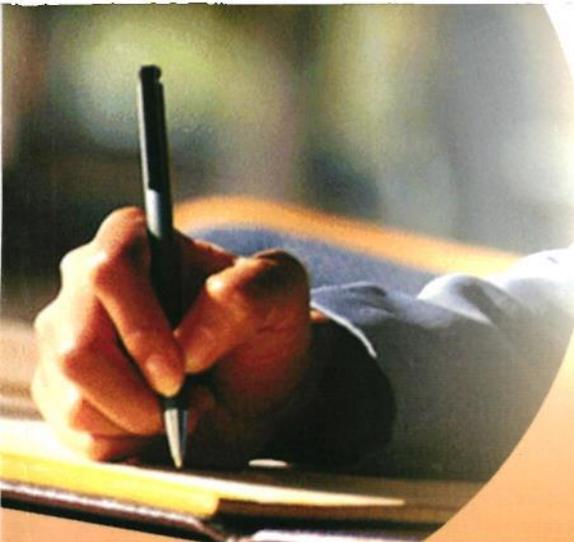


Rodhatul Jennah



MEDIA PEMBELAJARAN



Penerbit
ANTASARI PRESS

Rodhatul Jennah

MEDIA PEMBELAJARAN

Penerbit
ANTASARI PRESS

MEDIA PEMBELAJARAN

Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M. Pd

ISBN: 979-17090-9-2

Cetakan I, Agustus 2009

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Desain Sampul

Suhartono

Layout

Muhammad Nur Huda Erwin

Penerbit

ANTASARI PRESS

Jl. A. Yani Km. 4,5 Banjarmasin

Telp. 0511 3252829 Fax. 0511 3254344

Percetakan

Ash-Shaff

Jl. Timoho 124 Yogyakarta 55221

Telp. 0274-586243 Fax. 0274-548144

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan iradah kecerdasan dan karuniaNya sehingga buku yang berjudul "MEDIA PEMBELAJARAN" dapat dihadirkan dihadapan pembaca.

Konsep awal buku ini telah muncul sejak penulis kuliah pada program Magister jurusan Teknologi Pembelajaran di Universitas Negeri Malang. Selanjutnya dibuat buku ajar yang digunakan untuk bahan perkuliahan pada mata kuliah media pembelajaran pada beberapa fakultas/jurusan tarbiyah dan kependidikan.

Atas permintaan mahasiswa dan sejawat penulis agar buku ini dapat diterbitkan, maka diadakan penyempurnaan dan penambahan sesuai dengan perkembangan media pembelajaran dan alhamdulillah sekarang dapat kami hadirkan dihadapan pembaca.

Dalam penulisan buku ini melibatkan banyak pihak yang terlibat, baik dalam memberikan dorongan, saran, pendapat dan pandangan. Karena itulah penghargaan dan ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Prof. Dr. I. Nyoman Sudana Degeng, M. Pd dan Ibrahim, MSc yang telah banyak memberikan pengetahuan sehingga penulis memperoleh wawasan tentang ilmu-ilmu pembelajaran. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Palangka Raya DR. H. Khairil Anwar, M.Ag atas dukungannya dalam penerbitan buku ini. juga. Juga rekan-rekan sejawat di

STAIN Palangka Raya dan Universitas Muhammadiyah Palangka Raya yang telah banyak memberikan masukan dan saran. Terlebih lagi kepada Drs. H. Mazrur Amberi, M. Pd. di samping sebagai suami yang selalu setia memberikan masukan, koreksi dan saran sekaligus sebagai teman berdiskusi.

Jika sekiranya dalam buku ini terdapat kekurangan, maka penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik untuk perbaikan karya ini. Semoga karya ini bermanfaat dan mendapat ridho Allah SWT. Amien.

Palangka Raya, Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
PENDAHULUAN	ix
I. KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN	1
A. Pengertian Media Pembelajaran	1
B. Pengertian Media Pembelajaran Agama	2
C. Dasar Pemikiran Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Agama	5
D. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	6
E. Kedudukan Media Dalam Pembelajaran	13
Latihan	15
II. FUNGSI DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN	17
A. Fungsi Media Pembelajaran	18
B. Manfaat Media Pembelajaran	22
Latihan	28
III. PEMILIHAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN	29
A. Pemilihan Media Pembelajaran	29
B. Penggunaan Media Pembelajaran	38
Latihan	43
IV. KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN	45
A. Media Pembelajaran Menurut Bentuk Bendanya ...	45
B. Media Pembelajaran Menurut Perangkatnya	47

C. Media Pembelajaran Menurut Indera Penerimanya	48
D. Media Pembelajaran Menurut Cara Kerjanya	49
E. Media Pembelajaran Menurut Sifatnya	49
F. Media Pembelajaran Menurut Kelompok Pengguna	50
Latihan	53
V. KARAKTERISTIK MEDIA GRAFIS	55
A. Fungsi Media Grafis	55
B. Kelebihan Media Grafis	56
C. Keterbatasan Media Grafis	56
D. Macam-Macam Media Grafis	56
1. Bagan	56
2. Grafik	59
3. Diagram	61
4. Gambar	62
5. Poster	65
6. Peta	67
7. Kartun	70
8. Surat Kabar dan Majalah	72
9. Buku Pelajaran	73
Latihan	76
VI. MEDIA PEMBELAJARAN 3 DIMENSI NON PROYEKTABLE	79
A. Objek	79
B. Model	81
C. Mock Up	84
D. Diorama	85
E. Globe	85
F. Specimen	86
Latihan	88

VII. MEDIA 3 DIMENSI VISUAL PROYEKTABLE	89
A. Overhead Projector	89
B. Opaque Projector	92
C. Proyektor Film Bingkai (Slide Projector)	93
D. Proyektor Film Rangkaian (Film Strip Projector)	97
E. Proyektor Film Gelang (Film Loop Projector)	98
F. Proyektor Film (Motion Picture Projector)	99
Latihan	100
VIII. MEDIA AUDIO	101
A. Radio	101
B. Program Audio Kaset Tape Recorder	105
C. Laboratorium Bahasa	107
Latihan	109
IX. MEDIA AUDIO VISUAL	111
A. Televisi	111
B. Video Casette	114
C. CCTV (Closed Circuit Television)	115
D. Film Bersuara	116
E. Media Berbasis Komputer	117
F. Media Telematik	120
Latihan	124
X. LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR	125
A. Jenis Lingkungan Belajar	125
B. Manfaat Menggunakan Lingkungan	130
C. Kelemahan Menggunakan Lingkungan	130
D. Teknik Menggunakan Lingkungan	131
E. Langkah dan Prosedur Menggunakan Lingkungan	132
F. Penataan Lingkungan Belajar	134
Latihan	136

DAFTAR PUSTAKA	137
RIWAYAT HIDUP	139

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas memerlukan tenaga guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut, maka tuntutan kompetensi guru profesional juga menyesuaikan dengan perkembangan tersebut. Guru tidak hanya mampu untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi guru harus mampu membelajarkan anak (pebelajar). Guru (Pembelajar) hendaknya mampu melaksanakan kegiatan instruksional atau pembelajaran yaitu kegiatan mengatur atau mengelola informasi dan sumber belajar untuk memfasilitasi kegiatan belajar pebelajar. Karena itu diperlukan penguasaan terhadap sumber dan media pembelajaran. Penguasaan yang dimaksudkan bukan saja dari penentuan sumber dan media pembelajaran tapi juga ketepatan antara materi yang disampaikan dengan kriteria sumber dan media yang digunakan.

Seiring dengan perkembangan IPTEK, maka alternatif pemilihan sumber belajar dan media pembelajaran menjadi lebih beragam seperti : buku teks, modul, overhead transparansi, film, video, televisi, tape recorder, internet, penggunaan komputer dan sebagainya.

Keberadaan media pembelajaran tersebut tentunya harus selaras dengan variabel kondisi pembelajaran. Dengan demikian guru profesional dituntut harus mampu merencanakan, memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang tersedia disekitarnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Untuk memenuhi tuntutan tersebut diperlukan buku yang dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pembelajaran yang dapat

memberikan pengetahuan serta dapat menuntun dalam memahami dan menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajar dapat dengan mudah membawa pembelajar kearah pencapaian tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan berbagai variabel pembelajaran.

Pembuatan buku ini disesuaikan dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh para pembelajar dan tenaga pendidik, baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Selain itu juga sangat berguna bagi mahasiswa karena pembahasan dalam buku ini disesuaikan dengan mata kuliah Media Pembelajaran. Di dalam buku ini mengemukakan berbagai prinsip-prinsip dasar pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, serta berbagai jenis media yang banyak ditemui dan digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Buku Media Pembelajaran ini terdiri dari sepuluh bab. Secara terinci pokok-pokok bahasan yang diuraikan tersebut sebagai berikut:

- Bab I. Konsep media pembelajaran, yang membahas tentang. Pengertian media pembelajaran, pengertian media pembelajaran agama, dasar pemikiran dalam penggunaan media pembelajaran agama, landasan penggunaan media pembelajaran, kedudukan media dalam pembelajaran.
- Bab II. Fungsi dan manfaat media pembelajaran, yaitu tentang fungsi media pembelajaran dan manfaat media pembelajaran.
- Bab III. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, membahas tentang pemilihan media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran.
- Bab IV. Klasifikasi media pembelajaran, membahas tentang. media pembelajaran menurut bentuk bendanya, media pembelajaran menurut perangkatnya, media pembelajaran menurut indera penerimanya, media pembelajaran menurut cara kerjanya media pembelajaran

menurut sifatnya dan media pembelajaran menurut kelompok penggunaanya.

- Bab V. Membahas tentang karakteristik media grafis yaitu : bagan, grafik, diagram, gambar, poster, peta, kartun, surat kabar /majalah, dan buku pelajaran
- Bab VI. Membahas tentang karakteristik media pembelajaran 3 dimensi non proyektabel yang terdiri dari: objek (benda sebenarnya), model (benda tiruan), mock up, diorama, globe, dan specimen.
- Bab VII. Membahas tentang karakteristik media pembelajaran 3 dimensi visual proyektabel yang terdiri dari: overhead projector, opaque projector, slide projector, film strip projector, film loop projector, dan motion picture projector.
- Bab VIII. Membahas tentang karakteristik media audio terdiri dari: radio sebagai media pembelajaran, program audio cassette tape recorder, dan laboratorium bahasa.
- Bab IX. Membahas tentang karakteristik media audio visual terdiri dari: televisi, video cassette/tape recorder, CCTV (Closed Circuit Television), film bersuara, media berbasis komputer dan media telematik.
- Bab X. Membahas tentang lingkungan sebagai media pembelajaran terdiri dari jenis lingkungan belajar, manfaat menggunakan lingkungan, kelemahan menggunakan lingkungan, teknik menggunakan lingkungan, langkah dan prosedur penggunaan lingkungan dan penataan lingkungan belajar.

Buku ini juga dilengkapi dengan latihan-latihan pada setiap babnya. Latihan dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dalam penguasaan isi buku. Kalau digunakan sebagai bahan ajar dalam mata kuliah media pembelajaran, maka latihan dapat digunakan untuk membantu para pebelajar dan pembelajar dalam mengecek penguasaan isi buku ini.

I

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara (وسلّم) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun

Kondisi yang membuat pebelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media adalah sarana menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran

Batasan lain juga dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya: AECT (*Association of Enducation and Comonication Technology*, 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering disebut mediator. Mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang

melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah sarana untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Menurut Heinich, dkk (1985) media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.

Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan pebelajar yang dapat merangsang pebelajar untuk belajar.

Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan uraian maka ada beberapa ciri umum yang dikemukakan sebagai berikut

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu

benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.

2. Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio
4. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar (pesan, orang, material, diveci, teknik dan lingkungan).
6. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu

B. Pengertian Media Pembelajaran Agama

Para nabi dalam mengajak kaumnya (manusia) untuk mengikuti ajaran agama yang benar, selalu bertindak sebagai guru-guru yang baik. Dalam sejarah para nabi dan rasul tugasnya adalah menanamkan aqidah agama yang dibawanya yaitu taat kepada Allah SWT melalui rasulnya. Untuk mengajak umatnya mengikuti ajaran agama yang benar dan agar ajaran tersebut dapat mudah diterima oleh umatnya, maka para nabi/rasul tersebut tidak akan pernah lepas dengan memberikan contoh teladan yang baik (*uswatun hasanah*) dari diri beliau sendiri, ini menunjukkan bahwa para nabi dan rasul sudah menggunakan media yakni melalui perbuatan, perkataan beliau.

Media yang diterapkan nabi Muhammad sebagai nabinya umat Islam beliau selalu mencontohkan dengan perbuatan beliau sendiri dalam menyampaikan ajaran agamanya beliau selalu memberikan contoh tauladan pada dirinya, seperti sifat-sifat terpuji sebagaimana dalam al quran surah al Ahzab ayat 21 :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ
وَالْيَوْمَ الْآخِرَ زَكَرَ اللَّهُ كَثِيرًا

Artinya : “Sesungguhnya telah ada pada diri Rasullullah suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari qiamat dan dia banyak menyebut Allah” (Surat AlAhzab : 21)

Hal ini sebagaimana yang telah dilakukan/diberikan nabi, yakni ketika mendirikan masjid Quba di luar Madinah, sewaktu meletakkan Hajarul Aswad di masjidil haram Mekkah, sewaktu membuat parit pertahanan sebagai persiapan perang Ahzab. Beliau selalu ikut bekerja dan memimpin langsung kegiatan tersebut.

Sebagai seorang nabi dan rasul yang agung beliau selalu memberikan contoh tauladan yang baik bagi ummatnya, maka hendaknya sebagai seorang pendidik kita dapat menumbuh kembangkan sifat dan sikap yang baik pula baik dilingkungan sekolah maupun dimasyarakat, Karena contoh tauladan yang baik sangat besar pengaruhnya dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran agama Islam.

Istilah uswatun hasanah yang disebut dengan istilah demontrasi yakni mencontohkan atau memberikan contoh atau memperagakan, menunjukkan tentang cara melakukan sesuatu. Media uswatun hasanah ini selalu digunakan Nabi Muhammad SAW, dalam mengajarkan bagaimana cara mengerjakan shalat (mulai dari takbir sampai salam). Sebagaimana sabda Nabi :

صلوا كما رايتموني أصلي (رواه البخاري)

Artinya : “Shalatlah kamu, sebagaimana kamu lihat aku shalat” (HR. Bukhari).

Para nabi dan rasul yang lain seperti nabi Isa dalam menyampaikan ajaran agamanya selalu menggunakan media khotbah/ceramah, media perbuatan, media kalimat-kalimat arif, dan media propaganda. Sedangkan nabi Ibrahim As, dalam mengajak kaumnya untuk taat kepada Allah SWT sering menggunakan metode diskusi (tukar pendapat) sebagai media. Para Nabi dan rasul sebagai utusan Allah SWT, beliau juga sebagai guru untuk mengemban tugas mulia dalam menyebarkan dan menyampaikan ajaran agamanya juga menggunakan media.

Maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik berupa alat (peraga), sarana, teknik maupun metodenya yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka untuk mencapai tujuan tertentu, dan tidak bertentangan dengan syariat agama itu sendiri. (Shalahuddin, M 1986)

C. Dasar Pemikiran dalam Penggunaan Media Pembelajaran Agama

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu mendasari langkah-langkahnya dengan sumber ajaran agama, sesuai dengan firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 44 :

... وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: "Dan kami turunkan kepadamu Al-Qur'an agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan". (Surat An Nahl: 144)

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran agama, harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan pada anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran agama yang prinsipil. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak/tingkat daya pikir anak didik, guru agama akan sulit diharapkan untuk mencapai sukses.

Sebagaimana firman Allah dalam Surah An-Nahl ayat 125 yang artinya:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ
 بِأَلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ...

Artinya: "Serulah (*manusia*) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik". (Surat An Nahl : 125)

Tugas yang dilakukan oleh seorang guru agama sebagai pendidik adalah pengamatan langsung kepada anak didiknya mengenai perkembangan keagamaannya, sebab perkembangan sikap keagamaan anak erat hubungannya dengan sikap percaya kepada Allah SWT, yang telah diberikan di lingkungan keluarga maupun masyarakat.

D. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Berbagai fungsi dan peran media dalam proses pembelajaran telah dikaji, namun seberapa jauh pembelajar/guru/instruktur atau fasilitator memandang penting peranan media untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Kesemuanya itu akan sangat tergantung pada wawasan atau keyakinan para pembelajar/guru/instruktur atau fasilitator itu sendiri. Wawasan atau keyakinan guru tentang manfaat atau pentingnya media dalam pembelajaran akan menjadi landasan penggunaan media dalam pelaksanaan tugas membelajarkan siswa.

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain: landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empirik.

1. Landasan Filosofis

Digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, dapat mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang manusiawi (anak akan dianggap seperti robot yang dapat belajar sendiri dengan mesin). Dengan kata lain penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi "dehumanizes" (dehumanisasi). Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya, jadi penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

Sebenarnya perbedaan pendapat itu tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang mempunyai kepribadian, harga diri, motivasi dan kemampuan sendiri berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi atau tidak, proses pembelajaran dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanisme (tidak terjadi dehumanisasi).

2. Landasan Psikologis

Dari hasil kajian psikologis tentang proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, dapat dikemukakan antara lain hal-hal berikut:

Ada 4 macam tinjauan landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain: landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empirik

a. Belajar adalah proses kompleks dan unik.

Hakekat perbuatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan perilaku bagi orang yang belajar. Perubahan perilaku hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar adalah proses yang kompleks dan unik. Kompleks karena kegiatan belajar mengikutsertakan segala aspek kepribadian, baik jasmani maupun rohani. Unik artinya setiap orang mempunyai cara belajar yang berbeda satu dengan yang lain, yang disebabkan karena adanya individual seperti minat, bakat, kemampuan, kecerdasan serta tipe belajar (auditif, visual, motorik).

Belajar adalah proses kompleks dan unik maka dalam mengelola proses pembelajaran harus diusahakan dapat memberikan fasilitas belajar (juga media dan metode pembelajaran) harus sesuai dengan perbedaan individual siswa

Dengan memahami bahwa belajar adalah proses yang kompleks dan unik, maka dalam mengelola proses pembelajaran harus diusahakan dapat memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan perbedaan individual siswa. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketetapan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

b. Persepsi.

Persepsi adalah mengenal sesuatu melalui alat indra. Orang akan memperoleh pengertian dan pemahaman tentang dunia luar dengan jelas jika ia mengalami proses persepsi yang jelas juga. Hal-hal yang mempengaruhi kejelasan persepsi antara lain ialah: keadaan alat indra (mata, telinga, dsb), perhatian, minat dan pengalaman, serta kejelasan objek yang diamatinya.

Dengan memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kejelasan persepsi, maka untuk mengefektifkan proses pembelajaran perlu diusahakan agar:

1. Diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya
2. Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa (bahan aperspsi).

Orang akan memperoleh pengertian dan pemahaman tentang dunia luar dengan jelas jika ia mengalami proses persepsi yang jelas

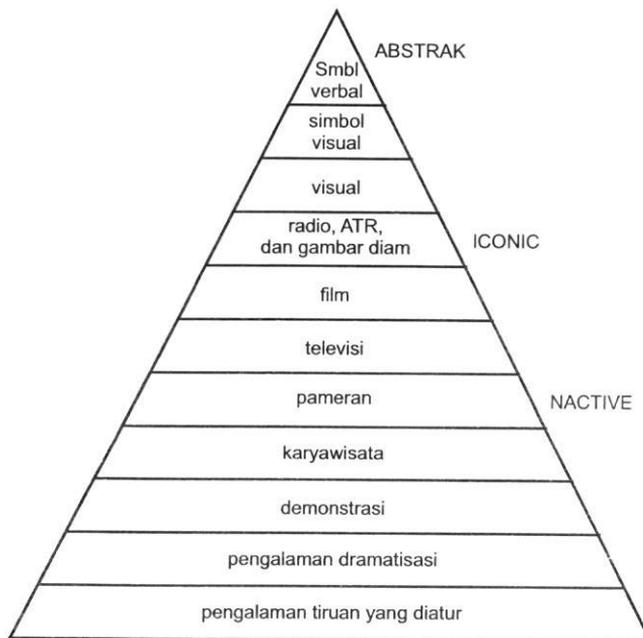
c. Kontinum Kongkrit-Abstrak

Dari hasil kajian psikologi dikemukakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit dari pada yang abstrak. Dalam proses pembelajaran terdapat rentangan untuk menunjukkan hal yang kongkrit (ujud benda nyata) sampai yang abstrak (simbol bahasa lisan). Kaitannya dengan kongkrit-abstrak dalam penggunaan media pembelajaran ada beberapa pendapat yaitu:

1. Pakar psikologi Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan pengalaman langsung (*enactive*) ke belajar dengan film atau gambar (*iconic representasion of experience*), kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representasion*). Menurut Bruner hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.
2. Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep. Ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata (kongkrit) ke yang paling abstrak, yaitu:
 - kata
 - diagram
 - peta
 - gambar datar

Anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit dari pada yang abstrak.

- slide
 - film
 - model
 - obyek(benda nyata)
 - situasi keseluruhan
3. Edgar Dale membuat jenjang kongrit abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju ke pebelajar sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke pebelajar sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir pebelajar sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang kongkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut yang disebut kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), sebagai berikut:



Pengalaman Langsung yang Bertujuan

Penentuan jenjang kongkrit ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner pada diagram di atas, jika disejajarkan ada persamaannya, namun antara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konsep. Jika Dale menekankan pebelajar sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus (objek) yang dapat diamati, maka Bruner menekankan pada proses operasi mental pebelajar pada saat mengamati objek.

3. *Landasan Teknologis*

a. **Teknologi Dalam Pembelajaran (Pendidikan)**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat khususnya dibidang mekanik dan elektronik, dapat memperkaya sumber dan media pembelajaran seperti foto, slide, film, video,

Dengan demikian maka hasil-hasil teknologi baru tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran penggunaan atau media hasil teknologi baru dalam kegiatan pembelajaran (pendidikan), biasa disebut dengan istilah teknologi dalam pembelajaran (pendidikan).

Landasan Teknologis penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari dua konsepsi yaitu teknologi dalam pembelajaran (pendidikan) dan teknologi pembelajaran.

b. **Teknologi Pembelajaran**

Teknologi pembelajaran (instruksional) adalah bagian teknologi pendidikan, berdasarkan konsep bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan. Teknologi pembelajaran adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan

belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah itu berupa: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini mencakup pesan, orang, bahan media, peralatan, teknik dan latar (AECT).

4. Landasan Empiris

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media instruksional dan karakteristik pebelajar dalam menentukan hasil belajar. Dengan kata lain pebelajar akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik atau gaya belajarnya. Pebelajar yang memiliki tipe belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sedangkan siswa yang memiliki tipe belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari media audio seperti: radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Jika ingin menguntungkan kedua tipe belajar tersebut akan lebih tepat menggunakan media audio visual. (Ibrahim, hal 7-11)

Atas dasar pengalaman tersebut, maka prinsip penyesuaian antara jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan perbedaan individual pebelajar menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya berdasarkan karakteristik pebelajar dan karakteristik media itu sendiri.

*Pemilihan dan
penggunaan media
hendaknya
berdasarkan
karakteristik pebelajar
dan karakteristik
media*

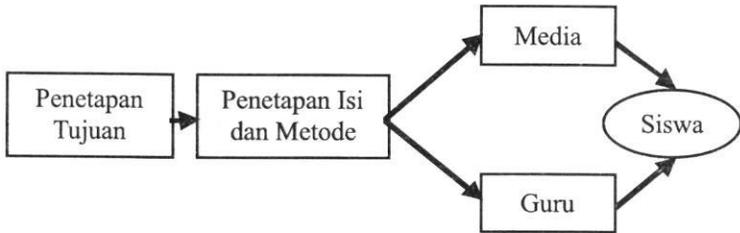
E. Kedudukan Media Dalam Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran merupakan sistem, yang terdiri dari beberapa komponen meliputi: tujuan, isi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, manusia (pembelajar dan pebelajar), media/ sumber belajar, serta lingkungan. Secara terorganisir komponen-komponen tersebut saling bekerja sama sesuai dengan fungsi masing-masing. Bila salah satu komponen terganggu, akan mempengaruhi kerja komponen lain sehingga hasilnya tidak sesuai lagi dengan harapan semula.

Association for Educational Communication and Technology (AECT), mengartikan bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks yang terintegrasi meliputi manusia, prosedur, ide, peralatan dan organisasi, untuk menganalisis masalah yang menyangkut semua aspek belajar serta merancang, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kedudukan media tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran.

Dari sini tampak bahwa media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Sehingga kedudukan media tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Kedudukan media ini sudah jelas dalam uraian tentang hubungan antara media pembelajaran dengan komponen sistem pembelajaran sebagai wujud pemecahan masalah belajar. Bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi pelajaran, seperti yang terlihat pada bagan berikut ini:



Dari bagan tersebut jelas bahwa kelancaran proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran juga tergantung pada bagaimana merancang media sebagai bagian integral dalam proses tersebut, sehingga terjadi suatu interaksi yang kondusif antara pembelajar-pebelajar, dan antara media-pebelajar. Kekeliruan dalam memilih dan menetapkan media, apabila mengabaikan kehadiran media, akan mengganggu tercapainya tujuan instruksional.

Uraian tersebut di atas memberi kejelasan bahwa aktivitas pembelajaran merupakan suatu sistem, dan media pembelajaran sebagai bagian yang integral dari sistem pembelajaran yang dapat berfungsi untuk membantu pemecahan masalah-masalah pembelajaran.

Latihan

1. Jelaskan pengertian media pembelajaran.
2. Sebutkan ciri-ciri umum media pembelajaran.
3. Jelaskan pengertian media pembelajaran agama.
4. Sebutkan dasar pemikiran dalam penggunaan media pembelajaran agama.
5. Sebutkan empat landasan penggunaan media pembelajaran.
6. Jelaskan landasan filosofis penggunaan media pembelajaran.
7. Jelaskan landasan psikologis penggunaan media pembelajaran.
8. Jelaskan landasan teknologi penggunaan media pembelajaran.
9. Jelaskan landasan empiris penggunaan media pembelajaran.
10. Jelaskan kedudukan media dalam proses pembelajaran.

II

FUNGSI DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaiannya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok.

Media pembelajaran merupakan bagian yang integral atau yang amat penting. Hubungan antara media pembelajaran dengan komponen sistem pembelajaran sebagai wujud pemecahan masalah belajar, dimana saling berkaitan antara metode, strategi dan media. Pemilihan salah satu metode belajar dan penerapan strategi pembelajaran tentunya akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang dipilih dan digunakan.

Berbagai hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran jenis tugas dan respons yang diharapkan pembelajar kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran, termasuk karakteristik pembelajar.

Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk tujuan instruksional, dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Disamping untuk membangkitkan memotivasi, minat atau tindakan dan

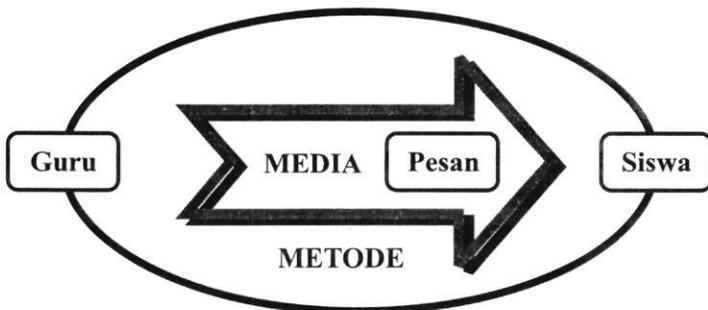
rangsangan para siswa untuk bertindak dalam kegiatan pembelajaran, juga untuk tujuan informasi (menyajikan informasi) dihadapan sekelompok siswa/orang.

Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran, di samping membangkitkan motivasi dan minat pebelajar, media pembelajaran juga dapat membantu pebelajar meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

A. Fungsi Media Pembelajaran

Ditinjau dari proses pembelajaran maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pembelajar/guru) ke penerima (pebelajar/siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan memperoleh informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran dapat diperjelas dalam bagan berikut:



Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara pebelajar/siswa dengan lingkungannya, maka fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

Menurut, S.Gerlach dan P. Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat:

1. **Bersifat Fiksatif**, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian.

Dengan kemampuan ini suatu obyek dan kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian hasilnya dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali, atau dapat ditampilkan kembali.

2. **Bersifat Manipulatif** artinya menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah : ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa keruangan kelas.

3. **Bersifat Distributif**, artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. misalnya siaran televisi, radio, dan surat kabar.

Menurut, S. Gerlach dan P. Ely fungsi media pembelajaran dapat bersifat fiksatif, manipulatif dan distributif.

Derek Rowntree menjelaskan fungsi media dalam pembelajaran: membangkitkan motivasi, menimbulkan respon, mempermudah mengulangi pesan, memberikan masukan lebih cepat serta merangsang siswa untuk mengadakan latihan.

Derek Rowntree menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain:

1. Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan.
2. Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media.

Lebih mempermudah siswa untuk mengulangi pesan yang terdapat dalam media.

3. Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat).
4. Dapat merangsang siswa untuk mengadakan latihan.

Harry C. Mc. Kown mengemukakan fungsi media pembelajaran

1. Dapat merubah situasi belajar yang semua bersifat teoritis dan abstrak menjadi lebih praktis dan kongkrit
2. Dapat menimbulkan motivasi anak untuk lebih aktif dan memusatkan perhatian pada objek yang dipelajari.
3. Dapat memperjelas isi pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu terhadap isi pembelajaran.

Menurut Harry C. Mc. Kown fungsi media pembelajaran: merubah situasi belajar, menimbulkan motivasi, memperjelas isi pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu

Levie & Lentz, (1982) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu: (a) fungsi atensi (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif dan (d) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian pebelajar untuk konsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran pebelajar tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang memproyeksikan melalui overhead proyektor dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka

terhadap pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pebelajar ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap pebelajar, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

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

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi pebelajar yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985:28), 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, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi tugas motivasi, media

*Levie & Lentz
mengemukakan empat
fungsi media visual,
yaitu: (a) fungsi atensi
(b) fungsi afektif,
(c) fungsi kognitif
(d) fungsi kompensatoris.*

*Kemp & Dayton
menyebutkan tiga
fungsi utama Media
pembelajaran:
(1) memotivasi minat
atau tindakan,
(2) menyajikan informasi,
dan (3) memberi instruksi*

pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para pebelajar atau pendengar untuk bertindak (turut

memikul tanggung jawab, melayani secara suka rela, atau memberi sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

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

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

B. Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak ahli. Salah satunya Menurut Kemp & Dayton (1985;3-4) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

1. ***Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.*** Setiap pebelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan

penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada pebelajar sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

2. **Pembelajaran bisa lebih menarik.** Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat pebelajar tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan pebelajar tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. **Pembelajaran menjadi lebih interaktif** dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan
4. **Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat** karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa
5. **Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan** bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.

Menurut Kemp & Dayton manfaat media pembelajaran: Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, lebih menarik, lebih interaktif, waktu pembelajaran dapat dipersingkat, Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan, Sikap positif pebelajar dapat ditingkatkan, Peran pebelajar dapat berubah kearah yang lebih positif.

6. ***Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan*** terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. ***Sikap positif pebelajar*** terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar ***dapat ditingkatkan***
8. ***Peran pembelajar dapat berubah kearah yang lebih positif***, beban pembelajar untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya konsultan atau penasehat siswa

Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat, asalkan pembelajar berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan pembelajar-pebelajar tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Pembelajar harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpatik dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku pebelajar.
3. Menunjukkan kedua hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat pebelajar dengan meningkatnya motivasi belajar pebelajar.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi berbagai kemampuan pebelajar.
5. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan pebelajar.
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu pebelajar menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.

8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
10. Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sudjana & Rivai (1992:2) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar pebelajar/siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pebelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh pebelajar dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pembelajar, sehingga pebelajar tidak bosan dan pembelajar tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pembelajar mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Pebelajar dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pembelajar, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994:15) merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian pebelajar.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.

4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan pebelajar.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dan penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian pebelajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara pebelajar dan lingkungannya, dan kemungkinan pebelajar untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra ruang, dan waktu;
 - ☞ objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - ☞ objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide,

Manfaat penggunaan media pembelajaran: memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian, mengatasi keterbatasan indra ruang, dan waktu; memberikan kesempatan pengalaman

atau gambar;

- ☞ kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, di samping secara verbal
- ☞ objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
- ☞ kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video
- ☞ peristiwa alam seperti kejadian letusan gunung berapi atau proses dalam kenyataan memakan watu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada pebelajar tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Arsyad, 1997: 26 – 27)

Latihan

1. Jelaskan fungsi media pembelajaran.
2. Sebutkan fungsi media dalam pembelajaran menurut S. Gerlach dan P. Ely.
3. Sebutkan fungsi media dalam pembelajaran menurut Derek Rowntree.
4. Sebutkan fungsi media pembelajaran menurut Harry C. Mc. Kown.
5. Sebutkan empat fungsi media visual.
6. Sebutkan tiga fungsi media pembelajaran menurut Kemp & Dayton.
7. Jelaskan manfaat media pembelajaran.
8. Sebutkan dampak positif penggunaan media pembelajaran menurut Kemp & Dayton.
9. Sebutkan manfaat media pembelajaran menurut Dale.
10. Sebutkan manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai.
11. Sebutkan manfaat media pembelajaran berdasarkan Encyclopedia of Educational Research.

III

PEMILIHAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pemilihan Media Pembelajaran

1. *Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran*

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan seorang pembelajar/guru dalam memilih salah satu media dalam kegiatan pembelajaran di kelas antara lain : (1) ia merasa sudah akrab dengan media itu, misalnya: papan tulis atau proyektor transparansi, (2) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada dirinya sendiri misalnya diagram pada flip chart, atau (3) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian pebelajar, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

Pertimbangan ini diharapkan oleh pembelajar dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pada tingkat yang menyeluruh dan umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- a. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan

materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material);

- b. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan pebelajar, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntun perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula
- c. Hambatan dari sisi pebelajar dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya
- d. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, pembelajar, dan pebelajar) dan ke efektifan biaya.
- e. Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula:
- 1) kemampuan mengkomodasikan penyajian stimulasi yang tepat (visual dan/atau audio);
 - 2) kemampuan mengakomodasikan respons pebelajar yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik);
 - 3) kemampuan mengakomodasikan umpan balik;
 - 4) pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya, untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.

Memilih media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan (1) sudah akrab dengan media itu, (2) media yang dipilih dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada pembelajar (3) media yang dipilih dapat menarik minat dan perhatian pebelajar, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

- f. Media sekunder harus mendapatkan perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, pebelajar memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar mereka secara perorangan.

Selain beberapa faktor tersebut di atas, para ahli media juga menambahkan beberapa faktor lain yang menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran. Antara lain dikemukakan oleh:

- a. **Prof. Ely** mengemukakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Karena itu meskipun tujuan dan isinya telah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik pebelajar, strategi pembelajaran, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur pemilihannya juga perlu dipertimbangkan. Sebagai pendekatan praktis disarankan untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakai. (Sadiman, 1986).
- b. **Dick dan Carey**, menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada 4 faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu: 1) ketersediaan sumber belajar setempat (jika tidak ada harus dibuat atau dibeli), 2) ketersediaan dana untuk membuat atau membeli, 3) keluwesan, kepraktisan, ketahanan media yang akan dipilih untuk waktu yang lama, dan 4) efektivitas biayanya dalam waktu yang panjang misalnya: pengadaan media terasa mahal tetapi kalau dapat dipakai berulang-ulang dalam waktu yang lama akan menjadi murah. (Sadiman, 1986)
- c. **Anderson**, mengemukakan bahwa prosedur pemilihan media dimulai dengan mengajukan pertanyaan apakah media yang akan dipilih itu akan digunakan sebagai sarana belajar mandiri atau sebagai sarana mengajar (pembelajaran dengan

pembelajar/guru). Kemudian prosedur selanjutnya ialah menentukan strategi pembelajaran, yaitu apakah ingin memberikan pengalaman belajar sikap, keterampilan fisik atau kognitif. Setelah dilanjutkan memilih media yang sesuai dari 10 kelompok media menurut Anderson yaitu: media audio, cetak, audio-cetak, proyeksi visual diam, proyeksi visual diam dengan audio, visual gerak, visual gerak dengan audio, benda, manusia dan sumber lingkungan.

Pemilihan media dapat juga dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut: (1) tiap jenis media tentu mempunyai kelebihan dan kelemahan; (2) pemilihan media harus dilakukan secara obyektif, (3) pemilihan media hendaknya memperhatikan juga: kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, kesesuaian kemampuan anak, kesesuaian kemampuan pembelajar (untuk menggunakan), ketersediaan bahan, ketersediaan dana serta kualitas teknik (mutu media).

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

- a. **Motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pebelajar** sebelum menerima perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Lagi pula, pengalaman yang akan dialami pebelajar harus relevan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dan informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.
- b. **Perbedaan individual.** Pebelajar belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensi, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan pebelajar untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman

- c. **Tujuan pembelajaran.** Jika pebelajar diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Disamping itu pernyataan mengenai tujuan belajar yang ingin dicapai dapat menolong perancang dan penulis materi pelajaran. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.
- d. **Organisasi isi.** Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau Keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan yang bermakna. Pebelajar akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurut-urutan secara teratur. Disamping itu, tingkatan materi yang akan disajikan ditetapkan berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, pebelajar dapat dibantu untuk secara lebih baik mensintesis dan memadukan pengetahuan yang akan dipelajari
- e. **Persiapan sebelum belajar.** Pebelajar sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses. Dengan kata lain, ketika merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan pebelajar
- f. **Emosi.** Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah: motivasi, perbedaan individu, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan serta penerapan.

- menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, simpati, cinta kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus di tunjukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap
- g. **Partisipasi.** Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, pebelajar harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif pebelajar jauh lebih baik dari pada mendengarkan dan menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi pebelajar untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu
 - h. **Umpan balik.** Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala pebelajar diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan
 - i. **Penguatan (reinforcement).** Apabila pebelajar berhasil belajar, ia didorong terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.
 - j. **Latihan dan pengulangan.** Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian ia dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.
 - k. **Penerapan.** Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil

belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai. Pebelajar mesti telah pernah dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip, atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru (Arsyad, 1997:70-72)

2. *Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*

Pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan.

Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

a. *Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.*

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/ dipertunjukkan oleh pebelajar, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi

Kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah: 1. Sesuai dengan tujuan yang diinginkan, 2. tepat untuk mendukung isi pelajaran, 3. Praktis, luwes dan bertahan, 4. Pembelajar terampil menggunakan, 5. pengelompokkan sasaran, dan 6. mutu teknis.

b. *Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.*

Media yang berbeda,

misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental pebelajar. Televisi misalnya, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transportasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu

- c. ***Praktis, luwes, dan bertahan.*** Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para pembelajar/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh pembelajar. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di manapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana saja
- d. ***Pembelajar terampil menggunakannya.*** Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, pembelajar harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Proyektor transparansi (OHP), proyektor slide dan film, komputer, dan peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika pembelajar belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- e. ***Pengelompokan sasaran.*** Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perorangan
- f. ***Mutu teknis.*** Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh

elemen lain yang berupa latar belakang

Dengan adanya berbagai macam media pembelajaran yang kesemuanya dapat dipakai dalam proses pembelajaran maka pada saat pembelajar akan menggunakannya harus memilih media mana yang paling tepat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pendapat senada dengan yang dikemukakan di atas, juga diungkapkan oleh Nana Sujana dan Ahmad Rivai (1991: 4-5) bahwa dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. ***Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran***; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran
- b. ***Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran***; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami pembelajar.
- c. ***Kemudahan memperoleh media***; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, sedikit-tidaknya mudah dibuat oleh pembelajar pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat pembelajar tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
- d. ***Keterampilan pembelajar dalam menggunakannya***. Apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah pembelajar dapat menggunakannya dalam pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh pembelajar pada saat terjadinya interaksi belajar pembelajar dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila pembelajar tidak dapat menggunakannya dalam pembelajaran untuk mempertinggi

- kualitas pembelajaran.
- e. ***Tersedianya waktu untuk menggunakannya***; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi pebelajar selama pembelajaran berlangsung.
 - f. ***Sesuai dengan taraf berpikir pebelajar***. Memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir pebelajar, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para pebelajar.

Dengan memperhatikan kriteria atau pedoman pemilihan media tersebut maka pembelajar/guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar, sehingga akan terhindar dari kecerobohan dalam pemilihan media. Pemilihan media yang cermat dan tepat akan menunjang keefektifan proses pembelajaran.

B. Penggunaan Media Pembelajaran

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu pebelajar/siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons pebelajar sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan pebelajar/siswa, serta pebelajar/siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Heinich, dan kawan-kawan.(1982) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan

istilah ASSURE. **ASSURE** adalah singkatan dari **A**nalyze Learner Characteristic, **S**tate objective, **S**elect, or modify media, **U**timize, **R**equire Learner response, and **E**valuate). Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut.

- A** Menganalisa karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka pembelajar sekolah lanjutan atau perguruan tinggi, anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka
- S** Menyatakan atau merumuskan tujuan pengajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa (pengetahuan, ketrampilan atau sikap) yang diharapkan pembelajar miliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar selesai. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urutan penyajian dan kegiatan belajar
- S** Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pengajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaliknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga dan biaya. Di samping itu perlu pula diperhatikan apakah materi dan media itu akan mampu membangkitkan minat pembelajar, memiliki ketepatan informasi, memiliki kualitas yang baik, memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk berpartisipasi, telah terbukti efektif jika pernah diujicobakan, dan menyiapkan petunjuk untuk berdiskusi atau kegiatan follow-up. Apa bila materi dan media yang ada tidak cocok dengan tujuan atau tidak sesuai sasaran partisipan, materi dan media itu dapat dimodifikasi. Jika tidak memungkinkan untuk memodifikasi yang telah tersedia, barulah memilih alternatif ketiga yaitu merancang dan mengembangkan materi dan media yang baru. Tentu saja kegiatan ini jauh lebih mahal dari segi biaya, waktu, dan tenaga. Namun demikian kegiatan ini memungkinkan untuk menyiapkan materi dan media yang tetap dan sesuai dengan tujuan yang

ingin dicapai.

- U** Menggunakan materi dan media. Setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu yang diperlukan untuk menggunakannya. Di samping praktek dan latihan menggunakannya, persiapan ruangan juga diperlukan seperti tata letak tempat duduk pebelajar, fasilitas yang diperlukan seperti meja peralatan, listrik, layar, dan lain-lain harus dipersiapkan sebelum penyajian
- R** Meminta tanggapan dari pebelajar. Pembelajar sebaiknya mendorong pebelajar untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektifan proses belajar mengajar. Respon pebelajar dapat bermacam-macam, seperti mengulangi fakta-fakta, mengemukakan ikhtisar atau rangkuman informasi/ pelajaran, atau menganalisis alternatif pemecahan masalah/ kasus. Dengan demikian, pebelajar akan menampakkan partisipasi yang lebih besar.
- E** Mengevaluasi proses belajar. Tujuan utama evaluasi di sini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian pebelajar mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan pembelajar sendiri.

Pembelajar perlu mengetahui juga tentang prinsip-prinsip umum penggunaan media pembelajaran sehingga setelah dapat memilih dengan tepat media yang akan digunakan juga dapat menggunakannya dengan tepat pula. Yusufhadi (1984), mengemukakan prinsip umum penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media harus merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran.
- b. Tidak ada satu metode dan media yang harus dipakai dengan meniadakan yang lain.
- c. Media tertentu cenderung untuk lebih tepat dipakai dalam menyajikan sesuai unit pelajaran daripada media yang lain

- d. Tidak ada satu mediapun yang dapat sesuai untuk segala macam kegiatan belajar.
- e. Penggunaan media yang terlalu banyak secara sekaligus justru akan membingungkan dan tidak memperjelas pelajaran
- f. Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup untuk menggunakan media pembelajaran. Kesalahan yang sering terjadi ialah timbulnya anggapan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran guru tidak perlu membuat persiapan mengajar terlebih dahulu.
- g. Pebelajar harus dipersiapkan dan harus dilakukan sebagai peserta yang aktif. Pebelajar harus ikut serta bertanggung jawab untuk apa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Pebelajar setelah membaca buku harus menjawab pertanyaan, setelah melakukan widya-wisata harus membuat laporan dan sebagainya.
- h. Secara umum perlu diusahakan penampilan yang positif dari pada yang negatif. Bilamana pembelajar demonstrasi, memberikan contoh, menunjukan model atau memperagakan sesuatu hendaknya selalu mengambil yang positif, karena bila ditampilkan yang negatif akan cepat ditiru, ditangkap atau dicoba oleh pembelajar/siswa, yang mula-mula sebagai selingan akhirnya menjadi kebiasaan.
- i. Hendaknya tidak menggunakan media pembelajaran sekedar sebagai selingan hiburan atau pengisi waktu, kecuali kalau memang tujuan pembelajarannya demikian
- j. Pergunakan kesempatan menggunakan media yang dapat ditanggapi untuk melatih perkembangan bahasa baik lisan maupun tertulis. Misalnya dengan menggunakan diagram,

Prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (1992), yaitu: media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual, dan media berbasis komputer).

denah dan lain-lain pebelajar dilatih untuk mengungkapkan isi diagram atau denah itu baik secara lisan maupun tertulis.

Berikut ini akan diuraikan prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dibahas tersebut mengikuti taksonomi Leshin, dkk (1992) yaitu media berbasis manusia (pembelajar/guru/dosen, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dll), media berbasis cetakan (buku penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, chart, grafik, peta, gambar, transparansi, film bingkai atau slide), media berbasis audiovisual (video, film, slide bersama tape, televisi), dan media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

Latihan

1. Jelaskan pertimbangan umum pemilihan media pembelajaran dalam kegiatan belajar di kelas.
2. Sebutkan minimal 5 faktor yang menjadi pertimbangan pemilihan media pembelajaran menurut Ely.
3. Sebutkan 4 faktor yang menjadi pertimbangan pemilihan media pembelajaran selain kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya menurut Dick & Carey.
4. Sebutkan faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih dan menggunakan media dilihat dari segi teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis.
5. Sebutkan 6 kriteria pemilihan media pembelajaran.
6. Jelaskan model perencanaan penggunaan media menurut Heinich.

IV

KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

Dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama pada bidang elektronik tentunya dapat memperkaya sumber dan media pembelajaran seperti: radio, foto, film, slide, video, komputer. Sebelumnya hanya dapat kita jumpai adanya media sederhana seperti: model, gambar, bagan, dan sebagainya.

Pada era teknologi media tampil dalam berbagai jenis dan format (modul cetak, film, TV, video, slide, program radio dan komputer) masing-masing memiliki ciri-ciri dan kemampuannya sendiri.

Dengan bertambahnya jenis media maka timbul pemikiran untuk mengadakan pengelompokan atau klasifikasi media pembelajaran berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik tiap jenis media, maka dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

A. Media pembelajaran menurut bentuk bendanya

Media pembelajaran menurut bentuk bendanya dapat diklasifikasi menjadi dua bagian yaitu: media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi yaitu media yang berbentuk

Media menurut bentuk bendanya dua dimensi dan tiga dimensi

bidang datar, hanya memiliki ukuran panjang dan lebar saja. Yang termasuk dalam kelompok media pembelajaran dua dimensi antara lain: gambar dengan berbagai jenis, grafik, peta, poster, bagan, (tabel, organisasi, arus, pohon, balikan, lipatan, silsilah), atlas, surat kabar, majalah, kliping, kartun, sketsa, foto dan buku-buku. Salah satu media pembelajaran dua dimensi yang sering digunakan adalah media grafis, yaitu media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata, dan gambar-gambar. Bentuk media pembelajaran dua dimensi ada yang langsung dapat digunakan dalam pembelajaran ada yang langsung dapat digunakan alat-alat bantu untuk memvisualisasikannya.

Secara umum alat-alat visual dua dimensi dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan misalnya: gambar diatas kertas atau karton, gambar yang diproyeksikan dengan opaque proyektor, lembaran balik, grafik, diagram, bagan, poster, gambar hasil cetak saring dan foto.
2. Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang transparan misalnya: slide, film strip, lembaran transparan untuk overhead proyektor

Media dua dimensi yaitu media yang berbentuk bidang datar, hanya memiliki ukuran panjang dan lebar saja. Yang termasuk dalam kelompok media pembelajaran dua dimensi antara lain: gambar, grafik, peta, poster, kartun, sketsa, dan foto.

Gambar memiliki beberapa jenis, yaitu: stick figure, sketsa, gambar bentuk, ilustrasi, foto, poster, flash card, folder, kartun, dan karikatur.

Sedangkan media tiga dimensi adalah media yang berbentuk isi (volume) memiliki ukuran panjang, lebarnya dan tinggi, atau media yang dalam bentuk model. Yang termasuk dalam media tiga dimensi antara lain : objek, model, mock-up, globe, diorama, dan specimen. Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran

adalah model dan objek.

Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model dan boneka. Model adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya.

B. Media Pembelajaran Menurut Perangkatnya

Dalam pembicaraan tentang media, kita menjumpai beberapa istilah yang terkait dengan perangkat media yaitu "materials" (bahan media), "equipment" (peralatan), "hard ware" (perangkat keras) dan "software" (perangkat lunak).

Media menurut perangkatnya berupa hardware dan software

Keempat istilah itu mempunyai arti yang berbeda, tetapi semuanya adalah nama dari komponen media pembelajaran. Biasanya istilah materials dihubungkan dengan equipment dan istilah perangkat keras dikaitkan dengan perangkat lunak.

Karena itu, jika media pembelajaran diklasifikasikan menurut perangkatnya dapat dibedakan menjadi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software).

"Hardware" dan "software" adalah istilah yang pada mulanya dipakai oleh pengusaha komputer, namun kemudian diperluas penggunaannya untuk semua jenis media pembelajaran.

Software atau perangkat lunak adalah isi pesan yang disimpan pada material. Media pembelajaran yang termasuk perangkat lunak, misalnya isi pesan yang disimpan pada transparan OHP, kaset audio, kaset video, film, slide dan sebagainya.

Hardware atau perangkat keras adalah peralatan untuk menyampaikan pesan yang disimpan pada materials untuk disampaikan kepada audien. Media pembelajaran yang termasuk

dalam perangkat keras, misalnya proyektor, OHP, Proyektor film, video, tape recorder, proyektor slide, kamera, komputer dan sebagainya

C. Media Pembelajaran Menurut Indera Penerimaannya

Media pembelajaran menurut indera penerimaannya terbagi atas: media visual dan media audio.

Media visual yaitu media yang pesannya hanya dapat diamati dengan indera penglihatan. Media ini merupakan jenis media yang mempunyai informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak misalnya: gambar, foto, grafik, dan poster.

Media menurut indera penerima : Media Visual, Audio dan Audio Visual

Media audio yaitu media yang menghasilkan pesan hanya dengan suara saja. Jenis media ini juga hanya memanipulasikan kemampuan-kemampuan suara semata-mata, misalnya: radio, tape recorder, laboratorium bahasa.

Ada juga media yang sekaligus dapat diamati dengan indera penglihatan dan pendengaran. Media pembelajaran jenis ini disebut dengan media audio visual. Media audio visual dapat didefinisikan sebagai media yang dapat menghasilkan pesan, yang kesannya dapat dilihat dan didengar. Media ini merupakan media yang paling lengkap, karena menggunakan kemampuan audio visual dan gerak. Yang termasuk media audio visual misalnya: televisi, video, proyektor film bersuara, slide bersuara.

Alat-alat audio visual adalah alat-alat yang audible artinya dapat didengar dan alat-alat yang visible artinya dapat dilihat. Alat-alat audio visual gunanya adalah untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif yang biasa digunakan baik dalam pembelajaran, penerangan dan penyuluhan.

Pada zaman kemajuan elektronik sekarang ini, alat-alat audio visual sangat banyak digunakan. Alat-alat tersebut dirasakan sangat berguna dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, namun dalam penggunaan alat tersebut memerlukan keterampilan dan kemahiran tertentu. Oleh karena itu efektifitas penggunaan alat tersebut dalam pembelajaran sangat tergantung dari ketepatan materi, rancangan media dan kemampuan menggunakannya.

D. Media Pembelajaran Menurut Cara Kerjanya

Media pembelajaran menurut cara kerjanya diklasifikasikan menjadi 2 yaitu media proyektabel dan non proyektabel.

Media menurut cara kerjanya : Media Proyektabel dan Media Non Proyektabel

Media proyektabel yaitu media yang cara kerjanya dengan menggunakan sistem proyeksi. Media dengan proyeksi ialah jenis media yang penggunaannya memakai proyektor, misalnya: slide proyektor, opaque proyektor, overhead proyektor dan segala jenis film.

Media non proyektabel yaitu media yang dapat diamati tanpa menggunakan sistem proyeksi dan langsung dapat diamati. Media non proyektor adalah jenis media yang penggunaannya tanpa proyektor dan mempunyai ukuran panjang, lebar, tebal dan tinggi. Misalnya berbagai jenis model, diorama, globe dan sebagainya.

E. Media Pembelajaran Menurut Sifatnya

Media pembelajaran menurut sifatnya diklasifikasikan menjadi media bergerak dan media diam

1. Media yang dapat bergerak yaitu media yang dapat menghasilkan pesan/gambar yang dapat bergerak, misalnya: gambar hidup/bergerak yang terlihat pada gambar yang ada di film gambar pada video/televiisi.

Media bergerak bisa dibedakan menjadi: media audio visual gerak, media audio semi gerak dan media visual gerak.

*Media menurut Sifatnya:
Media Bergerak dan
Media Diam*

Media audio visual gerak adalah merupakan media yang paling lengkap, karena menggunakan kemampuan audio visual dan gerak. Misalnya film bersuara, rekaman video, film TV, holografi.

Media audio semi gerak yakni jenis yang memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan titik secara linear, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh, misalnya tulisan jauh.

Media visual gerak yaitu jenis media yang memiliki kemampuan seperti juga golongan pertama kecuali penampilan suara misalnya film bisu, film slide tanpa suara dan film video tanpa suara.

2. Media diam yaitu pesan yang diperoleh dari media tersebut hanya diam saja tidak bergerak. Media ini disampaikan dalam bentuk visual artinya hanya dapat dilihat, karena itulah media ini juga bisa disebut media visual diam yang merupakan jenis media yang mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak. Yang termasuk klasifikasi media jenis ini misalnya: gambar dari film slides, gambar dari transparan pada OHP, film rangkai, halaman cetak, video file, dan microform.

F. Media Pembelajaran Menurut Kelompok Penggunaanya

Media pembelajaran menurut kelompok penggunaanya dibedakan menjadi media individual, media kelompok, media kelompok besar

Media individual yaitu media tersebut hanya dapat digunakan secara perorangan/individu. Sebagai contoh misalnya: mikroskop, lensa, kamera.

Media menurut Kelompok penggunaannya: individual, kelompok dan kelompok besar

Media kelompok artinya media tersebut dapat digunakan secara perorangan juga dapat digunakan secara kelompok, misalnya segala jenis media paparan (papan tulis, papan panel, gabus, magnetik), seperangkat OHP, slide dan film.

Media kelompok besar yaitu media tersebut dapat digunakan oleh kelompok masa yang lebih besar, misalnya penyuluhan dilapangan dengan menggunakan film lebar dan pengeras suara dan televisi umum.

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan (individual), kelompok/kelas atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

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

Untuk tujuan informasi, media pembelajran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok pebelajar/audiens. 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, pebelajar biasanya bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidak setujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan pebelajar, baik dalam benak atau mental maupun dalam aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan pebelajar/ siswa.

Jadi dengan memahami berbagai klasifikasi media pembelajaran, maka akan mempermudah guru (pembelajar) untuk memilih media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang tepat sesuai dengan tujuan, materi serta kemampuan dan karakteristik siswa, sangat menunjang keefektifan serta efisiensi proses pembelajaran.

Latihan

1. Setelah melihat beberapa contoh media pembelajaran, identifikasi 2 jenis media pembelajaran menurut bentuk bendanya.
2. Buat pengertian media dua deminsi setelah membandingkan beberapa jenis media pembelajaran.
3. Jelaskan pengertian media tiga deminsi.
4. Setelah melihat dioperasikan komputer dan OHP, identifikasi media pembelajaran menurut perangkatnya.
5. Sebutkan minimal 3 macam media pembelajaran menurut perangkat keras (hardware).
6. Sebutkan minimal 3 macam media pembelajaran menurut perangkat lunak (software).
7. Dengan mengamati 10 macam media pembelajaran, identifikasi media pembelajaran menurut indera penerimanya.
8. Buat pengertian media visual.
9. Jelaskan pengertian media auditif.
10. Jelaskan pengertian media audio visual.
11. Setelah mengamati media pembelajaran yang tersedia di PSB, identifikasi media pembelajaran menurut cara kerjanya.
12. Jelaskan pengertian media proyektable.
13. Jelaskan media non proyektable.
14. Identifikasi media pembelajaran menurut sifatnya.
15. Jelaskan media yang dapat bergerak.
16. Jelaskan maksud media diam.
17. Setelah diperlihatkan 10 macam gambar media pembelajaran, identifikasi media pembelajaran menurut penggunaanya.
18. Jelaskan media pembelajaran yang digunakan secara individual.

19. Jelaskan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh kelompok.
20. Jelaskan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kelompok besar.

V

MEDIA GRAFIS

Media grafis adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar. Media grafis juga didefinisikan sebagai media visual yang menyajikan informasi/pesan berupa titik-titik, garis-garis, gambar-gambar atau simbol-simbol lain, bertujuan untuk mengikhtisarkan atau menggambarkan suatu gagasan/ide, data, keadaan atau suatu kejadian.

Salah satu media pembelajaran dua dimensi (media grafis) yang sering digunakan adalah: bagan, grafik, diagram, gambar, poster, peta, kartun, surat kabar/majalah dan buku.

A. Fungsi Media Grafis

Fungsi media grafis/visual dalam proses pembelajaran adalah untuk :

1. Mengembangkan kemampuan visual
2. Mengembangkan daya imajinasi anak
3. Membantu mengembangkan dan meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak, atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas.
4. Mengembangkan daya kreatifitas siswa.

B. Kelebihan Media Grafis

1. Biaya/harganya relatif murah.
2. Mudah diperoleh dan digunakan.
3. Lebih realistik.
4. Memperbesar perhatian siswa.
5. Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
6. Membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.
7. Mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu (benda yang terlalu besar/kecil, peristiwa alam, dan kejadian langka).

C. Keterbatasan Media Grafis

1. Semata-mata hanya medium visual.
2. Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pembelajaran kelompok besar.
3. Memerlukan ketersediaan sumber, keterampilan dan kejelian guru untuk memanfaatkannya.

D. Macam- macam Jenis Media Grafis

Media grafis antara lain: bagan, grafik, diagram, gambar, poster, peta, kartun, surat kabar/majalah dan buku. Untuk lebih jelasnya dapat diikuti penjelasan satu persatu seperti dibawah ini.

*Media grafis antara lain:
bagan, grafik, diagram,
gambar, poster, peta,
kartun, surat kabar/
majalah dan buku.*

1. **Bagan**

Bagan atau sering juga disebut chart termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-

konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu **presentasi**.

Pesan yang akan disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting. Di dalam bagan seringkali kita jumpai jenis media grafis yang lain, seperti gambar, diagram, kartun atau lambang-lambang verbal.

Bagan adalah suatu gambar berupa rangkaian titik-titik, garis-garis, gambar atau simbol visual lainnya dengan diberikan sedikit kata-kata atau keterangan sehingga mempunyai arti

a. Pengertian Bagan

Bagan adalah suatu gambar berupa rangkaian titik-titik, garis-garis, gambar atau simbol visual lainnya dengan diberikan sedikit kata-kata atau keterangan sehingga mempunyai arti.

b. Manfaat Penggunaan Bagan

- 1) Merangsang anak untuk berfikir, karena gambar yang diberikan kurang lengkap namun mempunyai arti.
- 2) Mengurangi kelelahan mata dan kebosanan, yang selalu harus melihat huruf yang sekian banyaknya atau hanya mendengar saja sehingga bosan.
- 3) Kemungkinan terjadi anak lebih cepat dapat untuk menangkap isi ketimbang ditulis dengan tulisan yang begitu panjang dan lebar.

c. Macam-macam Bagan:

- 1) Bagan petunjuk; yaitu bagan yang memberikan petunjuk atau menuntun apa yang harus kita kerjakan misalnya penunjuk jalan,

arah kota, petunjuk bagaimana memasang antena televisi dan lain sebagainya.

- 2) Bagan uraian; yaitu bagan yang menginformasikan bagian-bagian yang terurai dari suatu peralatan.
- 3) Bagan perbandingan; yaitu bagan yang menerangkan tentang perbandingan atau perbedaan dari suatu objek.
- 4) Bagan skematik; atau diagram yang menginformasikan cara kerja suatu peralatan. Misalnya skema peredaran darah, skema rangkaian pemasangan alat-alat tipe recorder, televisi dan lain sebagainya
- 5) Bagan organisasi; yaitu bagan yang menggambarkan susunan suatu perkumpulan, dan menggambarkan alur tata kerja suatu organisasi.
- 6) Bagan waktu; yaitu bagan yang memberikan informasi waktu suatu daerah atau waktu untuk melaksanakan suatu kegiatan
- 7) Bagan alir; yaitu suatu bagan yang menunjukkan perkembangan atau alir kegiatan dari suatu sumber ke cabang-cabang, ranting dan seterusnya. Biasanya digunakan oleh perusahaan-perusahaan atau industri-industri besar tentang bagaimana cara menyalurkan produksi sampai ke distributor, dealer, agen-agen sampai ke konsumen.
- 8) Bagan pohon; yaitu suatu bagan yang menunjukkan adanya perkembangan dari suatu sumber, tumbuh berkembang mempunyai cabang-cabang seperti pohon. Bagan pohon lebih cocok untuk menggambarkan silsilah keluarga atau industri, yang mengolah bahan baku menjadi berbagai bahan olahan untuk produksi pokoknya maupun produksi sampingan.
- 9) Bagan proses; yaitu bagan yang menggambarkan suatu poses suatu kegiatan dari awal sampai akhir. Misalnya: bagaimana

Ada 9 macam bagan yaitu: bagan petunjuk, uraian, perbandingan, skematik, organisasi, waktu, alir, pohon dan proses.

proses pengolahan kedelai sampai menjadi susu kedelai atau kecap.

d. Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Pembuatan Bagan

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat bagan antara lain:

- 1) Gambar tidak perlu indah dan bagus, tetapi sesederhana mungkin dan jelas menggambarkan isi, serta mudah diterjemahkan oleh siswa.
- 2) Gunakan warna-warna yang mempunyai arti, dan gunakan simbol yang mudah dikenal dan mudah diterjemahkan.
- 3) Bila memerlukan kalimat sebagai kata bantu gunakan kalimat atau kata-kata seperlunya.

2. Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah dimengerti. Dengan mengalihkan data angka-angka kedalam sebuah grafik, arti dari angka-angka tersebut menjadi jelas.

Grafik banyak digunakan untuk menerangkan perkembangan dan perbandingan sesuatu supaya dapat menyajikan secara ringkas dan jelas data statistik yang diwakilinya.

a. Pengertian Grafik

Grafik adalah media visual yang menyajikan informasi tentang perkembangan data dari suatu objek berupa data, perkembangan, perbandingan, gambaran keadaan dengan menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, atau simbol-simbol lainnya.

b. Manfaat Penggunaan Grafik:

- 1) Untuk mempermudah membaca suatu perkembangan, pertumbuhan dan perubahan suatu objek.
- 2) Melatih siswa untuk berpikir dan berusaha menterjemahkan data yang ada didalamnya.
- 3) Memperjelas data perhitungan statistik secara visual.

c. Macam-macam Grafik

- 1) Grafik garis: yaitu grafik yang memvisualkan data angka statistik dengan menggunakan garis. Pada ujung-ujung garis menggambarkan perkembangan suatu data dalam kurun waktu tertentu. Grafik garis sering disebut juga garis kurva.

*Grafik terdiri dari:
Grafik garis, grafik batang,
grafik lingkaran dan
grafik gambar*
- 2) Grafik batang: yaitu grafik yang memvisualkan perkembangan data angka statistik kuantitatif sederhana dengan menggunakan gambar bidang geometri seperti segi empat, segitiga, dan bentuk lainnya. Grafik batang sering juga disebut Bargraph. Grafik batang hampir sama dengan grafik balok, hanya saja gambar bidang pada grafik balok hanya berbentuk segi empat model balok dan tebal.
- 3) Grafik lingkaran, yaitu grafik yang memvisualkan perkembangan data dalam bentuk lingkaran baik secara oval maupun lingkaran penuh. Untuk menentukan besar kecilnya data pada gambar menggunakan data perbandingan antara data. Untuk seluruh lingkaran (360 derajat) sama besarnya dengan 100%. Dengan perbandingan antara data yang satu dengan data yang lainnya berarti untuk menggambarkan data pada lingkaran mudah diketahui untuk digambar.
- 4) Grafik Gambar; yaitu grafik yang memvisualisasikan perkembangan data dengan gambar atau simbol. Misalnya

gambar mobil menunjukkan perkembangan ekspor/import mobil, gambar manusia menunjukkan adanya perkembangan jumlah penduduk dan lain-lain.

d. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan Dalam Pembuatan Grafik:

- 1) Gunakan simbol yang mudah diartikan dan mudah dikenal
- 2) Untuk membedakan jenis data satu dengan lainnya gunakan warna yang berbeda
- 3) Titik penentu letak data pada gambar harus cukup jelas dan tepat.

3. Diagram

Diagram merupakan susunan garis-garis dan lebih menyerupai peta dari pada gambar. Diagram ruang belajar misalnya menunjukkan dimana letak dinding, pintu, jendela bangku dan meja murid-murid. Begitu pula letak kursi dan meja guru serta lemari dan papan tulis. Pola untuk membuat gaun merupakan diagram juga. Begitu pula denah sebuah rumah atau cetak biru sebuah gedung. Diagram serupa itu tergolong diagram skematik, sering disebut skema saja. Ada juga diagram yang menggunakan gambar-gambar. Diagram ini tergolong jenis diagram pictorial. Diagram sering juga digunakan untuk menerangkan letak bagian-bagian sebuah alat atau mesin serta hubungan satu bagian dengan bagian yang lain.

a. Pengertian diagram (skema)

Hampir sama dengan bagan, diagram merupakan media visual yang menyajikan informasi tentang penampang dari bagian-bagian suatu objek dengan menggunakan garis-garis atau gambar bentuk geometri tertentu. Pada gambar penampang diagram hanya ditunjukkan hubungan kerja dari bagian-bagian tertentu yang dianggap penting dari objek tersebut.

b. Tujuan Penggunaan Diagram

Tujuan digunakannya diagram adalah sebagai perlengkapan dan memperjelas dari objeknya itu sendiri. Oleh sebab itu dengan melihat diagram kita mengetahui struktur dan bagian-bagian yang dianggap penting serta proses kerja dari suatu objek tersebut.

Diagram merupakan media visual yang menyajikan informasi tentang penampang dari bagian-bagian suatu objek dengan menggunakan garis-garis atau gambar bentuk geometri tertentu

4. Gambar

Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat. Penting sebab dapat memberikan penggambaran visual yang kongkrit tentang masalah yang digambarkannya. Gambar dapat membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang dapat diungkapkan oleh kata-kata, baik yang tertulis maupun yang diucapkan. Gambar telah lama digunakan sebagai medium untuk mengajar dan belajar serta dapat digunakan terus dengan efektif dan mudah. Selain itu gambar mudah didapat dan gambar yang sederhana tidak sukar membuatnya. Anda dapat menggunakan teknik garis dan lingkaran. .

a. Pengertian Media Gambar

Gambar adalah media visual yang berupa goresan-goresan, coretan-coretan atau bentuk-bentuk lain yang dapat menimbulkan tanggapan, persepsi ataupun pemikiran manusia terhadap sesuatu objek atau benda tertentu. Gambar-gambar dimaksud dapat berupa lukisan tangan atau hasil fotografi.

Cukup banyak jenis-jenis gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Tiap-tiap jenis gambar tersebut memiliki beberapa kelebihan dan keterbatasan tertentu yang berbeda antara jenis gambar yang satu dengan jenis gambar yang lainnya.

Ada beberapa jenis gambar yang dapat dijadikan media pembelajaran, yaitu: stick figure, sketsa, gambar bentuk, ilustrasi, foto, poster, flash card, folder, kartun, dan karikatur. Berikut ini akan dijelaskan masing-masing media gambar tersebut.

- 1) Stik figure adalah jenis gambar yang paling sederhana dan hampir setiap guru dengan mudah dapat membuatnya. Gambar stick figure sepintas seperti gambar anak-anak, karena hanya terdiri dari garis dan lingkaran. Sehingga dengan mudah guru dapat menggambarkan langsung di papan tulis.
- 2) Sketsa adalah penggambaran pokok-pokok obyek dengan goresan atau polesan tinta yang esensial secara spontanitas. Untuk memberikan kesan-kesan atau penekanan tertentu. Sketsa dapat diberi sedikit arsiran dengan menggunakan garis atau blok hitam, sesuai keinginan si pembuat.
- 3) Gambar bentuk adalah gambar yang mengambil obyeknya dari bentuk-bentuk alam, oleh karena itu hasil gambar bentuk ini hampir menyerupai modelnya, maka dalam pembuatan jenis gambar ini sangat dituntut ketepatan dan kemiripan dengan benda aslinya. Untuk itu diperlukan pengetahuan teknis yang matang.
- 4) Ilustrasi adalah gambar yang dapat menceritakan sesuatu peristiwa atau kejadian. Goresannya sederhana, namun memiliki peran yang kuat untuk penjelasan maksud cerita. Garis-garisnya ekspresif, memberi kesan hidup dan bergerak. Gambar ilustrasi biasanya mudah untuk diterjemahkan ke dalam kata-kata atau kalimat. Biasanya gambar ilustrasi ini lebih disukai oleh anak-anak yang banyak mengisi buku-buku cerita kesukaan mereka.
- 5) Foto adalah gambar yang mengambil objeknya secara langsung dengan menggunakan kamera foto. Sebagai media pembelajaran, foto bersifat realistis dan akurat. Gambar yang tertera dalam sebuah foto merupakan rekaman dari obyek yang sederhana. Oleh karena itu foto dapat memberikan informasi akurat dan meyakinkan.

- 6) Flash card berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata dalam pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya.
- 7) Folder adalah gambar-gambar yang menyajikan informasi melalui selembar kertas yang dilipat-lipat. Pada lipatan paling depan diberi gambar yang menarik dan halaman berikutnya adalah penyajian informasi melalui tulisan atau gambar. Folder disebut juga brosur, kalau dilipat menyerupai buku dan halaman bagian depan sebagai cover yang memiliki gambar dan tulisan yang menarik.
- 8) Kartun dan karikatur adalah jenis gambar yang lucu, sehingga banyak disukai orang. Dalam penampilannya gambar ini menggunakan simbol-simbol dan kadang-kadang agak berlebihan untuk menyampaikan pesan atau sikap terhadap sesuatu, seseorang, situasi atau kejadian tertentu.

b. Tujuan Penggunaan Gambar

J.A. Comenius adalah tokoh pendidikan yang menganjurkan agar para guru dapat menggunakan gambar sebagai media ketika mengajar. Buku karyanya yang terkenal berjudul *Orbis Pictus* yang berarti dunia gambar. Dengan dunia gambar tersebut diharapkan anak dapat memiliki berbagai konsep tentang suatu objek atau benda, meskipun tidak/atau belum melihat objek atau benda aslinya.

Tujuan digunakannya gambar antara lain:

- 1) Melengkapi dan memperjelas isi pesan/informasi yang disampaikan baik secara tertulis maupun pesan.
- 2) Merangkum isi pesan/informasi yang disampaikan baik secara lisan maupun lewat bacaan (buku teks).
- 3) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, benda, dan pengamatan kita.

- 4) Membangkitkan motivasi, kreativitas dan mencegah kebosanan akibat hanya membaca tulisan maupun mendengar saja.
- 5) Mengurangi kelelahan mata disaat membaca atau kelelahan mendengar ketika disampaikan secara lisan.

5. *Poster*

Poster merupakan gabungan dari gambar dan tulisan ringkas dalam satu bidang gambar yang memiliki nilai-nilai estetis agar dapat menarik perhatian orang yang melihat. Poster berfungsi sebagai sarana penyalur informasi yang bersifat mengajak, memberi saran atau memperkenalkan sesuatu kepada orang lain.

Poster merupakan gambar yang besar, yang memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya sepintas lalu. Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster yang baik adalah poster yang segera dapat menangkap pandangan orang dan menanamkan kepadanya pesan yang terkandung dalam poster itu. Pesan yang akan disampaikan harus jelas sepintas lalu, atau dapat menarik perhatian orang yang lewat untuk berhenti sebentar mengamatinya. Kalau tidak demikian poster itu tidak ada faedahnya.

Poster tidak boleh ramai oleh detail, sehingga pesan yang akan disampaikan tenggelam dalam detail yang banyak itu. Gambar tidak saja harus besar, jelas dan menarik, akan tetapi harus sesuai pula dengan subyek yang divisualisasikannya.

a. *Pengertian Poster*

Poster adalah media visual yang memberikan informasi tentang ide atau gagasan yang mengajak seseorang baik secara individual maupun kelompok untuk mengikuti atau melaksanakan gagasan tersebut.

Oleh sebab itu biasanya poster dipasang ditempat-tempat yang strategis sehingga mudah dilihat dan dibacanya.

b. Hal-hal yang Harus Diperhatikan Dalam Pembuatan Poster adalah;

- 1) Informasi yang diberikan berupa ide/gagasan untuk pembaharuan/ajakan agar orang lain mengikuti.
- 2) Ide yang diberikan harus dapat menarik perhatian orang banyak.
- 3) Kata yang dituangkan cukup merangsang, ringkas, jelas dan bermakna.
- 4) Tulisan yang tercantum dalam poster harus dapat dibaca dengan cepat oleh khalayak.
- 5) Ilustrasi yang diberikan tidak terlalu banyak tetapi mengandung arti.
- 6) Ide yang dituangkan dapat direalisasikan oleh pengikutnya dalam waktu yang singkat.

Oleh karena itu poster dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila:

- Topik yang dipilih merupakan suatu topik masalah yang realitis untuk didiskusikan
- Dapat menggerakkan motivasi, kreatifitas dan imajinasi.
- Dapat sebagai pegangan dan tambahan pengetahuan di luar mata pelajaran yang telah diajarkan.
- Sebagai bekal diri siswa dalam penghidupan nantinya.
- Dapat mempengaruhi tingkah laku siswa.
- Dapat menarik perhatian siswa (orang yang melihatnya).
- Warna yang digunakan tidak terlalu berlebihan.

c. Kelemahan poster

- 1) Gagasan yang dituangkan dalam poster sangat tergantung pada yang mempunyai ide gagasan.
- 2) Gagasan yang dituangkan pada poster belum tentu dapat diterima oleh khalayak yang dipengaruhinya.
- 3) Kurangnya penjelasan rinci, sehingga memungkinkan untuk salah tafsir dan menyebabkan adanya interpretasi macam-macam.
- 4) Bila pemasangan poster terlalu lama, maka poster tersebut tidak berarti bagi masyarakat setempat.

6. Peta

Hampir semua peta merupakan komposisi yang abstrak dari titik-titik, garis-garis, simbol-simbol, bidang-bidang, warna-warna dan lain-lain. Peta adalah gambar permukaan bumi atau sebagian daripadanya. Secara langsung atau tidak langsung peta mengungkapkan sangat banyak informasi seperti lokasi suatu daerah, luasnya, bentuknya, penyebaran penduduknya, daratan, perairan, iklim, sumber ekonomi, serta hubungan satu dengan yang lain.

Dengan peta orang dapat memvisualisasikan apa yang ada dipermukaan bumi ini dan menentukan tempat kejadian sesuatu.

a. Pengertian

Peta adalah media visual berupa gambar yang menyajikan tentang wilayah, letak lokasi dipermukaan bumi dengan menggunakan gambar titik-titik, garis-garis, simbol-simbol visual lainnya.

Dengan gambar dan simbol tersebut seseorang mengetahui letak kota, gunung, lautan, dan luas wilayah.

b. Tujuan Digunakannya Peta

Dengan digunakannya peta sebagai media pembelajaran agar siswa :

- 1) Memiliki persepsi tentang letak dan luas suatu wilayah, jarak suatu tempat ketempat lain, letak gunung, sungai, laut, daratan dan tempat-tempat lainnya.
- 2) Mengetahui perkembangan dan membedakan satu wilayah dengan wilayah lain
- 3) Dapat mengetahui hal-hal yang behubungan dengan kependudukan, ekonomi, politik, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan dari daerah-daerah lain.

c. Jenis-jenis peta

- 1) Peta politik, yaitu peta yang menggambarkan batas-batas suatu wilayah lain.

*Ada 3 jenis peta:
Peta politik, peta ekonomi
dan peta budaya*

- Misalnya batas wilayah negara, propinsi, kabupaten, dan seterusnya sehingga dapat membantu kelancaran urusan administrasi pemerintah.
- 2) Peta ekonomi, yaitu peta yang menggambarkan tentang perekonomian suatu wilayah, termasuk didalamnya hasil kekayaan alam, industri, perdagangan dan hal-hal lain yang menyangkut ekonomi wilayah tersebut. Untuk membedakan jenis-jenis yang dihasilkan dalam satu wilayah sering disebut zone misalnya zone industri, zone pariwisata, zone penerbangan, zone peternakan zone perkebunan dan lain-lain. Kumpulan zone-zone yang sejenis dari berbagai wilayah dalam kesatuan negara dapat juga dibuat peta khusus, misalnya peta pariwisata, peta industri, peta penerbangan dan lain sebagainya.
 - 3) Peta budaya, yaitu peta yang menggambarkan kebudayaan penduduk serta hal-hal yang menyangkut kependudukan disuatu wilayah.

d. Bentuk-bentuk peta

Menurut bentuknya peta dapat di klasifikasikan:

- 1) Peta sederhana, yaitu gambar peta yang digambar secara garis besar (global), belum terbuat secara lengkap.

Bentuk peta diklasifikasikan menjadi: peta sederhana, peta dinding, atlas dan peta timbul

Yang digambar hanya bagian bagian yang dianggap penting, itupun tidak seluruhnya. Biasanya yang digambar hanya bersifat sementara dipapan tulis untuk keperluan menerangkan pada siswa. Peta global juga dapat dibuat pada kertas untuk mempermudah siswa dalam membaca peta

- 2) Peta dinding, yaitu peta yang dibuat untuk dipasang di dinding sehingga siswa dapat belajar secara bersama-sama. Peta dinding merupakan peta yang lebih baik dari pada peta sederhana. Artinya bahwa peta dinding sudah harus menggambarkan letak peta, gunung, jalan, sungai dan sebagainya telah menggambarkan keadaan yang sebenarnya dengan skala yang tepat dan akurat
- 3) Atlas, yaitu kumpulan gambar-gambar peta dari berbagai daerah disatukan dalam buku dan dicetak, dilengkapi dengan bahan-bahan lain yang berhubungan dengan kependudukan sehingga siswa mempelajari geografi secara lengkap. Pembuat atlas, berdasar hasil fotodari udara sehingga hasilnya lebih mendetail dan akurat.
- 4) Peta timbul, yaitu peta datar yang dibuat secara sederhana dalam bentuk tiga dimensi. Dengan peta timbul siswa dapat membedakan keadaan daerah satu dengan daerah lain .Siswa juga dapat membayangkan bagaimana gambaran daerah pantai yang curam, landai, daerah pegunungan yang tinggi, dataran rendah, lembah, jurang, tebing, sungai yang curam dan lain sebagainya.

e. Teknik pembuatan peta dinding

Agar siswa dapat membaca dan menggambar peta, guru harus dapat memberikan latihan untuk menggambar peta. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan peta antara lain;

- 1) Pembuatan skala, yaitu membuat garis-garis skala vertikal dan horisontal sehingga membentuk garis kotak-kotak (kotak skala) baik pada peta yang akan digambar maupun pada kertas yang akan digambar. Dengan cara membuat skala guru dapat membimbing untuk menggambarkan batas antara lautan dengan daratan, letak kota, jalan-jalan yang menghubungkan kota, sungai, gunung, dan lain sebagainya.
- 2) Pembuatan simbol (lambang visual). Semua gambar yang terdapat dalam peta merupakan lambang visual (simbol) mempunyai arti. Kota propinsi, kota kecamatan, desa, sungai, gunung, jalan raya, jalan kereta api, batas-batas wilayah propinsi, kabupaten, kecamatan, laut yang dalam, dangkal masing-masing mempunyai simbol sendiri-sendiri. Untuk itu semua simbol yang dipergunakan perlu diperhatikan.
- 3) Pemberian warna. Pemberian warna pada peta dinding bukan bertujuan untuk keindahan, namun warna pada peta dinding mempunyai arti yang merupakan lambang visual. Misalnya: untuk daerah pertanian, perkebunan, daerah subur, daerah hutan, dataran tinggi, dataran rendah, pegunungan, masing-masing mempunyai warna yang berbeda. Dengan perbedaan warna siswa dapat lebih mudah membedakan daerah satu dengan daerah yang lainnya.

7. Kartun

Media lainnya yang cukup unik untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan adalah kartun. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didisain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah suatu gambar

interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pembelajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

Kartun adalah media visual berupa lukisan atau gambar dilengkapi dengan satu dua kalimat yang lucu, bermaksud menyampaikan gagasan untuk menggambarkan suatu realita, atau keadaan yang sedang berlangsung pada saat itu.

a. Pengertian

Kartun adalah media visual berupa lukisan atau gambar dilengkapi dengan satu dua kalimat yang lucu, bermaksud menyampaikan gagasan untuk menggambarkan suatu realita, atau keadaan yang sedang berlangsung pada saat itu. Gambar kartun yang berisi sindiran disebut karikatur. Gambar kartun atau karikatur sering kita jumpai pada surat kabar atau majalah.

b. Manfaat Penggunaan Gambar Kartun/ Karikatur

- 1) Dapat menarik perhatian.
- 2) Melatih anak untuk mendiskusikan pemecahan masalah sesuai dengan isi gambar kartun/karikatur yang ada.
- 3) Dapat menumbuhkan motivasi, kreativitas dan imajinasi siswa.
- 4) Melatih kepekaan siswa untuk menterjemahkan gambar-gambar

atau simbol-simbol yang bersifat ejekan, sindiran tetapi secara halus dan menggembirakan.

- 5) Melatih anak dalam mengutarakan suatu keadaan dengan bahasa yang halus.

c. Kelemahan Penggunaan Kartun Sebagai Media

- 1) Ide pembuat kartun/karikatur belum tentu sesuai dengan khalayak
- 2) Munculnya kesalahpahaman

8. Surat Kabar dan Majalah.

Surat kabar dan majalah bukan hanya sebagai bacaan hiburan tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Digunakannya surat kabar dan majalah sebagai media pembelajaran karena :

- 1) Dapat membangkitkan motivasi siswa untuk membaca.
- 2) Memperoleh pengetahuan yang memungkinkan tidak diajarkannya oleh guru di sekolah.
- 3) Pengetahuan yang diperoleh dari surat kabar dan majalah bersifat aktual dan mutakhir, sehingga dapat dijadikan topik diskusi bagi siswa.
- 4) Pengetahuan yang diperoleh dapat menambah perbendaharaan ilmu dan membuka wawasan berfikir, baik yang bersifat lokal, regional, nasional maupun internasional.
- 5) Pengetahuan yang terdapat di surat kabar tidak terikat pada salah satu bidang studi, namun bersifat terbuka sehingga siswa dapat berpikir secara bebas.

Teknik pemanfaatan surat kabar

Berhubung surat kabar maupun majalah termasuk media massa, sehingga berita yang terdapat di dalamnya bersifat terbuka dan belum tentu bersifat mendidik, maka teknik pemanfaatan surat kabar dan majalah sebagai media pembelajaran perlu mendapat bimbingan, antara lain dengan cara :

- 1) Menugaskan kepada siswa mencari topik-topik berita yang ada hubungannya dengan bidang studi.
- 2) Menugaskan kepada siswa untuk membuat kliping-kliping yang sesuai dengan unsur-unsur kebudayaan bangsa.
- 3) Mencari topik-topik berita yang pantas untuk ditempel di majalah dinding.
- 4) Dengan dibimbing, kepada siswa dianjurkan menulis karangan untuk memuat pada koran atau majalah anak-anak, berupa karangan bebas atau prosa, puisi, sajak, atau lukisan.
- 5) Memberikan evaluasi dan penghargaan kepada anak-anak yang berhasil.

9. Buku Pelajaran

Buku pelajaran adalah buku yang menyajikan informasi/ pesan yang isinya membicarakan tentang suatu pengetahuan atau mata pelajaran tertentu dicetak secara rapi, logis dan sistematis.

a. Manfaat penggunaan buku pelajaran

- 1) Isi buku pelajaran telah disesuaikan dengan kurikulum, sehingga guru tidak perlu lagi mencari atau menyusun bahan pelajaran yang baru, tetapi dapat memanfaatkan dari buku pelajaran.
- 2) Buku pelajaran dapat dijadikan sebagai buku pegangan guru sebagai buku sumber.

- 3) Bagi siswa, buku pelajaran dapat dipelajari diluar jam sekolah sesuai dengan kemampuannya
- 4) Buku pelajaran selain dapat digunakan secara individu, juga dapat digunakan secara kelompok sehingga dapat memungkinkan dapat belajar kelompok, menimbulkan semangat belajar dan memupuk kerja sama.

Buku pelajaran banyak bermanfaat karena: isi buku pelajaran sesuai dengan kurikulum, dijadikan buku pegangan guru, dapat digunakan oleh siswa di luar jam pelajaran secara individual dan kelompok

b. Keuntungan Penggunaan Buku Pelajaran

- 1) Isi buku pelajaran telah disesuaikan dengan kurikulum sehingga sangat efisien dan efektif, karena guru tidak perlu susah-susah mencari-cari bahan baru.
- 2) Siswa dapat belajar setiap saat di luar jam sekolah.
- 3) Dapat mengembangkan sikap mandiri.

c. Teknik Penggunaan Buku Pelajaran

Agar siswa dapat belajar lebih efektif, guru dapat membimbing dengan cara sebagai berikut :

- 1) Siswa dianjurkan untuk mencatat istilah-istilah yang belum dimengerti serta kalimat-kalimat yang sulit untuk ditanyakan kepada gurunya.
- 2) Siswa disuruh membuat ringkasan dari topik atau mata pelajaran yang telah dibacanya
- 3) Siswa dianjurkan menjawab soal-soal latihan yang terdapat di dalam buku di luar jam pelajaran, isinya didiskusikan dengan teman-teman sekelasnya. Apabila di dalam buku tidak terdapat soal-soal latihan guru dapat menyusun soal-soal latihan

tersendiri sesuai dengan isi topik atau mata pelajaran yang diajarkan.

- 4) Hal-hal yang bersifat praktis, siswa dapat dianjurkan untuk mengadakan percobaan ataupun penelitian dengan bekerja secara berkelompok.

Latihan

1. Identifikasi macam-macam karakteristik media grafis.
2. Deskripsikan karakteristik bagan.
3. Jelaskan pengertian bagan.
4. Jelaskan mamfaat penggunaan bagan.
5. Jelaskan macam-macam bagan.
6. Deskripsikan karakteristik grafik.
7. Jelaskan pengertian grafik.
8. Jelaskan manfaat penggunaan grafik.
9. Jelaskan macam-macam grafik.
10. Jelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan grafik.
11. Deskripsikan karakteristik diagram.
12. Jelaskan pengertian diagram.
13. Jelaskan tujuan penggunaan diagram.
14. Deskripsikan karakteristik gambar.
15. Jelaskan pengertian gambar.
16. Jelaskan tujuan penggunaan gambar.
17. Deskripsikan karakteristik poster.
18. Jelaskan pengertian poster.
19. Jelaskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan poster.
20. Idetifikasi kelemahan poster sebagai media pembelajaran.
21. Deskripsikan karakteristik media peta.
22. Jelaskan pengertian peta.
23. Jelaskan jenis-jenis peta.

24. Jelaskan bentuk-bentuk peta.
25. Jelaskan teknik pembuatan peta.
26. Deskripsikan karakteristik media kartun.
27. Jelaskan pengertian media kartun.
28. Jelaskan manfaat penggunaan kartun.
29. Deskripsikan karakteristik surat kabar/ majalah.
30. Sebutkan alasan digunakan surat kabar/ majalah sebagai media pembelajaran.
31. Jelaskan minimal 3 teknik pemanfaatan surat kabar sebagai media pembelajaran.
32. Deskripsikan karakteristik buku pelajaran.
33. Jelaskan manfaat penggunaan buku pelajaran sebagai media pembelajaran.
34. Sebutkan keuntungan penggunaan buku pelajaran.
35. Jelaskan teknik penggunaan buku pelajaran.

VI

MEDIA PEMBELAJARAN 3 DIMENSI NON PROYEKTABLE

Yang di maksud dengan media tiga dimensi visual non projectable yaitu media yang dapat diamati dengan indera penglihatan, mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi sehingga media tersebut mempunyai volume (berbentuk isi). Sedangkan pemanfaatan media tersebut tidak perlu dengan menggunakan proyektor tetapi langsung dapat dilihat.

Beberapa media yang termasuk media tiga dimensi visual non projectable antara lain;

- a. Objek (benda yang sebenarnya),
- b. Model (benda tiruan)
- c. Mock up atau alat tiruan
- d. Diorama
- e. Globe
- f. Specimen atau barang contoh

A. Objek (Benda Sebenarnya)

Yang dimaksud dengan objek yaitu benda yang sebenarnya. Benda yang sebenarnya dapat dijadikan media pembelajaran. Sebagai contoh dalam pelajaran IPA, guru menerangkan tentang

jagung dan pepaya, maka guru dapat membawa jagung dan pepaya kedalam kelas untuk diterangkan kepada siswa. Dari jagung atau pepaya tersebut guru dapat menerangkan bagian demi bagian kulit, biji, tongkol dan seterusnya.

Yang dimaksud dengan objek yaitu benda yang sebenarnya. Benda yang sebenarnya dapat dijadikan media pembelajaran

Benda-benda sebenarnya yang dijadikan media pembelajaran tersebut dinamakan objek.

Benda-benda nyata dapat memegang peranan penting dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran. Menggunakan benda-benda nyata atau makhluk hidup dalam pembelajaran sering kali paling baik, dalam menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot badan, bau serta manfaatnya.

Benda-benda nyata itu banyak macamnya, mulai dari benda atau makhluk hidup seperti binatang dan tumbuh-tumbuhan, juga termasuk benda-benda mati misalnya batuan, air, tanah, dan lain-lain.

1. Cara Penggunaannya

Cara yang dapat digunakan untuk memanfaatkan benda sebenarnya menjadi media pembelajaran antara lain;

- a. Benda-benda yang akan diterangkan dibawa masuk ke dalam kelas.
- b. Siswa dibawa keluar kelas untuk mengamati benda-benda yang sebenarnya dengan jalan
 - mengadakan observasi
 - mengadakan percobaan
 - mengadakan widya wisata

Dengan cara-cara tersebut diatas kiranya siswa lebih termotivasi, dapat mengamati langsung terhadap bendanya, dan

dimungkinkan munculnya perubahan sikap-sikap antara lain : kerja sama kehati-hatian dan rasa tanggung jawab.

2. Hal-Hal Yang Perlu Dipertimbangkan Dalam Menggunakannya

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam menggunakan benda-benda nyata untuk tujuan pembelajaran adalah :

- a. Benda-benda atau makhluk hidup apakah yang mungkin dimanfaatkan dikelas secara efisien.
- b. Bagaimana caranya agar semua benda itu bersesuaian sekali terhadap pola belajar siswa.
- c. Dari mana sumbernya untuk memperoleh benda-benda itu.

B. Model (Benda Tiruan)

Yang dimaksud dengan model dalam media pembelajaran adalah benda tiruan hampir menyerupai benda aslinya. Dalam pembelajaran dapat dipergunakan model karena banyak faktor antara lain adanya faktor keterbatasan karena memungkinkan benda aslinya tidak ada faktor lain dianggap lebih menguntungkan ketimbang menggunakan benda aslinya.

Model dalam media pembelajaran adalah benda tiruan hampir menyerupai benda aslinya.

Sebagai contoh : dalam pelajaran biologi, guru harus menerangkan bagaimana seseorang dapat mendengar atau melihat. Meskipun kita punya telinga dan mata namun tidak memungkinkan menggunakan telinga atau mata kita sebagai media. Agar guru dapat menerangkannya lebih jelas maka ia menggunakan benda tiruan yang bentuknya mirip seperti telinga dan mata. Media yang demikian yang dinamakan *model*.

1. *Manfaat Penggunaan Model*

Manfaat penggunaan model sebagai media pembelajaran antara lain;

- a. Dapat mengatasi benda aslinya. Bila benda aslinya memang tidak ada, atau karena terlalu jauh sehingga tidak memungkinkan didatangi atau dibawa ke dalam kelas, sehingga dapat digantikan dengan model.
- b. Untuk mengatasi keterbatasan pengamatan manusia. artinya karena terlalu kecil dan rumitnya objek yang dipelajari, atau sebaliknya karena terlalu besarnya objek yang dipelajari, maka hal tersebut dapat diatasi dengan penggunaan model.
- c. Untuk mengatasi ketenggangan waktu. Artinya bahwa peristiwa-peristiwa masa lalu yang terjadi tempat atau lokasi, yang tidak memungkinkan dilihat, dapat dibuatkan model-model kejadian. Model yang menggambarkan peristiwa masa lalu disebut diorama. Sebaliknya suatu ide atau gagasan bentuk yang diinginkan untuk tenggang waktu berikutnya (masa yang akan datang) dapat diproyeksikan dengan membuat model.

*Manfaat model a.l:
mengatasi benda aslinya,
mengatasi keterbatasan
pengamatan manusia,
dan mengatasi
ketenggangan waktu*

2. *Macam-Macam Bentuk Model*

Minimal terdapat 5 bentuk model yaitu:

- a. Model sederhana, yaitu model yang dibuat cukup sederhana, tidak terlalu mendetail dan rumit, yang penting dapat mewakili bentuk benda aslinya.
- b. Model perbandingan, yaitu model yang dibuat betul-betul memperhatikan perbandingan yang sesuai. Model tersebut mempunyai ukuran akurat dan sebanding dengan benda aslinya.

*Model terdiri dari 5 bentuk:
model sederhana,
perbandingan, irisan,
lapangan dan susun.*

Perbandingan antara panjang, lebar, tinggi, atau jarak titik satu dengan titik yang lain selalu sebanding sebagai contoh model perencanaan suatu bangunan/maket, maka ukuran perbandingan yang digunakan sesuai. Contoh yang tepat model perbandingan baik adalah bola bumi (globe).

- c. Model irisan, yaitu model yang menggambarkan bagian-bagian dalam dari struktur objek. Sebagai contoh adalah model irisan kulit manusia, model irisan lapisan-lapisan kulit bumi, model irisan gunung berapi.
- d. Model lapangan, yaitu model yang menggambarkan suatu lokasi yang membentang/melebar dari suatu wilayah. Model lapangan dimanfaatkan untuk suatu kepentingan proyek yang memerlukan lokasi luas, sehingga dari model tersebut tampak adanya perencanaan tata letak antara gedung satu dengan gedung atau objek-objek lain dapat diketahui.
- e. Model susun, yaitu model yang menggambarkan suatu objek dimana bagian-bagian dari objek tersebut dapat dilepas dan disusun kembali. Tujuan bagian-bagian tersebut dapat dilepas adalah untuk memperjelas tentang objek tersebut dan bila sudah selesai dapat disusun kembali.

Menurut Sudjana dan Rivai (1989) model dapat dikelompokkan kedalam enam kategori yaitu :

- a. Model padat yaitu suatu model padat yang biasanya memperlihatkan bagian permukaan luar daripada objek dan acapkali membuang bagian-bagian yang membingungkan gagasan-gagasan utamanya dari bentuk, warna, dan susunanya.
- b. Model penampang yaitu memperlihatkan bagaimana sebuah objek itu tampak, apabila bagian permukaannya diangkat untuk mengetahui susunan bagian dalamnya.
- c. Model susun yaitu terdiri dari beberapa bagian objek yang lengkap, atau sedikitnya sesuatu bagian penting dari objek itu.
- d. Model kerja yaitu tiruan dari suatu objek yang memperlihatkan

bagian luar dari objek asli, dan mempunyai beberapa bagian dari benda yang sebenarnya.

- e. Mock up dan
- f. Diorama.

C. Mock Up

Mock Up atau alat-alat tiruan sederhana hampir sama (mirip) seperti model yang disederhanakan. Mock Up atau alat tiruan sederhana dimaksudkan adalah tiruan dari benda sebenarnya dan dipilih bagian-bagian yang penting untuk disederhanakan agar memudahkan untuk dipelajarinya.

Mock Up atau alat tiruan sederhana dimaksudkan adalah tiruan dari benda sebenarnya dan dipilih bagian-bagian yang penting untuk disederhanakan agar memudahkan untuk dipelajarinya.

Mock up yaitu suatu penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses atau sistem yang lebih ruwet. Susunan nyata dari bagian-bagian pokok itu diubah sehingga aspek-aspek utama dari suatu proses mudah dimengerti siswa. Sebagai contoh dari media sederhana adalah jam dari karton, dimana jarum penunjuk dapat diputar-putar. Dengan demikian ia dapat difungsikan sebagai benda yang sebenarnya.

Manfaat Digunakannya Mock Up Antara Lain

- a. Siswa mengetahui proses perubahan yang terjadi
- b. Dapat melatih keterampilan karena tidak hanya melihat tetapi perlu mencobanya.
- c. Membangkitkan motivasi untuk membuat dan meniru objek yang dipelajari secara sederhana.

D. Diorama

Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangannya yang sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Diorama merupakan media yang menarik perhatian siswa, yang dibuat dari suatu skene dalam tiga dimensi untuk memperagakan .suatu keadaan dalam ukuran kecil. Dalam skene itu terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda kecil itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain sebagainya.

Diorama sebagai media pembelajaran berguna untuk mata pelajaran, ilmu pengetahuan sosial seperti keadaan hutan, gunung, keadaan desa/kota, Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam seperti diaroma kota Mekkah (Masjidil Haram) dan kota Madinah.

Diorama dapat dibuat oleh guru dan siswa membuatnya cukup mudah, bahan-bahan yang diperlukan tidak mahal dapat dibuat dari barang-barang bekas yang mudah didapat seperti : kardus/kotak, kertas, karton , kawat, busa dan ditambah dengan pewarna/cat.

E. Globe

Glode tergolong kedalam media yang berbentuk model , karena bentuk globe yang bundar merupakan miniature dari bentuk bumi. Globe atau bola dunia adalah model yang menggambarkan bumi. Pada permukaan globe tergambar letak suatu lokasi wilayah dari berbagai negara. Oleh karena itu globe termasuk model perbandingan.

Globe sangat membantu guru dalam memberikan pemahaman kepada murid tentang pelajaran yang diberikannya. Kelebihan globe sebagai media pembelajaran adalah mampu mneragakan keadaan

yang sulit diamati siswa, seperti perputaran bumi atau peredaran planet, dan letak suatu negara atau wilayah.

Tujuan Penggunaan Globe:

Adapun tujuan penggunaan globe, antara lain:

- a. Membantu siswa untuk mempermudah mempelajari letak-letak suatu wilayah di bumi
- b. Menggambarkan bahwa bumi itu bulat.
- c. Skala yang terdapat pada globe sangat kecil
- d. Penggunaan globe diperuntukan bagi sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

F. Specimen

Specimen artinya barang contoh, yaitu barang-barang asli yang dijadikan sebagai contoh untuk mewakili benda asli yang sebenarnya atau sebagian dari sejenis atau sebagian dari sekelompok benda yang sama untuk dijadikan contoh.

Specimen, yaitu barang-barang asli yang dijadikan sebagai contoh untuk mewakili benda asli yang sebenarnya.

Dengan adanya specimen siswa mengetahui bagian dari bendanya yang mungkin tidak terdapat di daerahnya atau ditempat mereka berada, sehingga mereka tidak merasa asing lagi terhadap benda tersebut. Specimen yang digunakan untuk proses pembelajaran hendaknya di sediakan tempat dari kaca atau botol, direkatkan nama, tanggal barang diperoleh/ diawetkan. Hal ini di samping untuk memelihara agar lebih awet juga supaya tidak digunakan sebagaimana aslinya. Misalnya yang sering dilihat adalah specimen uang kertas.

1. *Macam-macam Specimen*

Terhadap beberapa jenis specimen yang perlu diketahui antara lain:

- a. Specimen benda masih hidup, dapat diwujudkan dalam bentuk ; aquarium, terrarium insectarium
- b. Specimen benda yang sudah mati, dapat diwujudkan dalam bentuk herbarium, awetan dalam plastik atau botol dengan menggunakan larutan formalindan alkohol, taksidermi hewan tiruan yang kulitnya sudah dikeringkan
- c. Specimen benda yang tidak hidup, misalnya batu-batuan, pasir. tanah
- d. Specimen identitas, misalnya tanda tangan.

2. *Tujuan Penggunaan Specimen*

Tujuan Penggunaan Specimen antara lain :

- a. Memperjelas materi pelajaran
- b. Menimbulkan perhatian kepada subyek yang sedang diteliti
- c. Merangsang minat untuk menambah pengetahuan
- d. Mendorong untuk berfikir dan menyelidiki sendiri
- e. Menyediakan bahan untuk membuat papan peragaan atau pameran

Latihan

1. Identifikasi media pembelajaran 3 dimensi non proyek table.
2. Jelaskan objek sebagai media pembelajaran.
3. Jelaskan cara memanfaatkan objek sebagai media pembelajaran.
4. Sebutkan 5 macam contoh benda sebagai media pembelajaran.
5. Jelaskan karakteristik model.
6. Jelaskan minimal 2 macam contoh model sebagai media pembelajaran.
7. Jelaskan manfaat penggunaan model.
8. Jelaskan macam-macam bentuk model.
9. Jelaskan karakteristik mock-up sebagai media pembelajaran.
10. Jelaskan mock-up sebagai media pembelajaran.
11. Jelaskan manfaat digunakan mock-up sebagai media pembelajaran.
12. Jelaskan karakteristik diorama.
13. Jelaskan maksud diorama sebagai media pembelajaran.
14. Jelaskan karakteristik globe.
15. Jelaskan pengertian globe.
16. Sebutkan 4 macam tujuan penggunaan globe sebagai media pembelajaran.
17. Jelaskan karakteristik specimen.
18. Jelaskan pengertian specimen.
19. Jelaskan 4 jenis specimen.
20. Jelaskan tujuan penggunaan specimen.

VII

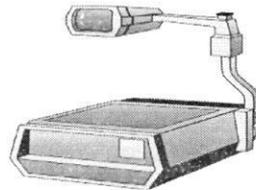
MEDIA 3 DIMENSI

VISUAL PROYEKTABLE

Media pembelajaran tiga dimensi visual projectable adalah media pandang tiga dimensi dimana pesan yang disampaikan dapat diterima oleh indera penglihatan harus ditransmisikan melalui proyeksi (proyektor) Macam-macam contoh media visual projectable antara lain; OHP, Opaque Projectore, slide dan berbagai jenis film.

A. Over Head Projector

OHP singkatan dari Over Head Projectore, merupakan media visual tiga dimensi projectable yaitu media yang cara kerjanya menggunakan sistem proyeksi. OHP merupakan perangkat keras yang sering disebut hard ware. Untuk menampilkan pesan harus menggunakan transparansi (transparan) yang terbuat dari plastik bening tembus cahaya. Pesan yang akan disampaikan harus ditulis terlebih dahulu di atas transparan. Transparan yang berisi pesan atau program yang ingin disampaikan disebut software.



Media transparansi adalah sarana visual berupa huruf, lambang, gambar, grafis maupun gabungannya yang dibuat pada bahan tembus pandang atau transparansi untuk diproyeksikan pada sebuah layar atau dinding dengan menggunakan alat OHP.

1. Cara Menggunakan OHP

Langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam menggunakan OHP antara lain:

- a. Pasanglah layar OHP didepan kelas, demikian pula tempatkan OHP dimuka kelas dengan kepala OHP menghadap kelayar.
- b. Jarak antara OHP dengan layar sekitar satu setengah sampai dua meter
- c. Sesuaikan tegangan listrik yang terdapat pada OHP dengan sumbernya. Masukkan steker OHP pada stop kontak yang telah tersedia
- d. Siapkan transparan yang berisi informasi atau pesan secara berurutan untuk disajikan kepada siswa.
- e. Letakkan transparan yang berisi program diatas cermin OHP
- f. Tekanlah tombol "on" untuk menyalakan "off" untuk mematikan lampu OHP
- g. Periksa sekali lagi tulisan pada layar apabila masih kabur putarlah alat untuk memfokuskan tulisan yang terletak pada tangkai lensa
- h. Mulailah menjelaskan pesan dengan menghadap pada siswa dan gunakan alat penunjuk tulisan yang terdapat pada transparan
- i. Tutuplah tulisan pada transparan yang tidak diterangkan dengan kertas biasa

OHP merupakan media visual tiga dimensi proyektabel yang cara kerjanya menggunakan sistem proyeksi untuk menampilkan pesan dengan menggunakan transparansi.

2. Membuat Transparansi untuk OHP

Transparansi adalah plastik bening tembus cahaya yang berisi program untuk disampaikan pada siswa. Untuk menuliskan pesan pada transparan digunakan spidol khusus untuk transparan.

- a. Gunakan plastik khusus untuk transparan yang bersifat permanen sehingga dapat digunakan berulang-ulang.
- b. Apabila transparan akan digunakan untuk berkali-kali sebaiknya menggunakan spidol permanen sehingga mudah dihapus
- c. Kalimat yang ditulis pada transparan adalah kalimat kunci.
- d. Cara yang praktis untuk menulis ditransparan yaitu menggunakan mesin pembuat transparansi (semacam mesin photocopy)

3. Kelebihan penggunaan OHP

- a. Dapat digunakan oleh kelompok besar maupun kelompok kecil
- b. Guru dapat menyajikan pesan sambil memperhatikan siswa apabila terjadi kesulitan
- c. OHP dapat digunakan tanpa memerlukan ruangan gelap sehingga siswa dapat tetap mencatat hal-hal yang dianggap penting
- d. Menggunakan OHP tidak memerlukan seorang operator
- e. Memiliki teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
- f. Memiliki kemampuan untuk menampilkan warna.
- g. Dapat dibuatkan salinannya sebagai "handout" dengan memfoto copy.
- h. Dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang.
- i. Dapat disusun kembali untuk situasi pembelajaran yang lain
- j. Kecepatan belajar siswa dapat dikontrol oleh pembelajar.

4. Kelemahan penggunaan OHP

- a. OHP memerlukan tenaga listrik yang cukup besar
- b. Kekuatan lampu OHP terbatas sehingga sewaktu-waktu lampu dapat putus atau mati
- c. Belum semua sekolah memiliki OHP
- d. Tata urutan mudah tertukar dan kacau

B. Opaque Projector

Yang dimaksud dengan opaque projectore adalah proyektor yang dapat memproyeksikan benda-benda yang tidak tembus cahaya, sehingga pesan yang ingin disampaikan tidak perlu ditulis pada transparan. Jadi, dapat langsung diproyeksikan, misalnya foto, gambar, tulisan bahkan benda-benda yang berukuran kecil dapat diproyeksikan.

Opaque projectore adalah proyektor yang dapat memproyeksikan benda-benda yang tidak tembus cahaya, sehingga pesan yang ingin disampaikan tidak perlu ditulis pada transparan

1. Manfaat Opaque Projector

- a. Pesan dapat diproyeksikan langsung tanpa ditulis pada transparan sehingga menghemat waktu dan tenaga.
- b. Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran
- c. Hasilnya dapat dinikmati oleh sekelompok siswa

2. Kelemahan Opaque Projector

- a. Harus menggunakan ruangan gelap sehingga siswa tidak dapat menulis pada bagian-bagian yang penting.
- b. Memerlukan seorang operator.

C. Proyektor Film Bingkai (Slides Projector)

Slide projector atau proyektor-slides adalah proyektor untuk memproyeksikan slides (film bingkai) sehingga gambar dapat diamati. Proyektor-slides merupakan perangkat keras yang dapat menggambarkan semua detil objek yang kecil menjadi jelas. Urutan gambarnya dengan mudah dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan. Untuk itu, agar proyektor dapat menyajikan gambar atau pesan yang akan ditampilkan, perlu dilengkapi dengan perangkat lunak yang berisi program. Program-program yang akan disajikan dapat ditulis atau dicetak pada slide. Slides, selain terbuat dari film juga dapat dibuat dari kaca, plastik bening, atau seluloid. Pesan-pesan yang ingin disampaikan ditulis atau dicetak pada alat-alat tersebut baru diproyeksikan dengan proyektor slides sehingga gambarnya dapat diamati. Sedangkan slides yang terbuat dari film, gambarnya dapat diambil dengan menggunakan kamera foto.

Slide projector atau proyektor-slide adalah proyektor untuk memproyeksikan slides (film bingkai) sehingga gambar dapat diamati.

Slide adalah suatu film transparan ukuran 35 mm, yang biasanya diberi bingkai berukuran 5 X 5 cm terbuat dari karton atau plastik. Film slide adalah suatu benda yang tembus cahaya atau suatu hasil rekaman suatu objek yang tembus cahaya, yang dibuat tangan atau sebuah kamera photo.

Slide diproyeksikan dengan menggunakan slide proyektor dengan ukuran tertentu sesuai dengan slide yang dipergunakan. Slide tidak menunjukkan gerakan, bisu dan diganti-ganti dalam memproyeksikan dengan alat khusus. Tempat slide ini ada yang dapat memuat satu atau lebih (single or multiple holders). Slide-slide itu dapat diputar atau dimasukkan dengan tangan atau alat elektronis atau mungkin pula secara otomatis dengan jarak waktu tertentu.

Dalam pemanfaatan slide sebagai media pembelajaran terkadang ada juga yang menyertainya dengan suara yang disebut

dengan media slide bersuara. Media slide bersuara adalah suatu sistem komunikasi yang menggunakan serangkaian gambar pada slide yang ditayangkan secara berurutan pada waktu tertentu dan merupakan satu kesatuan dengan diiringi rekaman suara secara terpadu.

Setiap gambar ditayangkan pada layar beberapa detik sesuai dengan keperluan mengkomunikasikan isi pesan (paling lama 30 detik). Biasanya media slide bersuara menggunakan waktu penayangan secara keseluruhan selama 10 – 30 menit. Jumlah gambar bervariasi antara 10 – 160 buah.

Media slide bersuara adalah media studio visual, media ini secara serempak memberikan rangsangan visual dan audio, yang disajikan secara terpadu.

1. *Macam-macam Jenis Slide Proyektor*

Berdasarkan cara menggunakannya film bingkai (slide proyektor) dibagi dalam dua jenis

a. *Sistem Manual (dengan Tangan)*

Proyektor film bingkai dengan sistem manual, bentuknya sangat sederhana dan kecil, Tempat untuk men yusun film bingkai terbatas, dan ada juga yang tidak mempunyai tempat menyusun film bingkai, sehingga film bingkainya dipasang satu persatu.

b. *Proyektor film bingkai dengan sistem elektronik*

Proyektor film bingkai dengan sistem elektronik ada beberapa model yaitu :

- 1) Proyektor film bingkai dengan sistem proyeksi belakang layar. Proyektor ini menggunakan cermin pantul di dalam kotak proyektor, maka proyeksi gambar dipantulkan ke layer yang ada pada sisi depan kotak proyektor. Proyektor ini dilengkapi dengan perekam kaset audio untuk memutar ulang kaset suara dan mennjadi satu dalam kotak ini.sehingga tidak perlu menggunakan perekam kaset audio terpisah.

- 2) Proyektor film bingkai dengan sistem proyeksi depan layar. Ada dua bentuk yang umum digunakan, yaitu :
- a) Yang menggunakan tempat film bingkai berbentuk kotak persegi panjang. Proyektor film bingkai jenis ini selain menggunakan tempat film bingkai berbentuk kotak, juga bisa mempergunakan tempat film bingkai yang berbentuk bulat. Pada umumnya proyektor jenis ini tidak bisa untuk menyajikan program film bingkai suara yang otomatis., dimana gerak maju tempat film bingkai sepenuhnya dikendalikan oleh sinyal-sinyal yang telah direkam pada kaset suara
 - b) Yang menggunakan tempat film bingkai berbentuk bulat. Pada umumnya proyektor film bingkai jenis ini mempunyai kemampuan:
 - Bisa digunakan untuk menyajikan program film bingkai secara otomatis. Dengan menggunakan perekam kaset audio khusus yaitu "Synchrocorder" untuk mememikan ulang kaset suara, maka gerakan perpindahan film bingkai yang satu ke film bingkai yang berikutnya diatur oleh sinyal yang direkam pada kaset suara tersebut. Selain itu juga
 - Bisa digunakan untuk menyajikan program film bingkai dengan sistem dissolve. Dimana pergantian gambar yang satu keyang lain dilakukan secara dissolve, yaitu beberapa saat sebelum gambar terdahulu menghilang, secara perlahan-lahan gambar berikutnya sudah muncul.
 - Bisa digunakan untuk menyajikan program film bingkai dengan sistem multi image dan multi screen. Untuk menyajikan program jenis ini diperlukan beberapa proyektor film bingkai beberapa buah dissolve control dan sebuah programmer.

2. Teknik Penggunaan Proyektor-Slides

- a. Pesan-pesan yang akan disampaikan perlu dirancang terlebih dahulu. Untuk efisiensi tidak semua pesan harus dibuatkan gambarnya, melainkan pesan-pesan yang dianggap penting dapat diambil gambarnya
- b. Pengambilan gambar digunakan kamera biasa di isi dengan slide (film bingkai) dapat dibeli di toko/studio. Ingat slide berbeda dengan film foto. Pada saat mencuci slide langsung minta dengan diberi frame
- c. Sebelum disajikan didepan siswa slides dapat dicoba terlebih dahulu untuk mengetahui kejelasan dan urutan isi pesan. Slide yang rusak sebaiknya dibuang saja supaya tidak tercampur lagi dengan slide yang bagus. Slides yang dapat digunakan diberikan nomor sesuai dengan urutan isi pesan.
- d. Aturilah layar beserta proyektor slides didepan kelas pada posisi yang tepat sehingga seluruh siswa dapat mengamati gambar yang akan disajikan.
- e. Masukkan slide kedalam tray (jangan sampai terbalik) sesuai dengan urutan isi pesan
- f. Sebelum dicoba periksa dan sesuaikan dahulu tegangan listrik pada proyektor dengan tegangan listrik yang ada. Bila telah sesuai, tekan tombol on untuk menyalakan lampu proyektor, atur fokus serta ketajaman gambar
- g. Untuk melengkapi suara pada slides dapat digunakan rekaman melalui kaset tape recorder. Apabila tidak ada, anda akan menerangkan satu persatu sesuai gambar yang tampak dilayar
- h. Untuk menyimpan slides dapat dibelikan album atau map khusus untuk slides.

3. Kelebihan Penggunaan Slides

- a. Perhatian anak dapat terpusat pada mata pelajaran
- b. Pembuatan slides dan pengoperasian proyekturnya tidak terlalu sulit
- c. Penayangan gambar slides dapat disesuaikan dengan minat siswa
- d. Slides yang sudah tidak sesuai atau rusak dapat diganti dengan yang baru.
- e. Dapat menggambarkan semua detil objek yang kecil menjadi jelas.
- f. Urutan gambarnya dapat diubah-ubah menurut kebutuhan.

Dapat digunakan untuk semua bidang studi, dan tingkatan kelas serta dapat dibawa kemana-mana, asalkan terdapat aliran listrik.

4. Kelemahan Penggunaan Slides

- a. Media slide terdiri dari gambar-gambar yang lepas, sehingga urutannya mudah berubah dan tercecer.
- b. Hanya mampu menyajikan gambar diam, tidak dapat menayangkan gerakan.
- c. Proyektor-slides hanya dapat digunakan pada ruangan gelap sehingga pada saat penayangan gambar, siswa dapat mencatat bagian-bagian yang penting
- d. Agar gambar dapat sesuai dengan isi pesan yang disampaikan oleh guru, maka guru perlu memiliki keterampilan memotret
- e. Proyektor slides hanya dapat digunakan bila tersedia aliran listrik.

D. Proyektor Film Rangkaian (Film Strip Projector)

Proyektor ini digunakan untuk memproyeksikan film rangkaian (film strip) yang dilengkapi dengan fasilitas perekam audio, sehingga memungkinkan untuk memutar program film rangkaian bersuara.

Proyektor film rangkaian dapat dibedakan dalam tiga jenis yaitu :

1. *Proyektor dengan sistem proyeksi belakang layar.*

Proyektor dengan sistem proyeksi belakang layar, Proyektor ini dilengkapi dengan layer pada umumnya terbuat dari bahan plexiglass, yang terpasang menjadi satu dengan proyektor (built-in). Model ini dilengkapi dengan perekam kaset audio.

2. *Proyektor dengan sistem proyeksi depan Layar*

Proyeksi film rangkaian dengan sistem proyeksi depan layar, ada yang manual yaitu pergerakan mekanik untuk memajukan film rangkaian sepenuhnya dilakukan dengan tangan, dan ada proyektor dengan sistem depan layar ini yang pergerakan mekaniknya secara elektronik dan, ada yang dilengkapi dengan perekam kaset audio sekaligus dan ada yang tidak.

3. *Proyektor dengan sistem proyeksi belakang dan depan layar.*

Proyektor jenis ini dilengkapi dengan layar yang terpasang menjadi satu dengan proyektor, sebagai layar proyeksi pada pemakaian dengan sistem proyeksi belakang layar. Proyektor ini dilengkapi dengan perekam kaset audio yang terpasang menjadi satu dengan proyektor, dan mempunyai kemampuan menggerakkan proyektor (memajukan film rangkaian) dengan sinyal perintah.

E. Proyektor Film Gelang (Film Loop Projector)

Proyektor ini dipergunakan untuk memutar film gelang yang digunakan adalah film 8 mm yang dikemas dalam sambang

(cartridge). Film ini ada yang dilengkapi suara (bersuara) dengan sistem magnetik atau sistem optik, dan ada yang tidak bersuara.

F. Proyektor Film (Motion Picture Projektor)

Proyektor film ini terbagi dalam tiga jenis yaitu :

1. *Proyektor film 35/70 mm .*

Proyektor film ukuran 35/70 mm ini kebanyakan digunakan untuk tujuan komersil, seperti diputar dikedung-gedung bioskop.

2. *Proyektor film 16 mm*

Proyektor film ukuran 16 mm ini paling banyak digunakan, terutama untuk keperluan pendidikan atau pembelajaran. Proyektor ini bisa digunakan untuk memutar film dengan jalur suara optic maupun magnetic.

3. *Proyektor film 8 mm*

Proyektor film ukuran 8 mm ini berfungsi untuk memutar film 8 mm, baik yang bersuara maupun tidak. Proyektor ini menggunakan sistem automatic threading, sehingga memudahkan penanganannya.

Kelebihan Penggunaan Film

- a. Dapat mengatasi masalah ruang/tempat
- b. Dapat mengatasi keterbatasan waktu
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan manusia
- d. Dapat mempengaruhi emosi, menarik perhatian, menumbuhkan motivasi, mengembangkan imajinasi, serta membangkitkan kreativitas suara, serta melatih keterampilan.

Latihan

1. Jelaskan media 3 dimensi visual proyektable.
2. Jelaskan karakteristik OHP.
3. Jelaskan cara penggunaan OHP.
4. Jelaskan minimal 3 kelebihan penggunaan OHP sebagai media pembelajaran.
5. Sebutkan 3 macam kelemahan OHP sebagai media pembelajaran.
6. Deskripsikan karakteristik Opaque projector sebagai media pembelajaran.
7. Jelaskan manfaat opaque projector.
8. Jelaskan kelemahan opaque projector.
9. Deskripsikan karakteristik slide projector.
10. Jelaskan pengertian film slide.
11. Jelaskan teknik penggunaan slide projector.
12. Jelaskan kelebihan slide projector.
13. Jelaskan kelemahan slide projector.
14. Jelaskan karakteristik film rangkai.
15. Jelaskan karakteristik film gelang.
16. Jelaskan karakteristik proyektor film.

VIII

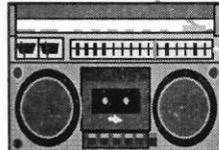
MEDIA AUDIO

Media pembelajaran audio atau sering disebut media dengar adalah media yang dapat menyampaikan pesan/informasi menggunakan suara sehingga dapat diterima oleh indera pendengar. Dengan kata lain media audio adalah media yang hanya memberikan rangsangan suara atau isi pesan yang disampaikan hanya diterima dengan indra pendengaran. Contoh media audio atau media dengar antara lain: radio dan Audio Cassete Tape Recorder (ACTR) atau sumber suara yang lain.

Media audio adalah media yang hanya memberikan rangsangan suara atau isi pesan yang disampaikan hanya diterima dengan indra pendengaran.

A. Radio Sebagai Media Pembelajaran

Radio ditemukan oleh G. Marconi pada tahun 1896 untuk mengirim dan menerima suara atau pesan tanpa menggunakan kawat. Dan akhirnya dengan teknik tersebut suara manusia dapat disiarkan melalui radio. Radio merupakan alat komunikasi untuk menerima dan mengirim pesan dengan sistem gelombang suara melalui udara.



Radio banyak digemari pendengarnya karena:

1. Pesan yang disampaikan dapat diterima langsung, beritanya aktual dan muktahir
2. Informasi yang disampaikan bersifat komprehensif meliputi ekonomi, politik, sosial, budaya, dan aktivitas pembangunan masyarakat lainnya
3. Informasi-informasi tersebut memungkinkan terdapat informasi yang tidak atau belum diajarkan di sekolah
4. Informasi yang disampaikan aktual dan realistik dapat mempengaruhi emosi dan imajinasi.

Radio merupakan alat komunikasi untuk menerima dan mengirim pesan dengan sistem gelombang suara melalui udara

Langkah-langkah yang harus diperhatikan guru dalam menggunakan radio sebagai media pembelajaran antara lain:

Ada tiga langkah dalam menggunakan media pembelajaran radio, yaitu: langkah persiapan, langkah pelaksanaan dan langkah tindak lanjut

Langkah persiapan

1. Menentukan tujuan yang diinginkan setelah anak mengikuti siaran radio
2. Menjelaskan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa selama mendengar radio
3. Memeriksa segala peralatan yang akan dipergunakan
4. Melengkapi bahan-bahan yang diperlukan selama siaran

Langkah Pelaksanaan :

1. Siswa mendengarkan sambil mencatat hal-hal yang dianggap perlu
2. Menjaga agar kondisi ruangan tetap memungkinkan siswa dapat mendengar dengan baik

3. Membantu siswa agar jangan sampai lupa dengan tugas yang direncanakan

Langkah Tindak Lanjut:

1. Mengadakan evaluasi kepada siswa dengan cara mengadakan tanya jawab diskusi atau merangkum kembali hasil yang telah diperolehnya
2. Beritahukan hasil evaluasi kepada siswa dengan cara mengembalikan hasil rangkuman siswa atau mengoreksi jawaban-jawaban atas pertanyaan yang diberikan.
3. Merencanakan program kegiatan berikutnya berdasarkan kesepakatan guru dan siswa

1. Radio Sebagai Program Belajar Jarak Jauh

Dewasa ini pemerintah telah mencanangkan wajib belajar sembilan tahun untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sehubungan dengan itu, pemerintah melalui Pustekom telah melaksanakan program siaran radio untuk pendidikan secara periodik. Dalam pelaksanaan radio untuk program Belajar Jarak Jauh dikoordinir oleh kepala-kepala Pustekom Daerah Tingkat I. Untuk melengkapi program siaran radio tersebut kepada para peserta tetap diberikan bahan-bahan penyerta baik berupa buku maupun kaset.

Dalam penyusunan naskah program radio, ditentukan adanya:

- a. Tujuan yang akan dicapai
- b. Bahan yang akan disiarkan
- c. Sasaran yang mendengarkan program tersebut
- d. Kemampuan penyusunan program
- e. Fasilitas yang tersedia

2. **Format Program Radio**

Untuk menyusun naskah program terdapat beberapa format program radio pembelajaran, antara lain:

*Format program radio sbb:
single voicing, format
dialog, magazine program,
feature dan drama*

- a. Single Voicing (suara tunggal), yaitu pesan yang disampaikan hanya oleh suara tunggal atau dilakukan oleh seorang saja.

Untuk menyusun format suara tunggal harus digunakan bahasa lisan tidak terlalu panjang dan kedengarannya ramah. Dalam suara tunggal terdapat juga suatu narasi

- b. Format dialog, yaitu pesan yang disampaikan lewat program dilakukan dengan percakapan antara dua orang atau lebih, sehingga lebih mudah dimengerti. Agar program radio dalam bentuk dialog mudah dimengerti harus memperhatikan cara orang berbicara mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, bercakap-cakap sesuai dengan kehidupan sehari-hari
- c. Magazine Program atau program majalah yaitu program siaran lewat radio yang terdiri dari berbagai topik, dalam bentuk percakapan, sajak, cerita atau lagu.

Bahan untuk program majalah bersumber dari:

- 1) Hasil wawancara pihak-pihak yang berkompeten
 - 2) Bersumber dari majalah atau surat kabar
 - 3) Rekaman, pidato
 - 4) Cerita pendek atau novel
 - 5) Drama atau musik khusus
 - 6) Sumber-sumber buku lain yang dianggap layak
- d. Feature, yaitu program terarah pada satu tema sehingga dalam seluruh acara program tersebut hanya untuk membahas tema yang disajikan. Tujuan program feature lewat radio yaitu untuk

memberikan pendapat dengan melalui suara baik di studio maupun diluar studio, baik secara langsung maupun dalam bentuk tanya jawab dan diskusi

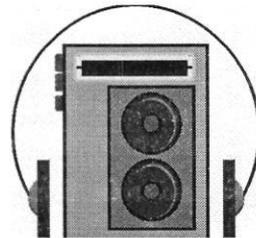
- e. Drama, yaitu bentuk program siaran radio dalam bentuk drama radio. Drama radio hanya berupa suara yang menyajikan cerita seolah-olah si pelakunya sedang main drama. Agar program siaran dalam bentuk drama radio dapat berjalan lancar maka perlu dibuat naskah siaran seperti drama yang diiringi musik dan sound effect (efek suara).

3. Kelemahan Radio Sebagai Media Pendidikan:

- a. Siaran radio bersifat komonikasi satu arah, sehingga para pendengar radio tidak dapat memberikan balikan secara langsung
- b. Jadwal siaran sering kali tidak sesuai dengan waktu kelonggaran pendengar
- c. Adanya gangguan teknis sehingga siaran radio tersebut terganggu

B. Program Audio Cassetta Tape Recorder

Sejak ditemukannya alat perekam suara oleh Thomas A. Edison tahun 1877, berkembanglah alat perekam suara berupa piringan hitam. Akibat perkembangan teknologi di bidang elektronik, optik dan magnetik sehingga diketemukan alat perekam suara yang lebih praktis, yaitu melalui pita magnetik yang disebut kaset. Karena dalam merekam menggunakan kaset sehingga alat tersebut dinamakan Audio Cassette Tape Recorder (ACTR). Tape recorder ialah sumber suara yang didengar dari pita/kaset rekaman yang suaranya dapat



kita ulang-ulang menurut kemauan penggunaannya. Lewat tape recorder dapat merekam, memutar kembali/mengulang, serta menghapus suara pada pita/kaset dengan mudah.

Tape recorder ialah sumber suara yang didengar dari pita/kaset rekaman yang suaranya dapat kita ulang-ulang menurut kemauan penggunaannya.

1. Manfaat ACTR antara lain :

- a. Dapat untuk merekam dan menampilkan kembali (play back) serta dapat menghapusnya apabila tidak diperlukan
- b. Dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan
- c. Dapat digunakan sewaktu-waktu sesuai dengan jadwal atau keperluan mendadak.
- d. Dapat dibawa kemana-mana, dan mudah mempergunakannya
- e. Hasilnya mudah untuk digandakan

2. Penggunaan Rekaman Kaset Suara

Rekaman kaset suara cocok untuk dipergunakan dalam mata pelajaran :

- a. Bahasa, terutama untuk pelajaran bahasa asing, misalnya ucapan-ucapan yang benar sehingga siswa tidak melakukan kesalahan dalam pengucapan kata-kata
- b. Seni suara, dengan rekaman kaset suara siswa dapat lebih mudah mengikuti lagu yang sedang diajarkan demikian pula untuk seni musik
- c. Seni tari, biasanya dalam pelajaran seni tari perlu diiringi dengan lagu-lagu atau musik pengiring tersebut perlu direkam sehingga penari dapat menyetarakan gerakan tariannya dengan musik pengiringnya
- d. Pembaca puisi. Selain untuk mengiringi pembacaan puisi, teknik-teknik pembacaan puisipun perlu juga direkam sehingga

siswa mudah untuk mempelajari puisi tersebut terutama dalam hal-hal tekanan-tekanan suara, lambat cepatnya suara serta gaya dan volume suara.

- e. Untuk keperluan diskusi atau rapat. Agar diskusi dapat dirangkum dengan baik maka pada saat berdiskusi atau sidang yang lainnya sebaiknya direkam, sehingga setelah diskusi selesai rekaman tersebut dapat diulang kembali untuk dirangkum
- f. Seni drama. Kaset rekaman suara sangat bermanfaat untuk pelajaran seni drama, baik berupa lagu-lagu untuk mengiringi drama maupun untuk mengiringi seni drama itu sendiri terutama dalam hal gaya bahasa, volume suara, tekanan-tekanan suara ataupun gaya bicara
- g. Sebagai pengiring slide. Biasanya dalam slide tidak terdapat rekaman suara. Untuk itu guna melengkapi slide tersebut perlu adanya penjelasan-penjelasan yang direkam lewat kaset suara.

C. Laboratium Bahasa

Laboratium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya Laboratium bahasa merupakan variasi mesin mengajar yang juga menggunakan sejumlah alat audio-visual lainnya, misalnya tape recorder, film strip, pelajaran berprograma dan sebagainya. Dalam laboratorium bahasa, murid duduk sendiri-sendiri didalam kotak bilik dan kotak suara. Siswa mendengarkan suara guru yang duduk diruang control lewat head phone. Pada saat siswa menirukan ucapan guru, dia juga mendengar suaranya sendiri lewat head phonenya, sehingga dia bisa membandingkan ucapannya dengan guru, dengan demikian dia bisa segera memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dibuatnya.

Laboratorium yang sederhana terdiri atas sejumlah "booth" atau "kotak" tempat anak belajar secara individual. Dengan memutar

rekaman berisi pelajaran ia menjawab pertanyaan atau menggulangi kalimat atau lafal kata-kata, kemudian mendengarkannya kembali dan membandingkannya dengan 'master tape'. Rekaman jawabannya dapat dihapusnya untuk menggulangi pelajaran yang belum dikuasainya, sampai benar-benar diketahuinya.

Laboratorium bahasa mempunyai tiga tipe yaitu:

1. Audio Pasif

Jenis tipe ini terdiri atas perekam utama dan kontak pandang

2. Audio Aktif

Jenis tipe ini terdiri atas perekam utama, kontak pandang dan mikropon.

3. Audio aktif komparatif

Jenis tipe ini terdiri atas perekam utama, perekam suara, head phone, konsel/panel dan berisi tombol-tombol pengatur kegiatan.

Penggunaan Laboratorium Bahasa ;

Guru bahasa hendaknya: memiliki keterampilan untuk menggunakan labotorium bahasa dengan cara:

1. Dapat berhubungan dengan tiap murid, melalui perekam utama.
2. Harus mengontrol kemajuan tiap murid.
3. Bila perlu mengajukan pertanyaan kepada siswa atau menjawab pertanyaan siswa.
4. Memberikan penjelasan kepada siswa apabila diperlukan.

Bagi siswa hendaknya:

1. Siswa dapat belajar sendiri-sendiri/secara individual
2. Apabila diperlukan bisa meminta bantuan kepada guru

Latihan:

1. Identifikasi karakteristik media pembelajaran audio.
2. Deskripsikan karakteristik radio sebagai media pembelajaran.
3. Deskripsikan radio sebagai media pembelajaran.
4. Jelaskan langkah-langkah penggunaan radio sebagai media pembelajaran.
5. Jelaskan 5 macam format program radio pembelajaran.
6. Jelaskan keterbatasan radio sebagai media pembelajaran.
7. Deskripsikan audio cassette tape recorder sebagai media pembelajaran.
8. Jelaskan media Audio Cassette Tape Recorder.
9. Jelaskan manfaat ACTR.
10. Jelaskan alasan digunakan ACTR sebagai media pembelajaran.
11. Jelaskan karakteristik laboratorium bahasa.
12. Sebutkan tiga tipe laboratorium bahasa.

IX

MEDIA AUDIO VISUAL

Media tiga dimensi yang dapat menyampaikan informasi berupa suara yang dapat didengar dan gambar untuk dilihat, dalam waktu yang bersamaan sehingga media ini sering disebut media pandang-dengar. Beberapa contoh media audio visual antara lain: televisi, film bersuara, Video Cassette, komputer dan CCTV.

A. Televisi

1. *Pengertian Televisi*

Televisi diartikan orang dari kata tele audio visual, yang artinya alat/ sarana menyalurkan gambar (gambar bersuara).

Pesawat televisi ditemukan oleh seorang berkebangsaan Jerman yang bernama J.L. Baird pada tahun 1926 dan diikuti oleh orang Amerika pada tahun 1941 yang masih merupakan televisi hitam putih. Baru pada tahun 1960 dan televisi berwarna dapat diciptakan.

Televisi adalah media audio visual, yang artinya alat/ sarana menyalurkan gambar (gambar bersuara) .

Televisi dapat dijadikan media pembelajaran karena dengan televisi pemirsanya dapat menambah pengetahuan sosial-budaya, wawasan berfikir, sikap serta kemungkinan keterampilan lainnya.

2. Kelebihan Televisi Sebagai Media Pembelajaran, antara lain :

- a. Menyajikan gambar disertai dengan suara secara bersama-sama
- b. Sangat menarik perhatian bagi para penonton
- c. Memercikan rasa ingin tahu pada anak-anak sehingga mendorong munculnya kreatifitas anak.
- d. Berita yang disiarkan autentik dan selalu mutakhir
- e. Televisi dapat mengatasi ketenggangan waktu, artinya peristiwa yang sudah terjadi waktu lalu dapat disiarkan ulang lewat televisi.
- f. Dapat mengatasi masalah tempat, artinya bahwa televisi dapat menyiarkan kejadian-kejadian di lain lokasi tetapi hasilnya dapat dinikmati dilokasi yang berbeda
- g. Dapat mengikuti materi pelajaran yang disiarkan secara sentral diruangan yang berbeda.
- h. Dapat menumbuhkan keinginan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.
- i. Siaran televisi dapat menambah perbendaharaan pengetahuan, memperluas wawasan dan mempertajam atau mengasah daya pikir.



3. Kelemahan-kelemahan Televisi :

- a. Komunikasi hanya terjadi satu arah;
- b. Program yang dikehendaki tidak setiap saat ada di televisi;
- c. Dalam pembuatan program memerlukan biaya besar;
- d. Memerlukan waktu yang lama dalam pembuatan program televisi;
- e. Pada beberapa aspek tertentu diperlukan tenaga ahli.

4. Bentuk-Bentuk Program Siaran Televisi, antara lain:

- a. Ceramah, artinya lewat televisi seseorang dapat menyampaikan gagasannya dengan berceramah.
- b. Wawancara, artinya bahwa program-program televisi dapat menyajikan siarannya berbentuk tanya jawab/wawancara
- c. Diskusi, artinya televisi juga menyiarkan gagasan-gagasan beberapa orang dengan jalan berdiskusi ataupun diskusi panel
- d. Sandiwara/pertunjukan, artinya bahwa gagasan sekelompok orang dapat diwujudkan dalam bentuk sandiwara.

Dalam menyiarkan gagasan, televisi bersifat multi dimensional, artinya sajian yang ditayangkan selain dapat didengar dan dilihat diharapkan juga berpengaruh terhadap motivasi, perhatian, kreativitas, imajinasi dan emosi

Isi program televisi yang disiarkan dapat berupa ilmu pengetahuan serta hal-hal yang menyangkut ekonomi, politik, sosial, budaya, pemerintah, pertahanan, dan keamanan, lingkungan hidup dan kemasyarakatan.

Bentuk-bentuk program siaran televisi, antara lain: ceramah, wawancara, diskusi, sandiwara/ pertunjukan

5. Langkah-langkah Penyusunan Program Televisi Pembelajaran, antara lain :

- a. Menetapkan tujuan, yaitu menetapkan apa yang ingin di capai oleh siswa setelah mengikuti siaran tersebut
- b. Menetapkan isi program
- c. Menetapkan bentuk penyajian program, apakah berbentuk ceramah, wawancara, diskusi, simulasi, sandiwara, atau bentuk lainnya
- d. Menetapkan peralatan yang digunakan
- e. Menentukan alat evaluasi

3. Pemanfaatan Televisi Sebagai Media Pembelajaran

a. Langkah persiapan:

- Menetapkan program apa yang ingin mereka ikuti
- Menentukan waktu sesuai acara televisi
- Menyiapkan ruangan dan peralatan yang diperlukan

b. Langkah pelaksanaan :

- Mengikuti siaran, yaitu pada saat siaran berlangsung sesuai dengan topik yang ditentukan
- Mencatat hal-hal yang dianggap penting
- Menjaga ruangan agar tetap kondusi.

c. Tindak lanjut dan evaluasi :

- Sebagai tindak lanjut, perlu adanya kesepakatan tindakan apa yang harus dilaksanakan sesuai dengan topik yang dibicarakan
- Mengadakan tanya jawab/diskusi
- Membuat laporan
- Menentukan program berikutnya

B. Video Casette

Video Cassette/Tape Recorder sering juga disebut Video Cassette Recorder (VCR) atau Video Tape Recorder (VTR). Alat ini dapat merekam gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan. Pada saat-saat diperlukan, suara dan gambar yang telah direkam dapat ditampilkan kembali atau dihapus untuk diganti dengan yang lain bila diperlukan. Karena mempunyai sifat yang demikian maka VTR dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

1. Keistimewaan VTR:

- a. Dapat merekam peristiwa sekaligus dengan suaranya dan dapat diputar ulang, dengan demikian kejadian yang lalu dapat diamati kembali
- b. VTR cocok untuk semua bidang studi dan untuk semua tingkatan kelas
- c. VTR dapat melakukan slow motion sehingga gerakan-gerakan atau apa yang direkam dapat diamati dengan benar-benar

2. Kelemahan VTR :

- a. Sifat komunikasi hanya satu arah tanpa ada komunikasi timbal balik
- b. Dengan menggunakan VTR sering kali siswa terpaksa untuk menonton, bukan untuk mengikuti
- c. Peralatan yang digunakan mahal
- d. Harus menggunakan aliran listrik

C. CCTV (Closed Circuit Television)

Televisi dapat juga dijadikan media pembelajaran pada lokasi terbatas. Istilah yang sering digunakan adalah Closed Television atau Televisi Arena Terbatas. Proses kerjanya hampir sama dengan program televisi.

1. Kelebihan CCTV:

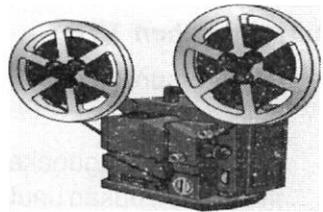
- a. Dengan CCTV memberikan kesempatan kepada siswa dalam jumlah yang lebih besar yang terbagi pada beberapa ruangan
- b. Acara siaran tetap dapat terkontrol oleh guru yang bersangkutan
- c. Dapat mengatasi kekurangan guru dan sumber-sumber belajar lainnya.

2. Kelemahan sistem CCTV:

- a. Tidak adanya kehadiran guru dikelas kemungkinan siswa kurang memperhatikan acara siaran (tidak terkontrol).
- b. Komunikasi yang terjadi hanya satu arah sehingga tidak terjadi masukan dan balikan
- c. Peralatan CCTV masih merupakan barang mahal

D. Film Bersuara

Hiburan dan komersial. Film bersuara dapat kita jumpai pada gambar-hidup (bioskop). Film yang diputar pada gedung bioskop bersifat digunakan sebagai media bersuara sangat tepat untuk pembelajaran, namun biayanya sangat mahal.



Keuntungan penggunaan film sebagai media pembelajaran antara lain;

1. Menyajikan suara serta gambar secara bersama-sama.
2. Sangat menarik perhatian bagi para penonton.
3. Dapat mengatasi ketegangan waktu, artinya peristiwa yang sudah terjadi masa lalu dapat diputar kembali. Demikian pula gagasan kejadian untuk waktu yang akan datang dapat divisualisasikan lewat film.
4. Dapat mengatasi masalah tempat, artinya bahwa televisi dapat menyiarkan kejadian-kejadian di lain lokasi tetapi hasilnya dapat dinikmati di lokasi yang berbeda.
5. Siaran televisi dapat menambah perbendaharaan pengetahuan, memperluas wawasan dan mempertajam atau mengasah daya pikir.

E. Media Berbasis Komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assited Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Menurut Azhar A (1997), penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut:

1. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran
2. Mengevaluasi siswa (tes)
3. Mengumpulkan data mengenai siswa
4. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan).

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelijen, drill and practice, dan simulasi. Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan. Secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer (dibandingkan dengan kemungkinan-kemungkinan jawaban yang telah diprogram oleh pembelajar/guru/perancang), dan berdasarkan hasil analisis itu umpan balik yang sesuai.

Tutorial intelijen berbeda dari tutorial terprogram karena jawaban komputer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelegensi artificial, bukan jawaban-jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran. Dengan demikian, ada dialog dari waktu ke waktu antara pembelajar/siswa dengan komputer. Baik pembelajar/siswa maupun komputer dapat bertanya atau memberi jawaban.

Drill and practice digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada pembelajar/siswa. Program ini menuntun pembelajar/siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan.

Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata. Di samping prinsip-prinsip media berbasis cetak, prinsip rancangan layar perlu mendapat perhatian untuk pengembangan dan penggunaan media berbasis komputer sebagai berikut:

Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan.

- a. Layar/monitor komputer bukanlah halaman, tetapi penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dengan perlahan-lahan.
- b. Layar tidak boleh terlalu padat, bagi kedalam beberapa tayangan, atau mulailah dengan sederhana dan pelan-pelan, dan tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan.
- c. Pilihlah jenis huruf normal, tak berhias, gunakan huruf kapital dan huruf kecil, tidak menggunakan huruf kapital semua.
- d. Gunakan antara tujuh sampai sepuluh kata perbaris karena lebih mudah membaca kalimat pendek daripada kalimat panjang.

- e. Upayakan untuk menghindari hal-hal berikut ini :
- Memenggal kata pada akhir baris,
 - Memulai paragraf pada baris terakhir dalam satu layar tayangan,
 - Mengakhiri paragraf pada baris pertama layar tayangan,
 - Meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri namun disebelah kanan lebih baik tidak lurus karena lebih mudah membacanya.
- f. Jarak dua spasi disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik.
- g. Pilih karakter huruf tertentu untuk judul dan kata-kata kunci, misalnya: cetak tebal, garis bawah, cetak miring.
- h. Teks diberi kotak apabila teks itu berada bersama-sama dengan grafik atau representasi visual lainnya pada layar tayangan yang sama.

Konsep interaktif dalam pembelajaran paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer. Interaksi dalam lingkungan pengajaran berbasis komputer pada umumnya mengikuti tiga unsur, yaitu: (1) urutan-instruksional yang dapat disesuaikan, (2) jawaban/respons atau pekerjaan siswa, dan (3) umpan balik yang dapat disesuaikan. Untuk melibatkan keterampilan berpikir tingkat yang lebih tinggi, tugas-tugas yang disajikan melalui media ini harus mampu memperkenankan dan memperhitungkan jawaban benar yang lebih dari satu, kreativitas, dan perbedaan pemecahan yang disebabkan oleh pengetahuan awal siswa yang tidak homogen. Untuk meningkatkan kemampuan interaktif media berbasis komputer, beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan media tersebut:

- a. Pertimbangkan untuk menggunakan rancangan yang berpusat pada masalah, studi kasus, atau simulasi dimana siswa secara mental terlibat dengan penyajian itu. Program seperti ini dimulai dengan menggugah dan melibatkan pikiran siswa secara aktif.

- b. Buatlah penyajian instruksional singkat, kemudian minta supaya siswa mengolah atau memikirkan informasi yang disajikan itu.
- c. Berikan kesempatan untuk berinteraksi sekurang-kurangnya setiap 3 atau 4 layar tayangan, atau setiap satu atau dua menit.
- d. Pertimbangkan desain di mana siswa tidak diberi informasi dalam bentuk linear, tetapi mencoba menemukan informasi melalui eksplorasi aktif dalam lingkungan elektronis.
- e. Pertimbangkan untuk membolehkan siswa berhubungan dengan pemakai komputer lain melalui model atau papan informasi elektronik. Siswa bisa diminta untuk berbagi tulisan kreatif, pemecahan masalah, atau pengambilan keputusan dengan siswa lain di lokasi yang jauh.
- f. Jangan memaksakan interaksi, misalnya hindari pertanyaan yang semata-mata hanya ingin memperoleh jawaban siswa.

F. Media Telematik

Sering dikaitkan sebagai produk terbaru dari peradaban teknologi yang kelak akan menggeser televisi.

Perangkat telematik mencakup beberapa unit. Pada bagian tengahnya terdapat unit layar gambar yang dihubungkan dengan jaringan komputer.

Media telematik acap kali disebut media baru yang mulai dikenal pada tahun 1980an, sesungguhnya merupakan perangkat teknologi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda pula.

Perangkat media elektronik mencakup beberapa sistem teknologi yaitu :

1. Sistem tranmisi (melalui kabel atau satelit)
2. Sistem miniaturisasi
3. Sistem penyimpanan dan pencarian informasi

4. Sistem penyajian gambar (dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik secara lentur).
5. Sistem pengendalian oleh komputer.

Ciri-ciri utama media telematik

1. *Desentralisasi*, pengadaan dan pemilihan berita tidak lagi sepenuhnya berada di tangan pemasok komunikasi.
2. *Kemampuan tinggi*, pengantaran melalui kabel dan satelit mengatasi hambatan komunikasi yang disebabkan oleh pemancar siaran lainnya.
3. *Komunikasi timbal balik (inter-activity)*, penerima dapat memilih, menjawab kembali menukar informasi dan dihubungkan dengan penerima lainnya secara langsung.
4. *Pelenturan (fleksibilitas)*, bentuk, isi dan penggunaan.
5. *Media telematik baru*, memberikan dorongan terhadap distribusi siaran radio dan televisi.

Media telematik terbagi dalam dua bentuk yaitu:

1. Teleteks (teletext)

Penggunaan Teleteks memungkinkan diperoleh lebih banyak informasi tekstual tambahan melalui siaran udara. Teleteks dipakai untuk melengkapi program televisi biasa dengan cara menyetel pesawat penerima. Informasi tersebut dapat diperoleh setiap saat menurut keinginan penggunaannya.

2. Video teks

Kabel video teks dapat mengantarkan informasi yang disimpan dengan sistem komputer dalam jumlah yang lebih banyak dan lebih bervariasi, serta dapat dikonsultasi atau ditanyai oleh para pemakai yang dilengkapi oleh sebuah layar televisi.

Video teks juga memberikan pelayanan timbal balik (interaktif) yang jangkauannya sangat luas, termasuk bentuk komunikasi visual antara pusat dan sekitarnya atau pada prinsipnya antara semua pemakai yang dihubungkan oleh jaringan yang sama.

Videoteks juga dapat digunakan pemakai yang menggunakan alat penerima yang cocok untuk memperoleh informasi tercetak yang disediakan media baru lainnya adalah :

1. Permainan Video Komputer (telematik).
2. Program Video (bukan telematik) atau Film rekaman untuk pemutaran ulang.

Permainan Video Komputer, menyuguhkan layanan baru dengan komputer untuk mengisi waktu luang.

Program video pada dasarnya merupakan cara baru dalam segi pendistribusian bahan yang sudah dikenal sebelumnya kepada para individu yang memiliki alat putar ulang.

Dengan demikian program video merupakan suatu media cangkakan yang meminjam beberapa unsur penting dari film dan televisi untuk kepentingan isi dan bentuknya.

3. Videodisk

Videodisk merupakan perangkat yang menggunakan teknologi laser dan ditandai oleh kejelasan gambar dan suara yang sangat baik serta kelenturan penggunaan dan kemudahan memperolehnya. Secara umum media ini bisa menjembatani pada beberapa media (radio, film, dan televisi), tetapi juga perbedaan antara batasan kegiatan komunikasi pribadi dengan batasan kegiatan komunikasi masa. Media ini dapat dipakai secara bergantian untuk kepentingan pribadi dan publik. Pada awal perkembangannya media baru termasuk media atau sebagai pengembangan media pandang-dengar (audio visual yang sudah ada sebelumnya). Produknya tidak terlalu memerlukan penyelenggaraan yang berpusat (sebagaimana ciri khas film dan televisi) dan tidak berkaitan secara integral dengan

distribusi (seperti halnya dengan kebanyakan televisi dan radio), juga tidak dikendalikan secara sentral. (Sunaryo dan Jonasih 1995)

Latihan:

1. Identifikasi karakteristik media pembelajaran audio visual.
2. Deskripsikan karakteristik televisi sebagai media pembelajaran.
3. Jelaskan pengertian televisi.
4. Jelaskan manfaat televisi sebagai media pembelajaran.
5. Jelaskan bentuk-bentuk program siaran televisi.
6. Jelaskan langkah-langkah penyusunan program televisi pembelajaran.
7. Jelaskan langkah-langkah pemanfaatan televisi sebagai media pembelajaran.
8. Deskripsikan karakteristik media pembelajaran video kaset.
9. Jelaskan kelebihan video kaset.
10. Jelaskan kelemahan video kaset.
11. Deskripsikan karakteristik media pembelajaran CCTV (Closed Circuit Television).
12. Jelaskan kelebihan CCTV.
13. Jelaskan keterbatasan CCTV.
14. Deskripsikan karakteristik film bersuara.
15. Jelaskan prinsip penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.
16. Jelaskan beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan media berbasis komputer.
17. Jelaskan definisi dari media telematik.
18. Jelaskan ciri-ciri utama media telematik.

X

LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran sangat menunjang untuk kegiatan pembelajaran. Lingkungan dapat diciptakan sesuai dengan kondisi sekolah yang bersangkutan dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada. Penciptaan lingkungan dalam pembelajaran di sekolah sangat tergantung oleh guru dan siswa.

Bagaimana lingkungan sangat mempengaruhi proses pembelajaran dan perkembangan anak tergantung dari macam atau jenis lingkungan.

A. Jenis lingkungan belajar

Menurut Nana sudjana (1989) lingkungan dibagi menjadi tiga macam; yakni lingkungan sosial, lingkungan alam dan lingkungan buatan.

1. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sebagai sumber belajar berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan masyarakat, seperti: organisasi sosial, adab dan kebiasaan, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintahan, agama dan sistem nilai.

Lingkungan sosial tepat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. Lingkungan sosial adalah pengaruh dari orang disekitar anak, misalnya lingkungan keluarga, lingkungan rumah dengan tetangga, dan lingkungan sekolah dengan guru dan teman-temannya. Dalam praktek pembelajaran penggunaan lingkungan sosial sebagai media dan sumber belajar hendaknya dimulai dari lingkungan yang paling dekat, seperti : keluarga, tetangga, rukun tetangga, rukun warga, kampung, desa, kecamatan dan seterusnya, Hal ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan tingkat perkembangan anak didik.

2. Lingkungan Alam

Lingkungan alam berkenaan dengan segala sesuatu yang sifatnya alamiah seperti keadaan geografis, iklim, suhu udara, musim, curah hujan, flora (tumbuhan), fauna (hewan), sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan dan lain-lain). Disamping itu lingkungan alam sekitar meliputi lingkungan yang hanya berupa materi, misalnya isi rumah dan sebagainya, dan yang berupa non materi yaitu keadaan alam, iklim suasana rumah, sekolah (yang ribut atau tenang). Penggunaan Lingkungan alam sangat tepat pada mata pembelajaran sains, ilmu pengetahuan sosial dan pendidikan agama Islam.

Aspek-aspek lingkungan alam dapat dipelajari secara langsung oleh siswa, mengingat sifat-sifat dari gejala alam relatif tetap. Siswa dapat mengamati dan mencatatnya secara pasti, dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi termasuk prosesnya.

Dengan mempelajari lingkungan alam diharapkan siswa dapat lebih memahami materi pelajaran disekolah serta dapat menumbuhkan cinta alam, kesadaran untuk menjaga dan memelihara lingkungan, turut serta dalam menanggulangi kerusakan dan pencemaran llingkungan serta tetap menjaga kelestarian alam.

3. Lingkungan Buatan

Lingkungan buatan yakni lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan antara lain: irigasi atau pengairan, bendungan, pertamanan, kebun binatang, perkebunan, penghijauan, dan pembangkit tenaga listrik.

Lingkungan Buatan dapat dikaitkan dengan berbagai kepentingan mata pelajaran yang diberikan disekolah. Siswa dapat mempelajarinya dengan mengamati prosesnya, pemanfatannya, fungsinya, pemeliharannya, daya dukungnya, serta aspek lainnya.

Glazer (1988) membatasi lingkungan menjadi lingkungan kelas, Dia mengemukakan bahwa yang dimaksud lingkungan kelas adalah lingkungan yang interaksional yang diciptakan oleh siswa, guru, kepala sekolah, dan partisipasi lain dalam waktu tertentu. Lingkungan kelas diciptakan menyerupai lingkungan siswa sehari-hari, sehingga diharapkan siswa dapat belajar secara alamiah dan tidak terlalu formal.

Selanjutnya Glazer (1993) memperjelas lingkungan kelas sebagai tempat belajar yang menyediakan suatu kondisi fisik, sosial, dan emosional yang memungkinkan siswa dan guru membaca, menulis, dan berinteraksi, sehingga siswa berkembang kemampuan berbahasanya. Gordan dan Browne (dalam Ollila, 1992) mengemukakan bahwa lingkungan kelas adalah tempat yang berisi sejumlah ciri fisik dan kombinasi kualitas manusia, serta tempat anak dan orang tua bekerja bermain dan berkreasi secara bersama-sama.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan kelas adalah lingkungan atau tempat yang menyediakan (1) komponen lingkungan fisik, (2) komponen lingkungan interaksional, dan (3) komponen lingkungan sosial. Lingkungan kelas dapat dapat diciptakan oleh siswa, guru, kepala sekolah, dan unsur lainnya.

1. Lingkungan Fisik

Lingkungan fisik adalah lingkungan kelas yang menyediakan benda-benda yang secara fisik dapat diraba dan dirasakan. Benda-benda dimaksud antara lain meja, kursi, papan tulis, gambar, rak buku, almari, pusat musik, komputer, tempat bekerja, perpustakaan /tempat membaca-menulis, tempat meletakkan mainan/ display, tempat bermain, tempat bermain drama dan kotak surat.

Berbagai benda tersebut hendaknya diatur dengan baik. misalnya : pengaturan meja-kursi siswa diupayakan agar mudah terjadi interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan guru dengan siswa. Penempatan papan tulis hendaknya didepan, ditengah kelas ditempat yang terang, supaya siswa tidak silau melihatnya. Peletakan papan tulis diupayakan dapat dijangkau siswa, artinya bagi guru tidak terlalu rendah, bagai siswa tidak terlalu tinggi. Penempatan lemari guru, rak siswa dan media gambar disesuaikan dengan kondisi masing-masing kelas. Berbagai tanaman bunga dalam pot juga harus ada didalam kelas, tanaman-tanaman ini dapat digunakan sebagai media. Pusat eksplorasi seyogianya juga tersedia di dalam kelas. Media sederhana seperti magnet, besi, batu, kaca, jam, baterai, kalkulator, dan berbagai model binatang.

Penciptaan lingkungan fisik dapat dilakukan oleh siswa, guru, kepala sekolah dan orang lain dengan memanfaatkan secara maksimal sarana yang ada atau menciptakan yang belum ada dengan menata/mengatur dan menyediakan barang-barang juga media yang mendukung pembelajaran.

2. Lingkungan Interaksional

Lingkungan kelas interaksional diarahkan pada penciptaan suasana kelas yang hidup dalam pembelajaran. Penciptaan suasana pembelajaran yang hidup itu akan berhubungan dengan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, variasi gaya pembelajaran, motivasi siswa dan guru dalam pembelajaran,

penguatan yang diberikan guru, pemberian tugas pekerjaan rumah, dan umpan balik yang diberikan siswa/guru.

Proses pembelajaran selalu terkait dengan tujuan pembelajaran, dimana usaha guru untuk mencapai tujuan tersebut hendaknya melibatkan siswa dengan dengan curah pendapat sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Sedang metode berkaitan dengan upaya memilih berbagai metode yang tepat dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan metode yang variatif akan memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Variasi gaya mengajar guru juga perlu diperhatikan seorang guru harus ceria, enerjik, humoris, dinamis, suara harus variatif, namun juga tidak boleh hiperaktif.

Pemberian penguatan dalam pembelajaran sangat penting dan berguna, baik penguatan verbal maupun non verbal. Pemberian tugas pekerjaan rumah juga sangat mendukung penciptaan lingkungan interaksional, selain itu yang berupa umpan balik berkaitan dengan usaha guru dalam merespons siswa, baik secara tertulis maupun lisan, ini sangat bermanfaat bagi siswa.

3. *Lingkungan Sosial*

Lingkungan kelas sosial yang ideal adalah lingkungan kelas yang mendorong/memotivasi siswa untuk belajar. Pembentukan kelompok dalam kelas sangat membantu siswa dalam proses bersosialisasi dengan teman sebaya. Dalam kelompok, siswa didorong untuk mengemukakan pendapatnya, meningkatkan keterampilan berbahasa, dan berinteraksi dengan teman sesama anggota kelompoknya, dengan anggota kelompok lain, dan dengan gurunya.

Pengaturan tempat duduk siswa juga mempengaruhi proses sosialisasi, tempat duduk bentuk setengah lingkaran akan sangat mendukung interaksi siswa didalam kelas. Disamping itu penyediaan media permainan dan kesempatan bermain merupakan sarana mempercepat proses sosialisasi siswa.

Lingkungan sosial diupayakan agar siswa dapat bersosialisasi dengan baik sesuai dengan perkembangan jiwanya, yakni dengan menggolongkan siswa dalam proses pembelajaran, menyiapkan sarana dan waktu yang cukup.

B. Manfaat Menggunakan Lingkungan

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan mempelajari lingkungan yaitu:

1. Kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga motivasi belajar siswa akan lebih tinggi.
2. Hakikat belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapkan dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya dan bersifat alami.
3. Bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih kaya serta lebih faktual sehingga kebenarannya lebih akurat.
4. Kegiatan belajar lebih komprehensif dan aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan atau mendemonstrasikan, menguji fakta, dan lain-lain.
5. Sumber belajar menjadi lebih kaya sebab lingkungan yang dapat dipelajari bisa beraneka ragam seperti lingkungan sosial, lingkungan alam, dan lingkungan buatan.
6. Siswa dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada dilingkungannya, sehingga dapat membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan di sekitarnya, serta dapat memupuk cinta lingkungan.

C. Kelemahan Menggunakan Lingkungan

1. Kegiatan belajar kurang dipersiapkan sebelumnya yang menyebabkan pada waktu siswa dibawa ketujuan tidak

melakukan kegiatan belajar yang diharapkan sehingga ada kesan main-main.

2. Ada kesan dari guru dan siswa bahwa kegiatan dari mempelajari lingkungan memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga menghabiskan waktu belajar dikelas.
3. Sempitnya pandangan guru bahwa kegiatan belajar mengajar hanya terjadi didalam kelas.

D. Teknik Menggunakan Lingkungan

Ada beberapa cara bagaimana mempelajari lingkungan sebagai media pembelajaran, yaitu:

1. Survey

Survey yaitu siswa mengunjungi lingkungan seperti masyarakat setempat untuk mempelajari proses sosial, budaya, ekonomi, kependudukan dan lain-lain. Kegiatan belajar ini dilakukan siswa melalui observasi, wawancara, dan mempelajari dokumen yang ada. Hasilnya dicatat dan dilaporkan disekolah untuk dibahas bersama.

2. Kemping/Berkemah

Siswa dituntut merekam apa yang ia alami, rasakan, lihat dan kerjakan selama kemah berlangsung. Hasilnya dibawa kesekolah untuk dibahas dan dipelajari bersama.

3. Karyawisata (field trip)

Karyawisata adalah kunjungan siswa keluar kelas untuk mempelajari objek tertentu sebagai bagian integral dari kegiatan kurikuler disekolah. Sebaiknya direncanakan objek yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya serta kapan sebaiknya dipelajarinya.

4. Praktek Lapangan

Praktek lapangan dilakukan oleh para siswa untuk memperoleh

keterampilan dan kecakapan khusus dalam praktek-praktek dan bidang-bidang tertentu sesuai dengan keahlian yang dipelajarinya.

5. Mengundang Nara Sumber

Nara sumber diundang oleh sekolah untuk memberikan penjelasan mengenai keahliannya dalam bidang tertentu dihadapan para siswa.

6. **Proyek Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat.** Guru dan siswa secara bersama-sama memberikan bantuan kepada masyarakat seperti pelayanan, penyuluhan, partisipasi dalam kegiatan masyarakat dan kegiatan lain yang diperlukan. Kegiatan ini sangat bermanfaat baik bagi para siswa maupun bagi masyarakat setempat.

E. Langkah dan Prosedur Penggunaan Lingkungan

1. Langkah Persiapan

Beberapa prosedur yang harus dilakukan antara lain:

- a. Guru dan siswa menentukan tujuan belajar yang diharapkan yang berkaitan dengan penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.
- b. Tentukan objek yang harus dipelajari dan dikunjungi, hendaknya objek tersebut harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Kemudahan mencapainya, murah pembiayaannya dan tidak memerlukan waktu yang lama serta keamanannya bagi siswa.
- c. Menentukan cara belajar siswa pada saat kunjungan dilakukan, misalnya mencatat, mengamati, bertanya atau wawancara, melukiskan atau menggambarkan. Sebaiknya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- d. Mempersiapkan perizinan (jika diperlukan).

- e. Persiapan teknis berupa tata tertib diperjalanan dan di tempat tujuan. Perlengkapan yang harus dibawa (kamera, buku catatan, makanan atau perlengkapan P3K).

2. Langkah Pelaksanaan

Biasanya kegiatan diawali dengan penjelasan petugas mengenai objek yang dikunjungi, catatlah semua informasi yang diperoleh dari penjelasan tersebut. Melihat dan mengamati objek yang dikunjungi atau dipelajari, siswa bertanya atau mempraktekkan.

Para siswa dalam kelompoknya mendiskusikan hasil belajarnya untuk lebih memahami materi yang dipelajari.

3. Langkah Tindak Lanjut.

Tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran mempelajari lingkungan adalah membahas dan mendiskusikan hasil belajar. Setiap kelompok diminta melaporkan hasil-hasilnya untuk dibahas bersama.

Guru meminta kesan-kesan yang diperoleh siswa dari kegiatan tersebut, disamping menyimpulkan materi yang diperoleh dan dihubungkan dengan bahan pembelajaran. Guru juga memberikan penilaian terhadap kegiatan belajar siswa dan hasil-hasil yang dicapainya. Para siswa menyusun laporan yang lebih lengkap.

Penggunaan lingkungan sebagai media dan sumber belajar banyak manfaatnya baik dari segi motivasi belajar, aktivitas belajar siswa, kekayaan informasi yang diperoleh siswa, hubungan sosial, pengenalan lingkungan serta sikap dan kreativitas siswa terhadap kondisi sosial yang ada di sekitarnya.

F. Penataan Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar bagaimanapun penataannya haruslah dimaksudkan agar anak mudah belajar. Salah satu karakteristik dari penataan lingkungan seperti ini adalah adanya keterlibatan anak sebagai subjek yang belajar. Apa yang harus disediakan dalam lingkungan agar anak terdorong untuk terlibat dalam peristiwa belajar. Anak diberi kesempatan untuk mempertimbangkan apa yang dipelajarinya, media apa yang digunakannya serta bagaimana cara belajar yang terbaik baginya. Pertimbangan untuk menyediakan lingkungan belajar dimana anak merasa bebas untuk melakukan pilihan-pilihan sangat penting bagi setiap pendidik atau guru yang ingin meningkatkan pembelajaran dan emosional bagi anak.

Pengaturan lingkungan belajar sangat diperlukan agar anak mampu melakukan kontrol terhadap pemenuhan kebutuhan emosionalnya. Lingkungan belajar yang memberi kebebasan kepada anak untuk melakukan pilihan-pilihan akan mendorong anak untuk terlibat secara fisik emosional, mental dalam proses belajar dan karena itu akan dapat memunculkan kegiatan-kegiatan yang kreatif dan produktif.

Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran harus mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk mempelajari hal di sekitarnya. Lingkungan yang ada disekitar anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pendidikan yang berkualitas bagi peserta didik.

Guru juga harus memperhatikan dan memanfaatkan secara maksimal sarana yang ada dengan menata/ mengatur dan berupaya menyediakan media yang mendukung proses pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, baik dalam bentuk pengaturan meja-kursi misalnya dengan bentuk u, bentuk lingkaran atau setengah lingkaran, bentuk meja konferensi, bentuk kelompok dan penggelompokan berpencair.

Lingkungan belajar yang bebas dan yang menyenangkan didasari oleh kesadaran dan tanggung jawab .dari semua pihak yang terlibat, sehingga akan dapat menumbuhkan sikap dan persepsi positif terhadap belajar. Belajar sebagai suatu aktivitas yang menyenangkan dan menggairahkan, seorang guru hendaklah membimbing anak untuk mengembangkan sikap dan persepsi yang positif agar ia betah dan memperoleh kenikmatan dalam belajar, hendaknya guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disesuaikan dengan karakteristik anak.

Di samping untuk menumbuhkan prakarsa belajar, penataan lingkungan yang memberi kebebasan untuk berbuat dan melakukan pilihan juga sangat penting untuk mengembangkan kemampuan mental yang produktif (ciri anak berbakat, berpikir kreatif, kritis dan mandiri).

Latihan

1. Jelaskan pengertian dari lingkungan sosial, lingkungan alam dan lingkungan buatan.
2. Jelaskan tentang lingkungan kelas.
3. Sebutkan manfaat penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar.
4. Sebutkan kekurangan dalam penggunaan lingkungan.
5. Sebutkan teknik menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar.
6. Jelaskan langkah dan prosedur penggunaan lingkungan.
7. Jelaskan bagaimana menata lingkungan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 1997. *Media Pengajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Brown, James W., Richard B Lewis., Harclerod, F. F. 1977. *Audio Visual Instruction : Material and Methods*. New York: Mc Graw Hill Book Company.
- Depag RI, 2005. *Al Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung : CV Diponegoro.
- Degeng I. Nyoman., Miarso Yusufhadi. 1993. *Terapan Teori Kognitif Dalam Desain Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti Pusat antar Universitas, IUC Bank Dunia XVII.
- Dick, Walter., Carey Lou. 1990. *Systematic Design of Instruction*. USA: Harpe Collins Publishers.
- Gerlach V S., Ely Donald P., Melnick Rob. 1971. *Teaching And Media; a Systematic Approach*. New Jersey : Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice Hall, Inc.
- Heinic R., Molenda M., Russel D J., Smadino E Sharon. 1982. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice Hall.
- Ibrahim. 1982 *Media Instruksional*. Malang : P2T. IKIP MALANG.
- Kemp, Jerrold E. 1985 *Planning and Producing Audio Visual Material*. New York : Mac Graw Hill Book Company Inc.
- Leshin, C.B., Pollock, J., dan Reigeluth, C.M. 1992. *Instructional Design Strategies and Tactics*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.

- Levie, W. Howard dan Levie, Diane. 1975. Pictorial Memory Processes. AVCR Vol. 23 No. 1 *Spring* 1975. pp. 81-97.
- Sadiman, Arief S, dkk. 1993. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Shalahuddin Mahfudh, 1986. *Media Pendidikan Agama*. Surabaya : PT Bina Ilmu.
- Sulaiman, A. Hamzah. 1981. *Media Audio Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*. Jakarta : Gramedia.
- Sudjana N., Rivai A. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru
- Sunarjo dan Djoenaesih S. *Himpunan Istilah Komunikasi*. Yogyakarta. Liberty.
- Sihkabuden. 1984. *Pengantar Media Pendidikan*. Malang : KTP-FIP, IKIP MALANG.
- Oemar Hamalik. 1980. *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni.

RIWAYAT HIDUP

Dra. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd, lahir di Martapura Kalimantan Selatan tanggal 3 Oktober 1967, Riwayat pendidikan Sekolah Dasar Negeri tahun 1981, Madrasah Tsanawiyah Negeri tahun 1984, Madrasah Aliyah Negeri tahun 1987 di Martapura. Sarjana Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin tahun 1992. Program Strata 2 Jurusan Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang tahun 2001.

Tahun 1993 diangkat sebagai Pegawai Negeri Sipil yaitu sebagai dosen di Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Palangka Raya (sekarang STAIN Palangka Raya). Selain sebagai tenaga pengajar juga diberikan tugas sebagai Ketua Program Khusus Sertifikasi S1 bagi GPAI tahun 2001-2005, Kepala Laboratorium Pendidikan tahun 2005-2007, Anggota senat STAIN Palangka Raya dari tahun 2002-2008 Penyunting pada Jurnal HIMMAH STAIN Palangkaraya tahun 2002-2008 disamping itu juga sebagai Bendahara Koperasi Pegawai Negeri "Antasari" Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Palangka Raya tahun 1994-1996, Sekretaris Dharma Wanita Unit IAIN Antasari Palangka Raya tahun 1993-1998 dan Ketua Dharma Wanita Persatuan STAIN Palangka Raya tahun 2005-2010.

Aktifitas di organisasi kemasyarakatan antara lain : Ketua Pimpinan Daerah Nasyiatul 'Aisyiyah Kotamadya Palangka Raya tahun 1992-1996, Ketua Pimpinan Wilayah Nasyiatul 'Aisyiyah Kalimantan Tengah tahun 1996-2001, Sekretaris I Pimpinan Wilayah 'Aisyiyah Kalimantan Tengah tahun 2005-2010.

Penelitian dan karya ilmiah dalam bidang pembelajaran antara lain: Survei Media : Identifikasi Media Pembelajaran pada MIN/MIS di kota Palangka Raya. Strategi Pembelajaran Pengembangan Kreativitas bagi anak TK/RA di Kota Palangka Raya. Analisis Gaya Belajar dan Gaya Berpikir Mahasiswa Program D2 PGAI-SD STAIN Palangka Raya. Pengembangan Pembelajaran dalam Pendidikan

Agama Islam (Tinjauan Berdasarkan Pendekatan Sistem dalam Teknologi Pembelajaran). Analisis Gaya Belajar dan Gaya Berfikir Mahasiswa. Berfikir Kreatif dan Upaya Pengembangannya.

Penulis juga aktif sebagai pemateri dalam kegiatan pelatihan guru dan dosen. Materi yang pernah disampaikan antara lain tentang : Membuat dan Menggunakan Media Pembelajaran Anak-anak SD/MI. Perencanaan dan Strategi Pembelajaran PAI. Mendesain dan Menggunakan Media Pembelajaran bagi Anak TK. Penggunaan Media dan Teknologi Pembelajaran di SD. Aspek-aspek Penilaian dalam Microteaching. Penerapan 12 Keterampilan Mengajar. Metode Pembelajaran di Perguruan Tinggi.



Media merupakan bagian integral dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik siswanya, maka pembelajaran akan lebih bermakna dan mendapatkan hasil yang dikehendaki.

Karena itulah desainer, pelaksana maupun evaluator kegiatan pembelajaran harus mengenal media pembelajaran secara keseluruhan baik fungsi media, manfaat, klasifikasi maupun karakteristik media pembelajaran.

Buku ini membahas secara detail tentang berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian buku ini perlu dimiliki oleh para mahasiswa FKIP, IKIP, dan Fakultas/Jurusan Tarbiyah pada UIN/IAIN dan STAIN, juga para pembelajar/tenaga pendidik (guru dan dosen) serta pemerhati dalam bidang pembelajaran.