulis:
Tim Pusdiklat Pegawai

Penyunting : Tim Pusdiklat Pegawai
Tata Letak : Tim Pusdiklat Pegawai
Desain Sampul : Tim Pusdiklat Pegawai

Depok – Pusdiklat Pegawai Kemendikbud – 2016
ix + 72 hlm: B5 (JIS): 18,2 x 25,7 cm
Arial 11pt

KATA PENGANTAR

Jabatan Fungsional Pamong Belajar adalah jabatan yang mempunyai ruang lingkup, tugas, tanggung jawab dan wewenang untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, pengkajian program, dan pengembangan model Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal (PAUDNI) pada Unit Pelaksana Teknis (UPT)/Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) dan Satuan PNFI.

Untuk mengakomodasi kebutuhan peningkatan kompetensi Pamong Belajar, Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melaksanakan kegiatan Penyusunan Program Diklat Teknis dan Fungsional Pamong Belajar. Kegiatan ini merupakan bagian dari rencana pelaksanaan program peningkatan kompetensi Pamong Belajar yang bertujuan untuk menjawab berbagai kesenjangan kompetensi Pamong Belajar, terutama bagi Pamong Belajar baru, seperti yang diamanatkan oleh Permenpan dan RB Nomor 15 Tahun 2010 tentang Jabatan Fungsional Pamong Belajar dan Angka Kreditnya.

Penyusunan Program Diklat Teknis dan Fungsional Pamong Belajar, terdiri dari beberapa tahap mulai dari Penyusunan Petunjuk Teknis, Penyusunan Bahan Ajar, dan Penyusunan Instrumen Tes Pendidikan dan Pelatihan Fungsional Bagi Pamong Belajar. Kegiatan ini melibatkan unsur dari Pusdiklat Pegawai Kemendikbud dan Direktorat Pembinaan Guru dan Tenaga Kependidikan PAUD dan Dikmas, serta Praktisi dan Pamong Belajar.

Pada tahun 2016 secara khusus Pusdiklat Pegawai Kemendikbud menyiapkan bahan ajar untuk mendukung kegiatan Diklat Fungsional Pamong Belajar, Diklat Teknis Kegiatan Belajar Mengajar dan Diklat Teknis Pengembangan Model Pembelajaran. Diharapkan bahan ajar ini dapat memudahkan peserta dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan.

Akhirnya kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan bahan ajar ini. Semoga bahan ajar ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peserta diklat.

Jakarta, Desember 2016
Kepala Pusdiklat Pegawai



Dr. Bambang Winarji, M.Pd
NIP.196101261988031002

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	
Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Petunjuk Penggunaan bahan Ajar.....	v
Bab I Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Deskripsi Singkat.....	4
C. Hasil Belajar	5
D. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	5
E. Manfaat bahan Ajar	6
Bab II Konsepsi Media Pembelajaran	7
1. Mengapa Media Pembelajaran	7
2. Landasan Perlunya Pemanfaatan Media Pembelajaran	10
3. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	17
5. Manfaat Media Pembelajaran	25
Bab III Pemanfaatan Media Pembelajaran	36
1. Pola Pemanfaatan Media pembelajaran	36
2. Prinsip Pemanfaatan.....	44
3. Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran	49
4. Merancang Pemanfaatan Media Pembelajaran	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Mata Diklat Pemanfaatan Media Pembelajaran	3
Gambar 2. Kerucut pengalaman Edgar Dale	8
Gambar 3. Ruang kelas/ ruang belajar dengan media dan Ruang kelas yang minim media.....	10
Gambar 4. Hakikat media	16
Gambar 5. Pelaksanaan KBM pendidikan keaksaraan yang menggunakan media pembelajaran.....	17
Gambar 6. Pemanfaatan media grafis pada proses KBM PAUD.....	22
Gambar 7. Pemanfaatan media model pada KBM PAUD	23
Gambar 8. Media realia. Memberikan pengalaman langsung belajar tentang hutan, di hutan.	24
Gambar 9. Media realia pada anak PAUD untuk tema ‘menyaring’	24
Gambar 10. Penggunaan media berbasis komputer	25
Gambar 11. Praktek membuat makanan ringan sebagai media pembelajaran warga belajar Keaksaraan Fungsional	37
Gambar 12. Video youtube tutorial ‘cara mencangkok’ yang dapat diakses oleh peserta didik secara mandiri	39
Gambar 13. Pemanfaatan media LCD dan media online gogle earth di kelas	40
Gambar 14. Ular tangga, sebagai media pembelajaran	41
Gambar 15. Penggunaan LCD dan layar sebagai media pada kelompok/ massal	43
Gambar 16. Halaman depan edmodo.....	59
Gambar 17. Halaman Sign Up For Free	60
Gambar 18. Halaman ruang kelas	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pengertian media pembelajaran menurut berbagai sumber	15
Tabel 2. Model Matriks Pemilihan Media	57
Tabel 3. Model Checklist dalam pemilihan Media.....	57

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Landasan Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	10
Bagan 2. Jenis Sumber Belajar (AECT, 1977)	12
Bagan 3. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	18

Bagan 4. Penggolongan Media Pembelajaran Menurut Rudi Bretz.....	19
Bagan 5. Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	Error! Bookmark not defined.
Bagan 6. Pertimbangan dalam pemilihan media	47
Bagan 7. Model Flowchart Sistem Eliminasi Pemilihan Media	55
Bagan 8. Model Flowchart pemilihan media	56

PETUNJUK PENGGUNAAN BAHAN AJAR

Sebelum Anda memulai mempelajari isi bahan ajar ini, terlebih dahulu perhatikan beberapa petunjuk penggunaan bahan ajar berikut ini:

1. Bacalah dengan seksama bagian pendahuluan pada bahan ajar ini, agar Anda dapat memahami ruang lingkup materi yang dibahas, target capaian, serta bagaimana teknis mempelajarinya
2. Bacalah materi yang disajikan pada masing-masing kegiatan belajar, pahami isinya dengan baik. Catatlah kata-kata kunci yang dianggap penting, atau kosa kata yang kurang dipahami, kemudian lihat penjelasannya pada bagian glosarium atau cari definisinya dari kamus ataupun ensiklopedia.
3. Untuk memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman, pelajari sumber-sumber lain yang relevan atau lakukan diskusi.
4. Bagi peserta diklat, kerjakan soal-soal latihan yang tersedia pada setiap kegiatan belajar. Jika ada kesulitan, konsultasikan kepada narasumber (instruktur) dan/atau diskusikan dengan sesama peserta.
5. Bagi peserta diklat, untuk mengukur dan menilai tingkat penguasaan Anda, jawablah tes formatif secara mandiri pada masing-masing kegiatan belajar.
6. Bagi peserta diklat, setelah Anda menyelesaikan semua kegiatan belajar, cocokkan jawaban Anda dengan kunci jawaban tes formatif yang tersedia di bagian akhir bahan ajar ini. Janganlah melihat kunci jawaban sebelum Anda selesai mengisi tes formatif.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahan ajar mata diklat Pemanfaatan Media Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kerangka pikir bahwa setiap pamong belajar harus dapat merancang pemanfaatan media pembelajaran dalam melaksanakan tugas utamanya yaitu melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran dalam KBM tidak sekedar bahwa media pembelajaran sebagai pelengkap dalam KBM, namun yang utama adalah pamong belajar juga mempunyai landasan pemahaman yang mendalam mengapa media pembelajaran itu perlu digunakan dalam KBM sehingga dapat mendukung sepenuhnya hasil belajar yang diharapkan.

Pemahaman mengenai mengapa media pembelajaran perlu dimanfaatkan dalam proses KBM akan dibahas berdasarkan landasan psikologis, filosofis, maupun teknologi pembelajaran. Hal ini menjadi awal yang sangat penting dan perlu dimiliki oleh pamong belajar, sehingga pada saat pamong belajar merancang strategi pemanfaatan media pembelajaran nantinya akan menghasilkan pemanfaatan media yang dapat mendukung hasil belajar peserta didik dan memiliki makna/value yang lebih pada saat proses pembelajaran berlangsung maupun setelah pembelajaran usai. Makna/value yang lebih inilah yang sangat diharapkan bermanfaat bagi para peserta didik untuk diaplikasikan di dunia kerja, khususnya bagi peserta didik dikmas.

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pamong belajar sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu peserta didik dalam belajar secara lebih baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Media pembelajaran dengan sasaran PAUD dan Dikmas sangat beragam. Hal ini disebabkan oleh keragaman karakteristik dan luasnya lingkup program PAUD dan Dikmas. Media pembelajaran untuk kelompok belajar pendidikan keaksaraan, misalnya tentunya berbeda dengan media pada kelompok belajar PAUD. Namun pada hakekatnya penggunaan media bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam menerima pesan yaitu materi pelajaran yang disampaikan pamong belajar. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya.

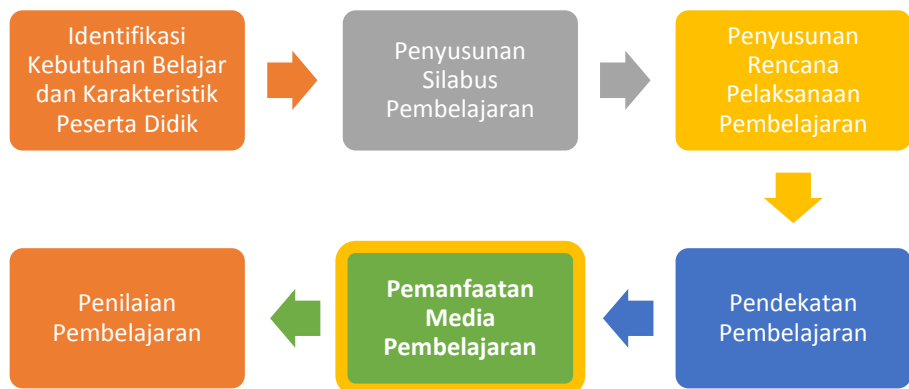
Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada peserta didik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Secara lebih jelas, kaitan antara tercapainya tujuan belajar dengan pemanfaatan

media pembelajaran, dapat dilihat pada gambar alur mata diklat pemanfaatan media pembelajaran berikut ini:



Gambar 1. Alur Mata Diklat Pemanfaatan Media Pembelajaran

Posisi mata diklat pemanfaatan media pembelajaran pada diklat teknis KBM ini berada diantara enam materi pokok diklat yaitu, identifikasi kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik, penyusunan silabus pembelajaran, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, pendekatan pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Secara lebih jelas, posisi mata diklat pemanfaatan media pembelajaran pada diklat KBM tersebut dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 1. Posisi Mata Diklat Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Diklat KBM

Mata diklat ini akan memberikan pengalaman belajar kepada peserta diklat mulai dari memahami esensi dengan cara membaca materi diklat dari bahan ajar maupun dari ceramah interaktif, mengalami sendiri dengan cara membahas kasus yang relevan, mendalami dengan cara diskusi, simulasi, kemudian menghasilkan dengan cara merancang strategi pemanfaatan media pembelajaran yang *aplicable* dan relevan sesuai karakteristik sasaran dari PAUD dan Dikmas.

B. Deskripsi Singkat

Mata diklat ini memfasilitasi peserta diklat untuk mampu memahami landasan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran, mampu merancang dengan cara memanfaatkan potensi di lingkungan belajar menjadi media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan karakteristik peserta didik PAUD dan Dikmas.

Mata diklat pemanfaatan media pembelajaran ini akan memberikan pengalaman belajar kepada peserta diklat mulai dari membaca materi diklat dari bahan ajar, mengalami sendiri dengan cara membahas kasus yang relevan, mendalami dengan cara diskusi, simulasi, dan menghasilkan dengan cara merancang strategi pemanfaatan media pembelajaran.

C. Hasil Belajar/ Tujuan Pembelajaran/ Kompetensi Dasar

Setelah mengikuti mata diklat ini peserta dapat merancang pemanfaatan media pembelajaran di bidang PAUD dan Dikmas dalam kegiatan belajar mengajar secara relevan.

Indikator Hasil Belajar:

Setelah mengikuti mata diklat ini, peserta diharapkan mampu:

1. Memahami media pembelajaran secara konseptual-teoritis sebagai sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar
2. Merencanakan pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sesuai karakteristik peserta didik

D. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok

a. Konsepsi Media Pembelajaran

- 1) Mengapa Media Pembelajaran
- 2) Landasan Perlunya Pemanfaatan Media
- 3) Pengertian Media Pembelajaran
- 4) Jenis-jenis Media dan Karakteristiknya
- 5) Manfaat Media Pembelajaran

b. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar

- 1) Pola Pemanfaatan Media pembelajaran
- 2) Prinsip Pemanfaatan

- 3) Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran
- 4) Model Pemilihan Media Pembelajaran
- 5) Pemanfaatan Media Belajar *Online*

E. Manfaat Bahan Ajar bagi Peserta

Bahan ajar ini disusun untuk sebagai bahan referensi dan juga sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran diklat teknis KBM bagi pamong belajar. Dengan mencermati isi bahan ajar ini diharapkan peserta dapat mengetahui tujuan belajar yang harus dicapai dan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta diklat.

BAB II

KONSEPSI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Indikator Keberhasilan

Setelah mengikuti pembelajaran pada mata diklat pemanfaatan media pembelajaran, peserta diharapkan dapat memahami media pembelajaran secara konseptual-teoritis sebagai sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Uraian Materi

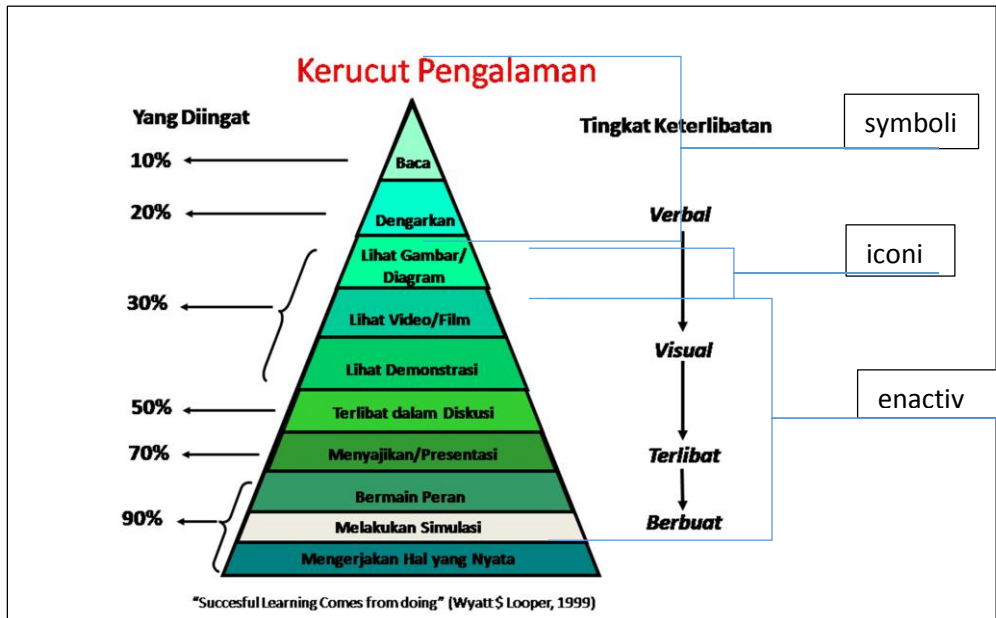
1. Mengapa Media Pembelajaran

Mengapa harus memanfaatkan media pembelajaran?

Apakah media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar?

Berbagai hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media pembelajaran di kelas terhadap hasil belajar. Jika dibandingkan dengan hasil belajar yang sama sekali tidak memanfaatkan media pembelajaran, maka tentu penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Berbagai penelitian tindakan kelas juga menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar.

Jika dilihat dari kerucut pengalaman **Edgar Dale**, akan nampak pula presentasi dari materi yang mampu diingat oleh peserta didik terhadap penggunaan media belajar. Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar hasil adaptasi tentang kerucut pengalaman **Edgar Dale** yang telah diadaptasi berikut ini:



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari kerucut pengalaman **Edgar Dale** tersebut ternyata menunjukkan bahwa semakin interaktif media pembelajaran yang digunakan, akan berdampak pada tingkat mengingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan menjadi lebih besar. Jika media pembelajaran yang digunakan semakin kurang interaktif, maka dampak terhadap tingkat mengingat peserta didik pada materi semakin sedikit pula. Dan tentu saja hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Jika kegiatan belajar mengajar hanya dengan melakukan aktivitas membaca saja tanpa dibarengi dengan media lain, maka materi yang akan diingat peserta didik hanya 10%. Jika peserta didik diminta mendengarkan penjelasan dari pendidik/fasilitator, maka tingkat mengingat peserta didik menjadi 20%. Namun jika ditambahkan pemanfaatan media audio visual lain

sebagai pendukung pelaksanaan KBM, maka tingkat mengingat peserta didik naik menjadi 30%. Kemudian jika media yang digunakan lebih interaktif misalnya dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain peran, melakukan simulasi, dan mengerjakan hal yang nyata, maka tingkat mengingat peserta didik terhadap materi pembelajaran akan tinggi sebesar 90%.

Hal ini menjadi pemikiran penting bagi para pendidik, khususnya pamong belajar agar dalam menyusun strategi pemanfaatan media, selain disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, perlu juga untuk memperhatikan kerucut pengalaman dari **Edgar Dale** ini.

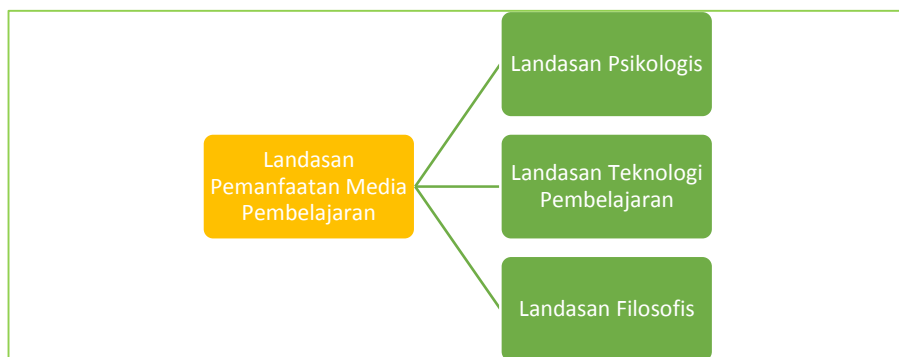


Gambar 3. Ruang kelas/ ruang belajar dengan media dan ruang kelas yang minim media
Sumber gambar: google

Dari gambar 3 tersebut, manakah ruang belajar yang menarik?
Mana ruang belajar yang kurang menarik? Mengapa?

2. Landasan Pemanfaatan Media Pembelajaran

Membahas mengenai mengapa harus menggunakan media dalam pembelajaran, tentu saja tidak terlepas dari apa saja landasan perlunya memanfaatkan media dalam pembelajaran. Berikut ini yang akan dibahas yaitu landasan psikologis, landasan teknologi pembelajaran, dan landasan filosofis.



Bagan 2. Landasan Pemanfaatan Media Pembelajaran

Landasan Psikologis

Menurut Winkel, belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan. Karena belajar merupakan aktivitas mental/psikis, maka segala hal yang terkait kondisi mental/psikis dari peserta didik sangat perlu diperhatikan.

Setiap peserta didik memiliki kondisi psikologis yang berbeda. Hal ini disebabkan adanya perbedaan pada tahap perkembangannya, latar belakang sosial budaya, maupun faktor-faktor genetik. Proses komunikasi dan interaksi yang tercipta dalam situasi pembelajaran diharapkan dapat disesuaikan dengan kondisi psikologis para peserta didik maupun kondisi pendidikannya.

Bruner dalam Sadiman (1990:hal) juga menyatakan bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/ gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Jika dilihat pada kerucut pengalaman dari Edgar Dale di atas, menunjukkan bahwa pengalaman secara *symbolic* ada pada 3 bagian kerucut atas yaitu membaca, mendengar, dan melihat gambar/diagram. Kemudian pengalaman belajar *iconic* nampak pada bagian melihat video/film termasuk audio-visual. Pengalaman belajar langsung *enactive* dimulai pada bagian demonstrasi, terlibat diskusi, menyajikan/ presentasi, bermain peran, melakukan simulasi, dan mengerjakan hal yang nyata.

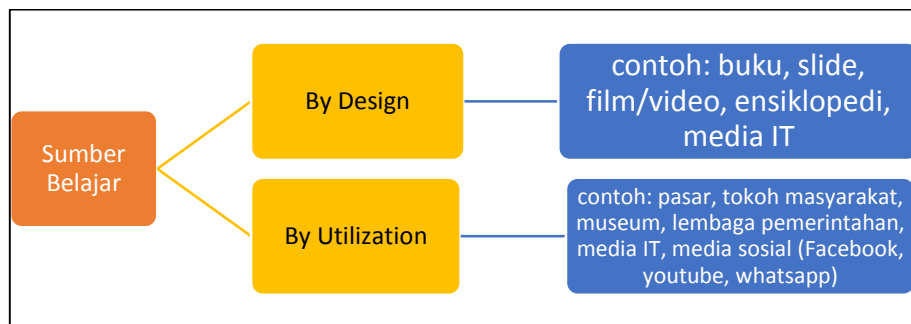
Dari penjelasan tersebut nampak ada dua bidang psikologi yang melandasi pemanfaatan media pembelajaran, yaitu psikologi perkembangan dan psikologi belajar. Keduanya sangat diperlukan, baik didalam merumuskan tujuan, memilih, dan merancang pemanfaatan media.

Landasan Teknologi Pembelajaran

Edgar Dale (1969) mengemukakan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi belajar seseorang. Sedangkan menurut Association Educational

Comunication and Tehnology AECT (1977), sumber belajar yaitu berbagai atau semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar.

AECT membagi sumber belajar menjadi dua jenis, pertama sumber belajar yang dirancang (*by designed*) yaitu sumber belajar yang sengaja dibuat dan dipergunakan dalam suatu proses pembelajaran dengan tujuan tertentu. Contohnya buku, slide, ensiklopedi dan film (VCD). Kedua, sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar yaitu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan/digunakan (*by utilization*) berada di masyarakat dan tidak dirancang secara khusus. Contohnya pasar, tokoh masyarakat, museum, lembaga pemerintahan dsb. Perhatikan bagan berikut ini:



Bagan 3. Jenis Sumber Belajar (AECT, 1977)

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009:4), Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran yang dimaksud adalah media karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Era teknologi informasi saat ini membuka peluang yang sangat terbuka bagi para pendidik untuk memanfaatkan teknologi informasi (TI) yang merupakan sumber belajar sebagai media pembelajaran yang lebih up to date dan *aplicable*. Selain itu, para pendidik juga dapat mendesign media pembelajaran berbasis TI sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.

Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan pebelajar untuk belajar dengan memecahkan masalah pembelajaran yang ada. Untuk itu pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Landasan Filosofis

Seorang dalam menggunakan media pembelajaran perlu memperhatikan landasan filosofis. Artinya, penggunaan media semestinya didasarkan pada nilai kebenaran yang telah ditemukan dan disepakati banyak orang baik kebenaran akademik maupun kebenaran sosial.

Misalnya, isi pesan (materi pelajaran) yang disampaikan kepada peserta didik seharusnya sudah merupakan kebenaran yang teruji secara obyektif, radikal dan empiris. Jangan sampai materi pelajaran masih salah, tidak baik, dan tidak indah yang disampaikan kepada peserta didik. Misalnya, mengajarkan tentang sejarah kebudayaan islam (SKI) dengan materi silsilah Nabi Muhammad SAW. Seorang perlu mengecek unsur kebenaran historis silsilah tersebut sebelum disampaikan

kepada peserta didik. Proses inilah yang disebut penggunaan landasan filosofis dalam memilih isi dan media pembelajaran.

Media yang digunakan juga perlu dicek kembali kebenaran dan ketepatannya. Jika memilih media belum sesuai dengan tujuan materi yang akan disampaikan maka media tersebut akan menjadi tidak benar dan tingkat kebermaknaannya kurang/ tidak *valuable*. Jika hal tersebut terjadi, maka pada saat merencanakan pemanfaatan media, belum mempertimbangkan landasan filosofisnya.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Secara sederhana media pembelajaran dipahami sebagai sarana untuk mempermudah proses pembelajaran agar tercapai tujuan belajar. Berikut ini disajikan beberapa pengertian media pembelajaran.

No	Nama	Pengertian
1.	<i>Association of Education and Communication Technology</i> (AECT, 1977)	Segala bentuk dan saluran untuk menyampaikan informasi
2.	Gagne (1970)	Berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar
3.	Brigs (1970)	Segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film,

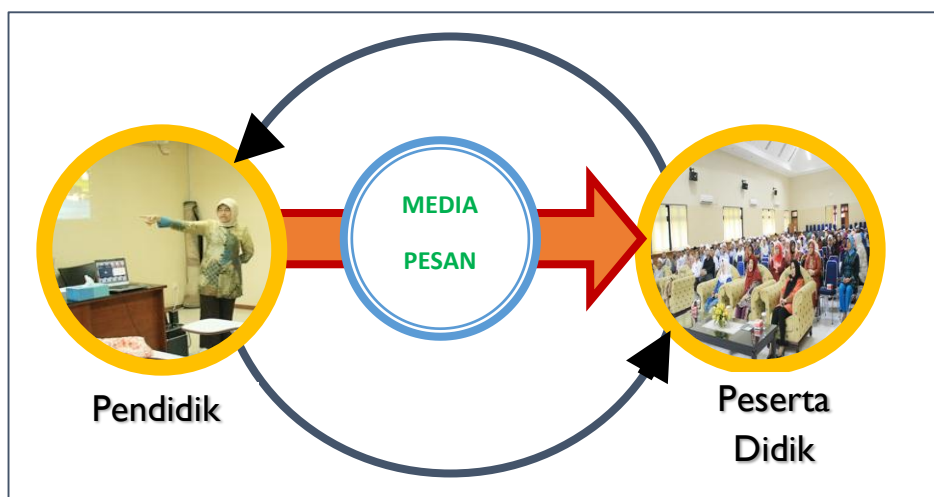
		kaset, film bingkai adalah contoh contohnya.
4.	Scharmm (1977)	Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan
5.	<i>National Education Association</i> (NEA, 1969)	Bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca

Tabel 1. Pengertian media pembelajaran menurut berbagai sumber

Media pembelajaran terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan dan unsur pesan (*message*)/ konten yang berupa informasi. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya terjadi proses penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima, pesan tersebut dapat dikirim melalui saluran (*channel*) seperti radio, televisi, dan internet, pesan yang diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran diolah sehingga dapat dipahami oleh penerima pesan (Cepi, 2003).

Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik ataupun warga belajar). Pesan (informasi) yang disampaikan melalui media, dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima

pesan (anak didik), dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan beberapa alat indera mereka. Bahkan lebih baik lagi bila seluruh alat indera yang dimiliki mampu dapat menerima isi pesan yang disampaikan (Latuheru,1988:13).



**Gambar 4. Hakikat media
(sumber Cepi, 2003)**



Gambar 5. Pelaksanaan KBM pendidikan keaksaraan yang menggunakan media pembelajaran

Sumber: Seksi Informasi BP PAUDNI Reg.II Surabaya

Agar peserta diklat lebih memahami pengertian media pembelajaran, silahkan kerjakan hal berikut ini.

APA YANG HARUS DIKERJAKANNYA ?

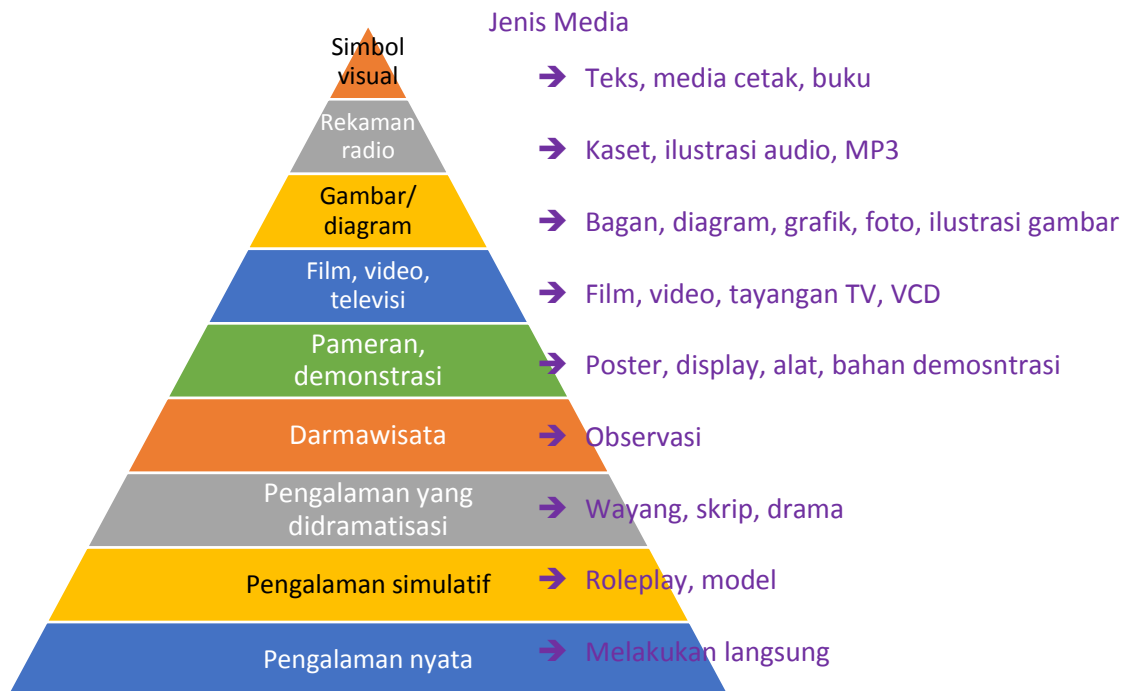
4. Jenis Media Pembelajaran

a. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan murah hingga yang media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh pendidik sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang

langsung dapat dimanfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Penyesuaian jenis media pembelajaran dapat dilihat dan disesuaikan kembali dengan kerucut pengalaman Edgar Dale.



Bagan 4. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Meskipun jenis media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh pendidik di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer, maupun media sosial yang saat ini luar biasa penggunaannya oleh masyarakat, masih jarang

digunakan dalam pembelajaran meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar pendidik.

Rudi Bretz (dalam Sadiman, 2009:200) menggolongkan media ke dalam 8 kelompok yaitu :



Bagan 5. Penggolongan Media Pembelajaran Menurut Rudi Bretz

Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2002) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realia. Sedangkan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (misal *teleconference*) dan media berbasis mikroprosesor (misal: permainan komputer dan hypermedia).

Arsyad (2002) mengklasifikasikan media atas empat kelompok: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berbasis komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Selain itu, Jerold Kemp dan Diane K. Dayton (dalam Pribadi, 2004:1.5) mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut :

- 1) media cetak
- 2) media yang dipamerkan (*displayed media*)
- 3) *overhead transparency*
- 4) rekaman suara
- 5) slide suara dan film strip
- 6) presentasi multi gambar
- 7) video dan film
- 8) pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*)

b. Media Pembelajaran dalam KBM Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (PAUD dan Dikmas)

Kegiatan belajar mengajar pada bidang PAUD dan Dikmas memiliki karakteristik yang unik di banding dengan pendidikan pada bidang formal. Keunikan inilah yang menuntut pendidik dalam hal ini khususnya pamong belajar agar mampu berkreasi untuk merancang pemanfaatan media pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh PB umumnya berbentuk media visual berupa gambar, media grafis, media model dan media realia. Berikut adalah deskripsi tentang media tersebut;

- 1) **Gambar diam atau gambar mati** adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik atau seperti fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan/isi tema yang diajarkan. Gambar diam ini ada yang sifatnya tunggal ada juga yang berseri yaitu berupa sekumpulan gambar diam yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Keuntungan yang bisa diperoleh dengan menggunakan media gambar diam ini, diantaranya (1) media ini dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit, (2) banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, surat kabar, kalender, dsb. (3) mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain, (4) tidak mahal, bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya untuk pengadaannya, (5) dapat digunakan pada setiap tahap kegiatan pendidikan dan semua tema. Ada beberapa kelemahan dari media ini yaitu terkadang ukuran gambar terlalu kecil jika digunakan pada kelas besar. Gambar diam juga merupakan media dua dimensi dan tidak bisa menimbulkan gerak.
- 2) **Media grafis** adalah media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Unsur-unsur yang terdapat dalam media grafis ini adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang). Bila Anda akan menggunakan media grafis

ini Anda harus memahami dan mengerti arti simbol-simbolnya, sehingga media ini akan lebih efektif untuk menyajikan isi tema kepada anak. Karakteristik media ini yaitu sederhana, dapat menarik perhatian, murah dan mudah disimpan dan dibawa. Jenis-jenis media grafis ini diantaranya: grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik.



Gambar 6. Pemanfaatan media grafis pada proses KBM PAUD
Sumber: Seksi Informasi BP PAUDNI Reg.II Surabaya

- 3) **Media model** adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini, media ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu kecil, objek yang terlalu mahal, objek yang jarang ditemukan, atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari wujud aslinya. Jenis-jenis media model diantaranya: model padat (*solid model*), model

penampang (*cutaway model*), model susun (*build-up model*), model kerja (*working model*), ock-up dan diorama. Masing-masing jenis model tersebut ukurannya mungkin persis sama, mungkin juga lebih kecil atau lebih besar dengan objek sesungguhnya.



Gambar 7. Pemanfaatan media model pada KBM PAUD
Sumber: Seksi Informasi BPPAUDNI Reg.II Surabaya

- 4) **Media realia** merupakan alat bantu visual dalam pendidikan yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Realia ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, rumah, jembatan, batu dll.



Gambar 8. Media realia. Memberikan pengalaman langsung belajar tentang hutan, di hutan.

Sumber: Seksi Informasi BPPAUDNI Reg.II Surabaya



Gambar 9. Media realia pada anak PAUD untuk tema 'menyaring'

Sumber: Seksi Informasi BP PAUDNI Reg.II Surabaya

- 5) **Multi Media berbasis teknologi informasi.** Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media*, *projected motion media*, media komputer, maupun media berbasis teknologi informasi bisa dilakukan

secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif. Begitu juga penggunaan media berbasis teknologi informasi seperti media sosial yang marak pada masa ini.



Gambar 10. Penggunaan media berbasis komputer
Sumber: Seksi Informasi BPPAUDNI Reg.II Surabaya

5. Manfaat Media Pembelajaran

Terkait dengan pengertian media pembelajaran di atas, beberapa tokoh juga mengidentifikasi manfaat dari media pembelajaran. Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Setiap pendidik mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pembelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam

tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara beragam. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh peserta didik-peserta didik lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik di manapun berada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, menarik minat peserta didik. Dengan media, bahkan materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik, merangsang peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun emosional.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pendidik dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pendidik mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Namun dengan media, pendidik dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pendidik sendiri yang aktif tetapi juga peserta didiknya.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pendidik adalah selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pendidik menghabiskan banyak

waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pendidik dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang pendidik tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pendidik saja, peserta didik mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal ini diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman peserta didik pasti akan lebih baik.

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pendidik. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan peserta didik betapa banyak

sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kebiasaan peserta didik untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada peserta didik untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

8. Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang pendidik bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Seorang pendidik tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pendidik akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dll.

Dari manfaat media pembelajaran tersebut, Kemp & Dayton (1985) juga menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

1. Memotivasi minat atau tindakan,
2. Menyajikan informasi,

3. Memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan subangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para peserta didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang peserta didik.

Sedangkan media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi pembelajaran memiliki enam manfaat potensial dalam memecahkan masalah pembelajaran, yaitu:

- a. Meningkatkan produktivitas pendidikan (*Can make education more productive*).

Antara lain dengan jalan mempercepat laju belajar peserta didik, membantu untuk menggunakan waktunya secara lebih baik dan mengurangi beban dalam menyajikan informasi, sehingga lebih banyak membina dan mengembangkan kegairahan belajar peserta didik.

- b. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual (*Can make education more individual*).

Antara lain dalam variasi cara belajar peserta didik, pengurangan kontrol dalam proses pembelajaran, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuan dan kesempatan belajarnya.

- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran (*Can give instruction a more scientific base*).

Artinya perencanaan program pembelajaran lebih sistematis, pengembangan bahan pembelajaran dilandasi oleh penelitian tentang karakteristik peserta didik, karakteristik bahan pembelajaran, analisis instruksional dan pengembangan disain pembelajaran dilakukan dengan serangkaian uji coba yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

- d. Lebih memantapkan pembelajaran (*Make instruction more powerful*).

Pembelajaran menjadi lebih mantap dengan jalan meningkatkan kapabilitas manusia menyerap informasi

dengan melalui berbagai media komunikasi, di mana informasi dan data yang diterima lebih banyak, lengkap dan akurat.

- e. Lebih langsung/seketika (*Can make learning more immediate*).

Karena media mengatasi jurang pemisah antara pebelajar dan sumber belajar, dan mengatasi keterbatasan manusia pada ruang dan waktu dalam memperoleh informasi, dapat menyajikan “kekongkritan” meskipun tidak secara langsung.

Silahkan browsing di internet mengenai pengertian media pembelajaran. Kemudian tuliskan pengertian media pembelajaran menurut Anda sendiri pada kotak ini

.....

.....

.....

.....

C. Latihan

Berdasarkan pelaksanaan KBM di bidang PAUD dan Dikmas yang terdiri dari PAUD, pendidikan kesetaraan, pendidikan keaksaraan, pendidikan kursus, dan pendidikan keluarga, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai jenis KBM nya, dan diminta untuk:

1. Mengidentifikasi contoh-contoh media pembelajaran yang sudah sering digunakan selama ini.
2. Mengidentifikasi kemungkinan penggunaan media lain yang relevan dan belum pernah digunakan selama ini.

D. Rangkuman (tidak perlu mengkopi gambar)

1. Mengapa media pembelajaran penting

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, bahwasannya semakin proses pembelajaran tidak menggunakan media, maka kebermaknaan dari materi yang disampaikan oleh pendidik didik akan semakin kecil diingat oleh peserta didik. Sebaliknya, jika proses pembelajaran menggunakan media dan bersifat realis, melibatkan audio visual, aktual, aktivitas pengalaman langsung bagi peserta, maka kebermaknaannya lebih lama diingat oleh peserta didik. Hal tersebut menjadi alasan mengapa media pembelajaran penting dalam proses KBM.

2. Landasan pemanfaatan media pembelajaran

Secara umum ada tiga hal landasan yang digunakan dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu landasan psikologis, landasan teknologi pembelajaran, dan landasan filosofis.

Landasan psikologis membahas mengapa media pembelajaran perlu digunakan, terkait dengan kondisi psikologis tiap peserta didik yang berbeda-beda dalam belajar. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dikondisikan sesuai dengan kondisi psikis peserta didik. Dengan proses belajar yang menyenangkan inilah maka tujuan pembelajaran akan lenih mudah tercapai.

Landasan teknologi pembelajaran memberikan pilihan bahwasannya media pembelajaran secara umum dibagi dua, yaitu media yang sudah ada dan pendidik dapat memanfaatkannya, hal ini disebut sebagai media *by utility*. Contoh, kantor pos, kantor polisi, rumah sakit, taman kota,

dan lainnya yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Landasan filosofis, hal ini terkait dengan semua aspek dalam pembelajaran. seorang pendidik perlu memikirkan dan mempertimbangkan ketepatan dan kesesuaian media pembelajaran yang akan digunakan. Jika media yang dipakai di proses KBM ternyata tidak relevan dengan materi atau tujuan pembelajaran, maka hal ini lah yang disebut tidak memperhatikan pemanfaatan media pembelajaran yang didasari landasan filosofis. Landasan filosofis terkait dengan kebenaran dari media yang digunakan sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan kebermaknaannya yang lebih.

3. Pengertian media pembelajaran menurut para tokoh

Secara sederhana media pembelajaran difahami sebagai sarana untuk mempermudah proses pembelajaran agar tercapai tujuan belajar. Artinya segala upaya yang digunakan oleh pendidik dalam mempermudah penyampaian pesan agar tujuan tercapai, maka hal itu disebut media pembelajaran.

4. Jenis-jenis media pembelajaran

Secara umum jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari media audio, media audio visual, media berbasis komputer, media berbasis online.

5. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi pembelajaran memiliki enam manfaat potensial dalam memecahkan masalah pembelajaran, yaitu:

- a. Meningkatkan produktivitas pendidikan (*Can make education more productive*).
- b. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual (*Can make education more individual*).
- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran (*Can give instruction a more scientific base*).
- d. Lebih memantapkan pembelajaran (*Make instruction more powerful*).
- e. Lebih langsung/seketika (*Can make learning more immediate*).

E. Evaluasi Materi Pokok 1

1. Apa alasan Anda memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar?
2. Terkait pertanyaan nomor 1, apa pertimbangan Anda sehingga memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar Anda.
3. Dari pengalaman Anda memanfaatkan media pembelajaran di kelas ataupun dalam proses belajar mengajar, apa pengertian media pembelajaran menurut Anda.
4. Apa saja jenis-jenis media pembelajaran yang sudah pernah Anda manfaatkan dalam proses pembelajaran selama ini.
5. Apa manfaat yang Anda rasakan dalam pemanfaatan media pembelajaran.

F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Peserta secara mandiri diminta mengidentifikasi dampak pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan KBM yang

sudah dilaksanakan terhadap tercapainya tujuan pembelajaran, dampak bagi peserta didiknya, dan dampak bagi unit kerjanya masing-masing.

BAB III

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

A. Indikator Keberhasilan

Setelah mengikuti pembelajaran dengan pokok materi pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, diharapkan peserta mampu memahami pola, prinsip, strategi dan model pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sesuai karakteristik peserta didik.

B. Uraian Materi

1. Pola Pemanfaatan Media Pembelajaran

1) Pemanfaatan media dalam situasi kelas (classroom setting)

Pada pola ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media tersebut pendidik harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal tersebut, yaitu tujuan, materi, dan strategi pembelajaran. Yang terpenting dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas dimana pendidik dan peserta didik hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung (*face to face*).

Tentu saja media yang dapat digunakan di kelas adalah yang memungkinkan dilihat dari sisi biaya, berat dan ukuran, kemampuan peserta didik dan pendidik untuk menggunakannya, dan tidak membahayakan bagi penggunaannya. Dalam konteks ini media harus praktis, ekonomis, mudah untuk digunakan (*user friendly*).



Gambar 11. Praktek membuat makanan ringan sebagai media pembelajaran warga belajar keaksaraan fungsional
Sumber: <http://skbpangkalpinang.blogspot.co.id/2010/10/program-keaksaraan-usaha-mandiri-kum.html>

2) Pemanfaatan media di luar situasi kelas

Dalam hal ini media tidak secara langsung dikendalikan oleh pendidik, namun digunakan oleh peserta didik sendiri tanpa instruksi pendidik. Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas lebih berpotensi menggunakan berbagai macam sumber belajar yang ada.

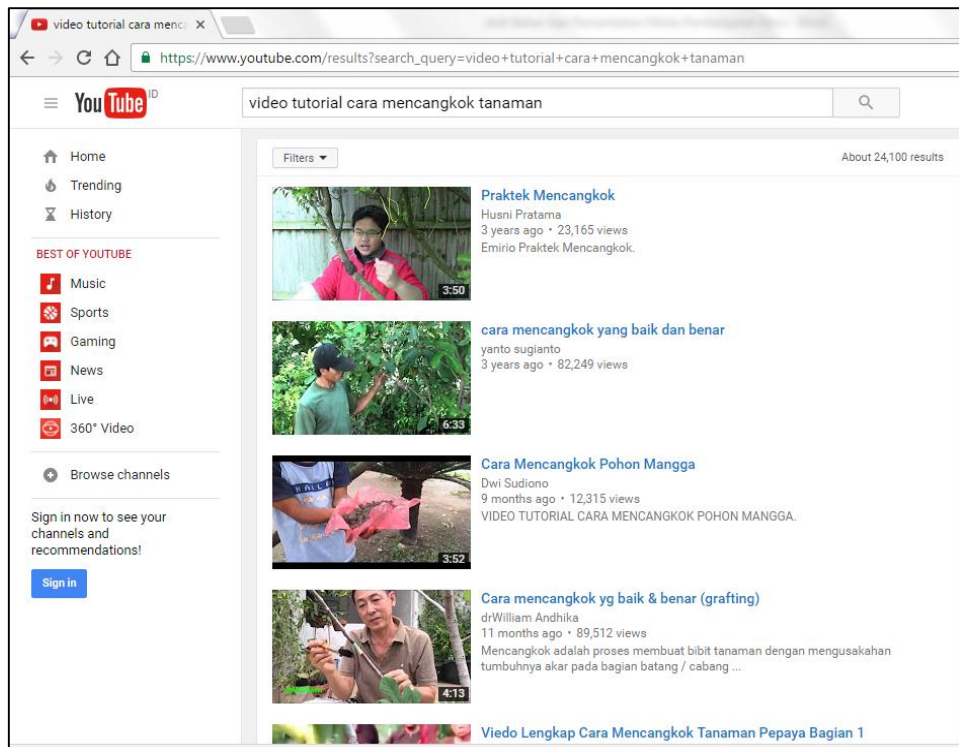
Penggunaan media dapat terjadi di masyarakat luas. Hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa

yang ada dimasyarakat, misalnya televisi, radio, penggunaan film melalui CD/DVD ROM, penggunaan media sosial seperti youtube, facebook, dan lainnya. Penggunaan media ini bersifat bebas yaitu bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang diberikan oleh pendidik atau sekolah.

Pembuat media mendistribusikan program media tersebut di masyarakat, baik dengan cara diperjual belikan maupun didistribusikan secara bebas baik secara *online* maupun *offline* dengan harapan media itu akan digunakan orang dan cukup efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Pemakai media dalam menggunakannya menurut kebutuhan masing-masing. Biasanya mereka menggunakannya secara perorangan.

Dalam menggunakan media ini mereka tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu. Mereka juga tidak diharapkan untuk memberikan umpan balik kepada siapapun dan juga tidak perlu mengikuti tes atau ujian. Sehingga penggunaan media didasarkan atas inisiatif sendiri tanpa disuruh oleh pihak sekolah, medianya pun dapat diperoleh dimana saja, misalnya di toko buku, supermarket, pameran pendidikan, dan lain-lain.

Saat ini di media *online* banyak sekali sumber belajar yang tersedia. Video tutorial yang dapat dipelajari oleh para peserta didik yang dapat diakses secara mandiri di luar kelas.



Gambar 12. Video youtube tutorial ‘cara mencangkok’ yang dapat diakses oleh peserta didik secara mandiri

3) Pemanfaatan media secara terprogram

Penggunaan media ini dilakukan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Bila media itu berupa media pembelajaran, sasaran didik (*audience*) diorganisasikan dengan baik hingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu. Biasanya peserta didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pimpinan kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor.

Sebelum memanfaatkan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dibahas atau ditentukan terlebih dahulu.

Kemudian mereka dapat belajar dari media tersebut secara berkelompok atau secara perorangan. Anggota kelompok diharapkan dapat berinteraksi baik dalam diskusi maupun dalam bekerjasama untuk memecahkan masalah, memperdalam pemahaman atau penyelesaian tugas-tugas tertentu. Hasil belajar mereka dievaluasi secara teratur. Untuk keperluan evaluasi ini pembuat program media perlu menyediakan alat evaluasi tersebut. Pelaksanaan evaluasi dilatur oleh para tutor menggunakan kunci jawaban yang telah disediakan oleh pembuat program.



Gambar 13. Pemanfaatan media LCD dan media *online gogle earth* di kelas

Sumber:http://kurnia-geografi.blogspot.co.id/2010_10_01_archive.html

4) Pemanfaatan secara bebas

Pemanfaatan secara bebas yaitu media yang digunakan tidak diharuskan kepada pemakai tertentu dan

tidak ada kontrol dan pengawasan pada pembuat atau pengelola media, serta pemakai tidak dikelola dengan prosedur dan pola tertentu. Contohnya adalah mengakses media online yang tidak ada kontrol dari pendidik ketika berada di luar jam pelajaran sekolah.

5) Pemanfaatan media secara terkontrol

Pemanfaatan secara terkontrol yaitu media itu digunakan dalam serangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan untuk dipakai oleh sasaran pemakai (populasi target) tertentu dengan mengikuti pola dan prosedur pembelajaran tertentu hingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Biasanya sasaran didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pemimpin kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor. Sebelum memanfaatkan media tujuan pembelajaran akan yang akan dicapai dan dibahas atau ditentukan terlebih dahulu. Kemudian mereka dapat belajar dari media itu secara berkelompok atau secara perorangan.



Gambar 14. Ular tangga, sebagai media pembelajaran

Sumber: <https://nasriaika1125.wordpress.com/2014/01/>

6) Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal.

Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal, meliputi pemanfaatan media secara perorangan, yaitu penggunaan media oleh seorang saja (sendirian saja). Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan yang jelas sehingga orang dapat menggunakannya dengan mandiri, artinya orang itu tidak perlu bertanya kepada orang lain tentang bagaimana cara menggunakannya alat apa yang diperlukan, dan bagaimana mengetahui bahwa ia telah berhasil dalam belajar. Bila di dalam suatu ruangan ada beberapa orang yang belajar menggunakan media secara perorangan, sebaiknya masing–masing menempati karel sehingga tidak saling mengganggu. Karel ialah meja belajar yang disekat-sekat menjadi bagian kecil hanya cukup untuk duduk seorang. Tiap karel dilengkapi dengan perlengkapan media seperti tape recorder, proyektor film bingkai, ear phone, layar kecil dan sebagainya.

Pemanfaatan media secara kelompok, baik kelompok kecil (2-8 orang) maupun kelompok besar (9-40 orang). Media yang digunakan secara berkelompok harus memenuhi beberapa persyaratan, misalnya audio harus jelas, visualisasi terbaca dengan baik.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa seorang pendidik dalam memanfaatkan suatu media untuk digunakan dalam proses belajar mengajar harus memperhatikan beberapa hal, yaitu : tujuan

pembelajaran yang akan dicapai, isi materi pelajaran, strategi belajar mengajar yang digunakan, karakteristik peserta didik yang belajar.

Karakteristik peserta didik yang belajar yang dimaksud adalah tingkat pengetahuan peserta didik terhadap media yang digunakan, bahasa peserta didik, artinya isi pesan yang disampaikan melalui media harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan berbahasa atau kosakata yang dimiliki peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi yang disampaikan melalui media. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan jumlah peserta didik. Artinya media yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang belajar.



Gambar 15. Penggunaan LCD dan layar sebagai media pada kelompok/ massal

Sumber:

**[http://cybex.pertanian.go.id/gerbangdaerah/detail/13273/penyuluhan-massal-
upsus-pajale-2016-di-kabupaten-brebes](http://cybex.pertanian.go.id/gerbangdaerah/detail/13273/penyuluhan-massal-upsus-pajale-2016-di-kabupaten-brebes)**

2. Prinsip, Syarat dan Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran

a. Prinsip

Didalam peroses belajar mengajar, tentu sangat dibutuhkan pemilihan akan media yang harus digunakan dalam pembelajaran tersebut agar peserta didik dapat menyerap pelajaran dengan baik. Prinsip sederhana dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan hal berikut:

- 1) Kejelasan tujuan tentang pemilihan media tersebut. Apakah tujuan itu sebagai keperluan rekreasi, hiburan, informasi umum ataupun pembelajaran.
- 2) Familiaritas media, artinya didalam memilih media harus paham dan mengenal terhadap sifat media yang dipilih.
- 3) Adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah peroses pengembalian keputusan dari adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

Selain prinsip sederhana tersebut, ada prinsip yang juga sangat perlu dalam pemanfaatan media pembelajaran pada proses KBM, yaitu:

- a. Tidak ada satu media pun yang paling baik untuk semua tujuan. Artinya suatu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk pembelajaran yang lain.
- b. Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran . Hal ini berarti bahwa media bukan hanyasekedar alat bantu mengajar guru saja, tetapi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu

media haruslah sesuai dengan komponen lain dalam perancangan pembelajaran. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media itu kurang maksimal.

- c. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar peserta didik. Kemudahan belajar peserta didik haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
- d. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang berlangsung.
- e. Pemilihan media hendaknya objektif, yaitu didasarkan pada tujuan pembelajaran, tidak didasarkan pada kesenangan pribadi tenaga pengajar.
- f. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan peserta didik. Penggunaan multi media tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
- g. Kebaikan dan kekurangan media tidak tergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya saja. Media yang konkrit wujudnya, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.
- h. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari sesuatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai

tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.

- i. Media pengajaran hendaknya di pandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- j. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- k. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran
- l. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunkannya
- m. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multy media yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang peserta didik dalam belajar.

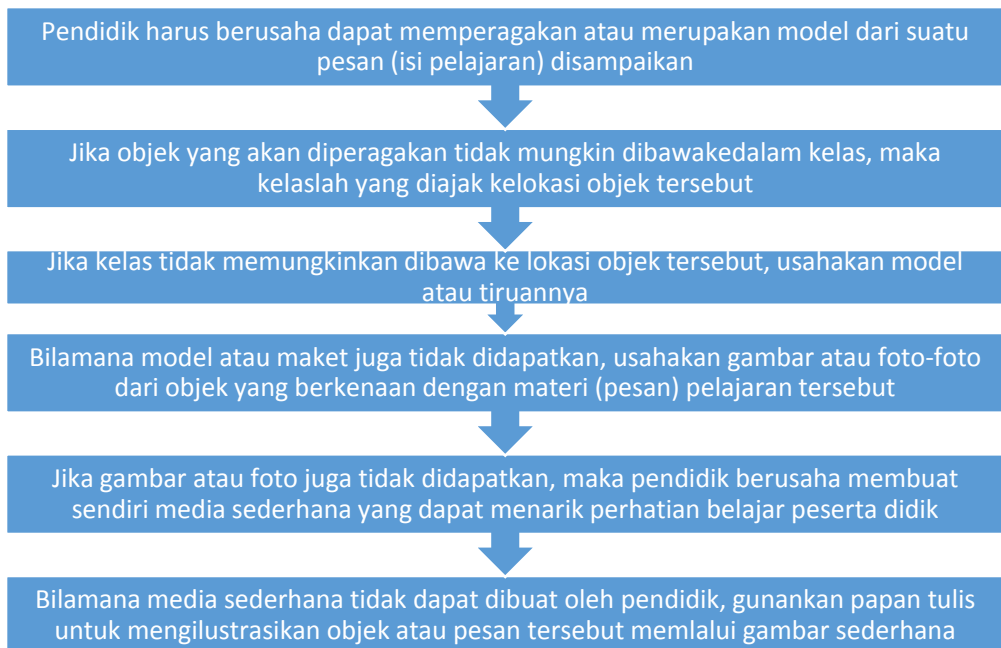
b. Syarat umum

Ada juga syarat umum yang harus dipenuhi dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam KBM, yaitu:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Media pembelajaran tersebut merupakan media yang dapat dilihat atau di dengar.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan dapat merespon peserta didik belajar.
- 4) Media pembelajaran juga harus sesuai dengan kondisi individu peserta didik.

5) Media pembelajaran tersebut merupakan perantara (medium) dalam proses pembelajaran peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya juga dapat mempertimbangkan hal berikut ini:



Bagan 6. Pertimbangan dalam pemilihan media

c. Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran

Untuk jenis media rancangan (by design), beberapa macam cara telah dikembangkan untuk memilih media. Dalam proses pemilihan ini, Anderson (1976) mengemukakan prosedur pemilihan media menggunakan pendekatan flowchart (diagram alur). Dalam proses tersebut ia mengemukakan beberapa langkah dalam pemilihan dan penentuan jenis media, yaitu :

- Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan melalui media termasuk pesan pembelajaran atau hanya sekedar informasi umum/ hiburan. Jika hanya sekedar informasi umum akan diabaikan karena prosedur yang dikembangkan khusus

untuk pemilihan media yang ber sifat/ untuk keperluan pembelajaran .

- b. Menentukan apakah media itu dirancang untuk keperluan pembelajaran atau hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru (alat peraga). Jika sekedar alat p eraga, proses juga dihentikan (diabaikan).
- c. Menentukan apakah tujuan pembelajaran lebih bersifat kognitif, afektif atau psikomotor.
- d. Menentukan jenis media yang sesuai untuk jenis tujuan yang akan dicapai, dengan mempertimbangkan kriteria lain seperti kebijakan, fasilitas yang tersedia, kemampuan produksi dan beaya.
- e. Mereview kembali jenis media yang telah dipilih, apakah sudah tepat atau masih terdapat kelemahan, atau masih ada alternatif jenis media lain yang lebih tepat.
- f. Merencanakan, mengembangkan, dan memproduksi media. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan memberi kontribusi terhadap efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai hasil penelitian pada intinya menyatakan bahwa berbagai macam media pembelajaran memberikan bantuan sangat besar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun demikian peran tenaga pengajar itu sendiri juga menentukan terhadap efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Peran tersebut tercermin dari kemampuannya dalam memilih media yang digunakan.

3. Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu menempuh strategi secara sistematis. Ada tiga langkah yang pokok yang dapat dilakukan untuk strategi memanfaatkan media pembelajaran, yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut.

a. Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sebagaimana bila akan mengajar seperti biasanya. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran cantumkan media yang akan digunakan.
- 2) Mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan,
- 3) Menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan mencari-cari lagi serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.

b. Pelaksanaan/Penyajian

Pendidik pada saat melakukan proses KBM dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti:

- 1) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan.
- 2) Jelaskan tujuan yang akan dicapai,

- 3) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran,
- 4) Hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/ konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.

c. Tindak Lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes.

Persiapan sebelum menggunakan media perlu dilakukan agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Selain itu perlu adanya kegiatan tindak lanjut untuk menjajagi apakah tujuan telah tercapai dan untuk memantapkan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui media.

Dalam merencanakan strategi pemanfaatan media, pendidik juga perlu memperhatikan pemilihan dan pemanfaatan media yang tepat.

Pemilihan dan Pemanfaatan Media

Peserta diklat telah mengenal beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kelebihan dan kelemahan setiap jenis media juga telah anda pelajari. Semua pembahasan tentang jenis-jenis media tersebut, akan membantu anda dalam pemilihan jenis media yang paling tepat untuk kegiatan

pembelajaran. Sebelum kita gunakan, media harus kita pilih secara cermat. Memilih media yang terbaik untuk tujuan pembelajaran bukanlah pekerjaan yang mudah. Pemilihan itu rumit dan sulit, karena harus mempertimbangkan berbagai faktor.

1. Model Pemilihan Media

Anderson (1976) mengemukakan adanya dua pendekatan/ model dalam proses pemilihan media pembelajaran, yaitu : model pemilihan tertutup dan model pemilihan terbuka. Pemilihan tertutup terjadi apabila alternatif media telah ditentukan “dari atas” (misalnya oleh Dinas Pendidikan), sehingga mau tidak mau jenis media itulah yang harus dipakai. Kalau toh kita memilih, maka yang kita lakukan lebih banyak ke arah pemilihan topik/pokok bahasan mana yang cocok untuk dimediasi pada jenis media tertentu. Misalnya saja, telah ditetapkan bahwa media yang digunakan adalah media audio. Dalam situasi demikian, bukanlah mempertanyakan mengapa media audio yang digunakan, dan bukan media lain?

Jadi yang harus kita lakukan adalah memilih topik-topik apa saja yang tepat untuk disajikan melalui media audio. Model pemilihan terbuka merupakan kebalikan dari pemilihan tertutup. Artinya, kita masih bebas memilih jenis media apa saja yang sesuai dengan kebutuhan kita. Alternatif media masih terbuka luas. Proses pemilihan terbuka lebih luwes sifatnya karena benar-benar kita sesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Namun proses pemilihan terbuka ini menuntut kemampuan dan keterampilan pendidik untuk melakukan proses pemilihan.

2. Mengapa perlu Pemilihan Media?

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujunga akhir pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik dapat berintegrasi dengan media yang kita pilih.

3. Kriteria Pemilihan Media

Memilih media yang hendaknya tidak dilakukan sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang dimediasi, akan membawa akibat panjang yang tidak inginkan di kemudian hari. Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan secara umum.

Tujuan

Apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai? Apakah tujuan itu masuk kawasan kognitif, efektif, psikomotor atau kombinasinya? Jenis rangsangan indera apa yang ditekankan: apakah penglihatan, pendengaran, atau kombinasinya? Jika visual, apakah perlu gerakan atau cukup visual diam? Jawaban atas pertanyaan itu akan mengarahkan kita pada jenis media tertentu, apakah media realia, audio, visual diam, visual gerak, dan seterusnya.

Sasaran didik

Siapakah sasaran didik yang akan menggunakan media? bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya,

bagaimana latar belakang sosialnya, apakah ada yang berkelainan, bagaimana motivasi dan minat belajarnya? dan seterusnya. Karena itu media harus sesuai dengan kondisi mereka.

Karakteristik media yang bersangkutan

Bagaimana karakteristik media tersebut? Apa kelebihan dan kelemahannya, sesuaikan media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai? Kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media.

Waktu

Yang dimaksud waktu disini adalah berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan kita pilih, serta berapa lama waktu yang tersedia atau yang kita memiliki.

Biaya

Faktor biaya juga merupakan pertanyaan penentu dalam memilih media. Bukankah penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas pembelajaran. Apakah artinya menggunakan media, jika akibatnya justru pemborosan.

Ketersediaan

Kemudahan dalam memperoleh media juga menjadi pertimbangan kita. Adakah media yang kita butuhkan itu di sekitar kita, di sekolah atau dipasaran? Kalau kita harus

membuatnya sendiri, adakah kemampuan, waktu tenaga dan sarana untuk membuatnya? Tersediakah sarana yang diperlukan untuk menyajikan di kelas? Misalnya, untuk menjelaskan tentang proses terjadinya gerhana matahari memang lebih efektif disajikan melalui media video. Namun karena di sekolah tidak ada aliran listrik atau tidak punya video player, maka sudah cukup bila digunakan alat peraga gerhana matahari.

Konteks penggunaan

Konteks penggunaan maksudnya adalah dalam kondisi dan strategi bagaimana media tersebut akan digunakan. Misalnya apakah untuk belajar individual, kelompok kecil, kelompok besar atau masal.

Mutu Teknis

Kriteria ini terutama untuk memilih/membeli media siap pakai yang telah ada, misalnya program audio, video, grafis atau media cetak lain. Bagaimana mutu teknis media tersebut, apakah visualnya jelas, menarik dan cocok? Apakah suaranya jelas dan enak didengar? Jangan sampai hanya karena keinginan kita untuk menggunakan media saja, lantas media yang kurang bermutu kita paksakan penggunaannya.

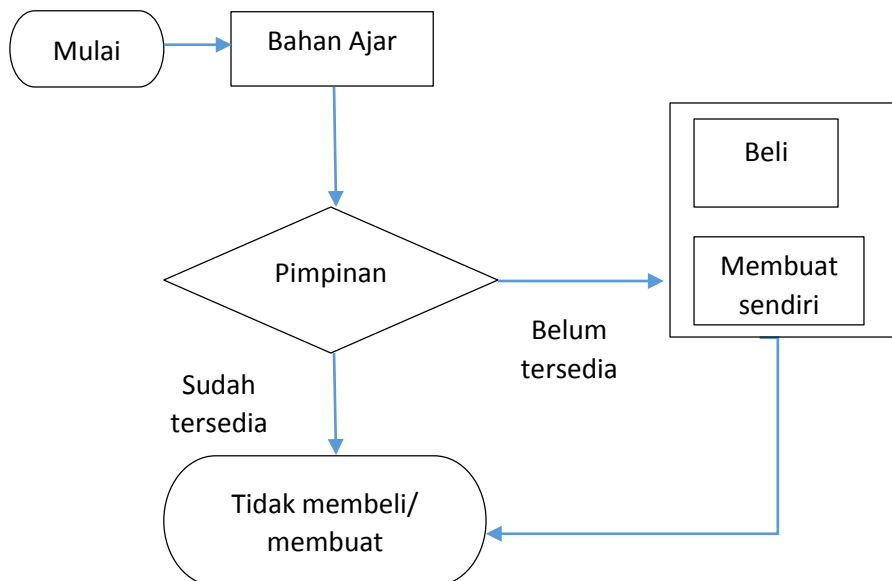
4. Model Pemilihan Media Pembelajaran

Jika menurut Anderson, ada dua pendekatan dalam pemilihan media yaitu terbuka dan tertutup, maka berikut ini adalah model pemilihan media yang lebih condong pada

pendekatan terbuka. Menurut Sadiman (1990:hal) jika dilihat dari bentuknya, jenis-jenis pemilihan media dapat dikelompokkan menjadi tiga model, yaitu :

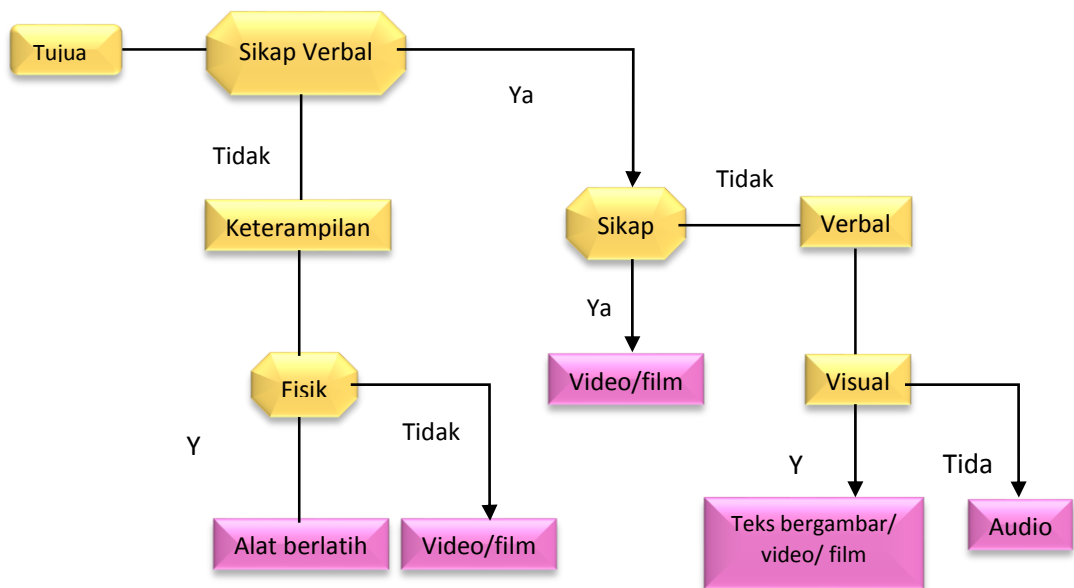
- a. Model *flowchart* yang menggunakan sistem pengguguran atau eliminasi dalam pengambilan keputusan pemilihan.

Contoh model flowchart adalah seorang pendidik ingin menyampaikan bahan ajar dengan menggunakan media audiovisual misalnya, maka langkah yang harus dilakukan oleh pendidik tersebut adalah menginformasikan kepada pimpinan sekolah apakah alat pendukung untuk itu sudah tersedia atau belum, apabila sudah tersedia maka pihak sekolah tidak perlu lagi membelinya/ tidak perlu membuat.



Bagan 7. Model Flowchart Sistem Eliminasi Pemilihan Media

Jika pemilihan media terkait dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah menyangkut ranah sikap, keterampilan, ataukah pengetahuan, maka dapat digunakan model *flowchart* seperti berikut.



Bagan 8. Model Flowchart pemilihan media

- b. Model matriks pemilihan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi.

Contoh model matriks adalah dalam pemilihan media yang dilakukan pendidik adalah menganalisis kesesuaian media dengan tujuannya apakah terkait sikap, keterampilan yang ingin dicapai. Kesesuaian media terkait sasaran peserta yang karakteristiknya bermacam-macam. Kemudian menganalisis kesesuaian media terkait pengendaliannya apakah media tersebut portabel ataukah sulit untuk dibawa *mobile*.

Tabel 2. Model Matriks Pemilihan Media

Media	Tujuan						Portabilitas
	Fakta	Konse p	Prinsip	Prosedur	Ketera mpilan	Sikap	
Grafik	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang	Rendah	Mudah
Audio	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang
Film/ Video	Sedang	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
Demonstrasi/ praktek/ mengalami langsung	Tinggi	Tinggi	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang

c. Model *check list*

Model ini mempertimbangkan semua kriteria dalam pemilihan medianya. Berikut ini contoh model *checklist* dalam pemilihan media.

No	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1	Dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa			
2	Kualitas teknis			
3	Memberikan latihan dan partisipasi yang relevan			
4	Relevan dengan tujuan pembelajaran			
5	Relevan dengan karakteristik siswa			
6	Dll...			

Tabel 3. Model Checklist dalam pemilihan Media

Meskipun belum ada penelitian khusus tentang hal ini namun nampaknya model check list lebih sesuai untuk membakukan prosedur pemilihan media yang sudah jadi. Model matriks lebih serasi untuk digunakan dalam pemilihan media rancangan. Sedangkan model *flowchart* dapat digunakan baik untuk menggambarkan proses pemilihan media yang sudah jadi maupun media rancangan.

5. Pemanfaatan Media Belajar *Online*

Saat ini sudah banyak tersedia media pembelajaran secara online baik yang gratis maupun berbayar. Ada yang berbasis nomor handphone seperti whatsapp dan telegram, dan ada juga berbasis media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Youtube* dan lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang murah meriah, tetap sasaran, dan dapat disesuaikan dengan tujuan. Misalnya mata pelajaran Ilmu Pengatahuan Alam (IPA) tentang materi mencangkok tanaman yang baik dan benar. Video tentang mencangkok tanaman banyak tersedia dapat diunduh gratis dari youtube. Ataupun jika siswa mengadakan praktek mencangkok tanaman, dapat juga divideokan dan diunggah ke *youtube*. Sehingga dapat saling sharing ilmu dan pengalaman dengan sesama pelajar lainnya di seluruh Indonesia atau di belahan bumi manapun.

Setiap guru maupun siswa saat ini dapat memiliki akun *facebook* maupun channel youtube nya sendiri agar dapat saling *sharing* ilmu melalui media online tersebut. Karena tidak dipungkiri bahwa komunikasi *realtime*, dan berbasis video lebih konkrit dapat diterima oleh penerima pesan dikarenakan sifatnya yang audio-visual dan dapat berbasis pengalaman langsung/ praktek yang divideokan, sebagaimana kerucut pengalaman Edgar Dale pada bab sebelumnya.

Untuk dapat memiliki akun *facebook* maupun *channel youtube*, dapat langsung membuat akunnya dengan cara mendaftar terlebih dahulu. Untuk facebook dapat mendaftar melalui www.facebook.com dan *youtube* melalui www.youtube.com, kemudian ikuti langkah mendapatkan akun

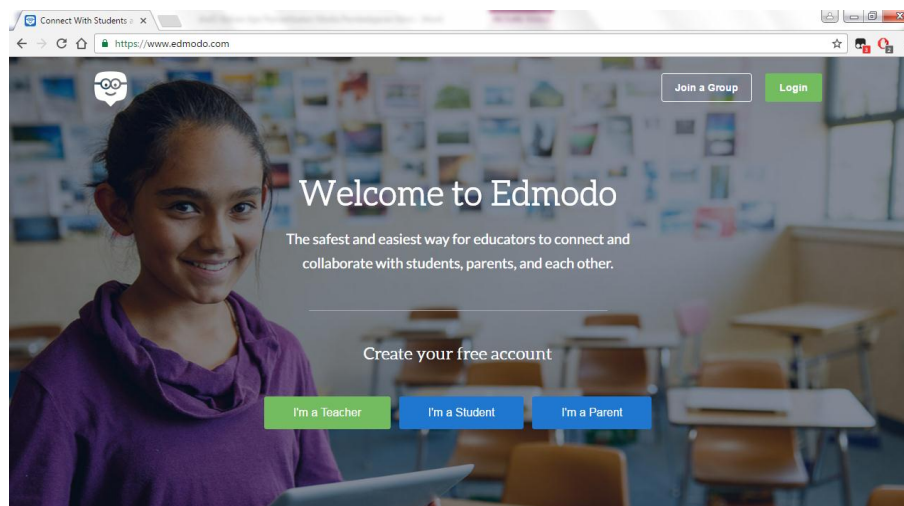
dengan mendaftar terlebih dahulu. Syarat utamanya adalah memiliki email aktif.

Memanfaatkan Edmodo sebagai Media Pembelajaran *Online*

Edmodo adalah salah satu media sosial pembelajaran *online* yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses pembelajaran jarak jauh. Edmodo berplatform microblogging yang dibuat oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara pada akhir tahun 2008. Dengan edmodo antara guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru memiliki kapabilitas untuk mengirimkan peringatan, program, tugas dan mengatur lama waktu pengerjaan tugas tersebut. Pada edmodo pengaturan jenis guru/teacher dan murid/student berbeda. Untuk itu, pada saat mendaftar pemilihan jenis harap diperhatikan dengan baik.

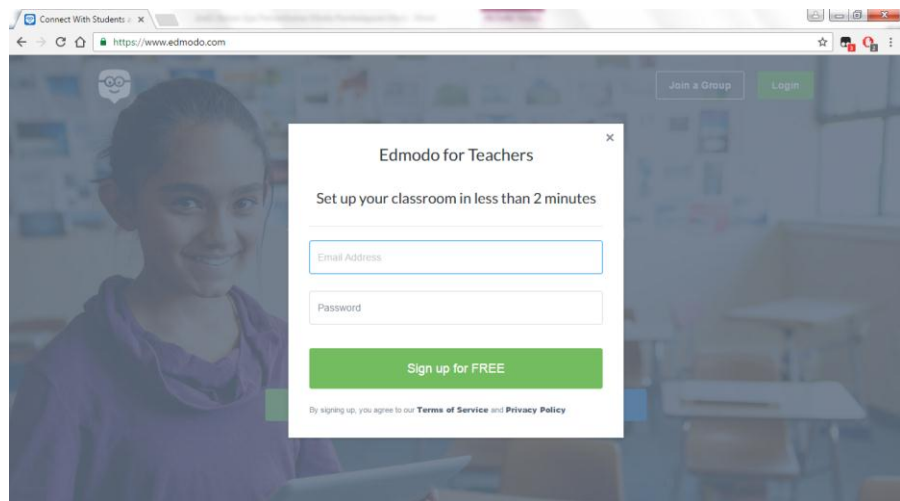
Tutorial Membuat Akun Edmodo bagi Guru

1. Langkah yang pertama buka web www.edmodo.com



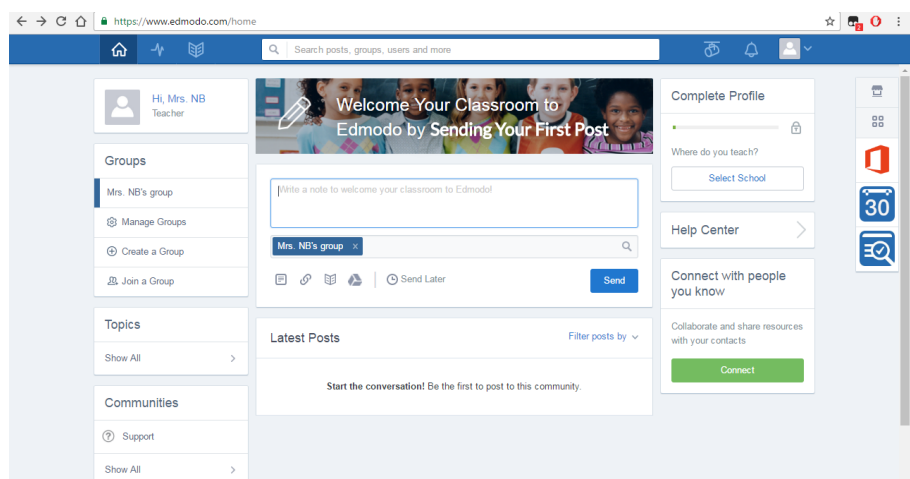
Gambar 16. Halaman depan edmodo

2. Pastikan pada jenis *teacher*.
3. Masukkan *Email* aktif dan *password*. (catat *password* agar jika terlupa dapat mengeceknya lagi).



Gambar 17. Halaman Sign Up For Free

4. Selanjutnya jika telah diisikan, klik **Sign Up For Free**. Setelah sukses mendaftar, berikutnya Anda dapat mengisikan sekolah/ lembaga, memasukan profile, dan menambah ruang kelas. Kurang lebih seperti berikut ini:



Gambar 18. Halaman ruang kelas

5. Isikan Find Your School dengan nama sekolah dan akan muncul otomatis. Klik nama sekolah dan selanjutnya klik **Next Step**
6. Masukkan data seperlunya saja atau dapat langsung lengkap, langkah ini dapat di lewati dengan klik **Next Step** dan untuk data mengenai profil diri dapat dirubah kapan saja.
7. Setelah itu akan nampak nama grup, kelas, dan mengenai grup apa. Silahkan dikreasikan sendiri dan dapat menggantinya sesuai dengan kebutuhan. Kemudian klik **Go To My Home Page**

Nah, selanjutnya untuk membuat akun edmodo untuk murid tidak jauh berbeda dengan guru. Secara umum langkah-langkahnya hampir sama dengan guru. Dengan cara mengisi profil dan klik sign up for free, hanya saja pada menu awal ini di pilih jenis “im a student”.

B. Latihan

Latihan 1.

Buatlah akun edmodo Anda sebagai Guru. Kemudian, praktikkan hal berikut ini:

1. Tautkan beberapa dokumen bahan ajar sesuai dengan bidang ajar Anda.
2. Buatlah grup untuk latihan kelompok belajar Anda, dan undang peserta didik Anda.
3. Buatlah tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik Anda.
4. Atur waktu pengerjaannya.
5. Buatlah pengumuman dalam bentuk video dan posting pada akun edmodo Anda.

Jika sudah selesai, silahkan konsultasikan dengan fasilitator Anda.

Latihan 2.

Berdasarkan KBM di bidang PAUD Dikmas yang terdiri dari PAUD, Pendidikan Kesetaraan, Pendidikan Keaksaraan, Pendidikan Kursus, dan Pendidikan Keluarga, peserta dibagi menjadi 3 kelompok yaitu:

1. Kelompok PAUD,
2. Kelompok pendidikan keaksaraan, dan
3. Kelompok pendidikan kursus.

Masing-masing kelompok diminta untuk merancang strategi pemanfaatan media dalam KBM nya berdasarkan dari silabus, prosem, maupun GBPP/ RP yang telah disediakan.

i. Kelompok PAUD

Dari prosem berikut, silahkan rencanakan pemanfaatan media pembelajaran yang akan digunakan baik media pembelajaran *by design* maupun *by utility* didasarkan dari hasil perumusan model pemilihan media pembelajaran. Gambarkan juga model pemilihan medianya sebagai produk kertas kerja kelompok.

PROGRAM SEMESTER I
PAUD “GENERASI MANDIRI’ KOTA DEPOK

KD	TEMA	SUB TEMA	ALOKASI WAKTU
NAM : 1.1, 1.2 Fisik motorik : 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 Sosem : 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, Kognitif : 2.2,2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8, Bahasa : 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 Seni : 3.15-4.15	Binatang Peliharaan	Ayam Burung Puncak tema Binatang Peliharaan	1 minggu 1 minggu

ii. Kelompok Pendidikan Keaksaraan

Dari silabus pendidikan keaksaraan berikut, silahkan rencanakan pemanfaatan media pembelajaran yang akan digunakan baik media pembelajaran by design maupun by utility didasarkan dari hasil perumusan model pemilihan media pembelajaran. Gambarkan juga model pemilihan medianya sebagai produk kertas kerja kelompok.

SILABUS KEAKSARAAN DASAR METODE BACA DELILA

Nama Satuan Kelompok Belajar : PKBM Generasi Tauladan
Kompetensi Pembelajaran Hari I : Berbicara, Mendengarkan, Membaca, Menulis
Keaksaraan : Keaksaraan Dasar Metode Baca Delila
Standar Kompetensi :

1. Mendengarkan
 - 1.1. Memahami teks pendek (satu sampai dengan lima kalimat sederhana) dan pesan yang dilisankan yang berkaitan dengan kecakapan hidup.
 - 1.2. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita yang dilisankan yang berkaitan dengan kecakapan hidup.
2. Berbicara
 - 2.1. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi, secara lisan dengan perkenalan dan tegur sapa, serta pengenalan benda sekitar yang berkaitan dengan kecakapan hidup
 - 2.2. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara lisan dengan gambar dan percakapan sederhana yang berkaitan dengan kecakapan hidup.
 - 2.3. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan melalui kegiatan bertanya, dan bercerita yang berkaitan dengan kecakapan hidup
 - 2.4. Mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita yang berkaitan dengan kecakapan hidup.
 - 2.5. Mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman, dan petunjuk dengan bercerita dan memberikan tanggapan/saran yang berkaitan dengan kecakapan hidup.
3. Membaca
 - 3.1. Membaca lancar kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat
4. Menulis
 - 4.1. Menulis kalimat sederhana
 - 4.2. Menulis paragraf dalam Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan kecakapan hidup.
5. Berhitung
 - 5.1. Melakukan penghitungan matematis secara lisan dan tulis yang berkaitan dengan kecakapan hidup.

4. Kelompok Pendidikan Kursus

Silahkan rencanakan pemanfaatan media pembelajaran yang akan digunakan baik media pembelajaran by design maupun by utility.

iii. Kelompok Pendidikan Kursus.

Dari GBPP Kursus Pendidik PAUD berikut, silahkan rencanakan pemanfaatan media pembelajaran yang akan digunakan baik media pembelajaran by design maupun by utility didasarkan dari hasil perumusan model pemilihan media pembelajaran. Gambarkan juga model pemilihan medianya sebagai produk kertas kerja kelompok.

Garis Besar Program Pembelajaran (GBPP) Kursus Pendidik PAUD

Materi: Tumbuh Kembang Anak Usia Dini

a. Standar Kompetensi

Pendidik Mampu memahami konsep dasar pertumbuhan dan perkembangan anak dan mampu menerapkannya secara konsisten dalam penyelenggaraan PAUD

b. Kompetensi Dasar

1. Menyusun rancangan pembelajaran dengan memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak
2. Mempraktekkan pembelajaran tentang faktor – faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak
3. Menyusun rancangan pembelajaran dengan memperhatikan kemampuan anak
4. Mendeteksi gangguan tumbuh kembang anak

c. Pokok – pokok materi

1. Pengertian pertumbuhan dan perkembangan anak
2. Faktor – faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak
3. Kemampuan – kemampuan anak : motorik, bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian
4. Gangguan tumbuh kembang anak dapat dikenali dengan deteksi dini dan gangguan yang sering ditemukan.
 1. Gangguan bicara dan bahasa
 2. Perawakan pendek
 3. Autis
 4. Gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas
5. Kebutuhan – kebutuhan anak balita
 1. Kebutuhan fisik
 2. Kebutuhan psikologi
6. Beberapa teori tentang perkembangan : Piaget, Sumodi Suryabrata, Faizin Aswin Hadis

7. Fase perkembangan anak usia dini
 - 0 – 1 tahun
 - 1 – 2 tahun
 - 2 – 3 tahun
 - 3 – 4 tahun
 - 4 – 5 tahun
 - 5 – 6 tahun
8. Aspek pengembangan anak :
Nilai – nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial emosi, motorik
(Permendiknas 58, 2009)

C. Rangkuman.

1. Pola pemanfaatan media pembelajaran

- a. Pemanfaatan media dalam situasi kelas (*classroom setting*)
Pada pola ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media tersebut pendidik harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.
- b. Pemanfaatan media di luar situasi kelas
Dalam hal ini media tidak secara langsung dikendalikan oleh pendidik, namun digunakan oleh peserta didik sendiri tanpa instruksi pendidik. Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas lebih berpotensi menggunakan berbagai macam sumber belajar yang ada.

Penggunaan media dapat terjadi di masyarakat luas. Hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa yang ada dimasyarakat, misalnya televisi, radio, penggunaan film melalui CD/DVD ROM, penggunaan media sosial seperti youtube, facebook, dan lainnya. Penggunaan media ini bersifat bebas yaitu bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang diberikan oleh pendidik atau sekolah.

c. Pemanfaatan Media Secara Terprogram

Penggunaan media ini dilakukan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Bila media itu berupa media pembelajaran, sasaran didik (audience) diorganisasikan dengan baik hingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu. Biasanya peserta didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pimpinan kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor.

d. Pemanfaatan secara bebas

Pemanfaatan secara bebas yaitu media yang digunakan tidak diharuskan kepada pemakai tertentu dan tidak ada kontrol dan pengawasan pada pembuat atau pengelola media, serta pemakai tidak dikelola dengan prosedur dan pola tertentu. Contohnya adalah mengakses media online yang tidak ada kontrol dari pendidik ketika berada di luar jam pelajaran sekolah.

e. **Pemanfaatan media secara terkontrol**

Pemanfaatan secara terkontrol yaitu media itu digunakan dalam serangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan untuk dipakai oleh sasaran pemakai (populasi target) tertentu dengan mengikuti pola dan prosedur pembelajaran tertentu hingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

2. Prinsip pemanfaatan media pembelajaran

Prinsip sederhana dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan hal berikut:

- a. Kejelasan tujuan tentang pemilihan media tersebut. Apakah tujuan itu sebagai keperluan rekreasi, hiburan, informasi umum ataupun pembelajaran.
- b. Familiaritas media, artinya didalam memilih media harus paham dan mengenal terhadap sifat media yang dipilih.
- c. Adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengembalian keputusan dari adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

3. Strategi pemanfaatan media pembelajaran

Ada tiga langkah yang pokok yang dapat dilakukan untuk strategi memanfaatkan media pembelajaran, yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut. Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan

diantaranya: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran; mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan; menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan.

Kemudian pada pelaksanaan/penyajian, pendidik pada saat melakukan proses KBM dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti: yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan; jelaskan tujuan yang akan dicapai; jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran; hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/ konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.

Kemudian tahap tindak lanjut, kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes.

4. Model Pemilihan Media

Ada tiga model dalam menentukan pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu model flowchart, model matrik, dan model checklist. Masing-masing model tersebut pada dasarnya adalah menentukan, media apa yang akan digunakan dengan terlebih dahulu mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan belajar maupun karakteristik peserta didik dan karakteristik media yang akan digunakan.

5. Pemanfaatan Media Belajar Online

Di era teknologi informasi sekarang ini sudah banyak tersedia media online baik media sosial maupun yang berbasis nomor handphone. Ada Facebook, Twitter, Youtube, Edmodo, Whatsapp, Telegram dan banyak lagi. Semua media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien.

D. Evaluasi Materi Pokok 1

1. Apa yang Anda ketahui tentang pola pemanfaatan media pembelajaran, dan apa saja contohnya?
2. Bagaimana Anda menerapkan prinsip pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pelajaran Anda sehari-hari?
3. Pada masa teknologi informasi ini, media online apa saja yang sudah Anda manfaatkan dalam proses pembelajaran, dan bagaimana strategi Anda dalam pemanfaatan media pembelajaran online tersebut?

E. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Peserta secara mandiri diminta merancang pemanfaatan media pembelajaran yang akan dilaksanakan di unit kerjanya dengan menyusun actionplan pemanfaatan media pembelajaran sesuai dengan bidang pelajaran yang diampu sehari-hari.

G. PENUTUP

Diakhir mata diklat ini, peserta diharapkan memberikan feedback dari evaluasi yang diberikan. Peserta juga diharapkan dapat menyusun actionplan pemanfaatan media pembelajaran pada unit kerjanya dan mampu mengaktualisasikan actionplannya serta melaporkan kepada atasannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai.2002. *Media Pengajaran* . Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Asnawir, Profesor. Dr. H . dan Drs. M .Basyiruddin Usman, M .P d.2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press
- Arsyad , Azhar, Prof. Dr. MA .2006. *Media Pembelajaran* . Jakarta: GRAFINDO Persada.
- Depdiknas, Ilmu Pengetahuan Sosial (Materi Pelatihan Terintegrasi). Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, 2005.
- Kasmadi, Hartono. 1996. *Model-model dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Depdiknas, Ilmu Pengetahuan Sosial (Materi Pelatihan Terintegrasi). Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, 2005.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Sadiman, Arief S., dkk. 1990. *Media pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- [http://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran / media - pembelajaran /](http://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-pembelajaran/)
- <http://heriirawan75.blogspot.co.id/2014/12/landasan-penggunaan-media-pembelajaran.html>
- <https://sdnegerisembilanjambi.wordpress.com/2012/10/21/strategi-pengembangan-dan-pemanfaatan-media-pembelajaran/>
- <https://www.facebook.com/notes/kudiyanto/prinsip-pemanfaatan-media-pembelajaran-dosen-pengampu-drs-amin-basir-mag-di-susu/195868833890827/>