MEDIA PEMBELAJARAN

(Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah)

Buku Perkuliahan Program S-1 Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Ampel Surabaya

Penulis:

Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag

Supported by:
Government of Indonesia (GoI) and Islamic Development Bank (IDB)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KATA PENGANTAR
REKTOR UIN SUNAN AMPEL

Merujuk pada PP 55 tahun 2007 dan Kepmendiknas No 16 tahun 2007, Kepmendiknas No. 232/U/2000 tentang Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa; Kepmendiknas No. 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi; dan KMA No. 353 Tahun 2004 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi, UIN Sunan Ampel akan menerbitkan buku perkuliahan sebagai upaya pengembangan kurikulum dan peningkatan profesionalitas dosen.

Untuk mewujudkan penerbitan buku perkuliahan yang berkualitas, UIN Sunan Ampel bekerjasama dengan *Government of Indonesia* (GoI) dan *Islamic Development Bank* (IDB) telah menyelenggarakan *Workshop on Writing Textbooks for Specialization Courses* dan *Workshop on Writing Textbooks for vocational Courses* bagi dosen UIN Sunan Ampel, sehingga masing-masing dosen dapat mewujudkan karya ilmiah yang dibutuhkan oleh para mahasiswa-mahasiswinya.

Buku perkuliahan yang berjudul Media Pembelajaran (Implementasi untuk anak di Madrasah Ibtidaiyah) ini merupakan salah satu di antara buku-buku yang disusun oleh para dosen pengampu mata kuliah program S-1 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel sebagai panduan pelaksanaan perkuliahan selama satu semester. Dengan terbitnya buku ini diharapkan perkuliahan dapat berjalan secara aktif, efektif, kontekstual dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas lulusan UIN Sunan Ampel.

Kepada *Government of Indonesia* (GoI) dan *Islamic Development Bank* (IDB) yang telah memberi *support* atas terbitnya buku ini, tim fasilitator dan penulis yang telah berupaya keras dalam mewujudkan penerbitan buku ini, kami sampaikan terima kasih. Semoga buku perkuliahan ini bermanfaat bagi perkembangan pembudayaan akademik di UIN Sunan Ampel Surabaya.

Rektor
UIN Sunan Ampel Surabaya

Prof. Dr. H. Abd. A'la, M.Ag.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PRAKATA

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah Swt. Berkat karunia-Nya, buku perkuliahanMedia Pembelajaran (Implementasi untuk anak di Madrasah Ibtidaiyah)ini bisa hadir sebagai bahan yang dapat dipakai dalam proses perkuliahan agar terlaksana sesuai dengan yang diinginkan.

Buku perkuliahan inidisusun sebagai salah satu sarana pembelajaran pada mata kuliah Media Pembelajaran. Secara rinci buku ini memuat beberapa paket penting meliputi; 1) Konsep Media pembelajaran, 2) Model Assure, 3) Karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah, 4) Prosedur pemilihan media pembelajaran, 5) Klasifikasi media pembelajaran, 6) Benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran, 7) Media grafis, 8) Media audio visual, 9) PowerPoint, 10) Lembar Kegiatan Siswa-siswi (LKS), 11) Pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran, dan 12) Evaluasi media pembelajaran

Akhirnya, penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut membantu dan berpartisipasi demi tersusunnya buku perkuliahan Media Pembelajaran ini. Kritik dan saran kami tunggu guna penyempurnaan buku ini.

Penulis

Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PEDOMAN TRANSLITERASI

TransliterasiTulisanArab-Indonesia PenulisanBukuPerkuliahandi lingkungan UIN Sunan Ampeladalahsebagaiberikut.

No	Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
1.	ا	`	ط	t}
2.	ب	b	ظ	z}
3.	ت	t	ع	‘
4.	ث	th	غ	gh
5.	ج	j	ف	f
6.	ح	h}	ق	q
7.	خ	kh	ك	k
8.	د	d	ل	l
9.	ذ	dh	م	m
10	ر	r	ت	n
11	ز	z	و	w
12	س	s	ه	h
13	ش	sh	ء	`
14	ص	s}	ي	y
15	ض	d}		

Untukmenunjukkanbunyipanjang (madd) dengancaramenuliskantandacoretan di atas a>, i>, dan u> (,اي‌danو). Bunyihidupdobel (diftong) Arab ditransliterasikandenganmenggabungduahuruf “ay” dan “au” sepertilayyinah, lawwamah. Untuk kata yang berakhiran ta’ marbutahdanberfungsisebagaisifat (modifier) atau*mud}a>f ilayh*ditranliterasikandengan “ah”, sedang yang berfungsisebagai mud}a>f ditransliterasikandengan “at”.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

PENDAHULU
Halaman Judul i
Kata Pengantar Rektor ii
Prakata iii
Pedoman Transliterasi iv
Daftar Isi v

ISI PAKET
Paket 1 : Konsep Dasar Media Pembelajaran 1
Paket 2 : Model Assure 18
Paket 3 : karakteristik Anak di Madrasah Ibtidaiyah 34
Paket 4 : Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran 47
Paket 5 : Klasifikasi Media Pembelajaran 60
Paket 6 : Benda Asli dan Bukan Asli sebagai Media Pembelajaran 72
Paket 7 : Media Grafis 85
Paket 8 : Media Audio Visual 99
Paket 9 : Microsoft *Power Point* 110
Paket 10 : Lembar Kegiatan Siswa-siswi (LKS) 130
Paket 11 : Pengadaan dan Pengelolaan Media Pembelajaran` 144
Paket 12 : Evaluasi Media Pembelajaran 151

PENUTUP
Sistem Evaluasi dan Penilaian 158
Daftar Pustaka 161
CV Penulis 164

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

1. Identitas

Nama Mata kuliah : Media Pembelajaran (Implementasi untuk anak di Madrasah Ibtidaiyah)
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Bobot : 2 sks
Waktu : 2 x 50 menit/ Pertemuan

2. Deskripsi

Mata kuliah ini membelajarkan mahasiswa-mahasiswi untuk memahami konsep media pembelajaran, membuat media pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

3. Urgensi

Urgensi mata kuliah ini adalah sebagai bekal profesional para calon Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam mendesain media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas yang akan mengantarkan tujuan belajar dan prestasi belajar siswa-siswi smakin meningkat.

4. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Materi

No	KD	Indikator	Materi
1	Mahasiswa-mahasiswi memahami pengertian, fungsi, dan peranan media pembelajaran dalam konteks belajar.	1. mejelaskan pengertian media pembelajaran 2. menyebutkan fungsi-fungsi media pembelajaran 3. menemukan peranan-peranan media pembelajaran.	Konsep Media Pembelajaran 1. Pengertian Media Pembelajaran 2. Fungsi-fungsi Media Pembelajaran 3. Peranan-peranan Media Pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2	Mahasiswa-mahasiswi memahami Model ASSURE sebagai model dalam mendesain media pembelajaran	1. menjelaskan pengertian Model ASSURE 2. menyebutan tahapan-tahapan dama Model ASSURE 3. mengaplikasikan Model Assure dalam membuat media pembelajaran	Model ASSURE 1. Pengertian Model ASSURE 2. Tahapan-tahapan dalam Model ASSURE
3	Mahasiswa-mahasiswi memahami karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah.	1. menjelaskan pengertian karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah 2. menjelaskan pola pembelajaran anak di Madrasah Ibtidaiyah 3. menyebutkan macam-macam karaktersitik anak di Madrasah Ibtidaiyah 4. mengaplikasikan karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah dalam memilih media pembelajaran.	Karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah 1. Pengertian karaktersitik anak di Madrasah Ibtidaiyah 2. Pola pembelajaran anak di Madrasah Ibtidaiyah 3. Macam-macam karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah.
4	Mahasiswa-mahasiswi	1. menjelaskan	Prosedur pemilihan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	dapat memahami prosedur pemilihan, prinsip pemilihan dan penggunaan, dan landasan media pembelajaran.	prosedur pemilihan media pembelajaran. 2. menjelaskan prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. 3. menjelaskan landasan media pembelajaran.	media pembelajaran 1. Prosedur pemilihan media pembelajaran 2. Prinsip pemilihan media pembelajaran 3. Landasan pemilihan media pembelajaran
5	Mahasiswa mampu mengkalisifikasikan media pembelajaran.	1. mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan persepsi indera. 2. mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya.	Klasifikasi Media Pembelajaran 1. Klasifikasikan media pembelajaran berdasarkan persepsi indera. 2. Klasifikasikan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya.
6	Mahasiswa-mahasiswi memiliki pengetahuan tentang benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran.	1. membedakan benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran 2. memberikan contoh benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran 3. menjelaskan	Benda Asli dan Bukan Asli sebagai Media Pembelajaran 1. benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran 2. contoh benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		alasan penggunaan benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran.	3. alasan penggunaan benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran.
7	Mahasiswa mampu memahami media grafis	1. Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis media grafis. 2. Mahasiswa dapat menjelaskan kelebihan dan kekurangan media grafis.	Media Grafis 1. Jenis-jenis Media Grafis 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis
8	Mahasiswa dapat memahami media audio visul	1. menjelaskan pengertian media audio visual 2. menyebutkan contoh-contoh media audio visual 3. menganalisis kekuatan dan kelemahan media audio visual	Media Audio Visual 1. pengertian media audio visual 2. contoh-contoh media audio visual 3. kekuatan dan kelemahan media audio visual
9	Mahasiswa dapat memahami media powerpint	1. mendiskripsikan layar powerpoint 2. melakukan manipulasi teks dan gambar 3. membuat slide presentasi 4. melakukan import outline dari	Media Microsoft Powerpoint 1. layar powerpoint 2. manipulasi teks dan gambar 3. membuat slide presentasi 4. import outline dari dokumen word

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		dokumen word	
10	Mahasiswa-mahasiswi memahami Lembar Kegiatan Siswa-siswi sebagai media pembelajaran	1. Menjelaskan pengertian LKS 2. Menyebutkan jenis-jenis LKS 3. Menyebutkan tujuan penyusunan LKS, bahan, metode dan evaluasi 4. Mempraktikkan langkah-langkah penyusunan LKS 5. Menyebutkan Kegunaan dan penggunaan LKS dan prinsip penggunaan LKS.	Lembar Kegiatan Siswa-siswi 1. pengertian LKS 2. jenis-jenis LKS 3. tujuan penyusunan LKS, bahan, metode dan evaluasi 4. langkah-langkah penyusunan LKS 5. Kegunaan dan penggunaan LKS dan prinsip penggunaan LKS.
11	Mahasiswa-mahasiswi dapat membuat rencana pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.	1. membuat rencana pengadaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. 2. membuat rencana pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.	Pengadaan dan Pengelolaan Media Pembelajaran 1. Perencana pengadaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. 2. Perencana pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.
12	Mahasiswa-mahasiswi	1. menjelaskan	Evaluasi Media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	memahami evalausi media pembelajaran.	tujuan evaluasi media pembelajaran 2. menyebutkan ciri-ciri efektif media pembelajaran 3. meyebutkan cara evaluasi pembelajaran 4. menyebutkan kreteria media pembelajaran 5. membuat instrumen pengukuran evaluasi pembelajaran	Pembelajaran 1. tujuan evaluasi media pembelajaran 2. ciri-ciri efektif media pembelajaran 3. cara evaluasi pembelajaran 4. kreteria media pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 1
KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu topik yang penting dalam proses pembelajaran. Karena media ini akan menciptakan *learning community* dalam kelas. Disamping itu penggunaan media pembelajaran akan berdampak pada motivasi siswa-siswi dan profesionalisme guru. Kelas dengan menggunakan media yang beragam akan terlihat lebih hidup daripada kelas dengan guru yang tidak memakai media apapun, demikian juga Guru. Guru kreatif dan inovatif akan selalu didamba kehadirannya oleh siswa-siswi, karena selalu hadir dengan suasana kelas yang baru, penuh inovasi, dan kreativitas.

Pada paket 1 ini, Konsep media pembelajaran yang berupa pengertian, fungsi, dan peranan media pembelajaran menjadi fokus kajian paket, sebab paket ini merupakan paket yang mengawali dari paket-paket setelahnya. Oleh karena itu fokus kajian ini akan mengantarkan pada pemahaman mahasiswa-mahasiswi dalam mengkaji paket berikutnya. Dengan kata lain paket ini merupakan pengantar untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa-mahasiswi dalam mendesain media pembelajaran sebagai kemampuan profesional mereka menjadi guru.

Cakupan materi di atas akan diantarkan dengan desain perkuliahan yang inovatif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan menggunakan multi strategi, yaitu small *group discussion*, *poster comment*, dan jigsaw. Strategi-strategi ini akan meminta mahasiswa-mahasiswi untuk berdiskusi tentang apa konsep dasar media pembelajaran yang terdiri dari Pengertian, fungsi dan peranan media pembelajaran. Hasil diskusi tidak dirumuskan dalam bentuk kalimat, tetapi divisualisasikan dalam bentuk gambar/poster. Kemudian satu atau dua orang menjajakan gambarnya kepada kelompok lain sambil menjelaskan. Kegiatan ini akan menarik mahasiswa-mahasiswi dalam menemukan ilmu dan makna dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa-mahasiswi memahami pengertian, fungsi, dan peranan media pembelajaran dalam konteks belajar.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. menjelaskan pengertian media pembelajaran;
2. menyebutkan fungsi-fungsi media pembelajaran; dan
3. menemukan peranan-peranan media pembelajaran.

Waktu

2 x 50 menit

Materi Pokok

Konsep Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran.
2. Fungsi-fungsi Media Pembelajaran.
3. Peranan-peranan Media Pembelajaran.

Langkah-Langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indikator.
2. Melakukan brainstorming dengan menunjukkan beberapa fasilitas yang ada kaitannya dengan media pembelajaran.
3. Melakukan tanya jawab tentang konsep media pembelajaran.
4. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mahasiswa dibagi dalam 5 kelompok.
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan tentang konsep dasar media pembelajaran yang terdiri dari pengertian, fungsi-fungsi, dan peranan-peranan media pembelajaran.
3. Hasil diskusi divisualisasikan dalam bentuk gambar/poster.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Setiap kelompok menunjuk 2 orang untuk menjajakan gambarnya kepada kelompok lain secara bergantian.
5. Masing-masing kelompok yang didatangi oleh kelompok lain mencatat kelebihan dan kelemahan dari kelompok lain melalui daftar tabel pada LK.1.
6. Setelah putaran selesai, perwakilan kelompok kembali ke kelompok asal.
7. Masing-masing kelompok merumuskan kembali konsep media pembelajaran.
8. Setiap kelompok memajang karya visualisasi gambar/poster tentang konsep media pembelajaran di dinding.
9. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
10. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat.
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan meminta mahasiswa-mahasiswi membaca paket 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-Mahasiswi (LK 1)

Membuat Visualisasi Gambar (*Poster Comment*) tentang Konsep Media Pembelajaran

Tujuan

Mahasiswa dapat mendefinisikan pengertian, menyebutkan fungsi-fungsi, dan perananan-peranan media pembelajaran

Bahan dan alat

Lembar kegiatan dan daftar tabel, kertas plano, spidol warna-warni yang besar, dan solatip.

Langkah-langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, diminta untuk memvisualisasikan tentang konsep media pembelajaran (pengertian, fungsi, dan peranan media pembelajaran) dalam bentuk gambar/poster .
2. Perwakilan setiap kelompok diminta menjajakan posternya kepada kelompok lain.
3. Kelompok yang mendapat kunjungan dari kelompok lain mencatat kelebihan dan kekuatan dari kelompok lain tersebut di dalam tabel 1.1.
4. Setelah semua pewakilan kelompok selesai menjajakan, perwakilan tersebut kembali ke kelompok asal.
5. Setelah mereka bertemu dalam satu kelompok, masing-masing keoompok yang lengkap tersebut merumuskan kembali konsep media pembelajaran.
6. Gambar/poster dipajang di dinding.
7. Dosen memberi penguatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 1.1: Daftar Kelebihan dan Kekuarangan dalam Merumuskan Konsep Dasar Media Pembelajaran

No	Kelompok	Kelebihan			Kekurangan		
		Unsur Pengertia	Fungsi Media Pembelajaran	Peranan Media Pembelajaran	Unsur Pengertia	Fungsi Media Pembelajaran	Peranan Media Pembelajaran
1	I						
2	II						
3	III						
4	IV						
5	V						

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

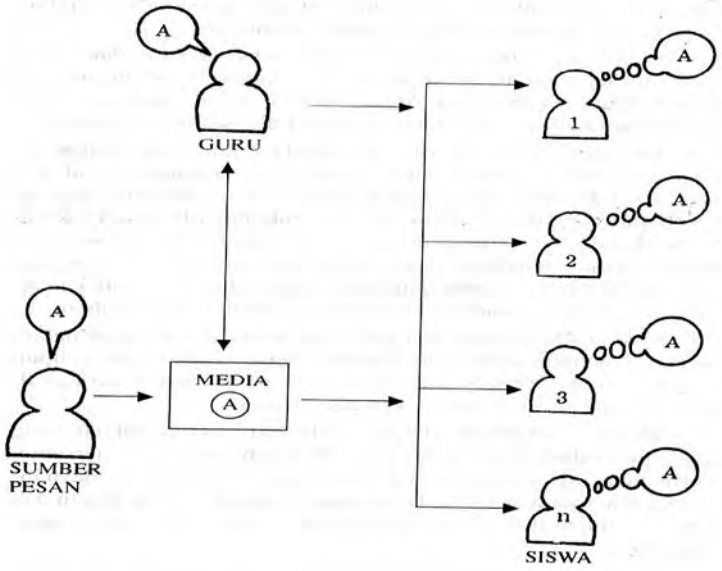
Uraian Materi

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

Pengertian Media Pembelajaran

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum, sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pebelajar.

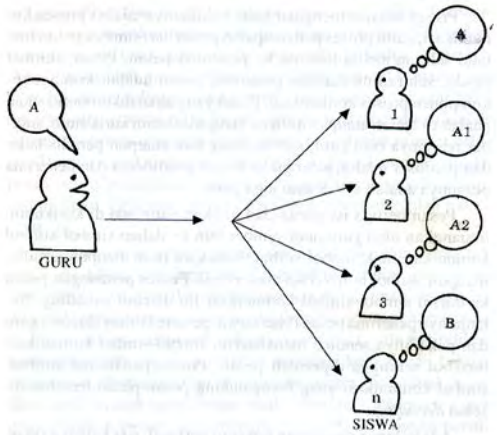
Gambar 1.1 menggambarkan proses komunikasi yang berhasil. Sumber pesan menyampaikan pesan A kepada para siswa melalui sebuah media atau melalui media dan guru. Keduanya berhasil menyampaikan pesan A karena semua siswa menerima pesan A tersebut, persis sama dengan pesan A yang disampaikan oleh sumber pesan.



Gambar 1.1 Proses Komunikasi yang Berhasil
(Sumber: Sadiman, dkk., 2002: 14)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam proses komunikasi tersebut, tidak selamanya berhasil karena sewaktu-waktu penafsiran terhadap isi pesan bisa berhasil dan bisa juga gagal. Kegagalan tersebut disebabkan oleh adanya faktor penghambat proses komunikasi, yang dikenal dengan istilah *barriers* atau *noises*. Misalnya, perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya ingat, cacat tubuh, hambatan jarak geografis, waktu, dan lain-lain.



Gambar 1.2 Proses Komunikasi yang Gagal
(Sumber: Sadiman, dkk., 2002: 12)

Pada gambar 1.2 seorang guru menyampaikan pesan A kepada empat orang siswa. Dari empat orang siswa tersebut, hanya seorang yang menerima pesan secara tepat, sedangkan tiga orang lainnya menerima pesan yang berbeda. Hal itu menunjukkan bahwa proses komunikasi antara guru dan siswa mengalami kegagalan.

Salah satu cara untuk mengatasi faktor penghambat proses komunikasi tersebut adalah media pembelajaran. Untuk itu pengetahuan tentang media pembelajaran sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh semua orang yang langsung maupun tak langsung berhubungan dengan pembelajaran.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk., 2002).

Rohani (1997: 2) menulis beberapa pengertian media sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebarkan ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Santoso S. Hamijaya).
2. Media adalah *channel* (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada (Mc Luahan).
3. Media adalah *medium* yang digunakan untuk membawa/menyampaikan sesuatu pesan, di mana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan (Blake and Haralsen).
4. *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) menyatakan, media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.
5. *National Education Association* (NEA) berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.
6. Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang dan sesuai untuk belajar, misalnya: media cetak, media elektronik.
7. Menurut Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach, pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memroses serta menyampaikan informasi. Menurut arti luas, yaitu: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Rohani (1997:3) lebih lanjut mengemukakan beberapa pengertian media instruksional edukatif (media pembelajaran) sebagai berikut.

1. Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video, tape, sajian slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media instruksional edukatif mencakup perangkat lunak (*software*) dan/atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat belajar/alat bantu belajar.
3. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis Besar Pedoman Instruksional (GBPP) dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
4. Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, audio, slide, film-strip, OHP, film, radio, televisi dan sebagainya.

Media belajar diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar (Ali, 1992).

Heinich, et. al. (2002) mengemukakan: "*a medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning 'between, ' the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Examples include video, television, diagrams, printed materials, computers, and instructors*."

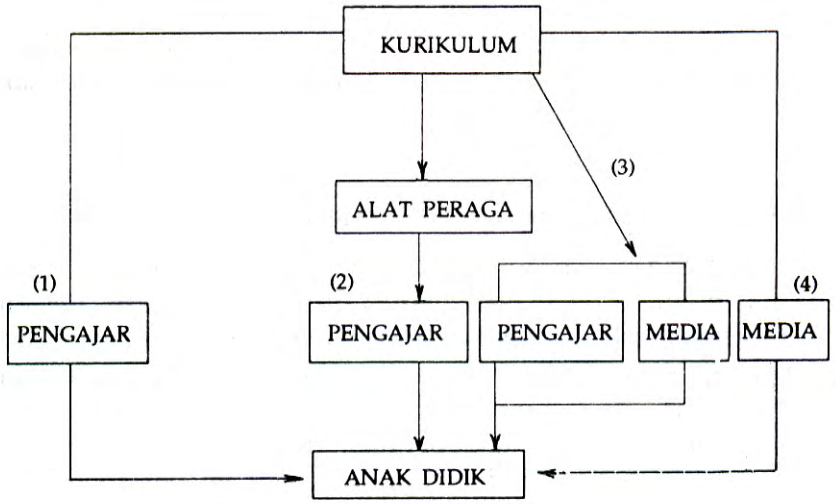
Miarso (1984) mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Menurut Ibrahim dkk. (2004), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pebelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya.

Pertanyaan yang sering muncul adalah: apakah media sama dengan alat peraga? Ada dua pendapat tentang hal ini, yakni partama, media dan alat peraga keduanya sama saja. Keduanya sama-sama mempermudah penyampaian pesan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari sumber pesan kepada penerima pesan. Kedua, media dan alat peraga adalah dua hal yang berbeda. Hal ini berkaitan dengan jalur penyampaian pesan atau isi kurikulum kepada anak didik. Alat peraga merupakan alat bantu bagi pengajar untuk menyampakan pesan kepada anak didik. Dengan demikian, tanpa alat peraga pun pembelajaran tetap dapat berlangsung. Media merupakan saluran pesan dari sumber pesan kepada anak didik. Media dapat digunakan secara mandiri oleh anak didik dan media merupakan bagian integral pembelajaran. Artinya, tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak dapat berlangsung.



Gambar 1.3 Jalur Penyampaian Isi Kurikulum kepada Anak Didik (Sumber: Rohani, 1997: 5)

Fungsi Media

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi.

Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pebelajar. Pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses penyampaian pesan ini seringkali terjadi gangguan yang mengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh pebelajar seperti apa yang dimaksudkan oleh penyampai pesan. Gangguan-gangguan komunikasi antara penyampai pesan dengan pebelajar ini kemungkinan besar disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: verbalisme, salah tafsir, perhatian ganda, pembentukan persepsi tak bermakna, dan kondisi lingkungan yang tak menunjang.

Kunci pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan gangguan proses penyampaian pesan pembelajaran ini terletak pada media yang dipakai dalam proses itu. Menurut Degeng (2001) secara garis besar fungsi media adalah:

1. menghindari terjadinya verbalisme;
2. membangkitkan minat/motivasi;
3. menarik perhatian mahasiswa;
4. mengatasi keterbatasan: ruang, waktu, dan ukuran;
5. mengaktifkan mahasiswa dalam kegiatan belajar; dan
6. mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Media yang dirancang dengan baik dalam batas-batas tertentu dapat merangsang timbulnya semacam “dialog internal” dalam diri siswa. Dengan perkataan lain terjadi komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung antara siswa dengan sumber pesan atau guru (Miarso, 1986).

Ibrahim, dkk (2004) menjelaskan fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu: proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungannya. Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungannya, maka fungsi dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Tiga Kelebihan Kemampuan Media menurut Gerlach dan Ely (dalam Ibrahim, dkk., 2004)

1. Kemampuan fiksatif, artinya memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini suatu obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti keadaan aslinya.

2. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya dirubah: ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya.
3. Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya siaran televisi atau radio.

Sementara hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata, tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan cara memberi penjelasan secara lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru.
2. Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya.
3. Perhatian tidak terpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain: karena gangguan fisik (siswa sakit), ada hal lain yang lebih menarik perhatian siswa daripada pelajaran, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi (monoton), kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru.
4. Tidak terjadi pembentukan tanggapan atau pemahaman yang utuh dan berarti, kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Berdasarkan kelebihan atau keistimewaan yang dimiliki serta terjadinya hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran, maka dapat disimpulkan media juga berfungsi untuk menghindari hambatan proses pembelajaran antara lain: menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat atau motivasi, menarik perhatian siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, mengaktifkan siswa, mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya Malapu (1998) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki keunggulan karena dapat memberi rangsangan kepada pebelajar untuk mempelajari hal-hal baru dan mengaktifkan respon belajar karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera.

Sadiman, dkk. (2002) mengemukakan kegunaan media pendidikan sebagai berikut: (a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis; (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti: obyek yang terlalu besar, obyek yang kecil, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, kejadian di masa lampau, obyek yang terlalu kompleks, dan konsep yang terlalu luas; (c) mengatasi sikap pasif peserta didik, dalam hal ini menimbulkan gairah belajar, interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, kemungkinan anak didik belajar sendiri-sendiri; dan (d) memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Miarso (1986) mengemukakan bahwa media memiliki kemampuan atau keterampilan untuk: (a) membuat konkret konsep yang abstrak; (b) membawa obyek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar; (c) menampilkan obyek yang terlalu besar; (d) menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang; (e) mengamati gerakan yang terlalu cepat; (f) memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan; (g) memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa; (h) membangkitkan motivasi belajar; (i) memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar; (j) menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan; (k) menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu maupun ruang; dan (l) mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

Rowntree (dalam Rohani, 1997) berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran adalah (a) membangkitkan motivasi belajar; (b) mengulang apa yang telah dipelajari; (c) menyediakan stimulus belajar; (d) mengaktifkan respon pebelajar; (e) memberikan balikan dengan segera; dan (f) menggalakkan latihan yang serasi.

Sementara McKnown (dalam Rohani, 1997) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu (a) mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan pebelajar; (b) membangkitkan motivasi belajar; (c) memberikan kejelasan; dan (d) memberikan rangsangan.

Miarso (2004) mengemukakan dua belas kegunaan media, yakni (a) memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal; (b) mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pebelajar; (c) dapat melampaui batas ruang kelas; (d) memungkinkan adanya interaksi langsung antara pebelajar dan lingkungannya; (e) menghasilkan keseragaman pengamatan; (f) membangkitkan keinginan dan minat baru; (g) membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar; (h) memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, (i) memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk belajar mandiri, (j) meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan, (k) mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar, dan (l) dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pembelajar maupun pebelajar.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan pencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan dari komunikator dapat sampai kepada komunikan secara efektif dan efisien.

Peranan Media Pembelajaran dalam Konteks Belajar

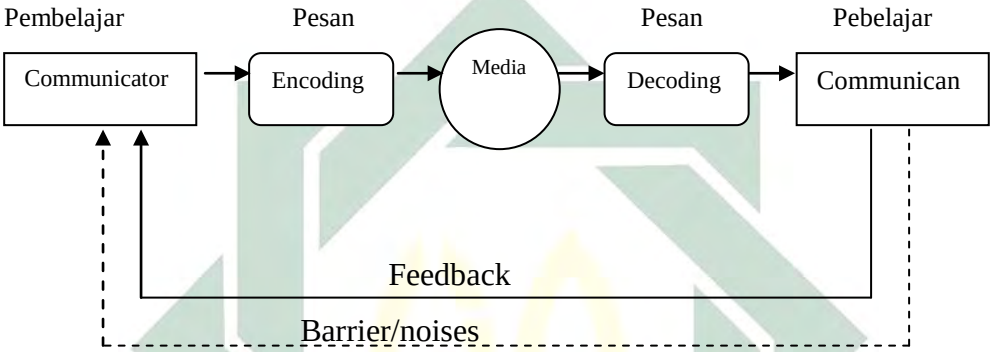
Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Pesan tersebut berupa isi atau materi ajar yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi. Simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) dan/atau simbol-simbol non-verbal atau visual.

Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi itu dinamakan *encoding*. Selanjutnya penerima pesan menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut, sehingga penerima pesan memperoleh pesan. Proses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penafsiran simbol-simbol komunikasi yang mengandung pesan-pesan tersebut dinamakan *decoding*.

Ada kalanya penafsiran yang dilakukan oleh penerima pesan berhasil, ada kalanya sebaliknya. Penafsiran yang gagal atau kurang berhasil berarti kegagalan atau kekurangberhasilan dalam memahami apa-apa yang didengar, dilihat, dan dibacanya.



Bagan 1.1 Proses Komunikasi

Ada beberapa faktor yang menghambat proses komunikasi. Faktor-faktor tersebut antara lain hambatan psikologis, hambatan kultural, dan hambatan lingkungan. Hambatan psikologis misalnya minat, sikap, intelegensi, motivasi, kepercayaan diri, gaya belajar, dan sebagainya. Perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan merupakan contoh hambatan kultural. Hambatan lingkungan adalah hambatan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi keadaan sekitar. Pembelajaran di tepat yang sejuk dan nyaman tentu akan berbeda dengan pembelajaran di tempat yang panas dan bising.

Adanya berbagai hambatan tersebut, baik dalam diri siswa maupun guru; baik sewaktu meng*encode* pesan maupun men*decode*nya, mengakibatkan proses komunikasi dalam pembelajaran seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien. Hambatan-hambatan tersebut dapat di atasi dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat menyalurkan pesan dan membantu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengatasi hambatan-hambatan proses komunikasi. Karena pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media berperan penting dalam mempermudah belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur atau komponen dalam sistem pembelajaran.

Apabila pembelajaran dilihat sebagai sebuah sistem, maka unsur-unsur atau komponen-komponen yang terlibat dalam sistem itu tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Hal ini berarti bahwa ketiadaan suatu unsur dalam suatu sistem akan berpengaruh terhadap jalannya sistem secara keseluruhan. Oleh karena media pembelajaran merupakan unsur atau komponen sistem pembelajaran, maka media pembelajaran merupakan bagian integral dari pembelajaran. Pandangan ini akan mengarahkan pada cara pandang seseorang terhadap media pebelajaran. Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran, aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung.

Rangkuman

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pebelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
2. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan pencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan dari komunikator dapat sampai kepada komunikan secara efektif dan efisien.
3. Media pembelajaran merupakan unsur atau komponen sistem pembelajaran, maka media pembelajaran merupakan bagian integral dari pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tugas dan Latihan

Kerjakan tugas di bawah ini secara mandiri!

1. Jelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi!
2. Apa saja yang menghambat proses komunikasi?
3. Bagaimana cara mengatasi penghambat proses komunikasi tersebut?
4. Dari beberapa definisi media yang diuraikan dalam paket I, definisi mana yang paling anda setujui? Mengapa?
5. Sebutkan enam fungsi media menurut Degeng!
6. Setujukah anda pada ungkapan bahwa media berperan penting dalam mempermudah belajar? Mengapa?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 2
ASSURE MODEL

Pendahuluan

Model ASSURE adalah sebuah model yang digunakan untuk pengembangan jenis media yang tepat dalam proses pembelajaran. Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Model ini, berorentasi pada keaktifan siswa-siswi. Strategi pembelajarannya melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta pembelajar di lingkungan belajar. ASSURE model di desain untuk membantu Guru dalam merancang rencana pembelajaran yang terintegrasi dan efektif dengan menggunakan media dan teknologi dalam kelas.

Pada paket 2 ini, Model ASSURE yang memiliki singkatan *analyze lerner, state objective, select media or material, utilize, require learner participation, dan evaluate and revise.* Oleh karena itu dalam paket ini secara fokus akan membahas pengertian model ASSURE dan kelima kata kunci ASSURE sebagai tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran. Paket ini akan membantu mahasiswa-mahasiswi dalam merencanakan, mengaplikasikan, dan mengevaluasi, dan merevisi media pembelajaran yang telah dipakai atau dibuat oleh guru dalam proses pembelajaran.

Kegiatan perkuliahan dengan focus materi diatas akan didesain perkuliahan secara inovatif dan aktif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan menggunakan *mind-map*. Penerapannya akan menggunakan multi strategi, yaitu small *group discussion*, produk *mind-map*, ceramah, dan presentasi. Strategi-strategi ini akan meminta mahasiswa-mahasiswi tidak hanya aktif dalam belajar melalui diskusi, namun juga dilatih berfikir secara kreatif melalui produk *mind-map*, dan percaya diri. Kegiatan ini akan menarik mahasiswa-mahasiswi dalam menemukan ilmu dan makna dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa-mahasiswi memahami Model ASSURE sebagai model dalam mendesain media pembelajaran

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. menjelaskan pengertian Model ASSURE;
2. menyebutan tahapan-tahapan dama Model ASSURE; dan
3. mengaplikasikan Model ASSURE dalam membuat media pembelajaran.

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Model ASSURE

1. Pengertian Model ASSURE.
2. Tahapan-tahapan dalam Model ASSURE.

Langkah-langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indikator.
2. Melakukan brainstorming tentang bagaimana tahapan-tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Melakukan tanya jawab tentang tahapan-tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran.
4. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Seluruh mahasiswa-mahasiswi diminta untuk membaca uraian materi paket 2.
2. Mahasiswa-mahasiswi dibagi dalam 4 kelompok.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Masing-masing kelompok mendiskusikan tentang tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran melalui model ASSURE berdasarkan panduan LK 2.
4. Hasil diskusi divisualisasikan dalam bentuk *mind-map.*
5. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil *mind-map*nya.
6. Saat perwakilan kelompok selesai presentasi, kelompok yang lain memberikan tanggapan.
7. Demikian juga seterusnya, sampai keempat perwakilan selesai mempresentasikan secara keseluruhan.
8. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
9. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat.
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan meminta mahasiswa-mahasiswi membaca paket 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-mahasiswi (LKM 2)

Membuat Visualisasi *mid-map* tentang Model ASSURE

Tujuan

Mahasiswa dapat mendefinisikan Model ASSURE dan menjelaskan langkah-langkahnya

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, contoh mind-map, kertas plano, spidol warna-warni yang besar, dan solatip.

Contoh *mind-map*

Sumber. www. Guru pembaharu. com

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah-Langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, diminta untuk memvisualisasikan model ASSURE melalui *mind-map* sebagaimana contoh *mind-map* yang ada diatas.
2. Perwakilan setiap kelompok diminta mempresentasikan produk *mind-map*nya.
3. Saat perwakilan kelompok presentasi, kelompok yang lain menanggapi.
4. Produk *mind-map* dipajang di dinding kelas.
5. Dosen member penguatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

Pengertian Model ASSURE

Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Model ASSURE ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan Model ASSURE mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Model ASSURE dicetuskan oleh Heinich, dkk sejak tahun 1980-an, dan terus dikembangkan oleh Smaldino, dkk pada tahun 2000-an. Meskipun model ini berorientasi pada kegiatan belajar mengajar yang membuat siswa-siswinya aktif, model ini tidak menyebutkan strategi pembelajaran secara eksplisit. Strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta peserta didik di kelas. Model pembelajaran ASSURE sangat membantu dalam merancang program dengan menggunakan berbagai jenis media.

Model ini menggunakan beberapa langkah, yaitu *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation,* dan *Evaluate and Revise.* Kesemua langkah itu berfokus untuk menekankan pengajaran kepada peserta didik (*student centered*) dengan berbagai gaya belajar, dan pembelajaran dengan pola konstruktivis, yaitu peserta didik diwajibkan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar. Model ASSURE

Sumber. wordpress. com

Tahapan Tahapan Model ASSURE

Tahapan tersebut menurut Smaldino, dkk (2001) merupakan penjabaran dari *ASSURE Model*, adalah sebagai berikut:

1. ***Analyze Learner* (Analisis Pembelajar)**

   Tujuan utama dalam menganalisa termasuk pendidik dapat menemui kebutuhan belajar siswa yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi :

   a. *General Characteristics* (Karakteristik Umum)

      Karakteristik umum siswa dapat ditemukan melalui variable yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik. Semua variabel konstan tersebut, menjadi patokan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan pelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. *Specific Entry Competencies* (Mendiagnosis kemampuan awal pembelajar)

Penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal siswa merupakan sebuah subjek patokan yang berpengaruh dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi siswa (Smaldino dari Dick, carey& carey, 2001). Hal ini akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar penyamapain materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

c. *Learning Style* (Gaya Belajar)

Gaya belajar yang dimiliki setiap pembelajar berbeda-beda dan mengantarkan peserta didik dalam pemaknaan pengetahuan termasuk di dalamnya interaksi dengan dan merespon dengan emosi ketertarikan terhadap pembelajaran. Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki peserta didik, yaitu: (1) Gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca; (2) Gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius; dan (3) Gaya belajar kinestetik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

2. *State Standards and Objectives* (Menentukan Standard Dan Tujuan)

Tahap selanjutnya dalam ASSURE model adalah merumuskan tujuan dan standar. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

a. Pentingnya Merumuskan Tujuan dan Standar dalam Pembelajaran

Dasar dalam penilaian pembelajaran ini menujukkan pengetahuan dan kompetensi seperti apa yang nantinya akan dikuasai oleh peserta didik. Selain itu juga menjadi dasar dalam pembelajaran siswa yang lebih bermakna. Sehingga sebelumnya peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam partisipasi dan keaktifannya dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2008 : 122-123) berikut ini :

1) Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran.
2) Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa
3) Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran
4) Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran yang Berbasis ABCD

Menurut Smaldino, dkk. (2001), setiap rumusan tujuan pembelajaran ini haruslah lengkap. Kejelasan dan kelengkapan ini sangat membantu dalam menentukan model belajar, pemanfaatan media dan sumber belajar berikut asesmen dalam KBM. Rumusan baku ABCD tadi dijabarkan sebagai berikut:

- A = *audience*

  Siswa-siswi atau peserta didik dengan segala karakterisktiknya. Siapa pun peserta didik, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci.
- B = *behavior*

  Perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perlaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati.
- C = *conditions*

  Situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi siswa-siswi dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung.
- D = *degree*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam presentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi.

Dalam desain pembelajaran, terdapat empat kategori pembelajaran.

1) Domain Kognitif
   Domain kognitif, belajar melibatkan berbagai kemampuan intelektual yang dapat diklasifikasikan baik sebagai verbal /informasi visual atau sebagai ketrampilan intelektual.
2) Domain Afektif
   Dalam domain afektif, pembelajaran melibatkan perasaan dan nilai-nilai.
3) Motor Domain Skill
   Dalam domain ketrampilan motorik, pembelajaran melibatkan atletik, manual, dan ketrampilan seperti fisik.
4) Domain Interpersonal
   Belajar melibatkan interaksi dengan orang-orang.

c. Tujuan Pembelajaran dan Perbedaan Individu

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah *mastery learning* (kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap individu.

3. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials (*Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar)

Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pemblajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematika pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar.

a. Memilih Strategi Pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemilihan strategi pembelajarn disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung ARCS model (Smaldino dari Keller, 1987). ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention* (perhatian) siswa, pembelajaran berhubungan yang *Relevant* dengan keutuhan dan tujuan, *Convident*, desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh siswa dan *Satisfaction* dari usaha belajar siswa.

Strategi pembelajaran dapat terlebih dahulu menentukan metode yang tepat. Beberapa metode yang dianjurkan untuk digunakan ialah (Dewi Salma Prawiradilaga, 2007):

1) Belajar Berbasis Masalah (*problem-based learning)*
   Metode belajar berbasis masalah melatih ketajaman pola pikir metakognitif, yakni kemampuan stratregis dalam memecahkan masalah.
2) Belajar Proyek (*project-based learning)*
   Belajar proyek adalah metode yang melatih kemampuan siswa-siswi untuk melaksanakan suatu kegiatan di lapangan. Proyek yang dikembangkan dapat pekerjaan atau kegiatan sebenarnya atau berupa simulasi kegiatan.
3) Belajar Kolaboratif
   Metode belajar kolaboratif ditekankan agar siswa-siswi mampu berlatih menjadi pimpinan dan membina koordinasi antar teman sekelasnya.

b. Memilih Teknologi dan Media yang sesuai dengan Bahan Ajar

Kata Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Lesle J. Brigges dalam Sanjaya (2008 : 204) menyatakan bahwa media adalah alat untuk perangsang bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008 : 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan guru, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sementara menurut Gerlach, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Bentuk media adalah bentuk fisik dimana sebuah pesan digabungkan dan ditampilkan. Bentuk media meliputi, sebagai contoh, diagram (gambar diam dan teks) slide (gambar diam lewat proyektor) video (gambar bergerak dalam TV), dan multimedia komputer (grafik, teks, dan barang bergerak dalam TV) Setiap media itu mempunyai kekuatan dan batasan dalam bentuk tipe dari pesan yang bisa direkam dan ditampilkan. Memilih sebuah bentuk media bisa menjadi sebuah tugas yang kompleks-merujuk kepada cakupan yang luas dari media yang tersedia, keanekaragaman siswa dan banyak tujuan yang akan dicapai.

Memilih format media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik. Peran media pembelajaran menurut Smaldino, dkk (2001) adalah memilih, mengubah, dan merancang Materi. Dalam memilih materi yang tersedia dapat melibatkan spesialis Teknologi/Media dan melakukan surver panduan referensi sumber dan media. Sedangkan pada aspek mengubah dapat dilakukan mengubah materi yang ada. Sementara merancang dapat dilakukan dengan merancang materi baru.

Dalam langkah ini, pendidik akan membangun jembatan anatara peserta didik dan tujuan rencana sistematis untuk menggunakan media dan teknologi. Metode, media dan materi harus dipilih secara sistematis. Setelah mengetahui gaya belajar peserta didik dan memiliki gagasan yang jelas tentang apa yang akan di sampaikan, maka harus dilakukan pemilihan:

1) Metode pembelajaran yang di gunakan harus tepat untuk memenuhi tujuan bagi para peserta didik, yang lebih unggul daripada yang lain atau yang memberikan semua kebutuhan dalam belajar bersama, seperti kerja kelompok.
2) Media yang cocok untuk dipadukan sama dengan metode pembelajaran yang dipilih, tujuan, dan peserta didik. Media bisa berupa teks, gambar, video, audio, dan multimedia komputer. Penyampaian dapat disajikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan mencari materi yang tersedia untuk mendukung penyampaian. Materi harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3) Materi yang disediakan untuk peserta didik sesuai dengan yang dibutuhkan dalam menguasai tujuan. Materi bisa juga dimodifikasi, peserta didik bisa merancang dan membuat materi sendiri. Materi dapat berupa program perangkat lunak khusus, musik, kaset video, gambar, dan peralatan seperti overhead prejector, komputer, printer, scanner, TV dll. Materi mungkin perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik atau tempat pembelajaran dan peralatan

4. *Utilize Technology, Media and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar)

Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini, yaitu:

a. Mengecek bahan/me*review* materi (masih layak pakai atau tidak)
   Guru harus melihat dulu materi sebelum menyampaikannya dalam kelas dan selama proses pembelajaran pendidik harus menentukan materi yang tepat untuk audiens dan memperhatikan tujuannya.
b. Mempersiapkan bahan
   Guru harus mengumpulkan semua materi dan media yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik. Pendidik harus menentukan urutan materi dan penggunaan media. Pendidik harus menggunakan media terlebih dahulu untuk memastikan keadaan media.
c. Mempersiapkan lingkungan belajar
   Guru harus mengatur fasilitas yang digunakan peserta didik dengan tepat dari materi dan media sesuai dengan lingkungan sekitar.
d. Mempersiapkan peserta didik
   Memberitahukan peserta didik tentang tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan bagaimana cara agar peserta didik dapat memperoleh informasi dan cara mengevaluasi materinya.
e. Menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar)
   Mengajar dan belajar harus menjadi pengalaman. Sebagai guru kita dapat memberikan pengalaman belajar seperti: presentasi di depan kelas dengan projector, demonstrasi, latihan, atau tutorial materi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. ***Require Learner Participation*** **(Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik)**

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan member informasi kepada siswa. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, diman para siswa akan menerima umpan balik informative untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

Tahap ini meminta Guru mendesain siswa-siswi berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga akan meningkatkan kegiatan belajar. Menurut John Dewey pada tahun 90'an, telah menemukan pertisipasi tersebut. Perkembangan selanjutnya muncul teori belajar kognitif yang menekankan pada proses mental, juga mendukung partisipasi aktif tersebut. Kasus behavioris menyarankan bahwa individu harus melakukan sesuatu, jadi belajar merupakan suatu proses untuk mencoba berbagai perilaku dengan hasil yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini berarti perancang pembelajaran harus mencari cara agar pembelajar melakukan sesuatu. Dari sudut pandang psikologi kognitif disarankan bahwa siswa-siswi membangun schemata mental ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep atau prinsip. Kaum konstruktivis seperti juga behavioris memandang belajar sebagai proses aktif. Tetapi penekanannya berbeda. Aliran konstruktifistik lebih menekankan pada proses mental, bukan pada kegiatan fisik. Peran siswa-siswi adalah hal terpenting dalam KBM. Gagne berpendapat bahwa belajar efektif dapat terjadi jika siswa-siswi dilibatkan dan memiliki peranserta di dalamnya.

6. ***Evaluate And Revise*** **(Mengevaluasi dan Merevisi).**

Tahap keenam adalah mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang kita pilih/gunakan dapat mencapai tujuan yang telah kita tetapkan sebelumnya. Dari hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

evaluasi akan diperoleh kesimpulan: apakah teknologi, media dan materi yang kita pilih sudah baik, atau harus diperbaiki lagi.

Berkaitan dengan evaluasi, evaluasi dilakukan sebelum, selama dan sesudah pembelajaran. Sebagai contoh, sebelum proses pembelajaran, karakteristik siswa diukur guna memastikan apakah ada kesesuaian antara keterampilan yang dimiliki siswa dengan metode dan bahan ajar yang akan digunakan. Selama dalam proses pembelajaran, evaluasi bisa dilakukan menggunakan umpan balik, evaluasi diri atau kuis pendek siswa. Evaluasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung memiliki tujuan diagnosa yang didesain untuk mendeteksi dan mengoreksi masalah pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang ada. Sedangkan sesudah pembelajaran, evaluasi dilakukan untuk mengetahui pencapaian siswa. Evaluasi bukanlah tujuan akhir pembelajaran, namun sebagai titik awal menuju siklus berikutnya.

Langkah terakhir dalam siklus pembelajaran ini adalah melihat kembali dan mengamati hasil data evaluasi yang telah terkumpul. Pengajar harus melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan serta masing-masing komponennya termasuk dalam penggunaan media pembelajarannya.

Penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Penilaian dan perbaikan dapat berdasarkan dua tahapan yaitu:

a. Penilaian hasil belajar siswa,
   - Penilaian Hasil Belajar Siswa yang Otentik.
   - Penilaian Hasil Belajar Portofolio.
   - Penilaian Hasil Belajar yang Tradisional /Elektronik.

b. Menilai dan memperbaiki strategi, teknologi dan media.
c. Revisi strategi, teknologi, dan media.

Ada beberapa fungsi dari evaluasi antara lain :

a. Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi siswa.
b. Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.
d. Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan siswa secara individual dalam mengambil keputusan.
e. Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai.
f. Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum, pengambil kebijakan.

Setelah proses evaluasi selesai, maka saaatnya guru menentukan langkah tindak lanjut, yaitu melakukan revisi dari segala perangkat pembelajaran, terutama media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru. Revisi media dan perangkat pembelajaran yang lainnya merupakan upaya guru dalam meningkatkan proses pembelajarannya.

Rangkuman

1. Pengertian model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi dalam mengembangkan media pembelajaran
2. Tahapan-tahapan model ASSURE adalah *analyze lerner, state objective, select media or material, utilize, require learner participation, dan evaluate and revise.*

Tugas dan Latihan

Kerjakan tugas di bawah ini secara mandiri!

1. Apa yang anda ketahui tentang model ASSURE?
2. Salah satu tahapan model ASSURE adalah menentukan karakteristik siswa-siswi. Apa kaitannya media pembelajaran dengan karakteristik siswa-siswi. Jelaskan!
3. Buatlah mind-map tentang model ASSURE!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 3
KARAKTERSITIK ANAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Pendahuluan

Karakteristik peserta didik menjadi salah satu topik dari pembahasan buku ini, karena menentukan media pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana karaktersitik siswa-siswi di Madrasah Ibtidaiyah. Karakteristik anak usia Madrasah Ibtidaiyah adalah unik. Mereka berbeda dengan kakak-kakaknya di MTs dan MA. Anak usia Madrasah Ibtidaiyah lebih suka pada pembelajaran yang aplikatif, menyenangkan, dan mudah ditiru. Aplikatif adalah materi pembelajaran bersifat terapan, yang berkaitan dengan kegiatan rutin anak sehari-hari dan sangat dibutuhkan untuk kepentingan aktivitas anak, serta yang dapat dilakukan anak dalam kehidupannya. *Enjoyable* adalah pengajaran materi dan materi yang dipilih diupayakan mampu membuat anak senang, menikmati dan mau mengikuti dengan antusias. Sedangkan mudah ditiru adalah materi yang disajikan dapat dipraktekkan sesuai dengan kemampuan fisik dan karakter lahiriah anak.

Pada paket 3 ini, Karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) akan membahas tentang pengertian karaktersistik anak di MI, pola pembelajaran untuk anak di MI, dan macam-macam karaktersitik anak di MI. Oleh karena itu dalam paket ini secara fokus akan membahas pada 3 pokok pembahasan yang sudah disebutkan di depan. Paket ini akan membantu mahasiswa-mahasiswi dalam mengidentifikasi karakteristik siswa-siswi dan dapat menentukan bagaimana media pembelajaran dibuat berdasarkan karakteristik anak di MI.

Kegiatan perkuliahan dengan fokus materi diatas akan didesain perkuliahan secara inovatif dan aktif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan menggunakan perpaduan multistrategi antara *small group discussion*, *the power of two*, dan *snowballing*. Penggunaan multistrategi ini akan meminta mahasiswa-mahasiswi tidak hanya aktif dalam belajar melalui berbagai macam aktivitas, namun juga meminta mahasiswa-mahasiswi untuk berfikir kritis untuk mengidentifikasi media yang tepat yang sesuai dengan karaktersitik anak di MI.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa-mahasiswi memahami karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. menjelaskan pengertian karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah;
2. menjelaskan pola pembelajaran anak di Madrasah Ibtidaiyah;
3. menyebutkan macam-macam karaktersitik anak di Madrasah Ibtidaiyah; dan
4. mengaplikasikan karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah dalam memilih media pembelajaran.

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah

1. Pengertian karaktersitik anak di Madrasah Ibtidaiyah.
2. Pola pembelajaran anak di Madrasah Ibtidaiyah.
3. Macam-macam karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah.

Langkah-Langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indicator.
2. Melakukan brainstorming tentang apa saja ciri-ciri anak di Madrasah Ibtidaiyah.
3. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mengamati video tentang suasana belajar di Madrasah Ibtidaiyah.
2. Melakukan tanya jawab tentang karakter-karakter anak di MI melalui video.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Setiap mahasiswa-mahasiswa diminta untuk melakukan diskusi berpasangan untuk mengerjakan LK 3 (LK 3 tentang identifikasi karakteristik anak di MI beserta kesesuaian penggunaan media).
4. Setelah diskusi berpasangan selesai, meminta pasangan bertemu dengan pasangan yang lainnya untuk mendiskusikan hasil diskusi dari pasangan yang lain.
5. Setelah dua pasang bertemu dalam satu kelompok, kelompok tersebut diminta untuk bertemu dengan pasangan kelompok yang lainnya.
6. Sampai akhirnya kelas menjadi 2 kelompok besar.
7. Masing-masing perwakilan dari dua kelompok besar tersebut mempresentasikan hasilnya ke depan, sedangkan kelompok yang lainnya menganngai. Demikian juga sampai selesai, yaitu kedua kelompok sudah presentasi dan saling memberi masukan.
8. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
9. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat.
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan meminta mahasiswa-mahasiswi membaca paket 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-mahasiswi (LKM 3)

Mengidentifikasi karakteristik anak di MI dengan kesesuaian media pembelajaran

Tujuan

Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian, pola pembelajaran, macam-macam karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah, dan mengaplikasikan karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah dalam memilih media pembelajaran.

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, kertas plano, spidol warna-warni yang besar, dan solatip.

Tabel 3
LK 3. Identifikasi Karakteristik Anak di Madrasah Ibtidaiyah dan Kesesuain Pemilihan Media Pembelajaran

Macam-macam karakteristik anak	Media yang Sesuai
1.	
2.	
3.	
4.	
Dst	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah-Langkah kegiatan

1. Setiap mahasiswa-mahasiswi diminta untuk berpasangan dengan temannya mengerjakan tabel LK 3
2. Setelah setiap pasangan selesai mengerjakan tabel LK 3 pasang mahasiswa bertemu menjadi satu kelompok.
3. Kelompok tersebut bertemu dengan kelompok yang lain untuk mendiskusikan tabel LK 3 tersebut.
4. Demikian juga seterusnya, sampai akhirnya dalam satu kelas menjadi 2 kelompok.
5. Tabel LK 3 di salin dalam kertas plano.
6. Masing-masing perwakilan kelompok presentasi, kelompok yang lain menanggapi.
7. Dosen memberi penguatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

KARAKTERISTIK ANAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Pengertian

Secara umum Karakteristik anak adalah keseluruhan ciri-ciri tingkah laku siswa yang meliputi, kecerdasan, kecakapan, pengetahuan, sikap, minat. (Jalaludin, 1998). Sedangkan menurut Uno (2007), karakteristik anak adalah aspek-aspek dan kualitas anak seperti bakat, motivasi, dan hasil belajar yang telah dimilki, karakteristik anak bisa mempengaruhi pemelihan strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian materi pembelajaran. Hal itu karena anak memiliki ciri khas masing-masing. Di samping itu karakterisktik anak usia MI memliki ciri khas tersendiri yang secara umum masih relatif sederhana.

Dalam proses pembelajaran karakteristik anak perlu diperhitungkan karena dapat mempengeruhi jalannya proses dan hasil pembelajaran siswa yang bersangkutan karena anak memilki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan dan prespektif yang dipakai dalam menggiatkan prestasinya. Pmahaman karakteristik anaka kan membantu dalam mencari serta menilai aktifitas siswa. Dalam rangka mencapai keberhasilan pembentukan kepribadian anak agar berkembang sesuai dengan karakteristiknya, maka proses pembelajaran salah satunya harus didukung oleh unsur keteladanan dari orang tua dan guru. Penyelenggraan pembelajaran anak merupakan pilar penting dalam upaya peningkatan derajat kemanusiaan dan pemajuan peradapan manusia dalam islam disebut dengan *hifdul aql* (peliharaan akal).

Sabda Nabi Muhammad SAW: ajarkanlah kebaikan kepada anak-anakmu dan keluargamu dan didiklah mereka (HR. Abdur Rozaaq Dan Said Bin Mansur). Untuk tujuan tersebut guru MI dapat mengembangkan strategi pembelajaran secara bertahap dan menyusun program kegiatan seperti program kegiatan rutinitas, program kegiatan terintegrasi dan program kegiatan khusus. Kegiatan rutinitas merupakan kegiatan harian yang dilaksanakan secara terus-menerus namun terprogram dengan pasti. Kegiatan terintegrasi adalah kegiatan pengembangan pembelajaran yang melalui pengembangan bidang kemampuan dasar yang terintegrasi dengan semua kgitan pembelajaran. Kegiatan khusus merupakan program kegiatan yang pelaksanaannya tidak dimasukkan atau tidak harus dikaitkan dengan pengembangan bidang kemampuan dasar lainnya, sehingga membutuhkan waktu dan penanganan khusus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pola Pembelajaran di MI

Pola pembelajaran anak MI diharapakan dapat mempertimbangkan karakteristik pembelajaran anak MI yang secara garis besar pembelajarannya harus memiliki sifat berikut.

1. Aplikatif: materi pembelajaran bersifat terapan, yang berkaitan dengan kegiatan rutin anak sehari-hari dan sangat dibutuhkan untuk kepentingan aktivitas anak, serta yang dapat dilakukan anak dalam kehidupannya.
2. *Enjoyable*: pengajaran materi dan materi yang dipilih diupayakan mampu membuat anak senang, menikmati dan mau mengikuti dengan antusias.
3. Mudah ditiru: materi yang disajikan dapat dipraktekkan sesuai dengan kemampuan fisik dan karakter lahiriah anak

Macam-macam Karakteristik Anak di Madrasah Ibtidaiyah

1. Bermain

Menurut Hasan (2006) bermain merupakan hal yang penting bagi anak-anak karena dengan bermain, mereka dapat mempelajari banyak hal melalui permainan. Di samping itu, anak juga akan melatih kemampuan motorik untuk mengusai keterampilan fisik yang mereka butuhkan sehingga mereka dapat belajar memecahkan masalah serta mereka dapat belajar bersosialisasi dalam memahami aturan sosial dalam permainan bersama dengan teman-temannya.

Gambar 3. 1. Senang bermain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karakteristik ini menuntut guru MI untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan yang secara khusus melatih aspek perkembangan fisik, intelektual, dan kemampuan emosianal sebagai bekal pengembangan keterampilan di masa yang akan datang. Pola pembelajaran yang dilakukan oleh guru MI hendaknya dirancang dengan model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan didalamnya sehingga anak akan merasa senang dalam belajar *enjoyble learning* atau dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan susana *learnig by doing*. Guru harus menghindari materi pelajaran yang lebih menekankan pada teori karena akan membosankan dan anak cenderung merasa kelelahan dan hilang konsentrasinya.

Karakter ini dapat melibatkan media bermain itu sendiri dan dapat berupa media gambar yang dapat dijadikan sebagai alat dalam sebuah game atau permianan. Media gambar ini dapat menfaslitasi anak-anak dengan karakteristik yang visual. Namun demikian media gambar dapat difungsikan mefasilitasi anak-anak yang memiliki kinestetik. Anak-anak dengan karakteristik *auditory* juga dapat difasilitasi juga dengan permianan ini dengan cara guru memberikan instruksi dengan mengatur tinggi-rendahnya nada suara dengan irama yang baik.

2. Senang Bergerak

Suasana pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa jenuh dan bosan, terutama pada anak usia MI, karena pada umumnya anak MI dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak dapat berpindah atau bergerak yang memungkinkan ia dapat berinteraksi dengan temannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3. 2. Senang bergerak

Diam atau duduk dalam waktu yang lama bagi anak MI merupakan siksaan dan membosankan. Dalam konteks pembelajaran proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas, tetapi dapat juga melakukan di luar kelas, sehingga anak lebih tertarik dalam menerima pelajaran terutama meteri pembelajaran yang ada kaitannya dengan alam.

Senang bergerak merupakan ciri-ciri anak yang kinestetik. Fasilitas media yang dapat digunakan dalam karakteristik ini adalah dapat dilakukan dengan mereka menempel LK, cardsort, kartu warna-warni, stik, dan lain sebagainya. Media apapun yang digunakan dalam menfasilitasi anak dengan karakteristik ini adalah yang penting anak dapat bergerak di dalam kelas, mereka tidak hanya duduk saja, tetapi pembelajaran di desain utnuk bergerak dengan cara mereka dapat menempel, menggunting, membuat pola, memajang, berkeliling untuk melakukan *shopping idea* dan lain sebagainya.

3. Senang Bekerja Dalam Kelompok

Kecenderungan anak usia MI dalam proses pembelajarannya lebih senang berkumpul dengan kelompok sebaya (*peer group*), dalam pembelajaran ini, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar menemukan aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak bergantung kepada orang dewasa, belajar bekerjasama, mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya, belajar menerima tanggungjawab,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif), mempelajari olahraga dan permainan kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi. Pada tahap perkembangan ini anak MI dituntut untuk belajar memberi dan menerima dalam kehidupan sosial di antara teman sebaya, belajar berteman dan bekerja dalam kelompok (*peer group*) dalam rangka mengembangkan kepribadian sosial, termasuk kesangggupan anak dalam menyesuaikan diri sendiri (egosentris) kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Langkah yang harus dilakukan oleh guru dalam tahap perkembangan ini anak harus memiliki keterampilan fisik dan penampilan fisik yang diterima teman sebaya mereka karena pada masa anak usia MI, anak-anak mulai keluar dari lingkungan keluarga dan mulai memasuki dunia teman sebaya.

Proses pembelajaran dalam memasuki kelompok sebaya merupakan proses pembelajaran "kepribadian sosial" yang sesungguhnya pada saat ini anak-anak belajar cara-cara mendekati orang asing, malu-malu atau berani, menjauhkan diri atau bersahabat dengan teman sebayanya. Anak belajar bagaimana memperlakukan temanteman. Ia belajar apa yang disebut bermain jujur (*play fair*) dalam permainan.

Gambar 3. 3. Senang berkelompok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Oleh karena itu, perilaku sosial anak usia 9 atau 10 tahun akan menggambarkan perilaku sosial yang akan dilakukan pada usia 50 tahun yang akan datang. Guru MI hendaknya terampil dalam mempelajari dan memahami budaya teman sebaya pada lingkungan madrasah dan masyarakat. Guru dapat menggunakan sosiometri untuk mempelajari struktur sosial di kelas tertentu. Pemenuhan tugas perkembangan ini membawa implikasi terhadap penyelenggaraan pendidikan di madrasah. Madrasah merupakan tempat yang kondusif bagi kebanyakan siswa untuk belajar bergaul dan bekerja bersama dengan teman sebaya. Oleh karena itu, guru MI harus memperhatikan perkembangan ini.

Pola ini mengharuskan Guru MI untuk merancang media pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalarn kelompok. Guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil dengan anggota 3-4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas secara kelompok. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara belajar dalam satu kelompok setiap anggota kelompok memiliki ketergantungan dalam proses belajar untuk penyelesaian tugas kelompok. Kegiatan ini mengharuskan semua anggota kelompok bekerja sama, masingmasing siswa bertanggung jawab terhadap tugas yang disepakati. Untuk kepentingan penyelesaian tugas, setiap siswa harus belajar dan memiliki keterampilan komunikasi interpersonal. Pola ini dapat dilakukan dengan cara guru mendesain Lembar Kegiatan Siswa yang menarik yang dapat dipakai saat proses belajar berlangsung.

4. Senang Merasakan/Melakukan Sesuatu Secara Langsung

Sebagaimana telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa anak usia MI, perkembangan intelektualnya cukup pesat, mereka mempunyai kemampuan yang memungkinkan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengamalkan ilmu tersebut dalam kehidupan dilingkungan mereka dan memanfaatkannya untuk memecahkan masalah-masalah yang timbul, karena pada masa ini anak MI memasuki tahap operasi konkret. Bagi anak MI, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri atau disebut dengan belajar mandiri, artinya secara berkala siswa diminta merefleksikan hal-hal yang telah dipelajari, termasuk membuat contoh terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3. 4.
Guru mengajak pembelajaran secara langsung

Peran guru MI diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran, misalnya guru menyuruh siswa untuk membedakan akhlak yang baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari

Rangkuman

1. Pola pembelajaran anak usia MiI yang secara garis besar pembelajarannya harus bersifat: Aplikatif: materi pembelajaran bersifat terapan, yang berkaitan dengan kegiatan rutin anak sehari-hari dan sangat dibutuhkan untuk kepentingan aktivitas anak, serta yang dapat dilakukan anak dalam kehidupannya. *Enjoyable*: pengajaran materi dan materi yang dipilih diupayakan mampu membuat anak senang, menikmati dan mau mengikuti dengan antusias. Sedangkan mudah ditiru: materi yang disajikan dapat dipraktekkan sesuai dengan kemampuan fisik dan karakter lahiriah anak
2. Implikasi karakteristik anak dalam pembelajaran anak MI dalam proses pembelajaran tampak pada perilaku berikut: Senang bermain, senang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan/meragakan sesuatu secara langsung

Tugas dan Latihan

Kerjakan tugas di bawah ini secara mandiri!

1. Apa yang anda ketahui tentang karakteristik anak usia MI?
2. Buatlah identifikasi macam-macam karakteristik siswa dengan kesesuaian pemilihan medianya!
3. Jelaskan apa saja macam-macam karakteristik siswa di MI dan apa implikasinya pada proses pembelajaran!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 4
PROSEDUR DAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Prosedur dan pemilihan media merupakan satu topik yang akan mengantarkan mahasiswa-mahasiswi untuk dapat menggunakan media pembelajaran berdasarkan pada prosedur dan pemilihan yang ilmiah bukan karena kesukaan pribadi. Media pembelajaran bukanlah suatu alat yang bersifat "numpang lewat" saja dalam proses pembelajaran, namun meda pembelajaran merupakan suatu hal yang harus tersintegrasi di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran akan membawa pesan. Baik buruknya pesan akan berdampak pada pembentukan karakter siswa-siswa. Karena dengan proses pembiasaan guru menghadirkan pesan melalui pesan media pembelajaran, sesungguhnya para guru telah melakukan pembiasaan-pembiasaan karakter yang tidak muncul dalam materi ajar secara tertulis.

Pada paket 4 ini, difokuskan pada pemahaman mahasiswa-mahasiswi tentang prosedur pemilihan, prinsip pemilihan dan penggunaan, dan landasan media pembelajaran. Ketiga kajian topik tersebut akan mewarnai dalam paket 4 ini. Prosedur pemilihan media akan difokuskan pada pembekalan pemahaman mahasiswa-mahasiswi untuk mengenali apa saja prosedur pemilihan media pembelajaran. Prinsip pemilihan media akan difokuskan pada kriteria pemilihan media atau dasar-dasar pertimbangan pemilihan media. Hal ini penting agar media yang dipilih benar-benar efektif dan efisien. Sedangkan landasan pemilihan media pembelajaran diarahkan pada mempersiapkan sejauhmana wawasan atau keyakinan para guru/instruktur atau fasilitator itu sendiri dalam menjalankan tugasnya menyiapakan media pembelajaran. Wawasan atau keyakinan guru tentang manfaat atau pentingnya media dalam pembelajaran akan menjadi landasan penggunaan media dalam melaksankan tugas membelajarkan siswa.

Paket 4 ini akan diselesaikan dengan kegiatan yang aktif di kelas. Desain perkuliahan diarahkan pada bagaimana mahasiswa-mahasiswa menyelesaikan problem yang terkait dengan prosedur dan pemilihan media pembelajaran. Desain kegiatan ini mahasiswa-mahasiswi dikonfrontasi problem tentang penggunaan media pembelajaran. Setelah problem dibaca, melalui LK 4 kelas dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan problem tersebut.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa-mahasiswi dapat memahami prosedur pemilihan, prinsip pemilihan dan penggunaan, dan landasan media pembelajaran.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. menjelaskan prosedur pemilihan media pembelajaran;
2. menjelaskan prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran; dan
3. menjelaskan landasan media pembelajaran.

Waktu

2 x 50 menit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Materi Pokok

Prosedur pemilihan media pembelajaran

1. Prosedur pemilihan media pembelajaran.
2. Prinsip pemilihan media pembelajaran.
3. Landasan pemilihan media pembelajaran.

Langkah-Langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indicator.
2. Melakukan *brainstorming* tentang prosedur pemilihan media, pemilihan dan landasar pemilihan media pembelajaran.
3. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Membaca problem yang ada di LK 4.
2. Kelas dibagi di dalam 4 kelompok.
3. Masing-masing kelompok mendiskusikan problem yang ada di dalam LK 4 dengan melakukan pemetaan sesuai dengan LK tesrebut.
4. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok yang lain menanggapi.
5. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat dan refleksi.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan meminta mahasiswa-mahasiswi membaca paket 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-mahasiswi (LKM 4)

Mengaplikasikan prosedur, pemilihan, dan landasan pemilihan media pembelajaan

Tujuan

Mahasiswa dapat mengaplikasikan prosedur, pemilihan, dan landasan pemilihan media pembelajaan yang sesuai dengan karakteritik anak usia MI.

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, kertas plano, spidol warna-warni yang besar, dan solatip.

Short Story

Ustadz Hafidz adalah guru di kelas V MI Nurul Huda Surabaya. Kelas V merupakan kelas yang super aktif, anak-anaknya tidak bisa diam mendengarkan dan melihat. Ustadz Hafid mengajar dengan menggunakan powerpoint, namun kelas tetap ramai sehingga materi yang diajarkan yang sesuai dengan RPP belum selesai diajarkan darlam satu hari tersebut.

Pertanyaan:

1. **Bagaiamana akibat dari proses pembelajaran yang di luar RPP?**
2. **Tentukan media apa yang tepat dan karaktersitik anak yang tepat dalam short story tersebut**
3. **Buatlah prosedur pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kelas Ustaz Hafidz**
4. **Buatlah pedoman penggunaan pemilihan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik kelas Ustadz Hafidz**

Langkah-Langkah kegiatan

1. Kelas dibagi menjadi 4 kelompok.
2. Masing-masing kelompok bekerja berdasarkan LK 4 untuk menjawab dari *short story* yang berupa problem pembelajaran.
3. Masing-masing kelompok menulis hasil diskusinya diatas kertas plano.
4. Masing-masing kelompok presentasi dan kelompok yang lain menanggapi.
5. Dosen memberi penguatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

PROSEDUR DAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

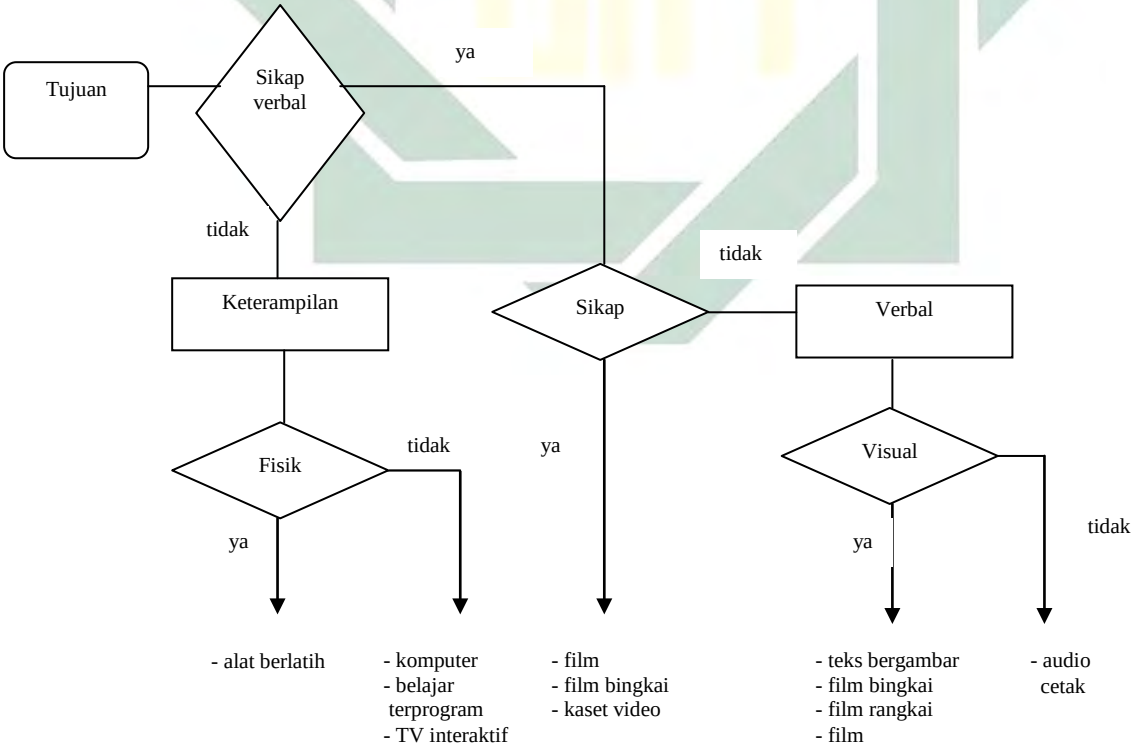
Usaha untuk mengklasifikasikan media cukup beragam ditinjau dari berbagai sudut pandang. Usaha-usaha untuk mendapatkan kesepakatan tentang klasifikasi media belum berhasil. Oleh karena itu, tidaklah mengherankan apabila muncul berbagai jenis cara dalam prosedur pemilihan media pembelajaran. Namun demikian, berdasarkan bentuknya cara prosedur media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga prosedur (Sadiman, dkk., 2002).

Ketiga prosedur pemilihan media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Prosedur Model *Flowchart*; menggunakan sistem pengguguran atau eliminasi dalam pengambilan keputusan pemilihan dengan memakai suatu bagan alir.
(2) Prosedur Model Matriks; menangguhkan proses pengambilan keputusan pemilihan media sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi dengan memakai suatu kolom dan baris atau tabel.
(3) Prosedur Model *Checklist*; juga menangguhkan keputusan pemilihan media sampai semua kriterianya dipertimbangkan dengan memakai suatu *checklist*.

Meskipun belum ada penelitian khusus tentang hal ini, namun tampaknya model *checklist* lebih sesuai untuk membakukan prosedur pemilihan media pembelajaran yang sudah jadi, model matriks lebih serasi untuk digunakan dalam pemilihan media rancangan, dan model *flowchart* dapat digunakan untuk menggambarkan proses pemilihan media jadi maupun media rancangan (Sadiman, dkk., 2002). Agar pemahaman pembaca menjadi lebih jelas terhadap ketiga prosedur pemilihan media tersebut, berikut ini diberikan masing-masing satu contoh.

Contoh Prosedur Model *Flowchart*



Bagan 4. 1 Pemilihan Media Menurut Modus Belajar Mandiri
(Gagne & Reiser dalam Sadiman, dkk., 2002:86)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gagne & Reiser (dalam Sadiman, 2002) menggunakan prosedur model *flowchart* dalam pemilihan suatu media. Prosedur tersebut dikembangkan berdasarkan tujuan pemilihan media menurut modus belajar mandiri.

Contoh Prosedur Model Matriks

Allen (dalam Sadiman, dkk., 2002) melihat bahwa media tertentu mempunyai kelebihan-kelebihan tertentu terhadap media yang lain untuk tujuan belajar tertentu dan sebaliknya.

Tabel 4. 1 Pemilihan Media Menurut Tujuan Belajar

Media Pembelajaran	Tujuan Belajar					
	Info Faktual	Pengenalan Visual	Prinsip Konsep	Prosedur	Keterampilan	Sikap
Visual diam	sedang	tinggi	sedang	sedang	Rendah	rendah
Film	sedang	tinggi	tinggi	tinggi	Sedang	sedang
Televisi	sedang	sedang	tinggi	sedang	Sedang	sedang
Objek 3-D	rendah	tinggi	rendah	rendah	Rendah	rendah
Rekaman audio	sedang	rendah	rendah	sedang	Rendah	sedang
Pelajaran terprogram	sedang	sedang	sedang	tinggi	Rendah	sedang
Demonstrasi	rendah	sedang	rendah	tinggi	Sedang	sedang
Buku teks cetak	sedang	rendah	sedang	sedang	Rendah	sedang
Sajian lisan	sedang	rendah	sedang	sedang	Rendah	sedang

(Adaptasi dari Allen, dalam Sadiman, dkk. , 2002: 90)

Contoh Prosedur Model Checklist

Prosedur pemilihan media model *checklist* kadang-kadang disebut dengan Format Evaluasi Media. Berikut ini adalah sebuah contoh format evaluasi media yang dikemukakan oleh Sadiman, dkk. (2002: 90).

FORMAT EVALUASI MEDIA

1. Judul :……
2. Sumber :……
3. Prosedur :……
4. Tanggal Hak Cipta :……
5. Format (Buku, film, video, dll) :……
6. Uraian Format : Suara……Warna……. . Hitam/Putih……
7. Bidang Studi :…….
8. Akan digunakan pada (Jurusan/Tingkat) :……
9. Tujuan instruksional yang harus diselesaikan ……. . .
   ……
   .....……
10. Siswa yang menjadi sasaran :……
11. Jumlah yang dilayani/tahun :……
12. Lingkari nomor skala yang mendekati penilaian anda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Buruk……Bagus				
Kesesuaian dengan tujuan	1	2	3	4	5
Kosa kata	1	2	3	4	5
Penyusunan materi	1	2	3	4	5
Isi materi	1	2	3	4	5
Kemungkinan bertahan lama	1	2	3	4	5
Kecepatan presentasi	1	2	3	4	5
Kesesuaian untuk berbagai jenis siswa	1	2	3	4	5
Kualitas validasi prosedur	1	2	3	4	5
Kualitas pedoman guru	1	2	3	4	5
Kualitas suara	1	2	3	4	5
Kualitas gambar/visual	1	2	3	4	5
13. Penilaian secara umum	1	2	3	4	5

14. Apakah akan digunakan oleh pengajar/jurusan lain? ……. . ya;……tidak.
15. Apakah anda akan menggunakannya? ……. ya;……tidak.
16. Apakah diperlukan alat atau sarana lain untuk menggunakannya? …ya;…. tidak.
17. Saran pembelian: ……. sekarang
    ……. nanti
    ……. tak usah

Saran dan komentar anda:
……
……
……
……

Format evaluasi di atas dapat diolah dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur pemilihan media menurut Kearsley (dalam Setyosari dan Sihkabuden, 2005) adalah sebagai berikut.

1. Identifikasi ciri-ciri media yang diperlukan sesuai dengan kondisi unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran.
2. Identifikasi karakteristik pebelajar yang memerlukan media pembelajaran khusus.
3. Identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajaran yang akan digunakan.
4. Identifikasi pertimbangan-pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah diusahakan atau dilaksanakan.
5. Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang mungkin menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Sebelum menetapkan pilihan pada media yang akan digunakan dalam pembelajaran, maka perlu diperhatikan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran. Prinsip-prinsip ini berupa kriteria pemilihan media atau dasar-dasar pertimbangan pemilihan media. Hal ini penting agar media yang dipilih benar-benar efektif dan efisien.

Dick and Carey (dalam Sadiman, dkk., 2002) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama, ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua, apakah untuk membeli atau memproduksi media tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk jangka waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Sebab ada sejenis media yang biaya produksinya mahal, namun bila dilihat kestabilan materinya dan penggunaannya yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya lebih murah (misal brosur) tetapi setiap waktu materinya diganti.

Rohani (1997) mengatakan bahwa faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan terhadap pemilihan (prioritas) pengadaan media pembelajaran adalah (1) relevansi pengadaan media tersebut, (2) kelayakan pengadaan media, dan (3) kemudahan pengadaan media. Lebih lanjut Rohani mengemukakan beberapa kriteria pemilihan dan pemanfaatan media, yaitu: (1) tujuan, (2) ketepatgunaan (validitas), (3) keadaan peserta didik, (4) ketersediaan, (5) mutu teknis, dan (6) biaya.

Miarso (1987) mengemukakan tentang rumit dan sulitnya menetapkan pilihan terhadap media pembelajaran karena hal ini didasarkan pada beberapa faktor.

1. Seberapa jauh situasi latar pekerjaan yang sebenarnya perlu ditiru dalam program latihan atau pembelajaran?
2. Media apa yang dianggap paling praktis untuk memaketkan, melaksanakan, dan memperbaharui program latihan atau pembelajaran?
3. Apakah diperlukan perlengkapan untuk menggunakan media yang dipilih itu? Jika ya, apakah sudah tersedia? Apakah pengadaan peralatan tertentu itu dapat dipertanggungjawabkan untuk keperluan pembelajaran yang bersangkutan?
4. Apakah media itu sesuai dengan kebutuhan belajar pebelajar (ditinjau dari segi budaya, usia, kebiasaan belajar, dan sebagainya), atau malah akan membingungkan mereka?
5. Sejauh manakah pencapaian pebelajar harus sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan?
6. Apakah nilai bahan pelajaran (perubahan tingkah laku yang diharapkan terjadi, jumlah siswa yang belajar, atau isi mata pelajaran) sepadan dengan biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan media itu?

Ibrahim dan Syaodih S. (1996) mengemukakan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat, yakni: jenis kemampuan yang akan dicapai, kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri, kemampuan guru menggunakan media, keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaannya, kesesuaiannya dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada, ketersediaannya, dan biaya.

Ali (2002) mengatakan bahwa faktor yang harus dipertimbangkan sebaik-baiknya dalam pembelajaran dalam memilih media adalah sebagai berikut.

1. Jenis kemampuan yang akan dicapai sesuai dengan tujuan. Sebagaimana diketahui bahwa tujuan pengajaran itu menjangkau daerah kognitif, afektif, dan psikomotor. Bila akan memilih media pembelajaran, harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai.
2. Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri. Setiap jenis media mempunyai nilai kegunaan sendiri-sendiri. Hal ini harus dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih jenis media yang digunakan.
3. Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media. Betapun tingginya nilai kegunaan media, tidak akan memberi manfaat sedikitpun di tangan orang yang tidak mampu menggunakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Fleksibilitas (lentur), tahan lama, dan kenyamanan media. Dalam memilih media harus dipertimbangkan kelenturan, dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi; juga harus tahan lama (tidak sekali pakai langsung dibuang), untuk menghemat biaya, dan digunakannya pun tidak berbahaya.
5. Keefektifan suatu media dibandingkan dengan jenis media lain untuk digunakan dalam pembelajaran.

Gagne dan Briggs (dalam Ali, 2002) menyarankan suatu cara dalam langkah-langkah memilih media untuk pembelajaran sebagai berikut.

1. Merumuskan tujuan pengajaran.
2. Mengklasifikasi tujuan berdasarkan domain atau tipe belajar.
3. Memilih peristiwa-peristiwa pengajaran yang akan berlangsung.
4. Menentukan tipe perangsang untuk tiap peristiwa.
5. Mendaftar media yang dapat digunakan pada setiap peristiwa dalam pengajaran.
6. Mempertimbangkan (berdasarkan nilai kegunaan) media yang dipakai.
7. Menentukan media yang terpilih akan digunakan.
8. Menulis rasional (penalaran) memilih media tersebut.
9. Menuliskan tata cara pemakaiannya pada setiap peristiwa.
10. Menuliskan naskah pembicaraan dalam penggunaan media.

Degeng (2001) mengemukakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan pengajar dalam memilih, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran. Faktor-faktor tersebut dikemukakan berikut ini.

1. Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Suatu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.
2. Media adalah bagian integral dari proses belajar-mengajar. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekadar alat bantu mengajar saja, tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses belajar-mengajar. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pembelajaran itu tidak akan terjadi.
3. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar. Kemudahan belajar haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
4. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekadar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.
5. Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
6. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
7. Kebaikan dan keburukan media tidak tergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya. Media yang konkrit ujudnya, mungkin sukar dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

Ada tiga langkah pokok dalam penggunaan media dalam pembelajaran yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) persiapan, (2) pelaksanaan (penyajian, penerimaan), dan (3) tindak lanjut (Wibawa dan Mukti, 1993)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Persiapan

Langkah ini dilakukan untuk menggunakan media secara lebih baik dalam pembelajaran, yaitu (1) pelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan, kemudian ikuti petunjuk di dalamnya, (2) siapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media tesebut, (3) tetapkan, apakah media tersebut digunakan secara individual ataukah kelompok? Yakinkan bahwa semua siswa paham akan tujuan yang ingin dicapai, (4) atur tatanannya, agar peserta dapat melihat, mendengar pesan-pesan pengajaran dengan baik.

2. Pelaksanaan

Satu hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media dalam pembelajaran, yaitu (1) hilangkan kejadian-kejadian yang menimbulkan kecemasan (grogi), hilangnya konsentrasi anda, atau konsentrasi siswa.

3. Tindak Lanjut

Kegiatan ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap pokok-pokok materi atau pesan pengajaran yang hendak disampaikan melalui media tersebut. Beberapa media ada yang telah dilengkapi dengan alat evaluasi, maka langkah ini untuk melihat tercapai atau tidaknya tujuan yang ditetapkan. Kegiatan tindak lanjut ini umumnya ditandai dengan kegiatan diskusi, tes, percobaan, observasi, latihan, remidiasi dan pengayaan.

Berikut ini diberikan contoh prosedur penggunaan media dalam pembelajaran.

Prosedur Penggunaan Tape Recorder dan Pita Audio

a. Persiapan

Sebelum mendengarkan isi program, terlebih dahulu perlu dipersiapkan hal-hal berikut.

1) Tentukan topik dan program media yang akan diputar
2) Menugaskan siswa untuk mempelajari berbagai sumber yang erat kaitannya dengan topik tersebut.
3) Menjelaskan kepada siswa tentang topik dan tujuan yang hendak dicapai dari program tersebut.
4) Menjelaskan kepada siswa tentang apa-apa yang perlu disediakan.
5) Mengecek peralatannya. Misalnya apakah listrik, baterai, tape recorder dan kasetnya sudah lengkap dan layak pakai.
6) Menempatkan tape recorder pada posisi yang memungkinkan seluruh siswa dapat mendengarkan isi program dengan baik.
7) Mengatur tata letak tempat duduk siswa sedemikian rupa sehingga guru dapat mengontrol agar suasana kelas mampu mendukung penyajian program lebih baik.

b. Pelaksanaan (Penyajian)

Pada saat penyajian program berlangsung perlu diperhatikan hal-hal berikut ini.

1) Usahakan siswa berada pada posisinya sehingga perhatian siswa tercurah pada sajian program itu.
2) Agar siswa mengingat atau mencatat hal-hal yang kurang jelas dan belum dimengerti untuk ditanyakan tau didiskusikan setelah penyajian program.
3) Guru perlu memberikan penekanan-penekanan tertentu pada materi program.
4) Menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas-tugas (bila ada) sesuai perintah dalam program atau petunjuk program.

c. Tindak Lanjut

Setelah isi program disajikan, dilanjutkan dengan kegiatan-kegiatan antara lain:

1) Mediskusikan isi program

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Melakukan percobaan ataukah penelitian, tes, maupun keterampilan sesuai dengan topik
3) Menulis laporan
4) Memberikan balikan terhadap program

Landasan Media Pembelajaran

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

Ada empat landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu landasan psikologis, teknologis, empirik, dan filosofis. Berikut ini adalah uraian tentang keempat landasan penggunaan media pembelajaran.

Landasan Psikologis

Berdasarkan hasil kajian psikologi tentang proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan, yakni (1) belajar adalah proses yang komplek dan unik, (2) persepsi, dan (3) kontinum dari kongkrit ke abstrak.

1. Belajar adalah proses yang kompleks dan unik

Belajar dikatakan kompleks karena kegiatan belajar mengikutsertakan segala aspek kepribadian, baik jasmani maupun rohani. Unik artinya setiap orang memiliki cara belajar yang berbeda satu dengan yang lain, yang disebabkan karena adanya perbedaan individual seperti minat, bakat, kecerdasan, gaya kognitif, sikap, tipe belajar, dan lain-lain.

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 ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2. Persepsi

Persepsi adalah mengenal sesuatu melalui panca indera. Orang akan memperoleh pengertian dan pemahaman tentang dunia luar dengan jelas, jika ia mengalami proses persepsi yang jelas pula. Hal-hal yang mempengaruhi kejelasan persepsi adalah keadaan alat indera, perhatian dan minat, pengalaman, serta kejelasan obyek yang diamatinya.

Dengan memahami makna perepsi 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 obyek yang diamatinya dan (2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa (bahan apersepsi).

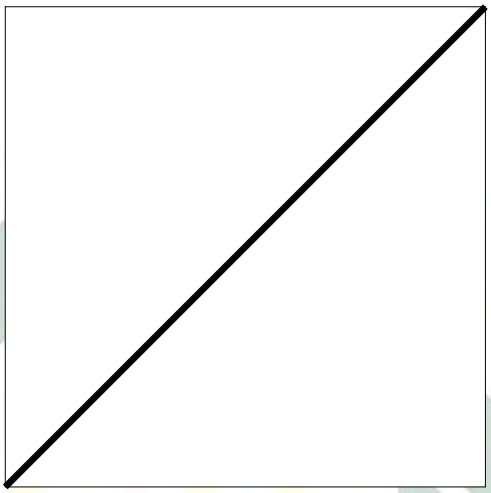
3. Kontinum kongkrit-abstrak

Berdasarkan hasil kajian psikologi dikemukakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit daripada yang abstrak. Dalam pembelajaran terdapat rentangan untuk menunjukkan hal yang kongkrit (ujud benda nyata) sampai dengan yang abstrak (simbol bahasa lisan). Berkenaan dengan kontinum kongkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, Ibrahim, dkk. (2004) merangkum tiga pendapat ahli sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

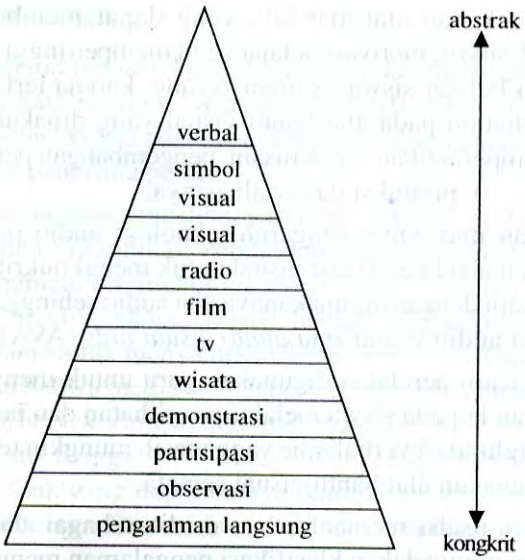
a. Pakar psikologi Jerome Bruner mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan pengalaman langsung (*enactive*) ke belajar dengan gambaran atau film (*iconic*), kemudian ke belajar denga simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut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

kata
diagram
peta
gambar datar
slide
film
model
obyek (benda nyata)
situasi keseluruhan



Grafik 4. 1 Berbagai Jenis Media dari Kongkrit sampai Abstrak

Dalam usaha memanfaatkan media, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu (Sadiman, dkk. , 2002).



Gambar 4. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(Sumber: Sadiman, dkk., 2002: 8)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Landasan Teknologis

Landasan teknologis menyangkut dua hal yaitu teknologi dalam pendidikan dan teknologi pendidikan. Teknologi dalam pendidikan mengandung pengertian bahwa berbagai macam teknologi digunakan dalam dunia pendidikan, sehingga pendidikan dapat berlangsung dengan baik dan lancar. Teknologi pendidikan/pembelajaran merupakan teori dan praktek desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen, dan evaluasi proses dan sumber-sumber belajar.

Landasan Empirik

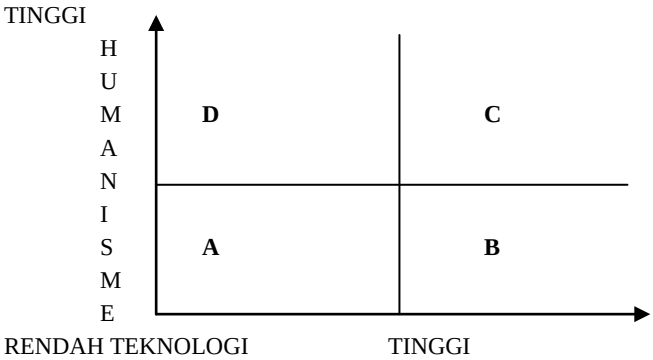
Landasan empirik perlu juga diperhatikan karena data-data temuan di lapangan menunjukkan bahwa ada korelasi antara penggunaan media dan hasil belajar. Selain itu, penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan karakteristik pebelajar. Artinya bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih mendapat keuntungan dari penggunaan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film, sedangkan siswa yang memiliki tipe belajar auditif lebih mendapat keuntungan dari media audio seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat untuk menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual.

Landasan Filosofis

Dengan digunakannya erbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi (anak akan dianggap sebagai robot yang dapat belajar sendiri dengan mesin). Dengan ungkapan lain, teknologi dalam pembelajaran akan menimbulkan dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat memiliki banyak pilihan untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan demikian siswa dihargai harkat kemanusiaannya, diberi kebebasan untuk menentukan pilhan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya, jadi penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

Sebenarnya perbedaan pendapat itu tidak perlu muncul, yang penting adalah bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam 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 aru atau tidak, pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan *humanisme* (tidak terjadi dehumanisasi).

Pendapat lain menyatakan bahwa antara teknologi dan *humanisme*, keduanya dapat muncul bersamaan. Ada empat macam kombinasi antara teknologi dan *humanisme*, yang ditunjukkan pada grafik 4. 2 berikut.



Grafik 4. 2 Kombinasi Antara Teknologi dan *Humanisme*
(Adaptasi dari Ibrahim, 2004: 13)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan grafik di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran dengan sedikit atau tanpa terjadinya interaksi antara pembelajar dan pebelajar dan juga penggunaan media yang terbatas, sehingga kadar *humanisme* maupun teknologinya rendah.
2. Pembelajaran dengan menggunakan modul yang disiapkan untuk belajar mandiri. Tujuan, bahan belajar, cara belajar, dan format penilaian hasil belajar telah dimuat semuanya pada modul. Dalam hal ini kadar *humanisme* rendah, namun teknologinya tinggi.
3. Pembelajaran sama dengan B, tetapi pebelajar diberi kesempatan untuk menentukan topik yang akan dipelajari berdasarkan minatnya dengan cara konsultasi dengan guru. Setiap tahap penyelesaian modul diadakan konsultasi dan diskusi antara pebelajar dengan pembelajar untuk menentukan kegiatan selanjutnya. Pebelajar secara terbuka mengemukakan permasalahan yang dijumpai kepada pembelajarnya. Pembelajaran seperti ini kadar *humanisme* maupun teknologinya tinggi.
4. Pembelajaran dengan cara pemberian tugas kelompok untuk membaca bahan pelajaran, kemudian diadakan konsultasi dan diskusi. Berdasarkan penilaian bersama tentang hasil belajar mereka, baru kemudian ditentukan tugas berikutnya. Pembelajaran seperti ini kadar teknologinya rendah namun kadar *humanisme*nya tinggi.

Rangkuman

1. Berdasarkan bentuknya cara prosedur media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga prosedur, yakni Prosedur Model *Flowchart*, Prosedur Model Matriks, dan Prosedur Model *Checklist*.
2. Prinsip-prinsip pemilihan media berupa kriteria pemilihan media atau dasar-dasar pertimbangan pemilihan media. Hal ini penting agar media yang dipilih benar-benar efektif dan efisien.
3. Ada empat landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu landasan psikologis, teknologis, empirik, dan filosofis.

Tugas dan Latihan

Kerjakanlah tugas di bawah ini!

1. Jelaskan perbedaan prosedur pemilihan media model *flowchart*, model matriks, dan model *checklist*!
2. Terdapat tiga langkah pokok dalam penggunaan media dalam pembelajaran yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) persiapan, (2) pelaksanaan (penyajian, penerimaan), dan (3) tindak lanjut. Jelaskan ketiga langkah pokok tersebut!
3. Ada empat landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu landasan psikologis, teknologis, empirik, dan filosofis. Jelaskan, manakah dari empat landasan tersebut yang paling penting?
4. Buatlah prosedur penggunaan media berbasis media grafis dengan mempertimbangkan aspek *student centered*!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 5
KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Klasifikasi media pembelajaran merupakan materi yang akan mengantarkan mahasiswa-mahasiswi untuk memiliki wawasan tentang perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang memberikan dampak pada sumber dan media pembelajaran seperti foto, slide, radio, film, dan video, komputer dan lain-lain. Pada awalnya hanya dikenal beberapa jenis media sederhana seperti buku bergambar, gambar, bagan, grafik, dan model yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Pertambahan jenis media dan perluasan pemanfaatannya menimbulkan pemikiran untuk mengadakan pengklasifikasian atau penggolongan media pembelajaran dari berbagai aspek.

Pada paket 5 ini, Secara umum ada dua penggolongan media pembelajaran yang dibahas dalam tulisan ini, yakni penggolongan media pembelajaran berdasarkan persepsi indera dan penggunaannya. Sebagai bahan informasi tambahan, dalam tulisan ini juga disajikan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan aspek-aspek lain dan sudut pandang beberapa ahli. Klasifikasi ini sangat penting bagi mahasiswa-mahasiswi dalam membiasakan diri menemukan dan menyelesaikan masalah dalam penggunaan media pembelajaran. Fenomena guru-guru sekarang adalah sering ditemukan guru-guru secara teoritis tahu apa klasifikasinya, namun mereka tidak menggunakannya didalam kelas. Oleh karena itu desain perkuliahan ini akan mengantarkan mahasisiwa-mahasiswi untuk mengumpulkan gambar-gambar atau bahan media pembelejaran berdasarkan persepsi indera dan berdasarkan penggunaannya.

Cakupan materi di atas akan diantarkan dengan desain perkuliahan yang aktif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan cara diskusi. Setiap kelompok akan mendiskusikan dengan topik yang sama berdasarkan bahan bacaan dengan cara mereka menemukan gambar-gambar dan bahan-bahan yang berbeda satu dengan yang lainnya dari media pembelajaran. Mereka dapat melakukan browsing di kelas dan menemukan bahan-bahan dan gambar-gambar sebelum mereka presentasi. Agar diskusi ini hangat, setiap kelompok dikondisikan untuk berkompetisi satu dengan yanaga lainnya. Kompetisi tersebut dilakukan saat presentasi mereka diminta berebut untuk paling cepat, karena jika kelompok berikutnya ada temuan gambar atau bahan yang sama, score mereka akan dikurang, (*team games tournament*).

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu mengklasifikasikan media pembelajaran.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan persepsi indera; dan
2. mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya.

Waktu

2 x 50 menit

Materi Pokok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Klasifikasi Media Pembelajaran

1. Klasifikasikan media pembelajaran berdasarkan persepsi indera.
2. Klasifikasikan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya.

Langkah-langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indikator.
2. Melakukan brainstorming tentang apa saja media pembelajaran berdasarkan persepsi inderawi dan penggunaannya.
3. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mahasiswa dibagi dalam 5 kelompok.
2. Masing-masing mahasiswa-mahasiswi diminta untuk membaca bahan bacaan.
3. Setiap kelompok mendiskusikan tentang bahan bacaan dan menemukan beberapa gambar dan bahan-bahan lain selain bacaan klasifikasi media pembelajaran melalui *browsing* internet.
4. Melalui LK 5 masing-masing kelompok mengkategorisasi hasil temuannya.
5. Dosen menginformasikan bahwa cara presentasi mereka akan mendapatkan *score.*
6. Dosen memberikan instruksi kepada kelas untuk berlomba dalam mengawali presentasi, karena jika kelompok kedua dan seterusnya ditemukan kategorisasi yang sama maka akan mberkurang nilainya.
7. Setiap kelompok melakukan presentasi dan kelompok yang lain mendengarkan dan memberi tanggapan. Demikian juga seterusnya sampai lima kelompok selesai presentasi.
8. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
9. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat.
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan meminta mahasiswa-mahasiswi membaca paket 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-mahasiswi (LK 5)

Membuat Kategorisasi Klasifikasi Media Pembelajaran

Tujuan

Mahasiswa dapat melakukan kategorisasi klasifikasi media pembelajaran berdasarkan persepsi inderawi dan penggunaannya

Bahan dan alat

Kertas plano, spidol warna-warni yang besar, dan solatip.

Langkah-Langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, diminta untuk membaca bahan bacaan paket 5.
2. Setiap kelompok menemukan gambar-gambar atau bahan-bahan melalui *browsing* di internet.
3. Saat presentasi, kelas diminta untuk melakukan kompetisi, siapa yang lebih dahulu presentasi akan menjadi raja/ratu kelas, karena bagi kelompok berikutnya jika ditemukan gambar dan bahan yang sama akan dikurangi scorenya. Demikian juga kelompok berikutnya sampai ke-5 kelompok berakhir.
4. Masing-masing kelompok mengisi di daftar tabel kategorisasi.
5. Masing-masing kelompok presentasi dan yang lain memperhatikan dan menanggapi sampai kelompok terakhir berakhir,
6. Dosen memberi penguatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

KLASIFIKASI MEDIA

Klasifikasi Media Berdasarkan Persepsi Indera

Berdasarkan persepsi indera, media diklasifikasikan menjadi tiga kelas, yakni media audio, media visual, dan media audio visual (Setyosari dan Sikhabuden, 2005). Ketiga jenis media tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan suara saja, seperti radio, *cassette tape recorder*, dan piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.

Gambar 5. 1 Radio Tape Recorder dan Cassette Tape Recorder Sebagai Contoh Media Audio

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan, dan ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

5. 2 Foto Seekor Bebek sebagai Contoh Media Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan kedua. Media ini dibagi ke dalam audio visual diam (slide bersuara, film rangkai bersuara, cetak suara) dan audio visual gerak (film suara, *video cassette*). Pembagian lain dari media ini adalah media audio visual murni dan audio visual tidak murni. Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film dan *video cassette*. Sedangkan audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*. Contoh lainnya adalah film suara dan cetak suara.

Gambar 5. 3 Monitor Televisi
sebagai Contoh Media Audio Visual

Sejalan dengan uraian di atas, Suleiman (1988) secara lebih rinci mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan persepsi indera sebagai berikut.

a. Media Audio

Media audio, yaitu media yang menghasilkan bunyi atau suara. Media ini dapat menyalurkan pesan melalui bunyi atau suara. Contoh media jenis ini adalah radio dan audio cassette tape recorder.

b. Media Visual

Media visual, yakni media yang menghasilkan bentuk atau rupa, yang dikenal sebagai media peraga. Contoh media visual adalah gambar alat transfortasi, insektarium, tiruan rangka manusia, dan lain-lain.

Media visual dibedakan menjadi dua jenis, yaitu (1) media visual dua dimensi dan (2) media visual tiga dimensi. Media visual dua dimensi meliputi media dua dimensi pada bidang yang tidak transparan dan media dua dimensi pada bidang yang transparan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 5. 4 Foto Buah-buahan; Contoh Media Dua Dimensi

Contoh media dua dimensi pada bidang yang tidak transparan adalah cetakan gambar pahlawan, poster, foto buah-buahan, dan lain sebagainya. Contoh media dua dimensi pada bidang transparan adalah *overhead transparency*. Contoh media tiga dimensi adalah patung, boneka, diorama, dan lain-lain.

Gambar 5. 5. Kuda; Contoh Media Tiga Dimensi

c. Media Audio Visual

Media audio visual, yaitu media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media. Contoh jenis media ini adalah video, film bersuara, dan televisi.

Klasifikasi Media Berdasarkan Penggunaannya

Klasifikasi media berdasarkan penggunaannya dapat dilihat dari sasaran penggunanya dan cara penggunaannya. Berikut ini dipaparkan klasifikasi media berdasarkan penggunaannya dilihat dari kedua sudut pandang tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Klasifikasi Media Pembelajaran Dilihat dari Sasaran Penggunanya

Berdasarkan sasaran yang menggunakannya, media dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: media pendidikan/pembelajaran yang penggunaannya secara individual, media pendidikan/pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok (baik kelompok kecil maupun kelompok besar), dan media pendidikan/pembelajaran yang penggunaannya secara massal (Degeng, dkk., 1993).

Contoh media pembelajaran yang penggunaannya secara individual adalah modul pembelajaran, buku pengajaran terprogram, mesin pengajaran, pembelajaran mandiri berbasis komputer, dan lain-lain. Media yang penggunaannya secara kelompok kecil maupun besar, misalnya slide bersuara, cassette tape recorder, video, dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal, misalnya televisi dan radio.

Gambar 5. 6 Pembelajaran Mandiri Berbasis Komputer;
Contoh Media yang Penggunaannya secara Individual

b. Klasifikasi Media Pembelajaran Dilihat dari Cara Penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yakni media pembelajaran yang penggunaannya secara (1) tradisional atau konvensional (sederhana) dan (2) modern atau kompleks. Kedua jenis media ini dijelaskan sebagai berikut.

1) Media yang penggunaannya secara konvensional, dimana setiap guru secara individual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media ini meliputi semua media pembelajaran dan sumber belajar yang bisa digunakan oleh guru dalam mengajar di kelas, laboratorium, atau di luar kelas, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar (Setyosari dan Sihkabuden, 2005). Contoh: sketsa rantai makanan yang digambar guru di papan tulis, peta Indonesia yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan letak propinsi-propinsi di Indonesia.
2) Media yang penggunaannya secara modern meliputi ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, dan sistem interkomunikasi.
   a) Ruang kelas otomatis

      Ruang kelas otomatis yaitu ruang kelas yang fungsinya dapat diubah-ubah secara otomatis (guru tinggal menekan tombol tertentu). Perubahan ini misalnya perubahan dari kelas besar untuk ceramah menjadi kelas kecil untuk diskusi, untuk ruangan proyeksi,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk laboratorium, dan lain sebagainya. Perubahan fungsi kelas dilakukan sesuai dengan tujuan pengajaran dan keperluan pebelajar waktu itu.

b) Sistem proyeksi berganda (*Multiprojection system*)

Suatu sistem ruang proyeksi melengkapi ruang kelas otomatis. Sistem ini diciptakan untuk memungkinkan proyeksi bahan-bahan pembelajaran melalui berbagai proyektor secara terkoordinasi. Saat ini sudah banyak ruang-ruang kelas, ruang kuliah, ruang rapat, dan ruang seminar yang dilengkapi dengan sistem proyeksi berganda.

Gambar 2. 7 Ruang Kuliah yang Dilengkapi Sistem Proyeksi Berganda

c) Sistem interkomunikasi

Sistem ini dibuat dalam rangka pengajaran secara massal, dimana program pembelajaran disiarkan melalui televisi. Sistem ini digunakan untuk beberapa kelas dalam suatu lembaga pendidikan atau untuk beberapa lembaga pendidikan. Pemeliharaan interaksi dan partisipasi pebelajar dilakukan dengan penyediaan media interkomunikasi.

Selain berdasarkan persepsi indera dan penggunaannya, media pembelajaran juga diklasifikasikan dari berbagai sudut pandang. Sebagai bahan pengayaan, berikut ini diuraikan beberapa klasifikasi media pembelajaran berdasarkan berbagai sudut pandang dan tinjauan para ahli.

Menurut Ibrahim dkk. (2004), media diklasifikasikan menjadi lima yaitu: 1) media tanpa proyeksi dua dimensi (gambar, bagan, poster, grafik, peta datar, dan sebagainya), 2) media tanpa proyeksi tiga dimensi (benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya), 3) media audio (radio, audio tape recorder, audio disc), 4) media dengan proyeksi (OHP, film, film strip, slide), 5) televisi, video, komputer.

Wibawa dan Mukti (1991) mengklasifikasikan media menurut kesamaan karakteristik dan kekhususannya menjadi empat, yaitu: media audio, media visual, media audio visual, dan media serbaneka.

Bretz (dalam Ali, 1992: 91) mengklasifikasikan media berdasarkan adanya tiga ciri yaitu suara (audio), bentuk (visual), dan gerak (motion). Atas dasar ini media dikelompokkan menjadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

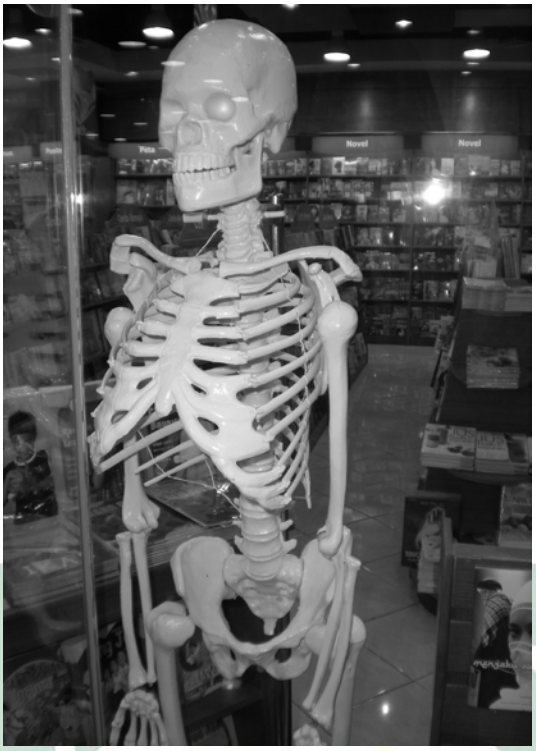
delapan. (1) media audio-motion-visual, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media termasuk kelompok ini adalah televisi, video tape dan film bergerak. (2) Media audio-still-visual, yakni media yang mempunyai suara, obyeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan. Seperti film strip bersuara, slide bersuara atau rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (*television still recording*). (3) Media audio-semi motion, mempunyai suara dan gerakan, namun tidak dapat menampilkan gerakan secara utuh. Seperti writing atau teleboard. (4) Media motion-visual yakni media yang mempunyai gambar obyek bergerak. Seperti film (bergerak) bisu (tak bersuara). (5) Media still-visual, yakni ada obyek tetapi tidak ada gerakan. Seperti film strip, gambar, microform, atau halaman cetak. (6) Media semi-motion (semi gerak), yakni yang menggunakan garis dan tulisan, seperti tele-autograf. (7) Media audio, hanya menggunakan suara. Seperti radio, telephon, audio tape. (8) Media cetakan, hanya menampilkan simbol-simbol tertentu yaitu huruf (simbol bunyi).

Djamarah dan Zain (2002) mengemukakan bahwa klasifikasi media bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam media auditif, media visual, dan media audio visual. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, dan media untuk pengajaran individual. Penggunaan media dengan daya liput luas dan serentak tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio dan televisi. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide* (slide bersuara), film rangkai suara, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap. Media untuk pengajaran individual, penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul terprogram dan pembelajaran melalui komputer.

Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam dua kelompok, yaitu: media sederhana dan media kompleks. Media sederhana ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit. Contoh media sederhana adalah bagan, grafik, sketsa, boneka tangan, dan lain-lain. Media kompleks adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai. Contoh media kompleks adalah slide bersuara, film, video, siaran radio, dan lain-lain.

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dibagi menjadi dua macam atau jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*). Contoh *media by utilization* adalah atlas, peta, tiruan rangka manusia, yang dijual di toko-toko dan guru tinggal membeli dan menggunakan media tersebut dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 5. 8 Tiruan Rangka Manusia yang Dijual di Toko merupakan Media by Utilization

Contoh *media by design* adalah diorama yang khusus dibuat oleh guru untuk menjelaskan kehidupan suku Dayak di Kalimantan Timur, peta timbul pulau Bali yang dibuat oleh guru untuk menjelaskan letak dan permukaan atau kontur pulau Bali.

Gambar 5. 9 Peta Timbul Pulau Bali yang Dibuat oleh Guru sebagai Media by Design

Berikut ini diuraikan klasifikasi media pembelajaran menurut beberapa ahli.

1. Klasifikasi Menurut Wilbur Schramm

Dari segi kompleksitas dan besarnya biaya, Schramm membedakan antara media rumit dan mahal (*big media*) dan media sederhana (*little media*). Contoh big media adalah video pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan siaran televisi pendidikan. Contoh *little media* adalah gambar binatang, sketsa perkembangbiakan katak. Schramm juga menggelompokkan media menurut kemampuan daya liputnya, yaitu: 1) liputan luas dan serempak seperti TV, Radio, dan faxsimile, 2) liputan terbatas pada tempat/ruangan seperti film, video, slide, poster audio tape, dan sebagainya, 3) media untuk belajar individual (mandiri) seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

2. Klasifikasi Menurut Gagne

Gagne mengelompokkan media menjadi tujuh kelompok, yaitu: (1) benda untuk didemonstrasikan, (2) komunikasi lisan, (3) media cetak, (4) gambar diam, (5) gambar gerak, (6) film bersuara, dan (7) mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran ini memiliki fungsi menurut hierarki belajar yang dikembangkan, yaitu: (1) pelontar stimulus, (2) penarik minat, (3) contoh perilaku belajar, (4) memberi kondisi eksternal, (5) menuntun cara berpikir, (6) memasukkan alih ilmu, (7) menilai prestasi dan pemberi umpan balik.

3. Klasifikasi Menurut Allen

Allen mengelompokkan media menjadi sembilan kelompok, yakni: (1) visual diam, (2) film, (3) televisi, (4) obyek tiga dimensi, (5) rekaman, (6) pelajaran terprogram, (7) demonstrasi, (8) buku teks, dan (9) sajian lisan. Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dengan tujuan yang ingin dicapai.

4. Klasifikasi Menurut Gerlach dan Ely

Gerlach & Ely mengelompokkan media menjadi delapan kelompok berdasarkan ciri-ciri fisiknya, yaitu: (1) benda sebenarnya (termasuk orang, kejadian dan benda tertentu), (2) presentasi verbal (mencakup media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, transparansi OHP, catatan di papan tulis, dan majalah dinding, (3) presentasi grafis (mencakup chart, grafik, peta, diagram, lukisan dan gambar), (4) gambar diam (potret), (5) gambar gerak (film dan video), (6) rekaman suara, (7) pengajaran terprogram, dan (8) simulasi (peniruan situasi).

Rangkuman

1. Berdasarkan persepsi indera, media diklasifikasikan menjadi tiga kelas, yakni media audio, media visual, dan media audio visual.
2. Media audio adalah media yang hanya mengandalkan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.
3. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.
4. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.
5. Klasifikasi media berdasarkan penggunaannya dapat dilihat dari sasaran penggunanya dan cara penggunaannya.
6. Berdasarkan sasaran yang menggunakannya, media dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: media pendidikan/pembelajaran yang penggunaannya secara individual, media pendidikan/pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok (baik kelompok kecil maupun kelompok besar), dan media pendidikan/pembelajaran yang penggunaannya secara massal.
7. Berdasarkan cara penggunaannya media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yakni media pembelajaran yang penggunaannya secara (1) tradisional atau konvensional (sederhana) dan (2) modern atau kompleks.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tugas dan Latihan

Media diklasifikasikan dari berbagai sudut pandang. Buatlah sebuah bagan yang menggambarkan klasifikasi media yang merangkum berbagai sudut pandang tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 6
BENDA ASLI DAN BUKAN ASLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran merupakan materi yang akan mengantarkan mahasiswa-mahasiswi untuk pengetahuan tentang segala sesuatu yang ada di sekitar kita dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Membuat media pembelajaran tidaklah harus dari bahan yang mahal, namun dapat juga berasal dari bahan-bahan habis pakai. Demikian juga media pembelajaran dapat memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar kita.

Pada paket 6 ini, secara umum mahasiswa-mahasiswi akan dapat membedakan benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran, memberikan contoh benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran, dan menjelaskan alasan penggunaan benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran. Ketiga hal tersebut menjadi indikator capaian dari paket ini.

Cakupan materi diatas akan diantarkan dengan desain perkuliahan yang aktif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan cara diskusi. Setiap kelompok akan mendiskusikan dengan topik yang sama berdasarkan bahan bacaan dengan cara mereka menemukan gambar-gambar dan bahan-bahan yang berbeda satu dengan yang lainnya dari media pembelajaran. Mereka dapat melakukan *browsing* di kelas dan menemukan bahan-bahan dan gambar-gambar sebelum mereka presentasi. Agar diskusi ini hangat, setiap kelompok dikondisikan untuk berkompetisi satu dengan yanaga lainnya. Kompetisi tersebut dilakukan saat presentasi mereka diminta berebut untuk paling cepat, karena jika kelompok berikutnya ada temuan gambar atau bahan yang sama, skor mereka akan dikurang, (*team games tournament*).

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa-mahasiswi memiliki pengetahuan tentang benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. membedakan benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran;
2. memberikan contoh benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran; dan
3. menjelaskan alasan penggunaan benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran.

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Benda Asli dan Bukan Asli sebagai Media Pembelajaran

1. benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran;
2. contoh benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran; dan
3. alasan penggunaan benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah-Langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indikator.
2. Melakukan brainstorming tentang apa yang anda ketahui tentang benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran? .
3. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mahasiswa dibagi dalam 5 kelompok.
2. Masing-masing mahasiswa-mahasiswi diminta untuk membaca bahan bacaan.
3. Setiap kelompok mendiskusikan tentang bahan bacaan dan menemukan beberapa gambar dan bahan-bahan lain selain bacaan klasifikasi media pembelajaran melalui *browsing* internet.
4. Melalui LK 5 masing-masing kelompok mengkategorisasi hasil temuannya.
5. Dosen menginformasikan bahwa cara presentasi mereka akan mendapatkan skor.
6. Dosen memberikan instruksi kepada kelas untuk berlomba dalam mengawali presentasi, karena jika kelompok kedua dan seterusnya ditemukan kategorisasi yang sama maka akan mberkurang nilainya.
7. Setiap kelompok melakukan presentasi dan kelompok yang lain mendengarkan dan memberi tanggapan. Demikian juga seterusnya sampai lima kelompok selesai presentasi.
8. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
9. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat.
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan meminta mahasiswa-mahasiswi membaca paket 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-mahasiswi (LK 6)

Membuat Kategorisasi Benda Ali dan Bukan Asli sebagai Media Pembelajaran

Tujuan

Mahasiswa dapat melakukan kategorisasi benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran

Bahan dan alat

Kertas plano, spidol warna-warni yang besar, dan solatip.

Langkah-Langkah kegiatan

1. Masing-masing kelompok, diminta untuk membaca bahan bacaan paket 6
2. Setiap kelompok menemukan gambar-gambar atau bahan-bahan melalui *browsing* di internet
3. Saat presentasi, kelas diminta untuk melakukan kompetisi, siapa yang lebih dahulu presentasi akan menjadi raja/ratu kelas, karena bagi kelompok berikutnya jika ditemukan gambar dan bahan yang sama akan dikurangi scorenya. Demikian juga kelompok berikutnya sampai ke-5 kelompok berakhir.
4. Masing-masing kelompok mengisi di daftar tabel kategorisasi
5. Masing-masing kelompok presentasi dan yang lain memperhatikan dan menanggapi sampai kelompok terakhir berakhir
6. Dosen memberi penguatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

BENDA ASLI DAN BUKAN ASLI

Media visual dibedakan menjadi dua jenis, yaitu (1) media visual dua dimensi dan (2) media visual tiga dimensi. Media visual tiga dimensi yang digunakan sebagai media pembelajaran, secara umum meliputi dua kategori pokok, yakni media berupa benda asli dan media benda bukan asli.

Media benda asli adalah segala media tiga dimensi yang merupakan benda sebenarnya, baik benda hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan, maupun benda mati dan benda tak hidup (anorganik). Sebaliknya, media benda bukan asli adalah segala media tiga dimensi yang merupakan benda tidak sebenarnya atau tidak seutuhnya. Benda asli adalah benda dalam keadaan sebenarnya dan seutuhnya (Suleiman, 1988). Sebilah keris adalah benda asli. Akan tetapi, keris tanpa hulu bukan benda asli lagi, melainkan sebagian daripadanya. Begitu pula palu tanpa tangkai tidak dapat dikatakan benda asli, melainkan sebagian pula daripadanya. Ular yang diawetkan dalam botol berisi cairan formalin tidak lagi termasuk benda asli, tetapi disebut specimen atau barang contoh.

Gambar 6. 1 Binatang Komodo; Contoh Benda Asli

Berdasarkan definisi tersebut, perbedaan kedua kategori media ini dapat diketahui dengan jelas. Media asli merupakan media sebenarnya, apa adanya, utuh, dan tidak mendapat perlakuan manusia, sedangkan media bukan asli merupakan media yang tidak sebenarnya, tidak utuh, dan telah dimodifikasi atau diberi perlakuan oleh manusia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 6. 2 Kupu-kupu yang Diawetkan; Contoh Benda Bukan Asli

Perbedaan lain dari kedua kategori media ini adalah dilihat dari pengalaman yang diperoleh oleh pebelajar. Penggunaan benda asli sebagai media pembelajaran dapat memberikan urunan yang cukup berarti, terutama dari pemerolehan pengalaman yang bersifat langsung dan kongkret. Sebaliknya, pemanfaatan media benda bukan asli sebagai media pembelajaran memberikan pemerolehan pengalaman yang bersifat tidak langsung dan kurang kongkret. Dengan demikian, media benda asli dapat memberikan keefektifan pengajaran yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan penggunaan media bukan asli untuk materi pembelajaran tertentu. Hal ini disebabkan segala peristiwa yang terungkap di dalam jalinan interaksi dengan media asli tersebut, cukuplah untuk mendapatkan pengalaman langsung, lengkap, dan kesan yang mendalam dari apa yang dipelajari.

Selain perbedaan-perbedaan di atas, terdapat pula perbedaan kedua kategori media ini ditinjau dari cara yang ditempuh untuk menggunakannya. Ada dua cara yang ditempuh untuk belajar melalui media benda asli, yaitu membawa para pebelajar ke dunia luar kelas atau membawa dunia ke dalam kelas. Untuk membawa para pebelajar ke dunia luar kelas dapat melalui widyakarya/widyawisata, yakni perjalanan ke luar kelas atau sekolah (wisata) untuk tujuan belajar (widya). Sebaliknya, untuk dapat membawa dunia luar ke dalam kelas adalah dengan cara menggunakan benda-benda asli untuk diperagakan atau dipelajari di kelas atau di ruang laboratorium. Demikian pula untuk benda bukan asli, penggunaannya dapat menempuh dua cara yang digunakan pada media benda asli, tetapi lebih sering digunakan dalam kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau laboratorium, karena memang bendanya sudah ada dan tersimpan di dalam kelas atau laboratorium.

Contoh Benda Asli dan Bukan Asli sebagai Media Pembelajaran

Setelah mengetahui pengertian dan perbedaan antara media benda asli dan bukan benda asli sebagai media pembelajaran, maka untuk memperjelas materi ini perlu diberikan contoh-contoh masing-masing media. Berikut ini dipaparkan contoh- contoh kedua kategori media tersebut. Beberapa contoh yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Contoh Benda Asli sebagai Media Pembelajaran

1. Berbagai jenis tanaman yang ada di halaman sekolah dan lingkungan sekitar sekolah

Gambar 6. 3 Berbagai Tanaman di Halaman Sekolah; Contoh Benda Asli

2. Berbagai jenis binatang yang ada di halaman sekolah dan lingkungan sekitar sekolah
3. Buah-buahan segar yang masih di pohon atau sudah dipetik
4. Sayur-sayuran segar yang belum dan sudah dipetik
5. Berbagai jenis bunga segar
6. Situs-situs purbakala lengkap dengan peninggalan bersejarah
7. Museum yang memiliki koleksi benda bersejarah asli

Gambar 6. 4 Museum Mpu Tantular

8. Berbagai jenis batuan di daerah gunung berapi, sungai, danau, dan pantai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9. Berbagai jenis kerang di sungai, danau, dan pantai
10. Pasar-pasar tradisional dan modern
11. Tempat-tempat ibadah, seperti pura, masjid, wihara, gereja, dan kelenteng
12. Berbagai senjata tradisional dari berbagai daerah
13. Berbagai busana tradisional dari berbagai daerah
14. Berbagai tempat yang dapat dijadikan media pembelajaran, misalnya stasiun radio, stasiun televisi, terminal, stasiun kereta api, kantor pos, bank, pengadilan, kantor polisi, koperasi, dan lain-lain.

b. Contoh Benda Bukan Asli sebagai Media Pembelajaran

1. Model tubuh dan kerangka manusia dan binatang
2. Model organ tubuh manusia dan binatang, misalnya organ jantung, hati, paru-paru, mata, telinga, dan lain-lain

Gambar 6. 5 Model Organ Manusia

3. Globe atau bumi tiruan

Gambar 6. 6 Globe

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Peta timbul
5. Boneka
6. Patung
7. Topeng

Gambar 6. 7 Topeng

8. Bak pasir
9. *Mock-up*
10. *Diorama*
11. *Ritatoon*
12. *Rotatoon*
13. Tanaman tiruan dari plastik
14. Binatang tiruan dari karet atau palstik.

Di antara contoh-contoh benda bukan asli di atas, terdapat empat contoh yang perlu mendapat penjelasan khusus, yakni *Mock-up, diorama, ritatoon,* dan *rotatoon.*

a. *Mock-up*

Mock-up adalah benda tiruan tiga dimensi yang dapat memperlihatkan fungsi atau gerakan dari aspek tertentu saja dari benda, alat, atau obyek yang akan diterangkan. Pada *mock-up* bagian-bagian benda yang dianggap tidak penting dan mengganggu perhatian dihilangkan. Sebaliknya, bagian benda yang penting dan perlu diperagakan gerakannya atau proses kerjanya kepada pembelajar diperlihatkan dan ditonjolkan.

Jadi sebenarnya *mock-up* berada di tengah-tengah, di antara model dan benda sebenarnya. Dikatakan model tidak tepat, karena dapat memperlihatkan fungsi sebanarnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari bagian benda itu. Sebaliknya, disebut benda sebenarnya juga tidak tepat, karena bagian-bagian lain dari benda asli yang tidak diterangkan, dihilangkan.

Contoh *mock-up traffic light* ukuran kecil yang dapat menyala lampunya, seperti *traffic light* sebenarnya. Kemudian dibuatkan model lapangan yang menggambarkan perempatan jalan dan *mock-up traffic light* dipasang pada posisi yang tepat. Dengan menggunakan mobil-mobilan, anak-anak dapat belajar peraturan berlalu lintas dengan *mock-up traffick light* tadi. Contoh lain adalah *mock-up* cockpit pesawat terbang dengan semua panel yang persis seperti pada cockpit pesawat terbang sebenarnya. Situasi yang menggambarkan landasan pacu dan landasan untuk landing pesawat, serta suasana lalu lintas udara digambarkan dalam video pada layar monitor yang ada di depan sang calon pilot tersebut. Dengan peralatan seperti ini sang calon pilot dapat berlatih melakukan take-off maupun *landing* (mendaratkan) pesawatnya dengan benar dan aman.

b. *Diorama*

Yang dimaksud *diorama* adalah suatu skene dalam tiga dimensi untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran kecil (Suleiman, 1988). 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, sehingga tampaknya seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini.

Selain definisi *dioroma* di atas, ada juga definisi lain tentang *diorama*. *Diorama* adalah medium berupa kotak atau bentuk tiga dimensi yang lain yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya (Setyosari & Sihkabuden, 2005). *Diorama* merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan yang utuh. Dengan *diorama* kesan visual yang diperoleh pebelajar lebih hidup. Peragaan melalui medium *diorama* dapat dilengkapi lampu warna tertentu, sehingga lebih memberikan kesan yang lebih hidup dan dramatis.

Gambar 6. 8 *Diorama* Pasar Tradisional Jaman Kerajaan Singasari

Definisi *diorama* oleh Suleiman (1988) bahwa ukuran *diorama* mini atau lebih kecil dari benda sebenarnya, saat ini kuranglah tepat, karena saat ini sudah ada *diorama* yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki ukuran sama bahkan lebih besar dari benda sebenarnya, misalnya *diorama* yang terdapat pada lantai dasar Museum Nasional (Monas) Jakarta. *Diorama* ini menggambarkan sejarah perkembangan bangsa Indonesia mulai dari jaman purba sampai dengan jaman modern, yaitu sampai dengan peristiwa-peristiwa penting di tahun 1960-an. Contoh lain adalah *diorama* yang terdapat di Museum Satria Mandala Jakarta yang menggambarkan sejarah perkembangan Tentara Nasional Indonesia (TNI).

Beberapa contoh *diorama* di atas semuanya adalah *diorama* yang dipasang secara permanen, sehingga pengunjung yang berkeliling untuk menontonnya. Untuk *diorama* yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas adalah *diorama* yang tidak permanen, artinya bisa dipindah-pindahkan sewaktu-waktu dan disimpan kembali jika selesai digunakan. Oleh karena itu, *diorama* jenis ini harus dibuat dari bahan yang cukup ringan dan ukurannya tidak terlalu besar, tetapi dapat dilihat dengan jelas bila dipertontonkan di kelas.

c. *Ritatoon*

Ritatoon adalah media yang menggunakan serangkaian gambar seri berbingkai yang diletakkan pada tempat khusus berupa papan berlajur-lajur. Jadi sebenarnya wujud gambarnya sendiri bukan tiga dimensi, melainkan dua dimensi. Karena perangkat untuk meletakkan gambar berbingkai tersebut tiga dimensi, maka *ritatoon* termasuk golongan media yang wujud perangkatnya tiga dimensi.

Tempat gambar seri tersebut berupa sebuah papan yang diberi lajur-lajur berlobang atau seperti parit untuk menempatkan bingkai-bingkai gambar tadi secara vertikal dan berjajar. *Ritatoon* terdiri dari seri beberapa gambar. Dibalik setiap gambar terdapat sketsa gambar yang serupa dengan gambar yang ditampilkan dan diberi keterangan singkat tentang gambar tersebut. Satu set gambar seri yang dipersiapkan merupakan serangkaian gambar yang dapat menunjang pencapaian tujuan belajar tertentu. Misalnya *ritatoon* untuk menjelaskan makanan empat sehat lima sempurna terdiri dari lima gambar yang meliputi makanan pokok, lauk pauk, sayur-sayuran, buah-buahan, dan susu. *Ritatoon* cara mencangkok tanaman terdiri dari beberapa seri gambar tentang langkah-langkah mencangkok tanaman.

d. *Rotatoon*

Rotatoon sebenarnya memiliki prinsip yang sama dengan *ritatoon*, yakni sama-sama menggunakan gambar seri. Pada *ritatoon* gambar seri yang digunakan terbingkai secara terpisah, sedangkan pada *rotatoon* gambar serinya saling berhubungan.

Rotatoon menggunakan kotak persegi panjang yang dilobangi bagian depan dan belakangnya, sehingga dapat terlihat gambar-gambar yang telah digulung pada gulungan yang diletakkan pada bagian tepi kotak. Dengan alat pemutar, gambar seri dapat ditampilkan secara berurutan.

Besar lobang yang dibuat adalah dengan perbandingan seperti layar televisi. Lobang depan dibuat sedemikian rupa, sehingga menyerupai layar televisi. Hal akan menjadikan *rotatoon* menarik bagi anak-anak. Melihat cara kerja *rotatoon*, maka hal ini mirip dengan film strip. Dengan ungkapan lain, *rotatoon* adalah semacam film strip tanpa proyeksi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penggunaan *rotatoon* pada prinsipnya sama dengan gambar seri yang lain. Pada bagian belakang setiap gambar dilengkapi sketsa dan keterangan singkat dari gambar yang berada di depannya. Dengan demikian, pada saat menggunakan *rotatoon*, guru tidak perlu lagi melihat ke depan pada waktu menjelaskan gambar tersebut.

Penggunaan benda asli atau sebenarnya dan benda bukan asli sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini dipaparkan kelebihan dan kekurangan benda asli dan benda bukan asli sebagai media pembelajaran.

a. Kelebihan Penggunaan Benda Asli
   1) Dapat memberi kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk melaksanakan tugas-tugas nyata, atau tugas-tugas simulasi, dan mengurangi transfer belajar.
   2) Dapat memperlihatkan seluruh atau sebagian besar rangsangan yang relevan dari lingkungan kerja.
   3) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami dan melatih keterampilan manipulatif mereka dengan menggunakan indera peraba.
   4) Memudahkan pengukuran penampilan peserta didik, bila ketangkasan fisik atau keterampilan koordinasi diperlukan dalam pekerjaan.
b. Kekurangan Penggunaan Media Asli
   1) Seringkali dapat menimbulkan bahaya bagi peserta didik atau orang lain dalam lingkungan kerja.
   2) Mahal, karena biaya yang diperlukan untuk peralatan tidak sedikit, dan ada kemungkinan rusaknya alat yang digunakan.
   3) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar yang bagian demi bagian, sehingga pembelajaran harus didukung dengan media lain.
   4) Seringkali sulit mendapatkan tenaga ahli untuk menangani latihan kerja; mengambil tenaga ahli dari pekerjaannya dapat mengurangi produktivitasnya.
c. Kelebihan Penggunaan Benda Bukan Asli
   1) Benda bukan asli dapat digunakan berulang kali dan mudah penyimpanannya.
   2) Dalam hal-hal tertentu dapat memberikan penjelasan yang lebih akurat karena dapat menunjukkan proses secara lebih detail dan menunjukkan bagian demi bagian suatu obyek.
   3) Dalam penggunaannya tidak memerlukan tenaga ahli, cukup guru yang telah terlatih menggunakan media benda bukan asli tersebut.
d. Kekurangan Penggunaan Benda Bukan Asli
   1) Kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melaksanakan tugas-tugas nyata.
   2) Dapat memberikan pemahaman yang keliru karena benda bukan asli kadang-kadang memiliki warna yang tidak persis sama dengan benda aslinya, tekstur tidak mirip aslinya, ukuran yang tidak pas, dan lain sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Alasan Penggunaan Benda Asli dan Bukan Asli sebagai Media Pembelajaran

Objek yang sesungguhnya (benda asli), atau benda model yang mirip sekali dengan benda nyata (benda bukan asli), akan memberikan rangsangan yang sangat penting bagi peserta didik dalam mempelajari tugas yang menyangkut keterampilan psikomotor (Anderson, 1987). Bila kegiatan belajar membutuhkan manipulasi atau interaksi dengan peralatan mekanis, bentuk pengajaran ini dapat memanfaatkan semua indera peserta didik, terutama indera peraba.

Keputusan untuk menggunakan benda asli atau simulasi, tergantung pada sejumlah kondisi kerja, seperti: keselamatan para peserta didik, kemungkinan kerusakan pada alat yang mahal, tingkat kebisingan lingkungan, ketersediaan ruangan untuk melaksanakan pembelajaran, dan biaya untuk mengadakan peralatan. Tidak ada ketentuan mengenai keputusan untuk menyediakan benda-benda asli atau bukan asli, dan masing-masing situasi harus dianalisis secara terpisah.

Penggunaan benda asli dan benda bukan asli sebagai media pembelajaran hendaknya dilandasi oleh alasan-alasan yang kuat. Hal ini penting karena masing-masing kategori media ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini dipaparkan beberapa alasan penggunaan kedua kategori media pembelajaran tersebut.

a. Alasan penggunaan media benda asli adalah sebagai berikut.
   1. Media ini dapat memberi pengalaman langsung, sehingga dapat memberikan kesan yang mendalam dan tidak mudah dilupakan oleh para pebelajar.
   2. Penggunaan media benda asli lebih mudah dipahami oleh pebelajar dan tidak memerlukan penjelasan yang panjang-panjang, serta mengurangi salah persepsi terhadap suatu objek.
   3. Media ini dapat diobservasi oleh pebelajar dengan lebih seksama, karena pebelajar dapat merasakan tekstur, kekenyalan, warna secara alami dan langsung.
   4. Guru tidak perlu repot mendesain dan membuat media ini karena sudah tersedia di alam. Benda asli sebagai media pembelajaran merupakan *media by utilization*, artinya guru tinggal memanfaatkan media ini dalam pembelajaran.
   5. Penggunaan media benda asli di tempat atau habitat aslinya dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang berharga karena pebelajar dapat mempelajari karakteristik lingkungan dimana benda asli tersebut berada.
   6. Penggunaan benda asli sebagai media pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak sekolah dasar, dimana mereka lebih mudah memahami konsep-konsep nyata daripada konsep-konsep abstrak.
b. Alasan penggunaan media benda bukan asli adalah sebagai berikut.
   1. Benda bukan asli merupakan pengganti benda asli sebagai media pembelajaran karena benda asli tidak ada atau sulit dicari dan didatangkan sebagai media pembelajaran.
   2. Pemanfaatan benda bukan asli sebagai media pembelajaran dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Media benda bukan asli yang dirancang dengan baik (*media by design*), dapat memudahkan pebelajar memahami hal-hal yang sulit daripada bila diajarkan dengan media benda asli.
4. Ada kalanya benda-benda asli tidak memungkinkan digunakan sebagai media pembelajaran karena ukurannya terlalu kecil atau besar, susah diamati, dan membahayakan keselamatan pebelajar.

Selain alasan-alasan penggunaan benda asli dan bukan asli tersebut di atas, dalam memanfaatkan kedua jenis media ini perlu juga didasari dengan pertimbangan yang jelas. Pertimbangan-pertimbangan tersebut menyangkut jenis konten atau materi perkuliahan, tujuan yang ingin dicapai, dan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Rangkuman

1. Media visual tiga dimensi yang digunakan sebagai media pembelajaran, secara umum meliputi dua kategori pokok, yakni media berupa benda asli dan media benda bukan asli.
2. Media benda asli adalah segala media tiga dimensi yang merupakan benda sebenarnya, baik benda hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan, maupun benda mati dan benda tak hidup (anorganik).
3. Media benda bukan asli adalah segala media tiga dimensi yang merupakan benda tiruan atau buatan manusia sebagai replika benda asli atau sebenarnya.
4. Penggunaan media benda asli dan benda bukan asli sebagai media pembelajaran dilandasi oleh alasan-alasan tertentu.

Tugas dan Latihan

Kerjakan tugas berikut ini!
1. Bila para siswa diajak berkunjung ke sebuah museum, apakah pembelajaran tersebut digolongkan menggunakan benda asli sebagai media pembelajaran? Jelaskan!
2. Jelaskan hubungan antara kegiatan karyawisata bagi siswa sekolah dasar dan media benda asli sebagai media pemelajaran!
3. Perhatikan lingkungan kampus, benda apa saja yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, baik media benda asli maupun bukan asli?

TES AKHIR BAB

Jawablah pertanyaan di bawah ini!
1. Bedakan benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran!
2. Berikan lima buah contoh benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran!
3. Jelaskan alasan penggunaan benda asli dan bukan asli sebagai media pembelajaran!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 7
MEDIA GRAFIS

Pendahuluan

Media grafis (*graphic materials*) adalah suatu media visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Batasan tersebut memberikan gambaran bahwa media grafis merupakan media dua dimensi yang dapat dinikmati dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis-jenis media grafis antara lain sketsa, bagan, grafik, poster, kartun, dan lain-lain

Pada paket 7 ini, mahasiswa-mahasiswi mampu menjelaskan media grafis dengan indikator mereka dapat menjelaskan jenis-jenis media grafis dan dapat menjelaskan kelebihan dan kekurangan media grafis. Kedua indikator tersebut diharapkan dapat membentuk wawasan mahasiswa-mahasiswi dalam ketrampilan menentukan dan memilih media berbasis grafis.

Kegiatan perkuliahan dengan fokus materi di atas. Cakupan materi di atas akan diantarkan dengan desain perkuliahan yang inovatif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan menggunakan multi strategi, yaitu small *group discussion*, *poster comment*, dan jigsaw. Strategi-strategi ini akan meminta mahasiswa-mahasiswi untuk berdiskusi tentang jenis-jenis, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran. Hasil diskusi tidak dirumuskan dalam bentuk kalimat, tetapi di visualisasikan dalam bentuk gambar/ poster. Kemudian satu atau dua orang menjajakan gambarnya kepada kelompok lain sambil menjelaskan. Kegiatan ini akan menarik mahasiswa-mahasiswi dalam menemukan ilmu dan makna dalam pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu memahami media grafis.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis media grafis; dan
2. mahasiswa dapat menjelaskan kelebihan dan kekurangan media grafis.

Waktu

2x50 menit

Materi Pokok

Media Grafis

1. Jenis-jenis Media Grafis.
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah-Langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indikator.
2. Melakukan brainstorming tentang apa yang anda ketahui tentang media grafis?
3. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Seluruh mahasiswa-mahasiswi diminta untuk membaca uraian materi paket 7.
2. Mahasiswa-mahasiswi dibagi dalam 3 kelompok.
   Kelompok 1 : membahas tentang Jenis-jenis media grafis.
   Kelompok 2 : membahas tentang kelebihan media grafis.
   Kelompok 3 : membahas tentang kekurangan media grafis.
3. Hasil diskusi divisualisasikan dalam bentuk gambar.
4. Perwakilan kelompok mempresentasikan dengan cara menjajakan gambar kepada kelompok lain secara bergantian.
5. Demikian juga seterusnya, sampai ke-tiga kelompok selesai saling menjajakan dan mendapat masukan.
6. Setelah perwakilan kelompok duduk ditempat asalnya. Dalam satu kelompok merumuskan kembali melalui diskusi 3 topik sebagai tema utama dalam perkuliahan ini sesuai panduan di LK 7.
7. Hasil dari rumusan tersebut ditulis dalam kertas plano dan ditempel di dinding kelas sambil perwakilan kelompok memberikan presentasi sampai ke tiga kelompok utama selesai presentasi.
8. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
9. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat.
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan meminta mahasiswa-mahasiswi membaca paket 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-Mahasiswi (LK 7)

Membuat visualisasi dalam bentuk gambar tentang media grafis

Tujuan

Mahasiswa dapat menjelaskan jenis-jenis media grafis, menemukan kekurangan dan kelebihan media grafis.

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, kertas plano, spidol warna-warni yang besar, dan solatip.

Langkah-Langkah kegiatan

1. Kelas dibagi menjadi 3 kelompok.
   Kelompok 1 membahas jenis-jenis media grafis.
   Kelompok 2 membahas kelebihan media grafis.
   Kelompok 3 membahas kekurangan media grafis
2. Masing-masing kelompok, diminta untuk berdiskusi.
3. Hasil diskusi divisualisasikan dalam bentuk gambar,
4. Sebelum gambar ditempel, dijajakan terlebih dahulu kepada kelompok yang lain.
5. Setelah perwakilan ketiga kelompok sudah saling menjajakan dan menerima masukan. Perwakilan kelompok kembali ke tempat asal kelompok.
6. Setiap kelompok mengidentifikasikan ketiga topik utama dalam diskusi hari ini.
7. Setiap perwakilan kelompok mempresentasikan kembali.
8. Saat perwakilan kelompok presentasi, kelompok yang lain menanggapi.
9. Produk gambar dipajang di dinding kelas.
10. Dosen memberi penguatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

MEDIA GRAFIS

Media grafis (*graphic materials*) adalah suatu media visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Batasan tersebut memberikan gambaran bahwa media grafis merupakan media dua dimensi yang dapat dinikmati dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis-jenis media grafis antara lain sketsa, bagan, grafik, poster, kartun, dan lain-lain.

Berdasarkan definisi media grafis tersebut, dapat diketahui unsur-unsur pembentuk media grafis. Unsur-unsur yang nampak pada karya desain untuk media grafis disebut unsur-unsur visual. Unsur-unsur visual media grafis adalah sebagai berikut.

a. Titik, yaitu tanda sebuah tempat yang tidak memiliki panjang dan lebar. Tetapi hanya merupakan pangkal atau ujung sebuah garis. Titik juga merupakan perpotongan atau pertemuan dua buah garis.
b. Garis, yaitu rangkaian titik-titik yang ditimbulkan oleh jejak sesuatu alat dari ujung yang runcing. Garis mempunyai ukuran panjang tanpa lebar, mempunyai kedudukan dan arah, dan juga memiliki watak yang tergantung dari keadaan sekitarnya.
c. Bidang, yaitu suatu bentuk pada bidang datar yang dibatasi oleh garis bagian terluar kelilingnya. Bidang mempunyai ukuran panjang dan lebar tanpa tebal, dan berperan secara struktural pada setiap karya desain. Pada dasarnya bidang-bidang mempunyai tiga bentuk dasar, yaitu bujur sangkar atau persegi, lingkaran, dan segitiga.
d. Bentuk, yaitu bangunan hasil pertalian dari titik, garis, dan bidang yang nampak terlihat betapapun kecilnya.
e. Ruang, yaitu kesan kedalaman dari isi suatu bentuk yang dibatasi oleh bidang-bidang bagian terluarnya. Ruang dapat terisi atau kosong, dapat nampak datar atau seakan-akan menjorok.
f. Warna, yaitu unsur desain yang paling menonjol dan dapat menimbulkan respons emosional terhadap orang yang melihatnya. Warna dapat dilihat karena adanya cahaya yang menyinari sesuatu benda. Warna memiliki jenis, keselarasan, intensitas, serta memiliki nilai dan pengaruh kejiwaan. Pada dasarnya jenis warna pokok ada tiga, yaitu merah, kuning, dan biru. Ketiga warna pokok tersebut bila dicampur dapat menghasilkan warna-warna yang lain.
g. Tekstur, yaitu tampak permukaan bidang suatu benda. Permukaan benda dapat polos atau berkurai, licin atau kasar, hal ini dapat diketahui dengan cara diraba atau diamati. Ada dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata dan tekstur buatan. Tekstur nyata ialah tekstur yang dapat diraba nilai teksturnya. Tekstur buatan ialah tekstur yang tidak dapat diraba nilai teksturnya karena hasil gambar.

Jenis-Jenis Media Grafis

Beberapa jenis media grafis yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain peta, atlas, sketsa, bagan, grafik, gambar, poster, kartun dan karikatur, komik, dan media cetak. Berikut ini adalah paparan tentang jenis-jenis media grafis tersebut.

Peta

Peta adalah penyajian secara visual permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis, dan simbol visual lainnya, sehingga dapat menggambarkan lokasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu tempat, luas, jarak antar tempat, dan keadaan dalam bentuk perbandingan dengan menggunakan skala tertentu. Peta biasanya digunakan dalam pelajaran geografi atau ilmu bumi dan pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada umumnya.

Pembuatan suatu peta memiliki tujuan-tujuan tertentu. Secara umum tujuan-tujuan pembuatan peta adalah (1) menggambarkan kondisi alam suatu wilayah, (2) memberi pengertian tentang suatu regional, (3) memberikan keterangan tentang wilayah, jarak, arah, bentuk dan luas serta hubungan-hubungannya, dan (4) menumbuhkan minat terhadap masalah-masalah kependudukan dan pengaruh geometrik suatu daerah.

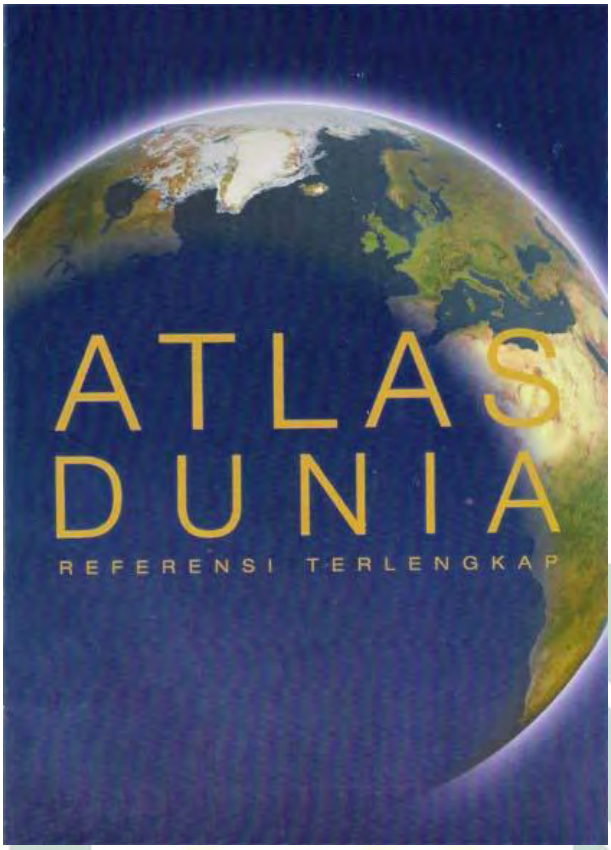
Gambar 7. 1 Peta Wisata di Surabaya

Terdapat beberapa jenis peta. Pengelompokan jenis-jenis peta dapat ditinjau dari dua sudut pandang, yakni ditinjau dari isi yang ditampilkan dan bentuknya. Ditinjau dari isi yang ditampilkan, jenis-jenis peta antara lain (1) peta keadaan alam, (2) peta politik/kenegaraan, (3) peta ekonomi, (4) peta ethnologi, dan (5) peta sejarah. Ditinjau dari bentuknya, terdapat dua jenis peta, yakni (1) peta dua dimensi dan (2) peta tiga dimensi. Contoh peta tiga dimensi adalah peta timbul dan globe. Peta garis besar pada papan tulis, peta garis besar untuk peserta didik, peta dinding, peta buta, dan kumpulan peta berupa buku (atlas) merupakan contoh-contoh peta dua dimensi.

Atlas

Atlas adalah kumpulan berbagai jenis peta dan bahan-bahan geografis lainnya yang merupakan kamus geografi yang lengkap. Atlas menyediakan data geografis yang akurat, sehingga peserta didik dapat belajar ilmu bumi secara lebih mendalam. Atlas biasanya diperbarui penerbitannya, karena di muka bumi selalu ada perubahan-perubahan, baik perubahan karena faktor manusia maupun karena faktor alam.

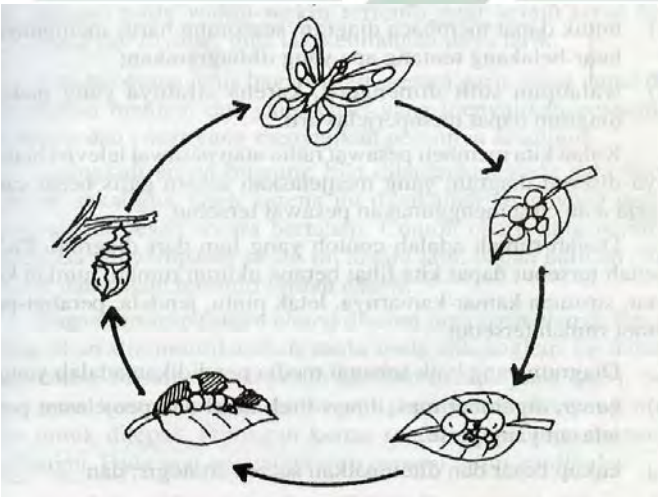
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 7. 2 Atlas

Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari objek tanpa detail. Sketsa dapat dibuat pada selembar kertas gambar yang dipersiapkan untuk materi tertentu. Selain itu, sketsa dapat dibuat langsung pada papan tulis dengan menggunakan kapur tulis. Sketsa dapat menghindari verbalisme, menarik perhatian peserta didik, dan dapat memperjelas penyampaian materi dengan harga murah dibandingkan dengan media apapun.



Gambar 7. 3 Sketsa Metamorfosis Kupu-kupu
(Sumber: Sadiman, dkk. , 2002: 33)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bagan

Bagan adalah penyajian visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar atau simbol visual lain dengan sedikit keterangan, agar peserta didik dapat lebih jelas menerima apa yang dimaksudkan oleh guru. Bagan menyajikan ide-ide atau konsep-konsep secara visual. Ide-ide atau konsep-konsep tersebut akan sulit dipahami bila hanya disampaikan secara lisan atau tetulis. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Dalam bagan terdapat juga media grafis yang lain seperti gambar, diagram, kartun atau lambang-lambang verbal.

Gambar 7. 4 Bagan
(Sumber: Sadiman, 202: 37)

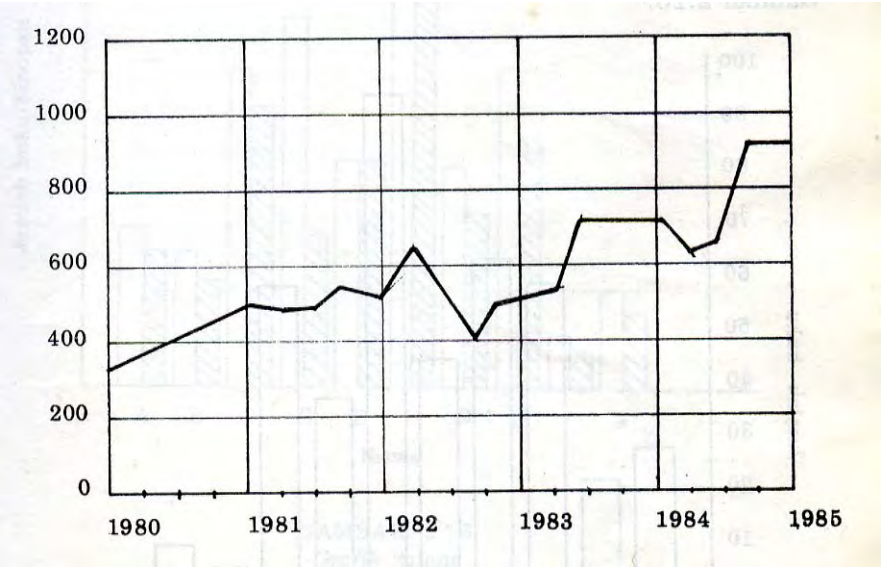
Maksud penggunaan bagan dalam pembelajaran adalah untuk memperlihatkan adanya hubungan, perkembangan, atau perbandingan antara fakta inti dan buah pikiran. Tujuan penggunaan bagan adalah untuk menerangkan suatu ide secara simbolis, merangkum suatu keterangan secara sistematis, memperlihatkan hubungan antar data, memperlihatkan pertumbuhan suatu struktur dengan menggunakan garis-garis, gambar-gambar, dan lambang-lambang.

Berdasarkan bentuk penyajiannya, bagan secara gairs besar dibedakan menjadi dua, yakni (1) bagan yang menyajikan pesan bertahap, contoh bagan balik (*flip chart*) dan bagan tertutup (*hidden chart*) dan (2) bagan yang menyajikan pesan sekaligus, misalnya bagan pohon (*tree chart*), bagan arus (*flow chart*), bagan garis waktu (*time line chart*), dan kebalikan dari bagan pohon (*stream chart*).

Grafik

Grafik adalah suatu penyajian secara visual untuk menjelaskan perkembangan suatu keadaan dengan menggunakan titik-titik, garis-garis, atau simbol visual lain dan diberi keterangan yang sesuai. Tujuan penggunaan grafik adalah untuk menjelaskan data statistik secara visual, memperlihatkan hubungan dan perbandingan, pertumbuhan, perkembangan, perubahan secara kuantitatif dengan jelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 7. 5 Grafik Garis
(Sumber: Sadiman, dkk. , 1986: 43)

Berdasarkan bentuk penampilannya, dikenal beberapa jenis grafik, yakni grafik batang, grafik balok, grafik lingkaran, grafik bergambar, dan grafik garis. Grafik menyajikan data secara jelas, ringkas, cepat, menarik, dan logis.

Gambar

Yang dimaksud gambar dalam media grafis adalah gambar-gambar hasil lukisan tangan, hasil cetakan, dan hasil karya seni fotografi. Penyajian objek melalui gambar dapat mengungkapkan bentuk nyata maupun kreasi khayalan belaka sesuai dengan bentuk yang pernah dilihat oleh orang yang menggambarnya.

Kemampuan gambar dapat berbicara lebih banyak daripada seribu kata, sehingga dapat memperjelas suatu masalah karena sifatnya lebih kongkrit. Tujuan penggunaan gambar adalah (1) menerjemahkan simbol verbal, (2) mengkongkritkan dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi lisan, (3) memberikan ilustrasi suatu buku, dan (4) membangkitkan motivasi belajar dan menghidupkan suasana kelas.

Gambar 7. 6 Soekarno

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Poster

Poster merupakan media grafis perpaduan antara gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, dan ide-ide lain. Isi poster memberikan tekanan pada satu ide pokok, sehingga poster dapat dimengerti dengan melihatnya sepintas lalu. Karakteristik poster antara lain (1) gambarnya sederhana berbentuk natural atau *silhuet*, (2) menyajikan satu ide untuk mencapai satu tujuan pokok, (3) tidak banyak warna, (4) tulisan ringkas, jitu, dan jelas.

Poster berfungsi sebagai media pendidikan, yaitu sebagai bahan untuk mengembangkan ide, sebagai peringatan, sebagai alat untuk membangkitkan motivasi dan rasa estetis, dan sebagai alat pendidikan preventif. Poster biasanya ditempel pada tempat-tempat strategis agar mudah dilihat oleh banyak orang. Saat ini banyak juga poster yang dipajang dalam suatu surat kabar dan majalah, bahkan ditayangkan melalui media televisi.

Gambar 7. 7 Poster

Kartun dan Karikatur

Gambaran tentang seseorang, suatu buah pikiran, atau keadaan dapat dituangkan dalam bentuk lukisan yang menggelikan atau lucu yang biasa dikenal dengan nama kartun atau karikatur. Dalam perkembangannya, saat ini kartun dapat dibedakan dari karikatur ditinjau dari segi visualisasinya. Gambar kartun berbentuk seri dan berwarna, lebih bersifat menghibur, sehingga selalu dipadukan dengan unsur teks dalam adegannya. Gambar karikatur berbentuk tunggal dan hitam putih, lebih bersifat mengeritik atau menyindir, sehingga tidak digunakan unsur teks berupa kalimat. Gambar karikatur bersifat *stereotipe*, misalnya Uncle Sam sebagai khas orang Amerika, gambar kangguru sebagai lambang yang berhubungan dengan Australia, gambar kincir angin raksasa sebagai lambang yang berhubungan dengan negeri Belanda, dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 7. 8 Kartun

Tujuan penggunaan kartun dan karikatur dalam pembelajaran adalah sebagai bahan penarik perhatian, untuk menyarankan perubahan tingkah laku atau sikap tertentu, sebagai ilustrasi suatu pokok masalah, dan sebagai alat mempertinggi motivasi dan keaktifan.

Gambar 7. 9 Karikatur
(Sumber: Jawa Pos, 9 Agustus 2008)

Komik

Pada awalnya komik merupakan suatu bentuk sajian ceritera dengan menggunakan seri gambar yang lucu. Saat ini pengertian komik mengalami perluasan, dimana semua ceritera bergambar disebut komik. Berikut ini dipaparkan secara singkat ciri-ciri komik.

1) Bersifat personal; komik sanggup membawa pembacanya untuk terlibat secara emosional dengan tokoh utama dalam cerita komik.
2) Humor; adegan-adegan lucu para tokoh mampu menghibur pembaca komik.
3) Bahasa percakapan atau bahasa pasaran; komik memakai bahasa percakapan sehingga lebih mengena bagi pembacanya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Penyederhanaan perilaku; pola perilaku dalam ceritera komik cenderung disederhanakan dan mudah ditebak, dan
5) Bersifat kepahlawanan; isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja tokoh utama sebagai pahlawan.

Gambar 7. 10 Komik

Komik yang sengaja dirancang untuk tujuan pembelajaran jumlahnya masih sangat minim. Sebaliknya, komik yang diterbitkan untuk tujuan komersial dan informasi cukup banyak beredar di masyarakat. Komik-komik yang diterbitkan oleh dinas pertanian, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga nonprofit lainnya cenderung isinya bersifat informatif.

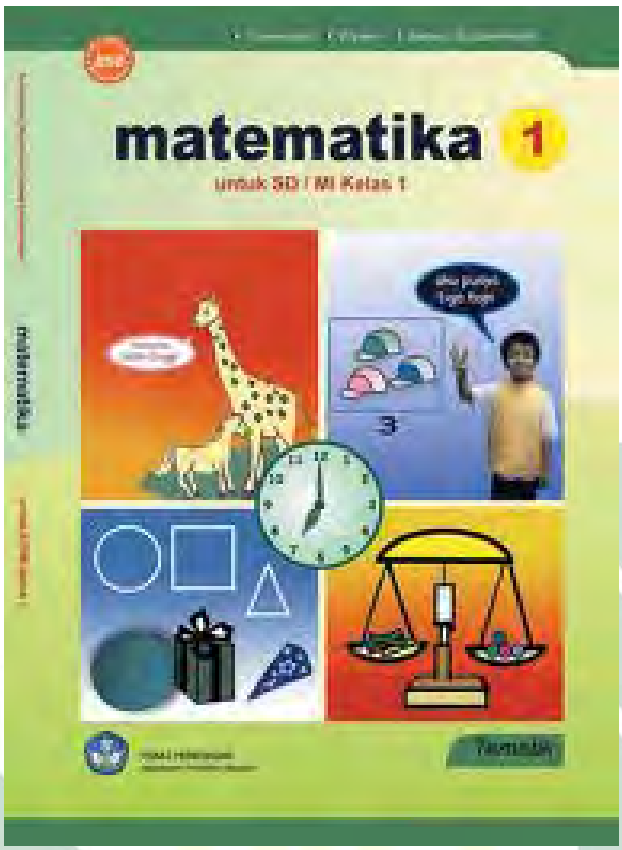
Media Cetak

Penemuan Mesin Cetak oleh John Gutenberg tahun 1456 berdampak pada perkembangan pesat dunia percetakan. Berbagai media cetak dapat dihasilkan dengan cepat dan dalam jumlah yang banyak. Jenis-jenis media cetak antara lain adalah buku pelajaran, surat kabar dan majalah, buku suplemen, ensiklopedi, dan modul.

1. Buku Pelajaran

Buku pelajaran atau buku teks adalah suatu sajian dalam bentuk bahan cetakan yang disusun secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang studi tertentu. Buku pelajaran berfungsi sebagai (1) alat/bahan belajar secara perorangan, (2) bahan dan pedoman guru dalam mengajar, (3) alat pendorong peserta didik untuk memilih teknik belajar yang sesuai, dan (4) alat untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggorganisasikan bahan pelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 7. 11 Buku Pelajaran

2. Surat Kabar dan Majalah

Surat kabar dan majalah merupakan media komunikasi massa dalam bentuk cetakan. Surat kabar terbit setiap hari, sedangkan majalah terbit dalam periode waktu tertentu, misalnya dwi mingguan, tri mingguan, dan bulanan.

Berdasarkan isinya surat kabar dan majalah dapat dibedakan menjadi dua, yaitu surat kabar dan majalah umum dan surat kabar dan majalah khusus. Surat kabar dan majalah umum memiliki sasaran masyarakat luas, sedangkan surat kabar dan majalah khusus memiliki sasaran yang terbatas. Contoh surat kabar dan majalah khusus adalah surat kabar dan majalah sekolah atau kampus.

Gambar. 7. 12. Surat Kabar dan majalah

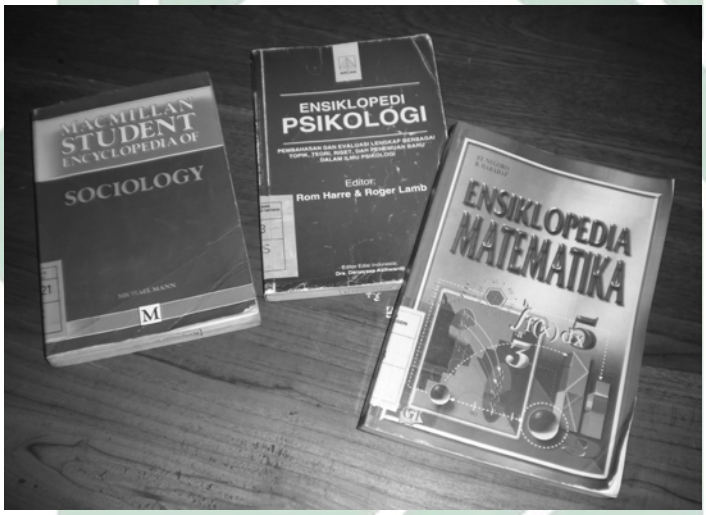
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Buku Suplemen

Buku suplemen adalah buku-buku yang berfungsi sebagai bahan tambahan atau pengayaan bagi peserta didik untuk menambah dan memantapkan pengetahuannya tentang hal-hal yang sedang dipelajari dan menjadi pusat perhatiannya. Terdapat bermacam-macam buku suplemen yang dapat dipelajari oleh peserta didik baik di sekolah maupun di luar sekolah. Buku-buku suplemen dapat berupa brosur-brosur, buku indeks, buku-buku petunjuk khusus, buku direktori, buku karya fiksi, dan lain-lain.

4. Ensiklopedi

Ensiklopedi adalah bahan cetak berupa buku yang memuat berbagai peristilahan ilmu pengetahuan terbaru dalam bidang tertentu. Misalnya Ensiklopedi Negara dan Bangsa memuat berbagai hal tentang negara dan bangsa yang ada di dunia. Ensiklopedi merupakan sumber belajar yang penting bagi peserta didik. Banyak konsep-konsep yang sulit dipahami oleh peserta didik karena pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.



Gambar 7. 13 Ensiklopedi

5. Modul

Sistem pembelajaran dengan modul merupakan penyempurnaan dari pembelajaran berprogram. Modul memungkinkan peserta didik untuk belajar secara individual dan mandiri. Dengan sistem pembelajaran bermodul ini peserta didik akan dapat belajar dan berkembang secara maksimal sesuai dengan kemampuan dan kesempatannya, dapat menyesuaikan diri dengan keunikan cara belajarnya sendiri dan menjamin terjadinya cara belajar secara aktif pada peserta didik.

Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Mengingat begitu beragamnya jenis media grafis, maka berikut ini akan dipaparkan secara umum kelebihan dan kekurangan media grafis.

Kelebihan Media Grafis

1. Media grafis memiliki jenis yang cukup beragam, sehingga dapat digunakan untuk berbagai tujuan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Media ini mudah disimpan dan tidak memerlukan tempat yang khusus dan luas.
3. Penggunaan media grafis sebagai media pembelajaran dapat memudahkan guru menjelaskan suatu materi pelajaran dan memudahkan peserta didik memahami materi suatu mata pelajaran.
4. Media grafis dapat digunakan secara berulang-ulang.
5. Media grafis dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mampu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran.

Kelemahan Media Grafis

1. Pembuatan dan pemanfaatan media grafis membutuhkan keahlian atau keterampilan tertentu.
2. Beberapa media grafis pembuatan dan pengadaannya membutuhkan biaya yang cukup tinggi, misalnya buku teks, buku suplemen, ensiklopedi, dan lain-lain.
3. Bila tidak dirawat dan disimpan dengan hati-hati, media grafis cepat rusak atau tidak tahan lama.

Rangkuman

1. Media grafis (*graphic materials*) ialah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.
2. Unsur-unsur visual media grafis adalah titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan, tekstur.
3. Beberapa jenis media grafis yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain peta, atlas, sketsa, bagan, grafik, gambar, poster, kartun dan karikatur, komik, dan media cetak.
4. Kelebihan media grafis memiliki jenis yang cukup beragam, sehingga dapat digunakan untuk berbagai tujuan, mudah disimpan dan tidak memerlukan tempat yang khusus dan luas, dapat memudahkan guru menjelaskan suatu materi pelajaran dan memudahkan peserta didik memahami materi suatu mata pelajaran, dapat digunakan secara berulang-ulang, dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mampu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran.
5. Kelemahan media grafis adalah pembuatan dan pemanfaatan media grafis membutuhkan keahlian atau keterampilan tertentu, beberapa media grafis pembuatan dan pengadaannya membutuhkan biaya yang cukup tinggi, misalnya buku teks, buku suplemen, ensiklopedi, dan lain-lain, dan bila tidak dirawat dan disimpan dengan hati-hati, media grafis cepat rusak atau tidak tahan lama.

Tugas dan Latihan

1. Unsur apa saja yang membentuk karya desain media grafis?
2. Samakah antara istilah media grafis dan media grafik? Jelaskan!
3. Beberapa jenis media grafis yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain peta, atlas, sketsa, bagan, grafik, gambar, poster, kartun dan karikatur, komik, dan media cetak. Di antara jenis-jenis media grafis tersebut, pilih dua jenis media grafis yang jarang digunakan oleh para guru Madrasah Ibtidaiyah! Mengapa guru Madrasah Ibtidaiyah jarang menggunakan kedua jenis media grafis tersebut?
4. Apa kelebihan dan kekurangan dari media grafis!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 8
MEDIA AUDIO VISUAL

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi Informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi media pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Pada paket 8 ini, akan difokuskan pada pembahasan media audio visual dengan indikator mahasiswa-mahasiswi dapat menjelaskan pengertian media audio visual, menunjukkan contoh-contohnya dan dapat menganalisis kekuatan dan kelemahannya. Materi ini cukup beralasan diberikan, karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menggunakan alat bantu media audio visual ini.

Kegiatan perkuliahan dengan fokus materi diatas akan didesain perkuliahan secara inovatif dan aktif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan menggunakan perpaduan multistrategi antara *small group discussion*, *the power of two*, dan *snowballing*. Penggunaan multistrategi ini akan meminta mahasiswa-mahasiswi tidak hanya aktif dalam belajar melalui berbagai macam aktivitas, namun juga meminta mahasiswa-mahasiswi untuk berfikir kritis untuk mengidentifikasi media audiovisual yang tepat yang sesuai dengan karaktersitik anak di MI.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa dapat memahami media audio visual

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. menjelaskan pengertian media audio visual;
2. menyebutkan contoh-contoh media audio visual; dan
3. menganalisis kekuatan dan kelemahan media audio visual.

Waktu

2 x 50 menit

Materi Pokok

Media Audio Visual

1. pengertian media audio visual;
2. contoh-contoh media audio visual; dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. kekuatan dan kelemahan media audio visual.

Langkah-Langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indikator.
2. Melakukan brainstorming tentang apa saja yang termasuk media audiovisual.
3. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Membaca uraian materi paket 8.
2. Melakukan tanya jawab tentang media audio visual.
3. Setiap mahasiswa-mahasiswa diminta untuk melakukan diskusi berpasangan untuk mengerjakan LK 8 (LK 8 tentang identifikasi media audio visual).
4. Setelah diskusi berpasangan selesai, meminta pasangan bertemu dengan pasangan yang lainnya untuk mendiskusikan hasil diskusi dari pasangan yang lain.
5. Setelah dua pasang bertemu dalam satu kelompok, kelompok tersebut diminta untuk bertemu dengan pasangan kelompok yang lainnya.
6. Sampai akhirnya kelas menjadi 2 kelompok besar.
7. Masing-masing perwakilan dari dua kelompok besar tersebut mempresentasikan hasilnya ke depan, sedangkan kelompok yang lainnya menanggapi. Demikian juga sampai selesai, yaitu kedua kelompok sudah presentasi dan saling memberi masukan.
8. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
9. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat.
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan meminta mahasiswa-mahasiswi membaca paket 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-mahasiswi (LK 8)

Mengidentifikasi media audio visual

Tujuan

Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian, menunjukkan contoh-contoh, dan menganalisi kelebihan dan kelemahan media audio visual

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, kertas plano, spidol warna-warni yang besar, dan solatip.

Tabel 1
LK 8. Identifikasi jenias-jenis Media Audio Visual

Jenis-jenis Media	Contoh	Kekuatan	Kelemahan
1. Audio			
2. Visual			
3. Audio Visual			

Langkah-langkah kegiatan

1. Setiap mahasiswa-mahasiswi diminta berdiskusi secara berpasangan dengan temannya mengerjakan tabel LK 8 .
2. Setelah setiap pasangan selesai mengerjakan tabel LK 8, 2 pasang bertemu menjadi satu kelompok.
3. Kelompok tersebut bertemu dengan kelompok yang lain untuk mendiskusikan tabel LK 8 tersebut.
4. Demikian juga seterusnya, sampai akhirnya dalam satu kelas menjadi 2 kelompok besar.
5. Tabel LK 8 disalin dalam kertas plano.
6. Masing-masing perwakilan kelompok presentasi, kelompok yang lain menanggapi.
7. Dosen memberi penguatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

MEDIA AUDIO VISUAL

Bila dicermati frase "Media Audio dan Visual", maka akan ditemukan tiga kelompok media, yakni media audio, media visual, dan media audio visual. Ketiga jenis media tersebut merupakan kelompok media berdasarkan jenisnya. Berikut ini dipaparkan tentang ketiga jenis media audio dan visual tersebut disertai dengan beberapa contoh.

A. Media Audio

Media audio atau auditif adalah media yang hanya mengandalkan suara saja, sehingga untuk menikmatinya diperlukan indera pendengaran. Contoh media ini adalah radio, *audio cassette tape recorder*, dan piringan hitam.

1. Radio

Radio merupakan alat komunikasi massa yang bersifat elektromagnetik untuk mengirim dan menerima pesan suara dengan menggunakan sistem gelombang suara melalui udara. Penggunaan radio sebagai media pendidikan cukup efektif karena radio memiliki jangkauan yang luas. Penduduk yang buta huruf dapat mendengarkan dan mengerti secara efektif informasi-informasi dengan bahasa lisan, yaitu melalui radio.

Radio memiliki beberapa kelebihan, antara lain (1) berita bersifat langsung dan kekinian, (2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) informasi bersifat realistik dan autentik, (4) mempengaruhi emosi dan dapat mengembangkan imajinasi, dan (5) murah dan mudah dipindah-pindahkan. Selain memiliki kelebihan, radio juga memiliki kekurangan atau kelemahan.

Kekurangan yang dimiliki radio adalah (1) sukar memberikan balikan secara langsung karena sifat komunikasi radio yang satu arah, (2) beberapa radio memiliki daya jangkau yang terbatas karena keterbatasan kemampuan pemancar, (3) tidak dapat diulang dengar, (4) kesan pengalaman yang diperoleh pendengar kurang lengkap karena hanya melibatkan indera pendengaran, (5) menuntut pemusatan perhatian, dan (6) terikat oleh jadwal siaran.

2. Audio Cassette Tape Recorder

Tahun 1877 ditemukan alat perekam suara *phonograph* oleh Thomas Edison. Perkembangan lebih lanjut alat perekam suara adalah berupa piringan hitam. Perkembangan dan kemajuan dalam bidang magnetik, optik, dan elektronik mendorong terciptanya alat perekam suara yang lebih canggih dan praktis yakni *Magnetic Tape Recorder*. *Magnetic Tape Recorder* merekam suara melalui sebuah pita magnetik yang dinamakan *Cassette* (kaset) atau secara lengkap disebut *Audio Cassette Tape Recorder (ATR)*.

Media kaset memiliki beberapa kelebihan, bila dibandingkan dengan beberapa media audio lainnya. Kelebihan-kelebihan media kaset adalah: (1) memiliki fungsi ganda yang efektif (merekam, menampilkan, dan menghapus suara), (2) cepat dan praktis, (3) dapat diputar berulang-ulang, (4) dapat dihentikan sewaktu-waktu, (5) mudah direproduksi, dan (6) mudah penggunaannya.

Media kaset juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan-kelemahan media kaset adalah (1) komunikasi bersifat satu arah, (2) tidak memiliki jangkauan luas, (3) pita kaset memiliki kekuatan yang terbatas, dan (4) hanya melibatkan indera pendengaran saja.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar dan teks diam seperti overhead projector, film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

1. Overhead Projector dan Transparansi

Overhead Projector (OHP) adalah alat yang mampu memroyeksikan bahan yang berbentuk transparansi (tembus cahaya) pada sebuah layar. Apabila benda tidak tembus cahaya diletakkan pada OHP, maka pada layar akan tampak bayangan (*silhoute*) benda tersebut. Hasil proyeksi alat ini dapat dilihat pada layar dalam ukuran yang cukup besar, sehingga dapat dilihat oleh orang dalam jumlah yang cukup banyak. Alat ini dapat menggantikan fungsi papan tulis.

Gambar. 8. 1 OHP

Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh OHP adalah (1) dapat ditempatkan di depan kelas, sehingga mudah dijangkau oleh guru, (2) guru tetap dapat bertatap muka atau beradu pandang dengan para peserta didik ketika menggunakan OHP, sehingga guru mudah mengawasi kegiatan mereka, (3) pemakaian alat ini tidak memerlukan ruangan yang gelap, (4) gambar atau tulisan yang diproyeksikan dapat diatur ukurannya, (5) bahan transparansi dapat dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai dan dapat digunakan pada pembelajaran yang akan datang, (6) pada saat digunakan, guru dapat menulis atau menggambar langsung pada lembar transparan, dengan demikian OHP berfungsi sebagai pengganti papan tulis, (7) dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil atau kelompok besar, dan (8) dapat menghasilkan bayangan untuk benda-benda yang tidak tembus cahaya.

Selain memiliki kelebihan-kelebihan, OHP juga memiliki beberapa kekurangan antara lain (1) pengoperasian OHP membutuhkan daya listrik yang besar, padahal tidak semua sekolah di Indonesia memiliki listrik, (2) harga OHP dan suku cadangnya mahal, sehingga tidak terjangkau oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekolah, (3) kekuatan lampu OHP terbatas (50 sampai 90 jam pakai), dan (4) jika penempatan proyektor di depan kelas tidak tepat dapat menghalangi pandangan peserta didik.

2. Opaque Projector

Istilah "*opaque*" berarti semua bahan yang tidak tembus cahaya (non transparan). Opaque Projector adalah alat yang dapat memroyeksikan benda-benda yang tidak tembus cahaya. Contoh benda yang tidak tembus cahaya adalah daun-daunan, batu, photo, gambar cetak pada kertas, tulisan pada kertas, spidol, dan lain-lain.

Gambar 8. 2 Opaque Projector

Alat ini dapat menghasilkan gambar pada layar. Gambar yang dihasilkan lebih besar, sehingga dapat dinikmati oleh banyak peserta didik dan tampak lebih menarik. Agar dihasilkan gambar yang lebih jelas, maka ruangan hendaknya digelapkan. Jika guru ingin menyajikan gambar yang rumit pada sebuah buku, maka guru cukup meletakkan buku atau gambar tersebut pada proyektor ini.

Beberapa kelebihan Opaque Projector adalah (1) gambar yang dihasilkan besar, sehingga dapat dinikmati oleh banyak orang, (2) mampu memroyeksikan benda-benda yang tidak tembus pandang, (3) menghemat tenaga dan waktu guru, karena bahan-bahan asli dari buku dan benda asli yang berukuran kecil, photo, peta, dan lain-lain dapat diproyeksikan langsung, dan (4) mudah digunakan dan dapat digunakan untuk seluruh mata pelajaran. Beberapa kelemahan Opaque Projector adalah (1) memerlukan ruangan gelap, sehingga guru sukar memperhatikan reaksi peserta didik dan peserta didik sukar mencatat hal-hal penting, (2) apabila ventilasi tidak diatur dengan baik, maka ruangan menjadi panas dan dapat mengganggu konsentrasi peserta didik, dan (3) jarak antara layar dan proyektor cukup jauh, sehingga dalam penyajian guru memerlukan bantuan operator.

3. Film Bingkai (*Slides*)

Slides adalah bidang transparan yang bergambar. Contoh bidang trasparan yang dapat digunakan adalah kaca, plastik jernih, dan seluloid. Bidang trasnparan yang paling sering dipakai sebagai bahan slides adalah seluloid, yakni film positif 35 mm hasil pemotretan. Tiap gambar diberi bingkai khusus yang biasanya dapat dibeli di toko-toko penjual alat-alat photografi. Alat yang digunakan untuk memroyeksikan gambar transparan dinamakan Slides Projector.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 6. 3 Slides Projector, Film Slides, dan Bingkai Film Slides

Slides memiliki beberapa kelebihan, yakni (1) slides dapat digunakan untuk pembelajaran individual, kelompok kecil maupun kelompok besar, (2) frame-frame yang terpisah memudahkan menyusun kembali urutannya sesuai keinginan, (3) tiap gambar slides dapat ditayangkan satu persatu dan waktu penayangan dapat diatur sesuai keinginan, (4) jika ada satu slides yang rusak, maka slides tersebut dapat diganti yang baru, (5) pembuatan slides relatif mudah dan pengoperasiannya tidak memerlukan keterampilan teknis yang rumit, dan (6) slides mudah disimpan dan tidak memerlukan tempat yang luas

Slides memiliki beberapa kekurangan, antara lain (1) frame-frame slides yang terpisah-pisah mudah hilang atau tercecer, (2) memerlukan daya listrik yang cukup tinggi, (3) penyajian slides memerlukan ruangan yang gelap, (4) jika guru tidak memiliki keterampilan memotret, maka pembuatan slides akan membutuhkan biaya yang besar.

4. Film Rangkai (Film Strip)

Film strip adalah serangkian gambar pada film positif berukuran 35 mm dalam urutan tertentu. Film strip hampir sama dengan slides. Frame pada film strip terangkai menjadi satu urutan tertentu, sedangkan frame pada slides terpisah sendiri-sendiri. Alat yang digunakan untuk memroyeksikan film strip adalah proyektor film strip. Saat ini ada proyektor film strip yang telah dikombinasikan untuk proyektor slides.

Film strip memiliki beberapa kelebihan, antara lain (1) proyektor film strip mudah digunakan, (2) urutan frame sudah diatur terlebih dahulu dan bersambung menjadi satu, sehingga tidak ada frame yang hilang atau tercecer dan tidak mungkin keliru dalam urutan pengajian, (3) penyajian film strip dapat dengan mudah disesuaikan dengan kecepatan mengajar dan belajar.

Selain memiliki kelebihan, film strip juga memiliki kekurangan. Kekurangan-kekurangan film strip adalah (1) jika diperlukan beberapa frame saja saat penyajian, guru susah untuk melakukannya, (2) urutan frame tidak mungkin dibolak-balik atau diatur kembali, (3) proyektor film strip relatif susah diperoleh, dan (4) film strip agak mudah rusak.

C. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, sehingga untuk menikmatinya diperlukan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini dibagi ke dalam audio visual diam (slide bersuara, film rangkai bersuara, cetak suara) dan audio visual gerak (film suara, *video cassette*). Pembagian lain dari media ini adalah media audio visual murni dan audio visual tidak murni. Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film dan *video cassette*. Sedangkan audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersumber dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*. Contoh lainnya adalah film suara dan cetak suara.

1. Film

Film atau *motion picture film* disebut juga gambar hidup. Pengambilan gambar-gambar (*shooting*) film mempergunakan alat khusus yaitu kamera film. Untuk menayangkan film di sebuah layar dipergunakan proyektor film. Berdasarkan sejarah film, film yang pertama ada adalah film hitam putih dan bisu (tanpa suara). Selanjutnya, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, film hitam putih bisu disempurnakan menjadi film hitam putih bersuara. Perkembangan lebih lanjut memunculkan film warna bersuara.

Berdasarkan lebar film, film dapat dibedakan menjadi film 8 mm, film 16 mm, film 35 mm, dan bahkan sekarang ada film 70 mm. Masing-masing jenis film tersebut memerlukan proyektor khusus untuk menayangkannya. Film 8 mm dan 16 mm dapat dipakai untuk penonton satu kelas, sedangkan film 35 mm dan 70 mm biasanya digunakan untuk bioskop-bioskop.

Terdapat dua jenis film pendidikan, yakni (1) film komersial yang bertemakan pendidikan (berisi pesan pendidikan) dan (2) film yang sengaja diproduksi untuk kepentingan pendidikan atau pembelajaran. Contoh jenis film pendidikan kedua adalah film keluarga berencana, film lingkungan hidup, film ilmu pengetahuan, dan lain-lain.

Film memiliki beberapa kelebihan bila dibandingkan dengan media yang lain. Kelebihan-kelebihan film adalah (1) film dapat menyajikan kejadian-kejadian yang berlangsung lama dalam waktu yang singkat, misalnya pertumbuhan manusia dari kecil sampai dewasa, metamorfosis katak hanya beberapa menit saja, (2) melalui teknik editing, film dapat menyajikan kejadian-kejadian yang penting saja, (3) obyek yang sebenarnya bergerak cepat dapat ditayangkan dalam gerakan lambat, (4) film dapat menayangkan benda-benda kecil yang hanya dapat dilihat dengan mikroskop melalui teknik fotomikrografi, (5) film dapat menyajikan kejadian-kejadian masa lampau (film dokumenter), (6) film dapat mempengaruhi emosi pemirsa, (7) film dapat mengembangkan daya imajinasi anak, dan (8) film dapat menarik perhatian pemirsa.

Film juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan-kelemahan film tersebut adalah (1) pembuatan film memerlukan biaya yang besar dan waktu yang lama, (2) penayangan film memerlukan ruangan yang cukup gelap, (3) kejadian-kejadian yang sudah diedit dapat memberikan kesan dan kesimpulan yang salah, dan (4) film dapat memberikan pengertian waktu dan ukuran yang tidak benar.

2. Video Cassete Recorder

Video Cassete Recorder (VCR) atau Video Tape Recorder (VTR) adalah alat perekam gambar dan suara. Istilah VCR biasanya dimaksudkan untuk alat-alat perekam video yang berupa kotak kaset, sedangkan istilah VTR adalah alat perekan video yang berupa pita kaset terbuka (open-reel). Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video cassette recorder.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 8. 4 Video Cassette Recorder

Video cassette recorder mempunyai beberapa kelebihan. Kelebihan-kelebihan video cassette recorder adalah (1) gambar-gambar yang telah direkam dalam video cassette recorder, apabila sudah tidak dipergunakan dapat dihapus dan diisi gambar yang baru, (2) dapat mengajarkan demonstrasi keterampilan yang rumit, (3) penggunaannya praktis karena dapat diulang-ulang, diperlambat, dipercepat, dan diberhentikan sewaktu-waktu sesuai dengan kebutuhan, dan (4) volume suara dapat diatur dan dapat disisipi dengan komentar dan suara lainnya.

Gambar 8. 5 Kaset Video

Di samping memiliki kelebihan, video cassete recorder juga memiliki kekurangan. Beberapa kekurangan video cassette recorder adalah (1) tidak semua orang dapat menggunakan dengan benar, sedangkan peralatannya cukup mahal, (2) sifat komunikasinya yang satu arah, sehingga perlu dicarikan bentuk-bentuk balikan yang lain, (3) produksi cukup sulit dan mahal, dan (4) peserta didik sulit dikuasai apabila penggunaan media ini tanpa pengawasan guru dan partisipasi mereka jarang dipraktekkan (peserta didik umumnya pasif).

3. Televisi

Kata “televisi” memiliki arti menyalurkan gambar visual melalui jarak jauh. Siaran televisi (TV) diterima oleh penonton di rumah-rumah melalui proses pembentukan gambar (produksi), penyaluran gambar (pemancar), dan penerimaan gambar oleh pesawat TV di tempat para pemirsa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan demikian, kejelasan gambar akan dipengaruhi oleh ketiga komponen tersebut (produksi, pemancar, dan pesawat penerima).

Pemanfaatan media TV sebagai media pendidikan atau pembelajaran sebenarnya terletak pada pembuatan bahan produksi siaran TV. Bila bahan siaran yang diproduksi adalah bahan siaran pendidikan atau pembelajaran, maka terjadilah siaran TV pendidikan atau pembelajaran. Pelaksanaan program siaran TV pendidian atau pembelajaran perlu melibatkan berbagai lembaga atau pihak yang terkait.

Gambar 8. 6 Televisi

Cara lain pemanfaatan TV untuk pendidikan atau pembelajaran adalah dengan program Televisi Siaran Terbatas (TVST) atau Closed Circuit Television (CCTV). TVST atau CCTV adalah sistem penyiaran TV yang diadakan oleh lembaga tertentu dan siarannya terbatas untuk lembaga itu sendiri.

Kelebihan media TV adalah (1) hampir semua kemampuan yang dimiliki oleh video cassette recorder sebagai media audio visual dimiliki juga oleh TV, (2) dapat menjangkau sasaran yang luas, dan (3) dapat menyiarkan obyek atau peristiwa secara langsung. Kekurangan media TV adalah (1) sifat komunikasi yang satu arah menjadikan peserta didik pasif dalam pembelajaran dan sulit menerima dan mengirim balikan secara langsung, (2) program siaran TV di luar kontrol guru, dan (3) jika digunakan sebagai media pebelajaran di kelas, sulit menyesuaikan jadwal pelajaran di sekolah dan jadwal siaran.

D. Masalah Media Audio dan Visual dan Pemecahannya

Uraian tentang media audio visual yang dilengkapi dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing dapat dijadikan bahan refleksi untuk menemukan berbagai masalah media audio dan visual. Tentu saja uraian singkat tentang media audio dan visual tersebut belumlah memadai, sehingga perlu ditelusuri lagi melalui berbagai sumber yang relevan. Selain itu, penggalian masalah secara langsung di lapangan perlu dilakukan untuk memperoleh masalah-masalah yang kontekstual.

Permasalahan-permasalah yang berkenaan dengan media audio dan visual perlu dicarikan jalan pemecahan. Hal ini penting agar pemanfaatan media audio dan visual dapat dilakukan secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk itu dituntut keaktifan dan kreativitas mahasiswa untuk dapat menemukan sendiri permasalahan dan pemecahan atau solusi yang tepat. Berikut ini diberikan satu contoh permasalahan dan solusi yang berhubungan dengan media audio dan visual.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sekolah-sekolah dasar di Singaraja sudah cukup banyak yang memiliki media audio cassette tape recorder. Demikian pula, aliran listrik sudah lama terpasang di sekolah, namun para guru jarang memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran. Media tersebut paling sering digunakan untuk memutar kaset senam pagi pada hari-hari tertentu. Padahal media tersebut dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa daerah, Ilmu Pengetahuan Sosial, musik, dan sebagainya. Jika ditelusuri ke lapangan, tentu akan diperoleh informasi-informasi yang menyebabkan jarangnya media tersebut digunakan oleh guru. Penyebab media tersebut jarang digunakan, misalnya karena guru kurang terampil menggunakan media tersebut, tidak tersedia kaset yang relevan dengan mata pelajaran di sekolah dasar, guru tidak bisa memproduksi media kaset, dan lain-lain.

Jika penyebab guru jarang menggunakan media audio tersebut adalah kekurangterampilan guru menggunakan media, maka pemecahannya adalah merancang suatu pelatihan kepada guru-guru. Jika penyebabnya hal lain, tentu saja solusinya akan berbeda. Untuk itu, menggali berbagai permasalahan dan menentukan berbagai alternatif pemecahannya penting dilakukan.

Rangkuman

1. Dalam Media Audio dan Visual ditemukan tiga kelompok media, yakni media audio, media visual, dan media audio visual. Ketiga jenis media tersebut merupakan kelompok media berdasarkan jenisnya.
2. Media audio atau auditif adalah media yang hanya mengandalkan suara saja, sehingga untuk menikmatinya diperlukan indera pendengaran. Contoh media ini adalah radio, *audio cassette tape recorder*, dan piringan hitam.
3. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar dan teks diam dan ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak.
4. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, sehingga untuk menikmatinya diperlukan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini dibagi ke dalam audio visual diam dan audio visual gerak.
5. Kelebihan dan kekurangan media audio dan visual dapat dijadikan bahan refleksi untuk menemukan berbagai permasalahan media audio dan visual. Permasalahan-permasalahan yang berkenaan dengan media audio dan visual perlu dicarikan jalan pemecahan.

Tugas dan Latihan

1. Sebutkan masing-masing empat contoh media audio, media visual, dan media audio visual!
2. Mengapa guru sekolah dasar jarang menggunakan radio dan televisi sebagai media pembelajaran?
3. Suatu sekolah dasar memiliki media pemutar kaset video, tapi tidak memiliki kaset video. Apa usaha yang dapat dlakukan untuk memiliki kaset video pembelajaran? Jelaskan!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 9
MICROSOFT *POWER POINT*

Pendahuluan

Microsoft Office *Power point* sebagai salah satu aplikasi di antara aplikasi-aplikasi office lainnya seperti Microsoft *Word*, Excel dan lain-lain, merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan kegiatan presentasi. Aplikasi Microsoft *Power point* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai Presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi *Power point*. Pada tahun 1987, *Power point* versi 1.0 dirilis, dan komputer yang didukungnya adalah Apple Macintosh. *Power point* kala itu masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi *overhead projector* (OHP). Setahun kemudian, versi baru dari *Power point* muncul dengan dukungan warna, setelah Macintosh berwarna muncul ke pasaran. Microsoft pun mengakuisisi Forethought, Inc dan tentu saja perangkat lunak *Power point* dengan harga kira-kira 14 Juta dolar pada tanggal 31 Juli 1987. Pada tahun 1990, versi Microsoft Windows dari *Power point* (versi 2.0) muncul ke pasaran, mengikuti jejak Microsoft Windows 3.0. Sejak tahun 1990, *Power point* telah menjadi bagian standar yang tidak terpisahkan dalam paket aplikasi kantoran Microsoft Office System (kecuali Basic Edition)

Pada paket 9 ini, akan difokuskan pada praktek membuat *power point*. Pembahasan ini akan difokuskan pada pengenalan layar *power point*, manipulasi teks dan gambar, membuat slide presentasi, *import outline* dari dokumen *word*. Materi ini bukan materi yang baru bagi mahasiswa-mahasiswi, karena mahasiswa-mahasiwi telah membuat pada mata kuliah-kuliah yang lain. Namun dalam materi ini, mahasiswa-mahasiswa akan diperkenalkan secara sistematis bagaimana membuat powoerpoint yang benar sesuai dengan *step* atau langkah-langkah yang sistematis sesuai dengan tutorial ini.

Kegiatan perkuliahan dengan fokus materi diatas akan dilakukan dengan cara praktik secara berpasangan dengan berlatih membuat presentasi sesuai dengan langkah-langkah di uraian materi. Belajar berpasangan ini dimaksudkan agar ketrampilan membuat slide lebih maksimal, karena tugas kelompok pada paket ini tidak sesuai. Kolaborasi secara berpasangan diharapkan dapat memaksimalakan ide dan kreatifitas.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa dapat memahami media *power point*

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. mendiskripsikan layar *power point*;
2. melakukan manipulasi teks dan gambar;
3. membuat slide presentasi; dan
4. melakukan import *outline* dari dokumen *word*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Waktu

2 x 50 menit

Materi Pokok

Media Microsoft *Power point*

1. layar *power point;*
2. manipulasi teks dan gambar;
3. membuat slide presentasi; dan
4. import *outline* dari dokumen *word.*

Langkah-Langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indikator.
2. Melakukan brainstorming tentang siapa yang pernah membuat *power point.*
3. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini,

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Membaca uraian materi paket 9 secara individu.
2. Secara berpasangan mempraktikkan uraian materi sesuai dengan LK 9.
3. Setiap pasangan melakukan presentasi hasil kretivitasnya.
4. Dosen menentukan pasangan mana yang tampil paling kreatif dan mereka mendapatkan hadiah.
5. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
6. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat.
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan meminta mahasiswa-mahasiswi membaca paket 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-mahasiswi (LK 9)

Membuat Presentasi *Power point*

Tujuan

Mahasiswa dapat praktik membuat presentasi *power point*

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, Laptop, Layar LCD

Langkah-Langkah kegiatan

1. Setiap mahasiswa-mahasiswi membaca uraian materi.
2. Secara berpasangan mereka membuat slide presentasi *power point* dengan kreatif.
3. Setelah selesai masing-masing pasangan diminta untuk mempresentasikan hasilnya.
4. Demikian juga seterusnya, sampai akhirnya setiap pasangan secara keseluruhan selesai melakukan presentasi.
5. Dosen memberi penguatan.

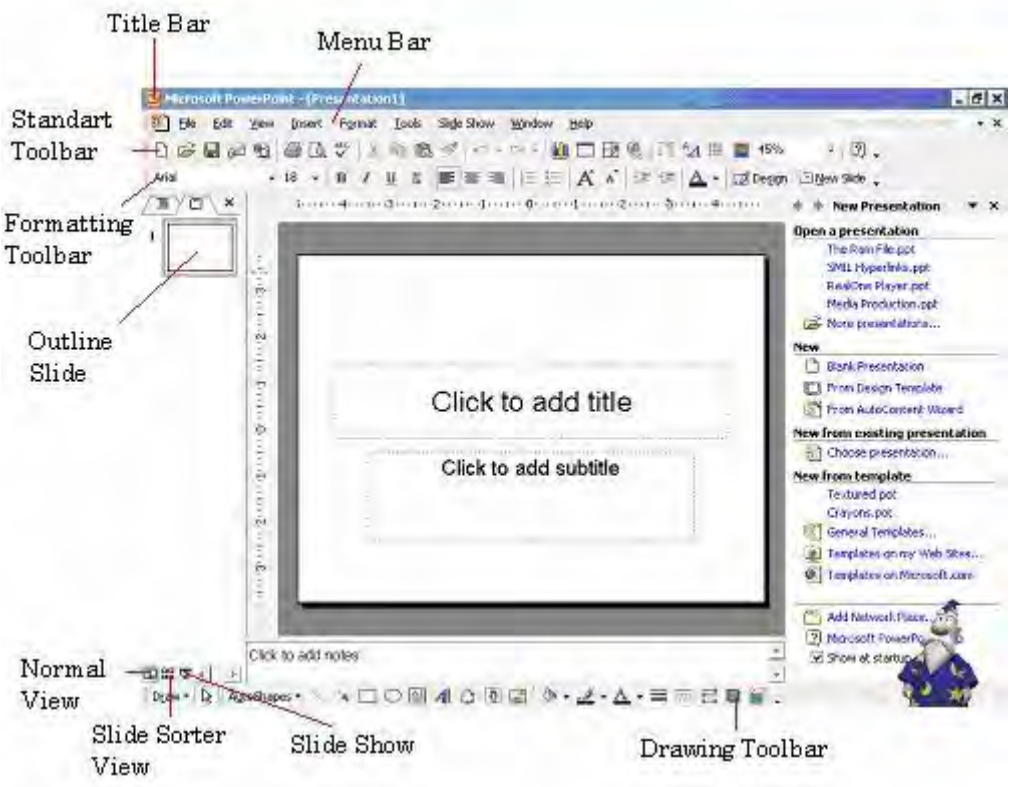
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

MICROSOFT *POWER POINT*

Microsoft *power point* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Microsoft *power point* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena Microsoft *power point* akan membantu dalam pembuatan slide, *outline* presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer.

Pengenalan Layar Kerja *Power point*



Keterangan Gambar :

- Menu Bar : Daftar menu yang masing-masing terdiri dari beberapa perintah.
- Standart Toolbar : Tools untuk menangani file, menyisipkan objek baik gambar atau grafik.
- Formatting Toolbar : Tools yang terdiri dari item yang berhubungan dengan pengaturan huruf atau tulisan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Slide Sorter View : Menampilkan keseluruhan slide di layar kerja dalam bentuk ukuran kecil.
- Slide Show : Menampilkan tayangan sebuah slide.
- Drawing Toolbar : Tolls yang terdiri dari item yang berhubungan dengan pembuatan ataupun pengaturan gambar.

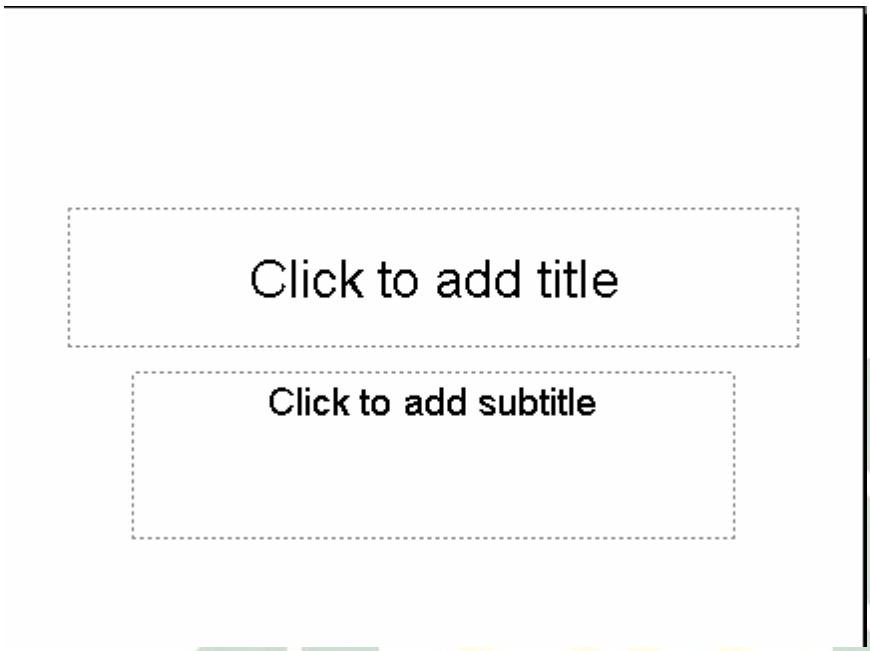
Manipulasi Teks dan Gambar
Drawing Toolbar

- Draw : Mempermudah penempatan dan pengorganisasian objek, misalnya dalam melakukan grouping, ordering, rotate, text wrapping, dan lain-lain.
- Select Object : Melakukan pilihan terhadap obyek tertentu.
- AutoShapes : Menyediakan berbagai macam pilihan bentuk yang dapat 4. mendukung penyajian presentasi seperti callouts, basic shape, lines, stars and banners, dan lain-lain.
- Line : Menggambar garis.
- Arrow : Menggambar tanda panah.
- Rectangle : Menggambar bentuk persegi.
- Oval : Menggambar bentuk oval atau lingkaran.
- Text Box : Membuat serangkaian text.
- *Word* Art : Membuat efek-efek text yang menarik baik dalam bentuk 2D maupun 3D.
- Insert Clip Art : Menambahkan gambar ke dalam materi presentasi yang sedang dipersiapkan, baik berasal dari default *Power point* maupun dari file yang kita punyai.
- Fill Color : Memberikan pewarnaan terhadap suatu objek tertentu.
- Line Color : Memberikan pewarnaan terhadap garis tepi dari suatu objek.
- Font Color : Memberikan pewarnaan terhadap text yang diseleksi.
- Line Style : Memberikan pilihan ketebalan (dalam ukuran point) terhadap model garis yang dipakai.
- Dash Style : Memberikan pilihan terhadap mode garis yang dipakai.
- Arrow Style : Memberikan pilihan terhadap mode arrow yang dipakai.
- Shadow : Memberikan efek bayangan pada objek yang diseleksi.
- 3-D : Memberikan efek 3 dimensi pada objek yang diseleksi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Membuat Slide Presentasi
New Blank Presentation

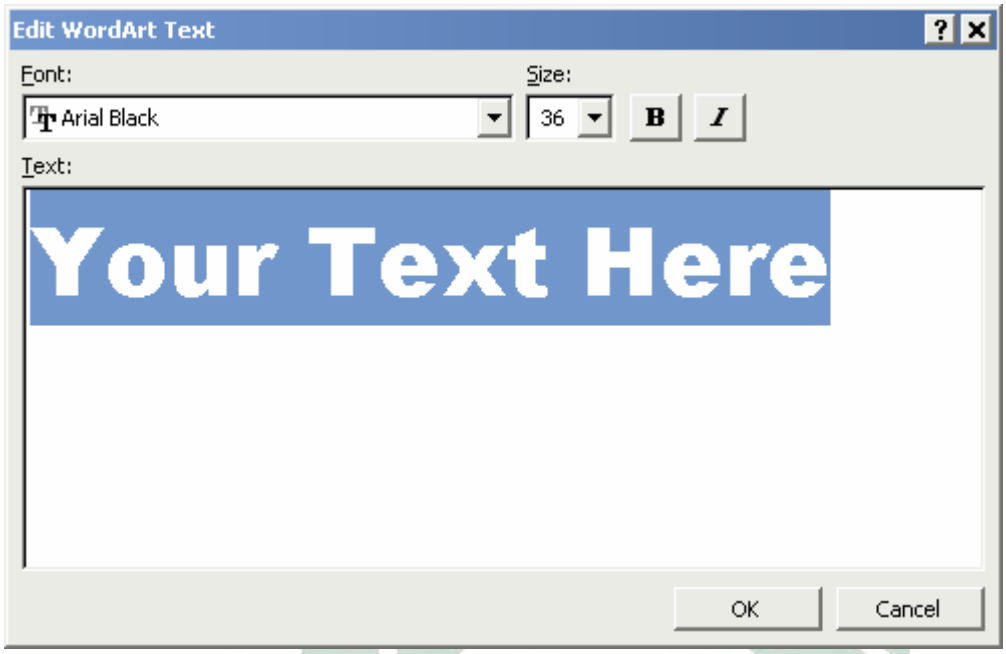
Pada layar akan nampak slide berikut :



Langkah – langkah yang dapat dilakukan dalam membuat slide :

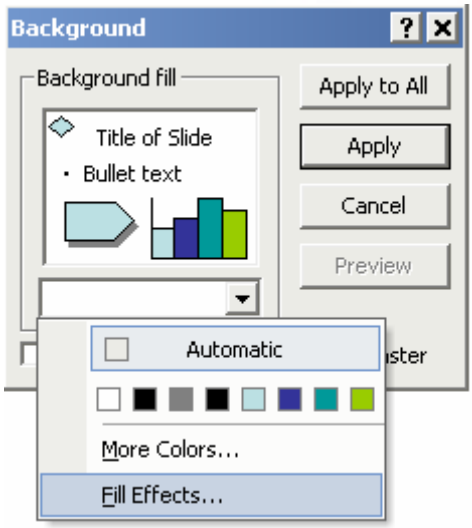
1. Membuat text
   - Membuat judul
     - Klik pada tulisan “Click to add title” lalu ketikkan judul presentasi
   - Membuat textbox pada click to add text
     - Klik icon
     - Klik pada bagian dari slide yang ingin ditambahkan tulisan
   - Menggunakan Bullet and Numbering
     - Klik area textbox yang ingin menggunakan Bullet and Numbering lalu klik Format Bullets and Numbering pilih yang akan digunakan
     - Bila telah selesai maka klik di luar area textbox
   - Membuat *Word*Art
     - Klik Insert Picture *Word*Art atau cari icon Insert *Word*Art pada Drawing Toolbar
     - Pilih 1 model kemudian klik OK
     - Muncul kotak dialog seperti di bawah ini, lalu ketikkan tulisan yang diinginkan lalu OK

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



2. Menampilkan gambar
   - Klik Insert Picture lalu pilih Clip Art bila gambar yang ingin digunakan adalah gambar yang disediakan oleh Microsoft Office atau pilih From File bila ingin menggunakan gambar koleksi pribadi (untuk memilih akan muncul kotak dialog open kemudian cari lokasi filenya sampai ditemukan filenya)
   - Atur sesuai keinginan lalu klik di bagian lain slide yang tidak ada gambar tersebut

3. Memberikan Background
   - Klik kanan pada bagian slide yang kosong
   - Pilih Background
   - Muncul kotak dialog berikut

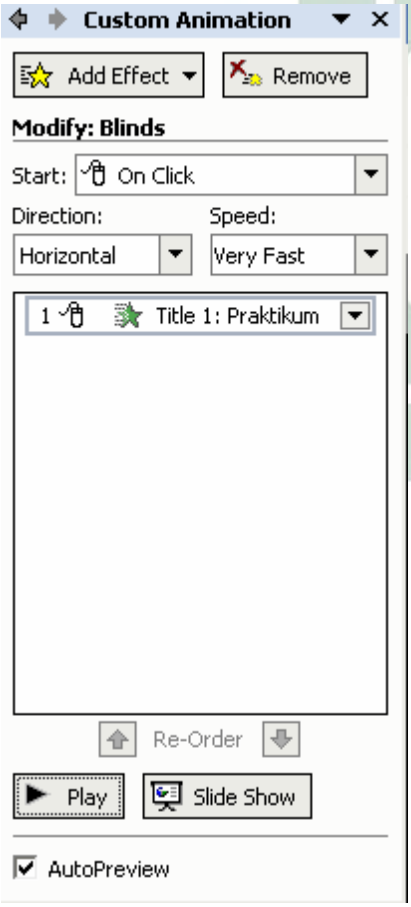


   - Pilih More Colors dengan menklik drop down untuk mengatur warna yang diinginkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Pilih Fill Effect dengan menklik drop down untuk mengatur efek yang diinginkan dengan memilih pola gradient/texture/pattern yang diinginkan
- Pilih Apply untuk memberi background pada 1 lembar slide yang sedang dipilih itu saja atau Apply to All untuk memberi background pada seluruh slide

4. Menambah Slide Presentasi
   - Klik icon pada formatting toolbar
   - Pilih salah satu tipe slide yang diinginkan
5. Menghapus Slide Presentasi
   - Pilih Slide yang akan dihapus dengan cara mengklik slide tersebut pada *Outline* Slide
   - Tekan Delete pada Keyboard
6. Memberi Animasi
   - Klik kanan text atau objeknya
   - Klik Custom Animation
   - Pilih effects untuk memberikan animasi pada text atau objek yang diinginkan dengan memilih pada icon
   - Setelah memilih efek yang diinginkan maka akan nampak sbb:



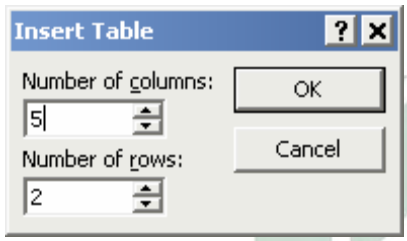
- Atur Start berdasarkan pada saat apa animasi ini dilakukan
- Atur Direction berdasarkan arah yang diinginkan
- Atur Speed berdasarkan seberapa cepat animasi tersebut dilakukan
- Sesuaikan urutan tampilan animasi sesuai keinginan dengan mengatur order

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

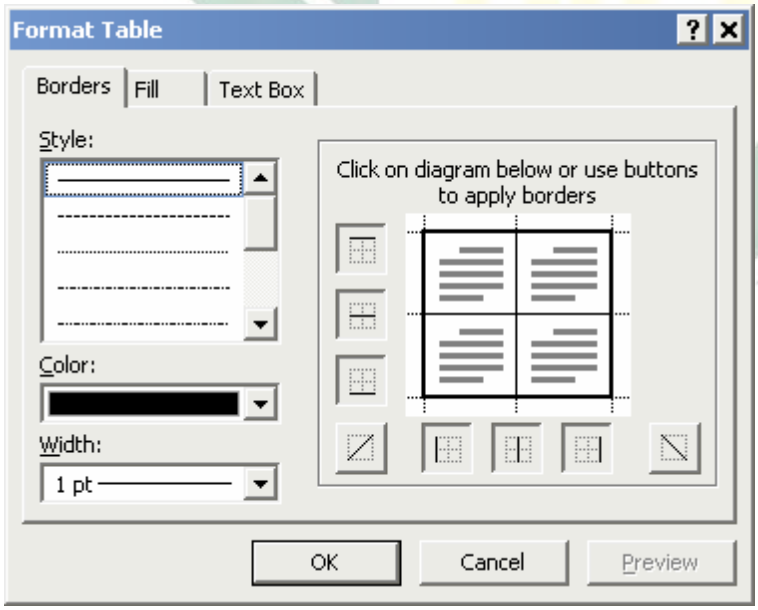
- Tekan “play” untuk melihat tampilan preview hasil pengaturan yang dilakukan

7. Menambahkan Slide Transition
   - Klik bagian slide di luar textbox lalu klik kanan pilih Slide Transition atau klik Slide Show pada Menu Bar lalu pilih Slide Transition
   - Lalu pilih jenis yang diinginkan pada tiap slide
   - Sesuaikan komponen lainnya seperti pada pemberian animasi

8. Membuat tabel
   - Klik Insert pada Menu Bar lalu pilih table
   - Isikan jumlah baris dan kolom tabel yang akan dibuat pada kotak dialog yang muncul

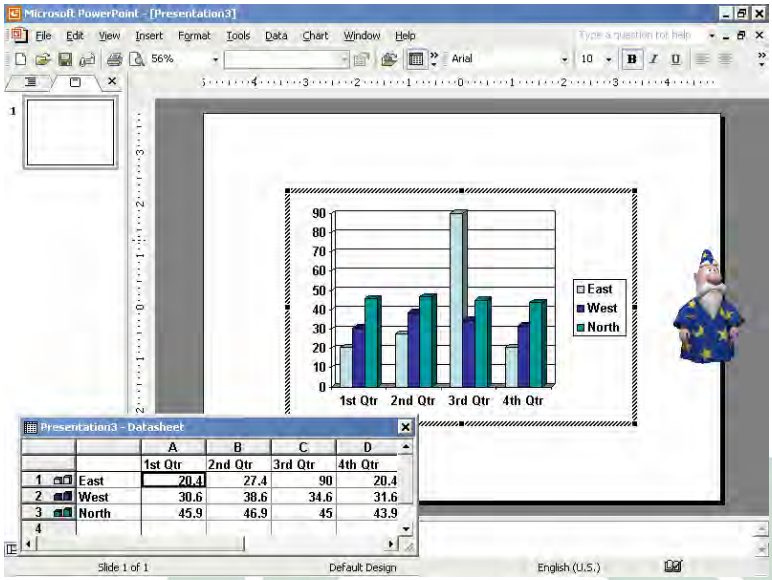


   - Untuk melakukan pengesetan lebih lanjut terhadap tabel yang ada dapat dilakukan dengan men-“double click” tabel tersebut atau mengklik kanan pada bagian garis tabel tersebut dan memilih “Borders and Fill”

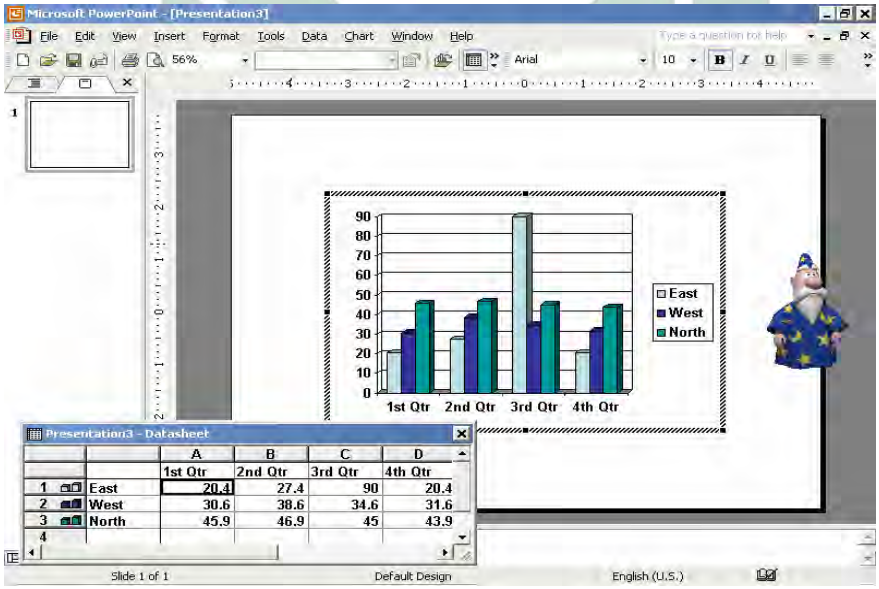


9. Membuat diagram
   - Klik Insert pada Menu Bar lalu pilih chart
   - Secara otomatis akan nampak tampilan sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

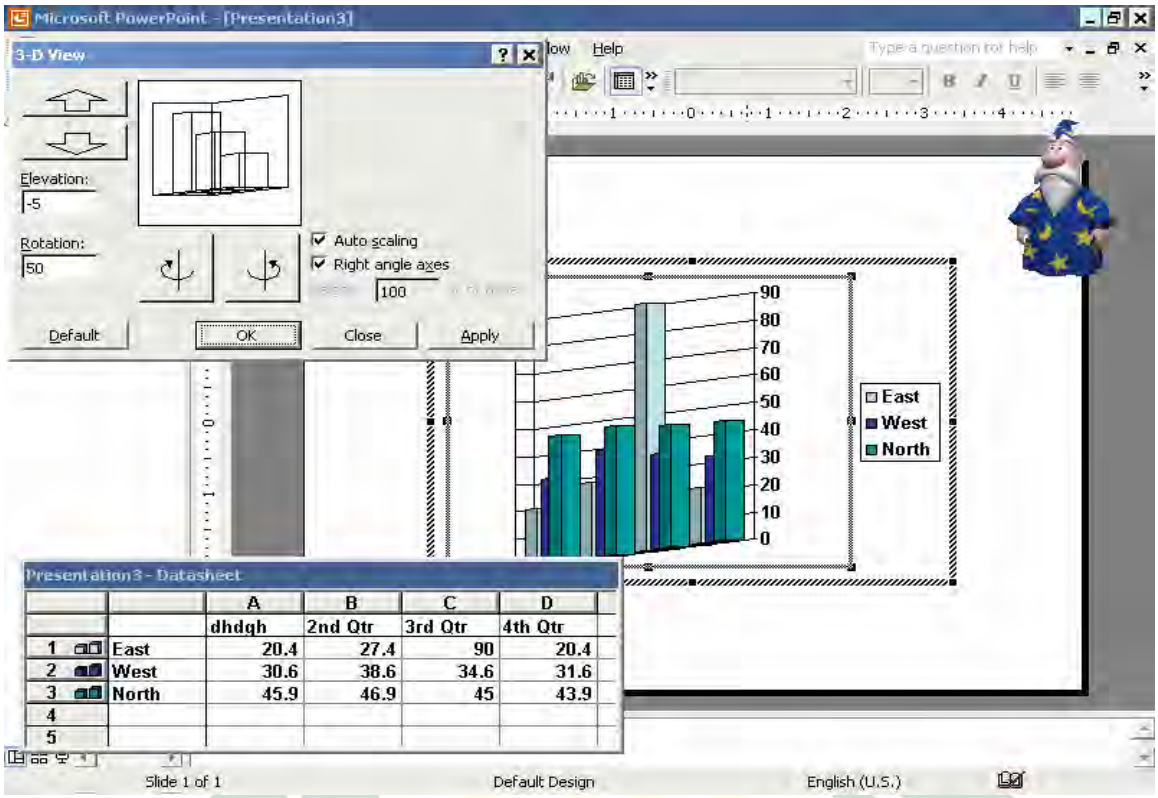


- Perubahan terhadap nama, jumlah, maupun data-data lain hanya dengan mengganti isi dari tabel pada Datasheet tersebut dan secara otomatis diagramnya akan ikut berubah mengikuti data pada tabel Datasheet
- Bila sudah selesai klik di luar area Datasheet maka akan diperoleh grafik yang diinginkan (untuk mengeditnya kembali dapat dilakukan dengan me-“double click” diagram tersebut)
- Untuk melakukan pengaturan lainnya dapat dilakukan dengan meng-klik kanan bagian-bagian diagram sehingga tampilannya akan dapat disesuaikan sesuai keinginan.

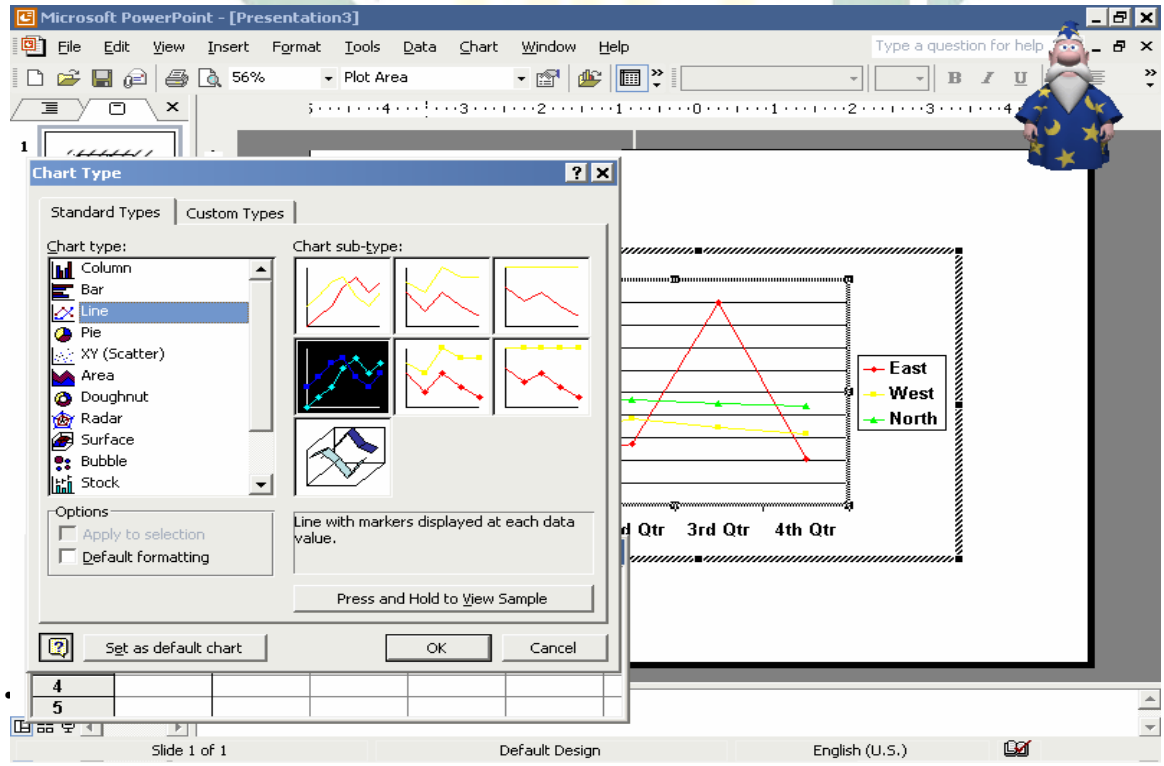


• 3D View (untuk mengatur posisi chart secara keseluruhan)

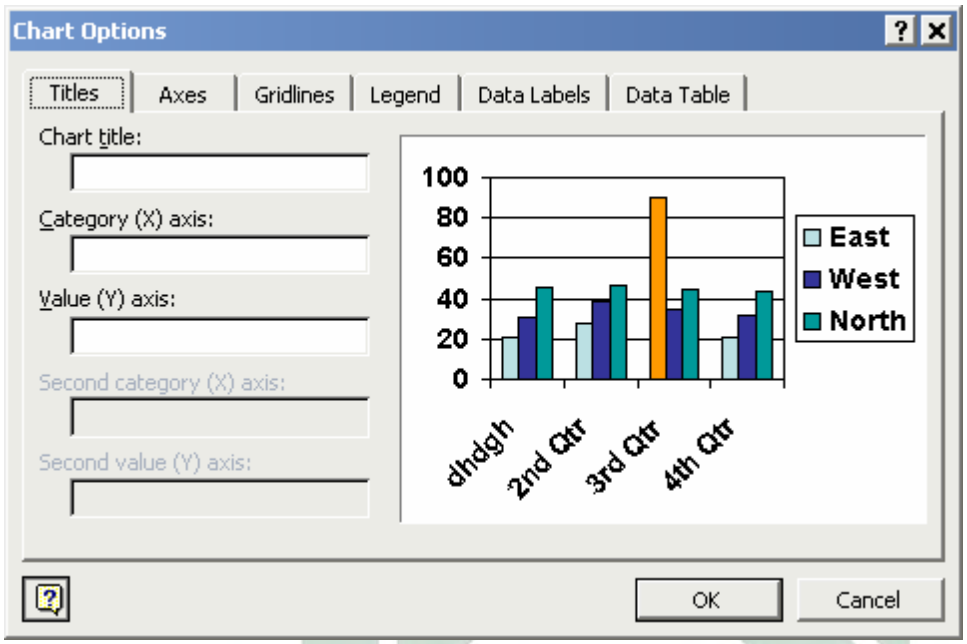
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



• Chart Type (untuk mengatur jenis diagram yang diinginkan)



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

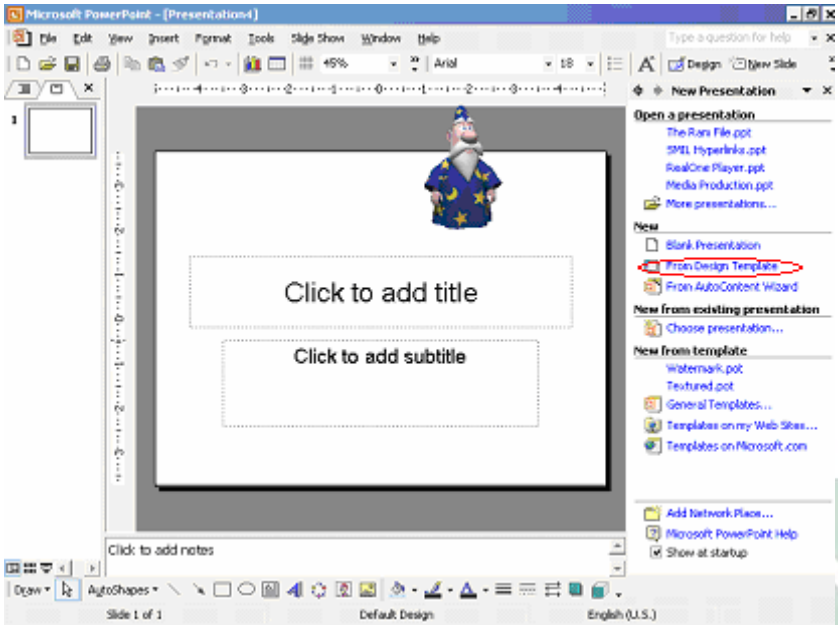


• Format Data Series (untuk mengatur tampilan misalnya warna grafik)

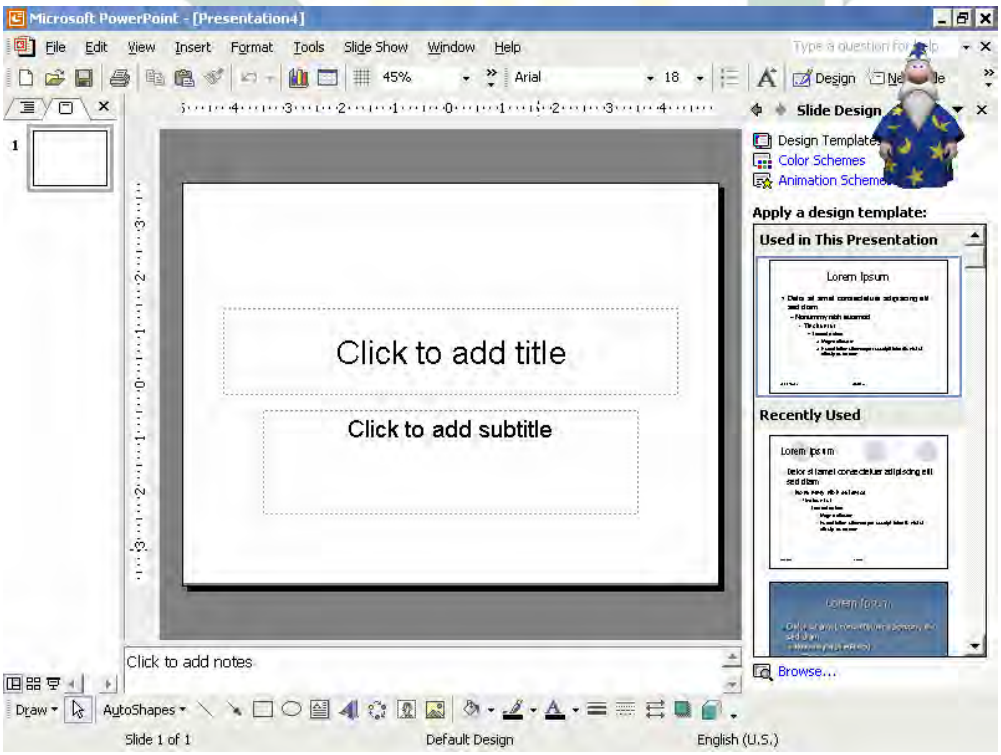
10. Menambahkan file video
    - Klik Insert pada Menu Bar lalu klik Movies and Sounds lalu pilih yang diinginkan
    - Setelah memilih file maka akan keluar kotak dialog apakah ingin movie langsung dijalankan atau harus di klik terlebih dahulu maka pilihlah sesuai kebutuhan
11. Membuat Hyperlink
    - Klik kanan bagian yang ingin di Hyperlink lalu pilih Hyperlink
    - Isikan alamat tujuan yang ingin dituju
12. Menampilkan Slide (Slide Show)
    - Klik icon Slide Show
    - Hasil slide-slide yang telah dibuat akan ditampilkan sesuai dengan apa yang telah diatur
    - Untuk keluar dari Slide Show tekan End Show

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

New From *Design Template*



Keunggulan yang ditawarkan *Design Template* ini adalah kemudahan pemilihan background mengingat di sini disediakan berbagai pilihan *template* background yang dapat dipergunakan untuk menghiasi slide. Tampilan yang ada bila memilih New From *Design Template*

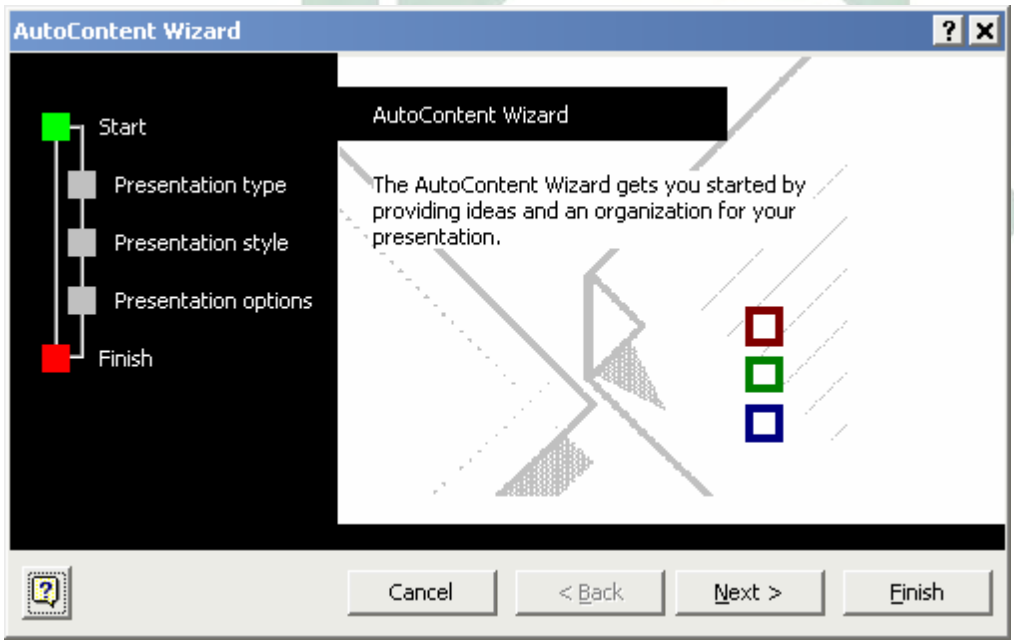


digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada sebelah kanan nampak pilihan *templates* background yang telah disediakan oleh Microsoft *Power point* yang dapat langsung dipergunakan sebagai background presentasi. Biasanya background yang tersedia disediakan untuk 2 bagian yakni slide juduldan juga slide isi. Pilih salah satu *template* yang diinginkan dengan mengklik-nya. Setelah itu kita juga dapat mengganti warna-warna yang ditawarkan dengan menggantinya pada Color Schemes dan juga mengganti animasi yang ada dengan mengganti pada Animation Schemes. Sedangkan cara mengisi slide-nya sama dengan cara mengisi slide kosong.

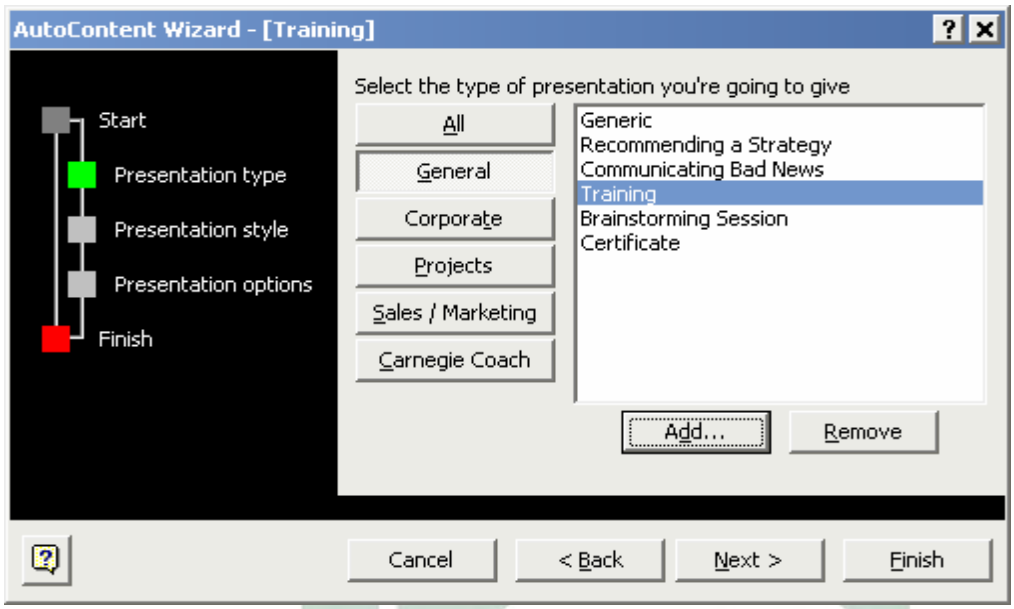
New From Auto Content Wizard

Penggunaan Auto Content Wizard adalah untuk lebih mempermudah pembuatanslide dimana telah disediakan kerangka-kerangka yang sering digunakan oleh pembuat slide presentasi. Keunggulan teknik ini adalah pada segi kecepatan pembuatan walaupun jenis yang disediakan masih terbatas. Kotak Dialog berikut akan muncul disini dapat diamati bahwa proses wizard ini akan melalui 3 tahapan yakni Presentation Type, Presentation Style, dan juga Presentation Option.

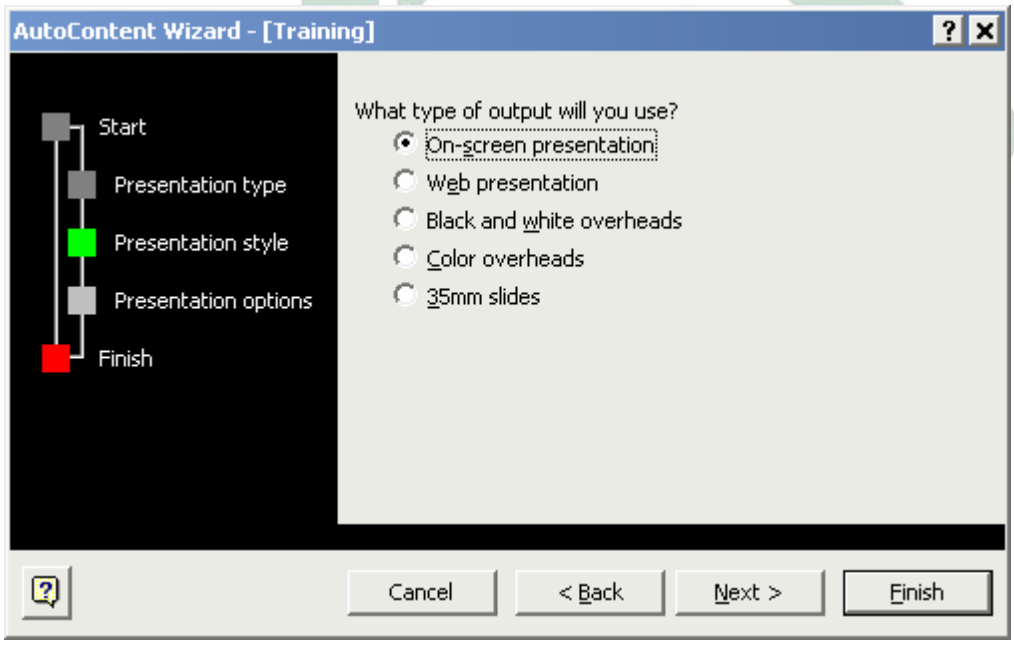


Klik Next maka akan diperoleh kotak dialog sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



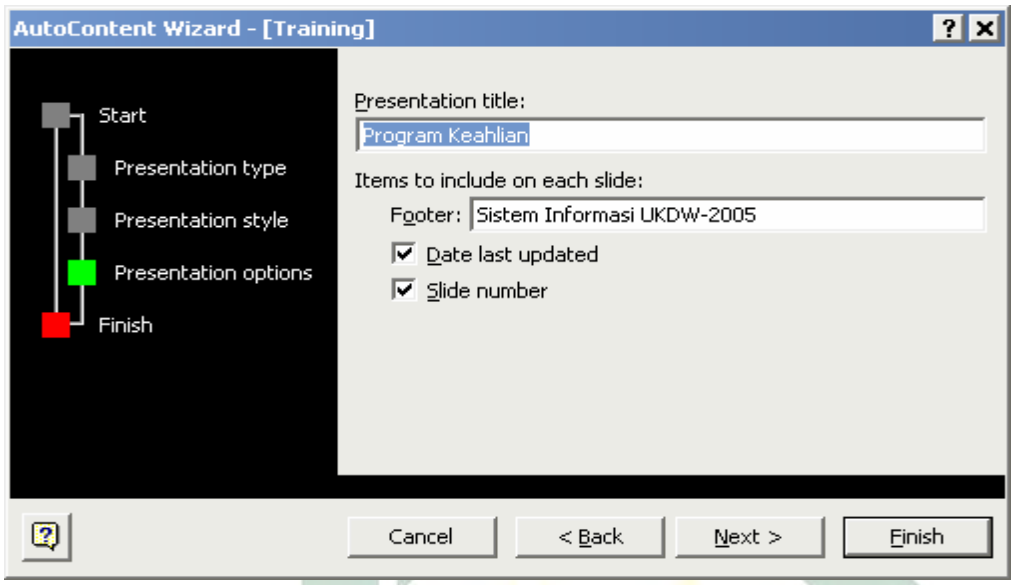
Pilih salah satu tipe presentasi yang diinginkan lalu klik Next dan kotak dialognya berubah menjadi sbb :



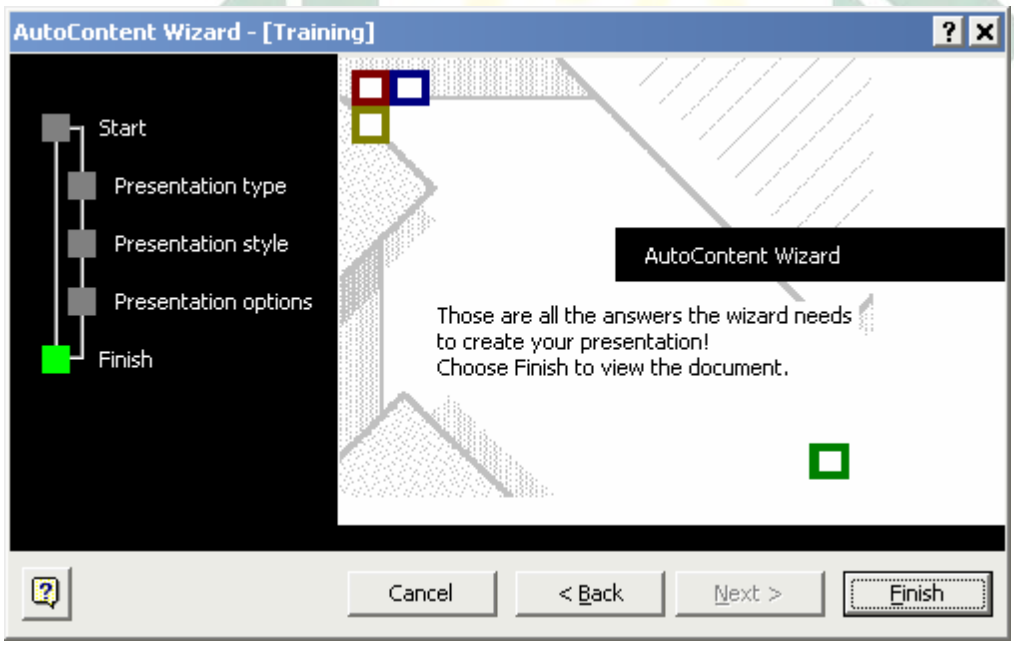
- On Screen Presentation
  Jenis presentasi yang ditampilkan pada layar monitor dengan segala efek animasinya.
- Web Presentation
  Jenis presentasi berupa halaman web dan nantinya bisa diakses ke web server tujuannya untuk memenuhi kebutuhan pemakai internet yang ingin melihatnya.
- Black and White Overheads
  Jenis presentasi yang outputnya akan dicetak pada transparansi hitam putih.
- Color Overheads
  Jenis presentasi yang outputnya akan dicetak pada transparansi yang berwarna.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- 35mm slides
  Jenis presentasi yang outputnya akan dicetak pada lembar slides 35mm. Misal pilih On Screen Presentation, kemudian klik Next.



Isikan Judul dan juga Footer yang ingin ditampilkan setelah itu tekan Next



Proses wizard telah selesai sehingga tekan tombol Finish.

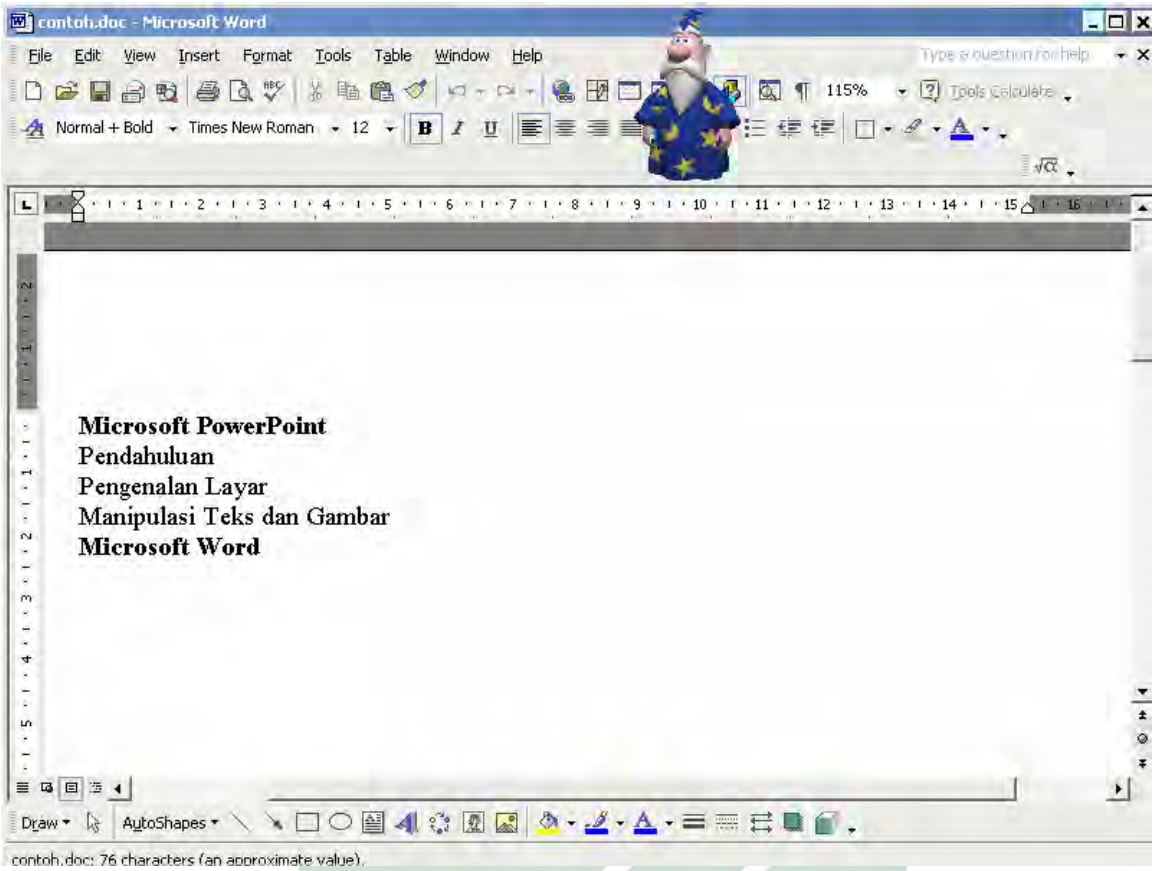
Diperoleh slide yang telah jadi. Dimana telah terdapat effect dan juga slide translation. Selain itu juga dapat diperoleh point-point yang biasanya digunakan dalam membuat presentasi sesuai dengan topik yang telah kita pilih. Kita tinggal menyesuaikan isinya dengan yang akan dipresentasikan saja.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Import *Outline* dari Document *Word*

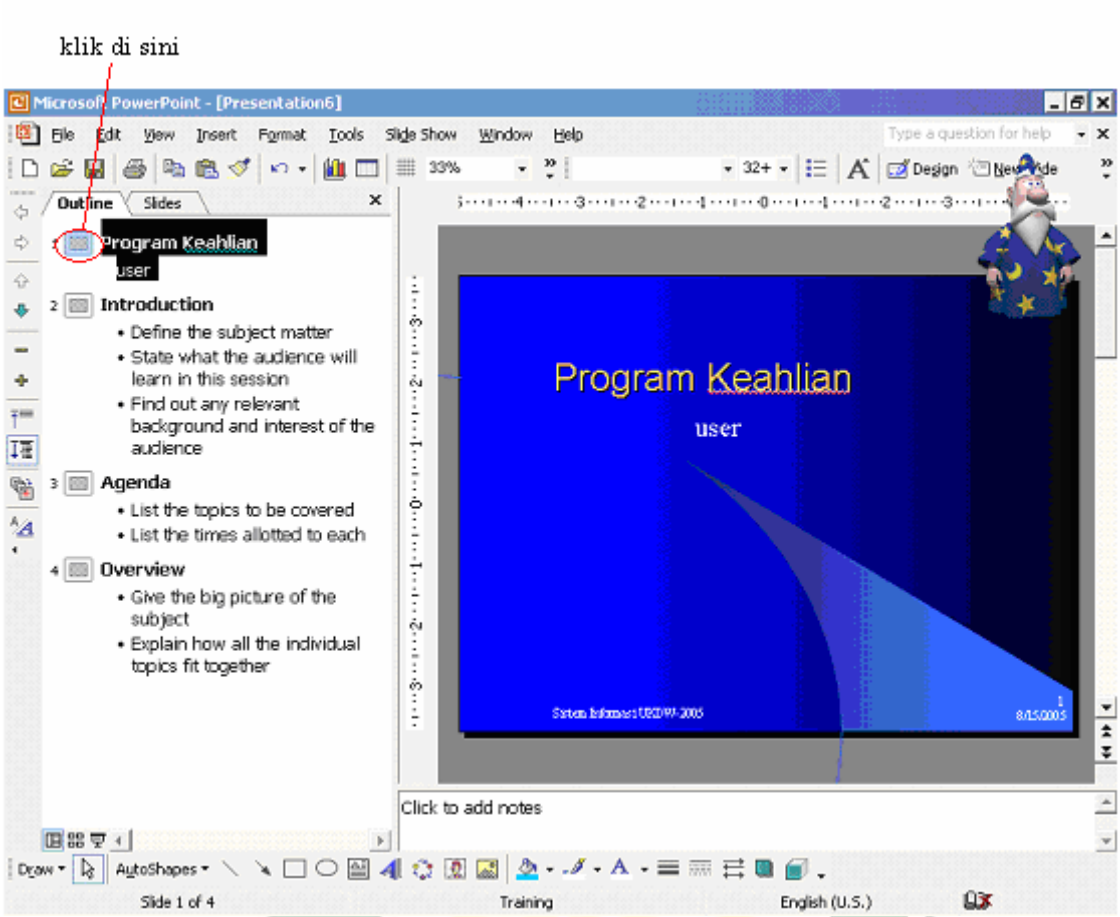
Dalam melakukan import terhadap *Outline* maka syarat yang harus terpenuhi adalah kesiapan file *Outline* itu sendiri maksudnya file yang akan dimasukkan telah dibuat dengan menggunakan microsoft *word* dan file tersebut tidak dalam keadaan sedang diakses, caranya :

1. Buat file *word* yang ingin dimasukkan



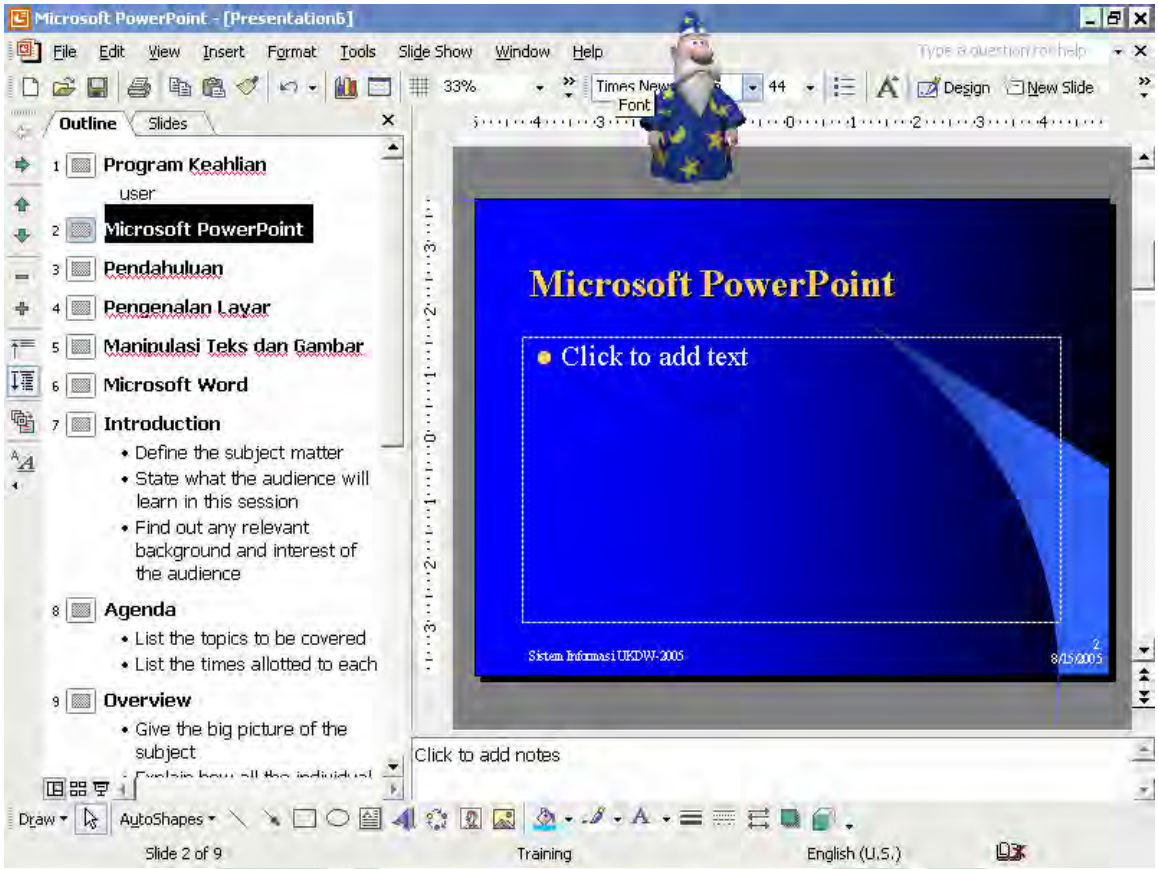
2. Posisikan kursor pada slide sebelum slide yang akan disisipkan Misalnya untuk menyisipkan slide pada lembar ke-2 maka yang di klik adalah slide pada lembar pertama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

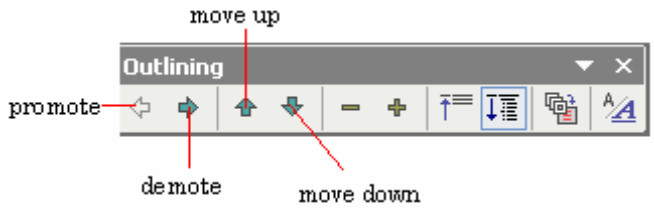


3. Klik menu Insert pilih Slide From *Outline*
4. Muncul dialog Insert *Outline* lalu cari file yang ingin disisipkan lalu klik insert
5. *Outline* akan tersisip akan tetapi masih memerlukan beberapa penyesuaian mengingat tiap bagian file yang menggunakan enter dianggap sebagai slide baru. Penyesuaian akan dilakukan dengan bantuan promote, demote, move up dan juga move down.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



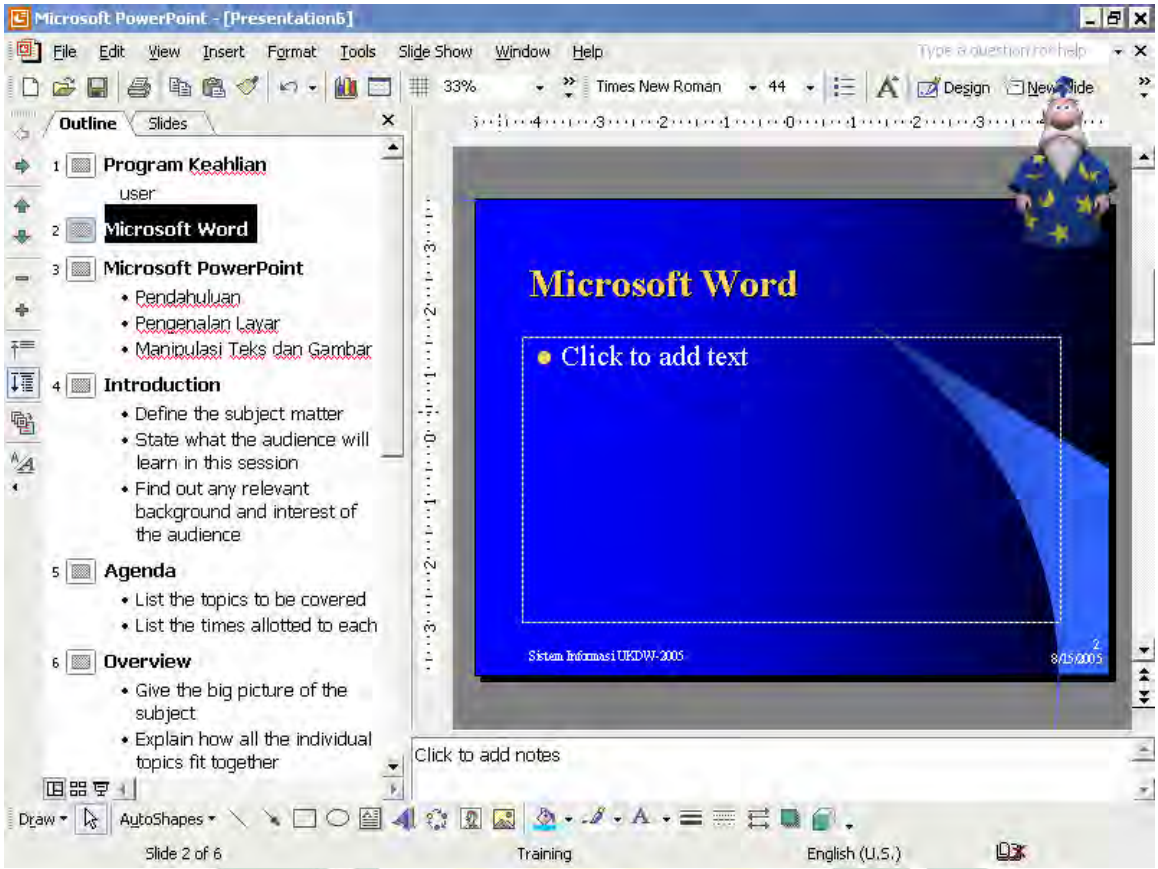
Promote, Demote, Move Up Dan Move Down



- Promote digunakan untuk menaikkan level (bergeser ke kiri)
- Demote digunakan untuk menurunkan level (bergeser ke kanan seperti tab)
- Move Up digunakan untuk menggeser slide selembar ke atas
- Move Down digunakan untuk menggeser slide selembar ke bawah

Dengan prinsip di atas maka slide yang sebelumnya telah dibuat dapat disesuaikan sehingga diperoleh tampilan sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 10
Lembar Kegiatan Siswa-Siswi (LKS)

Pendahuluan

Salah satu cara untuk menfasilitasi siswa-siswi aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan lembar kegiatan siswa-siswi atau biasa disingkat LKS. Lembar kegiatan siswa merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Lembar kegiatan siswa yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang dihadapi. Lembar kegiatan siswa juga merupakan media pembelajaran karena dapat digunakan secara bersama dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang lain. Lembar kegiatan siswa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran tergantung pada kegiatan pembelajaran yang dirancang.

Pada paket 10 ini, Lembar Kegiatan Siswa-siswi akan membahas tentang pengertian, jenis-jenis LKS, tujuan penyusunan LKS, bahan, metode dan evaluasi, langkah-langkah penyusunan LKS, Kegunaan dan penggunaan LKS, dan prinsip penggunaan LKS. Oleh karena itu dalam paket ini secara fokus akan membahas pada beberapa pokok pembahasan yang sudah disebutkan di depan. Paket ini akan membantu mahasiswa-mahasiswi dalam membuat LKS secara kreatif yang sesuai dengan karakteristik siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah.

Kegiatan perkuliahan dengan fokus materi di atas akan didesain perkuliahan secara inovatif dan aktif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan menggunakan perpaduan diskusi kelompok dan hasil diskusinya akan dipamerkan di depan kelompok yang lainnya

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa-mahasiswi memahami Lembar Kegiatan Siswa-siswi sebagai media pembelajaran

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. menjelaskan pengertian LKS;
2. menyebutkan jenis-jenis LKS;
3. menyebutkan tujuan penyusunan LKS, bahan, metode dan evaluasi;
4. mempraktikkan langkah-langkah penyusunan LKS; dan
5. menyebutkan Kegunaan dan penggunaan LKS dan prinsip penggunaan LKS.

Waktu

2 x 50 menit

Materi Pokok

Lembar Kegiatan Siswa-siswi

1. Pengertian LKS.
2. Jenis-jenis LKS.
3. Tujuan penyusunan LKS, bahan, metode dan evaluasi.
4. Langkah-langkah penyusunan LKS.
5. Kegunaan dan penggunaan LKS dan prinsip penggunaan LKS.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah-Langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indicator.
2. Melakukan *brainstorming* tentang siapa yang pernah buat LKS?
3. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mengami video tentang suasana belajar Guru Dururi.
2. Setiap mahasiswa-mahasiswa diminta untuk berkelompok menjadi 4 kelompok untuk melakukan diskusi berdasarkan LK 10.
3. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok diminta untuk memamerkan karyanya yang berupa produk LKS.
4. Setiap kelompok saling mengunjungi karya kelompok yang lain.
5. Setelah selesai kunjungan, dibuka sesi tanya jawab atau memberi masukan kepada kelompok yang lainnya.
6. Dosen mengapresiasi hasil karya kelompok.
7. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
8. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat.
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan meminta mahasiswa-mahasiswi membaca paket 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-mahasiswi (LK 10)

Membuat LKS

Tujuan

Mahasiswa-mahasiswi dapat membuat LKS

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, kertas plano, spidol warna-warni yang besar, dan solatip.

Langkah-Langkah kegiatan

1. Amati beberapa contoh LKS yang ada di lembar uraian materi!
2. Pilihlah salah satu KD!
3. Buatlah LKS sesuai dengan ketentuan berdasarakan uraian materi secara berkelompok!
4. Pamerkan hasil karya di depan kelas!
5. Masing-masing perwakilan kelompok presentasi, kelompok yang lain menanggapi!
6. Dosen memberi penguatan!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

LEMBAR KEGIATAN SISWA-SISWI

Pendahuluan

Perubahan Kurikulum 2013 menguatkan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa dengan pendekatan konstruktivistik dengan pendekatan saintifik. Ciri-ciri pembelajaran berbasis konstruktivitsik adalah (a) berorientasi kepada siswa, (b) *hands-on activity*, (c) murid secara aktif membangun pengetahuannya dengan cara berdiskusi, mempresentasikannya dan mengambil kesimpulan secara mandiri, (d) guru menggunakan metode dan media yang beraneka ragam, fleksibel dan dinamis, (e) pengelolaan kelas yang melayani kebutuhan belajar beraneka kemampuan siswa, (f) belajar melalui kerjasama dan diskusi, (g) belajar sesuai dengan konteksnya.

Kontruktivistik merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi kita sendiri (von Glaserfeld dalam Pannen dkk, 2001:3) Konstruktivisme sebagai aliran filsafat, banyak mempengaruhi konsep ilmu pengetahuan, teori belajar dan pembelajaran. Konstruktivisme menawarkan paradigma baru dalam dunia pembelajaran. Sebagai landasan paradigma pembelajaaran, konstruktivisme menyerukan perlunya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, perlunya pengembagan siswa belajar mandiri, dan perlunya siswa memiliki kemampun untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri. Siswa tidak lagi diposisikan bagaikan bejana kosong yang siap diisi. Dengan sikap pasrah siswa disiapkan untuk dijejali informasi oleh guruny atau siswa dikondisikan sedemikian rupa untuk menerima pengatahuan dari gurunya. Siswa kini diposisikan sebagai mitra belajar guru. Guru bukan satu-satunya pusat informasi dan yang paling tahu. Guru hanya salah satu sumber belajar atau sumber informasi.

Adapun sumber belajar yang lain bisa teman sebaya, perpustakaan, alam, laboratorium, televisi, koran dan internet. Guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, namun guru lebih diposisikan sebagai fasiltator yang memfasilitasi siswa untuk dapat belajar dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Hudojo, 1998:5-6) Aliran ini lebih menekankan bagaimana siswa belajar bukan bagaimana guru mengajar.

Sebagai fasilitator guru bertanggung jawab terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Diantara tanggung jawab guru dalam pembelajaran adalah menstimulasi dan memotivasi siswa, mendiagnosis dan mengatasi kesulitan siswa serta menyediakan pengalaman untuk menumbuhkan pemahaman siswa (Suherman dkk, 2001:76) Oleh karena itu, guru harus menyediakan dan memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada siswa untuk belajar secara aktif, sedemikian rupa sehingga para siswa dapat menciptakan, membangun, mendiskusikan, membandingkan, bekerja sama, dan melakukan eksperimentasi dalam kegiatan belajarnya (Setyosari, 1997: 53) Pendekatan konstruktivisme tersebut akan dapat berjalan dengan baik memerlukan suatu sumber belajar atu media belajar yang tepat, yang dapat melayani kebutuhan semua siswa sesuai dengan karakteristiknya antara lain dengan Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

Pengertian Lembar Kegiatan

Sumber belajar adalah merupakan bahan/materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi si pelajar. Ardiwinata (dalam Djamarah, 1995:49) berpendapat bahwa sumber-sumber belajar itu dapat berasal dari manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan dan media pendidikan. Dengan demikian, LKS dapat dikategorikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan siswa. Depdiknas (dalam Darusman, 2008:17) menyatakan bahwa LKS adalah lembaran yang berisikan pedoman bagi siswa untuk melaksanakan kegiatan yang terprogram. Sementara Shadiq (dalam Andayani, 2005:9) mendefinisikan LKS sebagai lembaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

duplikat yang dibagikan guru kepada siswa di suatu kelas untuk melakukan kegiatan atau aktivitas belajar mengajar. Lembaran ini berisi petunjuk, tuntunan pertanyaan dan pengertian agar siswa dapat mempeluas serta memperdalam pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Sehingga dapat dikatakan bahwa LKS merupakan salah satu sumber belajar yang berbentuk lembaran yang berisikan materi secara singkat, tujuan pembelajaran, petunjuk mengerjakan pertanyan pertanyaan dan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab siswa.

Lembar Kegiatan Siswa (LKS) merupakan salah satu alternatif sumber pembelajaran yang tepat bagi siswa karena LKS membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis (Suyitno dalam Widiyanto, 2008:2) Selain itu dalam penggunaannya, LKS dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari dan juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi diri sehingga siswa tidak merasa takut dalam berhadapan dengan materi yang sedang dipelajari.

LKS sementara ini dianggap sebagai teknologi atau alat yang sangat strategis. Namun jangan salah paham, LKS bukanlah sekedar kumpulan soal, melainkan LKS adalah wahana bagi siswa untuk beraktivitas untuk menemukan ilmu atau menemukan rumus matematikanya. Maka seorang guru harus mengembangkan sendiri LKS nya. Tiadalah orang lain mengetahui kebutuhan guru yang bersangutan. Maka tidaklah bisa mengadakan LKS hanya dengan cara membeli. Itu betul-betul salah dan tidak profesional. Untuk memahami hakekat LkS untuk menunjang pembelajaran di kelas bertaraf internasional, pada tulisan ini akan dibahas tentang pengertian LKS, Jenis-jenis LKS, Tujuan Penyusunan LKS, Langkah-langkah Penyusunan LKS, Kegunaan dan Penggunaan LKS.

Jenis-Jenis Lembar Kegiatan

Menurut Sadiq (dalam Widiyanto, 2008:14) LKS dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu sebagai berikut:

1. Lembar Kegiatan Siswa Tak Berstruktur.
   Lembar Kegiatan Siswa tak berstruktur adalah lembaran yang berisi sarana untuk materi pelajaran, sebagai alat bantu kegiatan peserta didik yang dipakai untuk menyampaikan pelajaran. LKS merupakan alat bantu mengajar yang dapat dipakai untuk mempercepat pembelajaran, memberi dorongan belajar padatiap individu, berisi sedikit petunjuk, tertulis atau lisan untuk mengarahkan kerja pada peserta didik.
2. Lembar Kegiatan Siswa Berstruktur.
   Lembar kegiatan siswa berstruktur memuat informasi, contoh dan tugas-tugas. LKS ini dirancang untuk membimbing peserta didik dalam satu program kerja atau mata pelajaran, dengan sedikit atau sama sekali tanpa bantuan pembimbing untuk mencapai sasaran pembelajaran. Pada LKS telah disusun petunjuk dan pengarahannya, LKS ini tidak dapat menggantikan peran guru dalam kelas. Guru tetap mengawasi kelas, memberi semangat dan dorongan belajar dan memberi bimbingan pada setiap siswa.

Tujuan Penyusunan LKS, Bahan, Metode dan Evaluasi

Tujuan dari Penyusunan LKS adalah antara lain untuk :

- Memperkuat dan menunjang tujuan pembelajaran dan ketercaapaian indikator dan kompetensi dasar maupun standar kompetensi yang dirumuskan.
- Membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan cara mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

LKS yang baik sedapat mungkin memperhatikan bahan dalam penyusunannya tersusun logis dan sistematis

- Sesuai dengan kemampuan dan tahap perkembangan siswa.
- Bahan merangsang keingintahuan.
- Bahan mutakhir.

Metode dalam penyusunan LKS adalah

- Memperkaya keingintahuan siswa dalam kelas.
- Memotivasi siswa.
- Pengarahan dan instruksi jelas dan mudah dipahami.
- Mengembangkan keterampilan proses siswa.
- Mengembangkan kemampuan inkuiri sesuai dengan tahap perkembangan siswa.
- Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- Mengembangkan kemampuan penguasaan materi bagi siswa yang terdiri atas 4 aspek yaitu (1) kemampuan memahami istilah sains, (2) kemampuan membaca, (3) kemampuan menulis dan (4) kemampuan berbicara.
- Menanamkan sikap ilmuah melalui proses pembelajaran.

Evaluasi (penilaian)

Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran maka perlu penialaian hasil pengerjaan LKS, yang dalam penilaian itu perlu dipertimbangkan;

- Cara penilaian LKS praktis, mudah dan cepat.
- Merangsang *self assessment.*
- Mempunyai cara penilaian penguasaan bahan oleh siswa.

Pertimbangan dari sudut kepentingan bagi siswa

- Menarik minat siswa.
- Atraktif.
- Menambah keyakinan dan rasa “berhasil” bagi siswa.
- Memotivasi siswa.
- Pemilihan kosa kata dan istilah sains sesuai dengan siswa.
- Merangsang *self assessment*.
- Hemat biaya.

Langkah-Langkah Penyusunan LKS

Seperangkat LKS yang baik, haruslah mencerminkan karakteristik mata pelajaran yang dikembangkan. Oleh sebab itu diperlukan rambu-rambu penyusunan LKS atau kriteria LKS yang menunjang proses pembelajaran. Untuk membuat atau menentukan sebuah LKS buatan guru yang baik, ada beberapa petunjuk yang harus diperhatikan. Jones (dalam Andayani, 2005:9) menyatakan LKS yang baik untuk diberikan kepada peserta didik, haruslah:

- Dapat menampung keragaman kemampuan siswa di kelas.
- Bahasanya cukup dimengerti (Tidak terlalu sulit)
- Format dan gambar harus jelas (mudah dipahami)
- Mempunyai tujuan yang jelas.
- Memiliki isian yang memerlukan pemikiran dan pemprosesan infromasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Tetap memiliki gambaran umum (global disamping gambaran detail)

LKS memiliki keunggulan, seperti yang dikatakan oleh Hartati (2003) sebagai berikut:

- Membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan.
- Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal di dalam jiwa tersebut.
- Dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa.
- Mampu mengarahkan cara belajar siswa, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar giat.
- Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Langkah-langkah menyusun LKS adalah sebagai berikut:

- Analisis kurikulum pada materi yang akan dibuatkan LKS.
- Menyusun peta kebutuhan LKS.
- Menentukan judul-judul LKS.
- Penulisan LKS.
- Rumusan kompetensi dasar LKS diturunkan dari buku pedoman khusus pengembangan silabus.
- Menentukan alat penilaian.
- Menyusun materi (Abadi, Hartono, Junaedi dalam Widiyanto, 2008:4)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, “jika LKS disusun dengan baik seperti langkah-langkah di atas maka dalam penggunaannya LKS dapat membuat pembelajaran yang dilakukan berhasil karena LKS dapat mengarahkan siswa untuk menemukan dan mengembangkan konsep sendiri dengan atau tanpa bantuan guru dan juga membangkitkan minat belajar siswa”.

Kegunaan Dan Penggunaan LKS

Kegunaan LKS

Menurut Tim Instruktur PKG (dalam Andayani, 2005:10), kegunaan LKS dalam pengajaran matematika adalah :

- Merupakan alternatif bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai variasi belajar mengajar.
- Dapat mempercepat pengajaran dan mempersingkat waktu penyajian materi pelajarann sebab LKS ini dapat disiapkan diluar jam pelajaran.
- Memudahkan penyelesaian tugas perorangan, kelompok, atau klasikal karena tidak setiap peserta didik dapat memahami persoalan itu pada keadaan bersamaan.
- Mengoptimalkan penggunaan alat bantu pengajaran yang terbatas.
- Membangkitkan minat belajar peserta didik jika LKS disusun secara menarik.

Prinsip Penggunaan LKS adalah sebagai berikut.

- Menentukan tujuan Standar Kompetensi, Kompetensi dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran lalu rencanakan pelaksanaan pembelajarannya dalam bentuk RPP.
- Memilih secara cermat dan nilai secara teliti pertanyaan, tugas atau latihan dalam LKS apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tahap perkembangan siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Setiap tes yang tertuang dalam LKS seyogianya dapat diperiksa dengan cepat agar efektif dan efisien.
- Latihan dalam LKS menunjang penguasaan materi pelajaran oleh siswa, penguasaan inkuiri dan menanamkan sikap ilmiah.
- Bila kelas heterogen, rancanglah sebuah latihan yang bersifat individual.
- Penggunaan LKS bukanlah untuk menggantikan tanggung jawab guru dalam pembelajaran melainkan sebagai sarana untuk mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.
- Penggunaan LKS sebaiknya dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran sains melalui diskusi dan pelaksanaan langkah kerja berupa percobaan atau demonstrasi.
- Guru sebaiknya memiliki kesiapan dalam pengelolaan kelas berkaitan dengan pengindividualan pengajaran berhubung LKS disusun dengan mempertimbangkan aspek perbedaan individu dan mengembangkan kemampuan self assessment bagi siswa.

Contoh Lembar Kegiatan Siswa-siswi

Lembar Kegiatan 1

1. Berkelompok dengan teman sebangku.
2. Arsirlah media kata shalat dhuhur dengan cara mengarsir huruf yang sudah di bagikan oleh guru.
3. Perwakilan kelompok menempelkan hasil kerjanya di papan tulis.
4. Peserta didik menjawab pertanyaan yang di berikan guru.

Tujuan

Agar peserta didik dapat menemukan ketentuan sholat melalui puzzle

Bahan dan Alat

Media kata shalat dhuhur, spidol, papan tulis, lem, gunting dan lain-lain.

E	A	A	S	F
M	G	C	H	A
P	R	B	A	R
A	E	I	L	D
T	D	O	A	L
D	U	A	T	U

Soal:

1. Rakaat shalat dhuhur ada. . .
2. Rukun Islam yang ke dua adalah. . .
3. Shalat adalah rukun Islam yang ke. . .
4. Hukum melaksanakan shalat dhuhur adalah. . .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah Kegiatan

1. Pilihlah teman sebangkumu sebagai anggota kelompok!
2. Masing-masing kelompok mendapatkan media kata shalat dhuhur
3. Isilah media kata shalat dluhur secara diskusi dengan mengarsir huruf dalam kotak!
4. Tempellah hasil kerja kelompok di papan tulis!
5. Jawablah pertanyaan yang di berikan oleh guru!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan 2

Mencari pengertian, hukum, serta keutamaan sholat berjama'ah bagi orang islam pada buku paket dengan mengamati gambar.

Gambar 1. 1 : Gambar Sholat (www. google. com)

Gambar 1. 2 : Gambar Bonus Pahala (www. google. com)

Apa Pengertian Shalat Berjama'ah?

. . . . . .

. . . . . .

Bagaimana hukum Shalat Berjama'ah?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Bagaimanakah keutamaan Shalat Berjama'ah?

. . . . . .

. . . . . .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan

Peserta didik dapat menemukan pengertian serta hukum sholat berjama'ah pada paket yang telah tersedia, sehingga tanpa disadari peserta didik telah membaca materi tersebut demi untuk menemukan poin-poin penting kemudian menuliskannya pada lembar kerja kelompok.

Bahan dan Alat

Gambar pembelajaran mengenai pengertian beserta hukum dari sholat berjama'ah.

Langkah Kegiatan

1. Membagi kelas menjadi 4 kelompok.
2. Membagikan lembar kerja kelompok beserta gambar pembelajaran pada masing-masing kelompok.
3. Mintalah peserta didik untuk mencari pengertian, hukum shalat berjma'ah, dan keutamaan shalat bagi orang islam di buku paket.
4. Menuliskannya pada lembar kerja kelompok.
5. Pilihlah satu anggota kelompok sesuai kesepakatan kelompok tersebut untuk membaca dan menjelaskan (mempresentasikan) hasil diskusinya.
6. Presentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran ± 5 menit.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kerja 3

Perhatikan gambar dibawah ini!!!

1. Carilah 3 bacaan dzikir yang dilakukan oleh si fulan dalam gambar tersebut!
2. Tulislah 3 bacaan tersebut dalam tabel berikut ini!
3. Kemudian tempel gambar tersebut di papan tempel

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan 4

1. Bekerjalah dalam kelompok, yang anggotanya terdiri dari laki-laki dan perempuan.
2. Diskusikan pertanyaan di bawah ini.
   a) Susunlah acak gambar yang diberikan kepada kelompokmu
   b) Susunlah acak bacaan sholat
   c) Susunlah dengan urut sehingga menjadi gerakan shalat fardhu
   d) Dari gambar – gambar yang sudah kamu susun berikan lafal yang sesuai dengan gerakannya
   e) Lakukanlah dengan kreatifitas kelompokmu
3. Sebagai bahan pelengkap diskusi, bacalah Uraian Materi

   Gambar – gambar melakukan shalat fardhu:

Tujuan

Agar peserta didik dapat memahami gerakan solat dengan bacaan shalat yang sesuai dan benar

Bahan dan Alat

Bahan dan alat yang diperlukan yaitu: sepidol dan kertas plano dan solasi, gambar gerakan shalat, tulisan bacaan shalat dikertas gambar.

Langkah – langkah kegiatan

1. peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok
2. peserta didik mendapatkan soal untuk didiskusikan dengan kelompoknya
3. Menulis hasil diskusinya di kertas plano
4. Menjelaskan kepada kelompok lainnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rangkuman

LKS dianggap sebagai bagian teknologi atau alat yang sangat strategis karena mempunyai keunggulan antara lain: (1) Membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapaan, (2) Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga dapat kokoh/mendalam tertinggal di dalam jiwa tersebut, (3) Dapat memotivasi belajar siswa, (4) Mampu mengarahkan cara belajar siswa, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar giat, (5) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan masing-masing. Untuk mendukung pembelajaran di kelas Sekolah Bertaraf Internasional (SBI) penggunaan LKS yang baik akan sangat diperlukan agar pembelajarannya dapat memberikan pelayanan kepada seluruh siswa sesuai karakteistiknya. Agar tujuan tercapai maka diperlukan LKS yang baik, tentunya LKS yang sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan guru yang tahu maka guru harus dapat menyiapkan (membuat LKS) sesuai dengan standar kompeteensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai.

Tugas dan Latihan

1. Apa yang anda ketahui dari LKS
2. Mengapa LKS diperlukan untuk kegiatan pembelajaran
3. Buatlah LKS yang sesuai dengan karakteristik anak usia Madrasah Ibtidaiyah dari Kompetensi Dasar yang anda ketahui.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 11
PENGADAAN DAN PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Salah satu komponen sistem pembelajaran di sekolah yang kurang mendapat perhatian dari para guru dan kepala madrasah adalah media pembelajaran. Pada umumnya madrasah-madrasah sudah memiliki koleksi media pembelajaran, baik yang dibuat sendiri oleh guru (*media by design*) maupun yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*media by utilizatation*). Jumlah dan jenis media pembelajaran yang dimiliki oleh madrasah-madrasah kebanyakan masih minim dan tidak sesuai dengan kebutuhan. Demikian juga penggunaan media pembelajaran tersebut masih bersifat *one way traffic*, belum sampai *two way traffic*, maksudnya adalah media pembelajaran tersebut hanya digunakan oleh guru dalam mengajar. Media pembelajaran tersebut belum mampu membuat siswa-siswi terlibat secara aktif terlibat dalam menggunakan media pembelajaran.

Pada paket 11 ini, pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran akan difokuskan pada rencana pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran. Rencana pengadaan akan dibahas tentang pengalokasian dana untuk pengadaan media pembelajaran, pemanfaatan waktu luang sekolah setelah ujian akhir semester, dan peningkatan produktivitas dan kreativitas kelompok kerja guru pemberdayaan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan rencana pengelolaan akan difokuskan pada pembahasan tentang membentuk tim pengelola media, membuat pembagian tugas (*job description*) tim pengelola dan prosedur pengelolaannya, mengelompokkan atau mengklasifikasikan media dan mengadministrasi media pelaksanakan tugas tim pengelola, serta *monitoring* atau pengawasan melekat oleh kepala madrasah.

Kegiatan perkuliahan dengan fokus materi diatas akan didesain perkuliahan secara inovatif dan aktif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan menggunakan perpaduan multistrategi antara *small group discussion*, *the power of two*, dan *snowballing*. Penggunaan multistrategi ini akan meminta mahasiswa-mahasiswi tidak hanya aktif dalam belajar melalui berbagai macam aktivitas, namun juga meminta mahasiswa-mahasiswi untuk berfikir kritis untuk mengidentifikasi langkah-langkah apa saja dalam melakukan perencanaan pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran di MI.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa-mahasiswi dapat membuat rencana pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. membuat rencana pengadaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah; dan
2. membuat rencana pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

Waktu

2 x 50 menit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Materi Pokok

Pengadaan dan Pengelolaan Media Pembelajaran

1. Perencana pengadaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.
2. Perencana pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

Langkah-Langkah Perkuliahan

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indikator.
2. Melakukan brainstorming tentang apa yang dimaksud dengan pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran?
3. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

1. Mengamati video tentang suasana belajar di Madrasah Ibtidaiyah.
2. Setiap mahasiswa-mahasiswa diminta untuk melakukan diskusi berpasangan untuk mengerjakan LK 11 (LK 11 tentang identifikasi tentang perencanaan pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran).
3. Setelah diskusi berpasangan selesai, meminta pasangan bertemu dengan pasangan yang lainnya untuk mendiskusikan hasil diskusi dari pasangan yang lain.
4. Setelah dua pasang bertemu dalam satu kelompok, kelompok tersebut diminta untuk bertemu dengan pasangan kelompok yang lainnya.
5. Sampai akhirnya kelas menjadi 2 kelompok besar.
6. Masing-masing perwakilan dari dua kelompok besar tersebut mempresentasikan hasilnya ke depan, sedangkan kelompok yang lainnya menganngai. Demikian juga sampai selesai, yaitu kedua kelompok sudah presentasi dan saling memberi masukan.
7. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
8. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat.
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Mempersiapkan perkuliahan selanjutnya dengan meminta mahasiswa-mahasiswi membawa salah satu produk media pembelajaran sesuai dengan paket 12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-mahasiswi (LK 11)

Mengidentifikasi perencanaan pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran

Tujuan

Mahasiswa dapat merencanakan pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, kertas plano, spidol warna-warni yang besar, dan solatip.

Tabel 1
LK 11. Identifikasi perencanaan pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran di MI

Rencana Pengadaan	Rencana Pengelolaan
1.	**1.**
2.	**2.**
3.	**3.**
4.	**4.**
dst	**dst**

Langkah-Langkah kegiatan

1. Setiap mahasiswa-mahasiswi diminta untuk berpasangan dengan temannya mengerjakan tabel LK 11.
2. Setelah setiap pasangan selesai mengerjakan tabel LK 11, 2 pasang mahasiswa bertemu menjadi satu kelompok.
3. Kelompok tersebut bertemu dengan kelompok yang lain untuk mendiskusikan tabel LK 11 tersebut.
4. Demikian juga seterusnya, sampai akhirnya dalam satu kelas menjadi 2 kelompok.
5. Tabel LK 11 disalin dalam kertas plano.
6. Masing-masing perwakilan kelompok presentasi, kelompok yang lain menanggapi.
7. Dosen memberi penguatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

PENGADAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Pengadaan Media Pembelajaran

Salah satu komponen sistem pembelajaran di sekolah yang kurang mendapat perhatian dari para guru dan kepala madrasah adalah media pembelajaran. Pada umumnya madrasah-madrasah sudah memiliki koleksi media pembelajaran, baik yang dibuat sendiri oleh guru (*media by design*) maupun yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*media by utilizatation*). Jumlah dan jenis media pembelajaran yang dimiliki oleh madrasah-madrasah kebanyakan masih minim dan tidak sesuai dengan kebutuhan.

Sebagai contoh ungkapan di atas, dalam satu sekolah hanya ada satu peta Indonesia, padahal kelas yang membutuhkan banyak. Suatu sekolah hanya memliki media visual saja, tanpa memiliki media audio, apalagi media audio visual. Di sekolah lainnya hanya ada satu torso badan manusia, kelas yang membutuhkan paralel empat. Madrasah-madrasah kebanyakan tidak memiliki media yang bervariasi. Artinya, sekolah hanya memiliki satu jenis media saja, yaitu hanya memiliki media grafis yang menonjolkan unsur visual saja. Contohnya: peta, gambar-gambar, bagan grafik, foto, dan sebagainya. Langka sekali sekolah yang mempunyai media audio dan audio visual, seperti: pita kaset audio, piringan hitam, slides bersuara, video, film, dan lain sebagainya.

Melihat kenyataan seperti itu, maka diperlukan usaha-usaha yang nyata dari pihak sekolah untuk terus menambah jumlah dan jenis media pembelajaran. Sebenarnya pihak sekolah memiliki berbagai potensi yang dapat digali atau dimanfaatkan untuk menambah jumlah dan jenis media di sekolah. Namun demikian, potensi tersebut tidak ada artinya kalau tidak dikembangkan atau diwujudkan secara nyata. Pemikiran-pemikiran dan usaha-usaha yang gigih serta kerja sama yang harmonis semua personal yang ada di sekolah. Guru, kepala madrasah, pegawai, komite sekolah, dan siswa harus bahu-membahu menggali sumber daya potensial yang dimiliki oleh sekolah masing-masing.

Berikut ini disampaikan beberapa alternatif yang dapat ditempuh oleh sekolah untuk pengadaan media pembelajaran. Pertama, pengalokasian dana untuk pengadaan media pembelajaran dari Bantuan Operasional Sekolah yang diberikan pemerintah kepada madrasah-madrasah. Walaupun dananya kecil, kalau diupayakan secara maksimal akan memberi manfaat yang besar bagi sekolah yang bersangkutan.

Kedua, pemanfaatan waktu luang sekolah setelah ujian akhir semester. Setelah ujian akhir semester, biasanya sekolah memiliki waktu tidak efektif belajar selama satu minggu, menunggu pembagian rapor. Kesempatan ini digunakan untuk memproduksi media pembelajaran. Cara yang dapat ditempuh adalah dengan mengadakan lomba pembuatan media di kalangan siswa, baik perorangan maupun kelompok atau beregu. Untuk jenjang Madrasah Ibtidaiyah dapat melibatkan siswa kelas tinggi, yaitu kelas IV, V, dan VI, sedangkan siswa sekolah lanjutan tingkat pertama dan sekolah menengah atas dan sekolah kejuruan melibatkan semua siswa. Karya siswa yang memperoleh juara I, II, dan III menjadi koleksi sekolah. Para pemenang diberikan piagam penghargaan oleh sekolah dan hadiah secukupnya sesuai kemampuan sekolah. Lomba tersebut dapat berupa lomba menggambar peta, pembuatan peta timbul, pembuatan rangkaian listrik, pembuatan papan planel, dan sebagainya. Dampak pengiring yang diharapkan dari lomba tersebut adalah meningkatkan kesadaran siswa tentang arti penting media dan menumbuhkan rasa bertanggung jawab siswa terhadap media-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media yang ada di sekolah, sehingga para siswa akan turut menata dan memelihara media-media yang dimiliki.

Ketiga, peningkatan produktivitas dan kreativitas kelompok kerja guru. Umumnya pada masing-masing jenjang pendidikan sudah terbentuk kelompok-kelompok kerja guru dan kepala madrasah, mulai tingkat gugus sekolah, kecamatan, dan kabupaten. Kelompok kerja guru memiliki beberapa kegiatan yang bermuara pada peningkatan profesionalisme guru. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok kerja guru umumnya: mendiskusikan berbagai permasalahan pembelajaran, pembuatan perencanaan pengajaran, program semester, dan penyusunan bahan ajar. Ke depan kegiatan kelompok kerja guru harus terus ditingkatkan produktivitasnya. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah memproduksi media pembelajaran dan mendiskusikan cara penggunaan media yang efektif.

Keempat, pemberdayaan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam usaha meningkatkan kompetensi yang dimiliki para siswa, guru harus memiliki kreativitas yang tinggi. Guru harus menggali segala potensi yang dimiliki siswa untuk terlaksananya pembelajaran bermakna. Pembuatan media pembelajaran tentang suatu pokok bahasan atau subpokok bahasan tertentu dapat dibuat oleh siswa dalam proses pembelajaran di bawah bimbingan guru. Misalnya, dalam mata pelajaran pengetahuan sosial, siswa ditugaskan untuk membuat kliping tentang alat transfortasi. Kliping tersebut ditata dan disimpan dengan baik, sehingga merupakan media yang murah meriah untuk menunjang pembelajaran selanjutnya. Contoh lain, dalam pelajaran matematika, siswa diajak membuat model bangun ruang, yang berupa model kerangka, model berongga, dan model padat. Dalam hal ini dituntut kreativitas guru untuk memilih pokok bahasan yang cocok dibuatkan media bersama para siswa.

Keempat hal di atas merupakan alternatif-alternatif cara yang dapat ditempuh untuk pengadaan media di sekolah. Selain alternatif di atas, masih banyak alternatif lain yang dapat ditempuh oleh sekolah sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah yang bersangkutan untuk pengadaan media pembelajaran. Kegiatan tersebut memerlukan kerja sama yang harmonis semua pihak yang terkait, yaitu: siswa, guru, pimpinan sekolah, komite sekolah, pengawas, dinas pendidikan, dan orang tua siswa itu sendiri.

Pengelolaan Media Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah

Keberadaan media pembelajaran di madrasah-madrasah tidak memiliki faedah bagi sekolah bila media tersebut tidak dikelola dan dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar mengajar. Media itu merupakan saluran penyampaian pesan atau informasi dari informan kepada penerima pesan. Bila saluran penyampai pesan tidak dikelola dan dimanfaatkan oleh guru dan siswa, maka keberadaan saluran tersebut akan mubasir dan menjadi barang pajangan yang tidak bernilai.

Selama ini keberadaan media pembelajaran di madrasah-madrasah masih dipandang sebelah mata. Artinya, perhatian guru dan kepala madrasah terhadap keberadaan media pembelajaran masih kurang atau rendah. Hal ini dapat dilihat dari belum dikelolanya media secara optimal. Penempatan media secara sembarangan, media berdebu dan kotor, media menjadi sarang laba-laba dan kecoak, media tidak diinventaris, merupakan sekumpulan bukti nyata kurangnya perhatian dan pengelolaan media pembelajaran di sekolah.

Hal tersebut bila dibiarkan berlarut-larut akan menciptakan suasana belajar yang bersifat verbalistik yang kurang bermakna bagi siswa. Guru enggan menggunakan media pembelajaran yang keadaannya memprihatinkan. Untuk itu sangat diperlukan pengelolaan media pembelajaran agar media tersebut benar-benar berdaya guna untuk menunjang proses pembelajaran.

Idealnya, setiap sekolah memiliki pusat sumber belajar yang dikelola oleh tenaga khusus untuk membantu kelancaran guru mencari sumber belajar dan media yang dibutuhkannya. Namun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

demikian, ketiadaan pusat sumber belajar dan tenaga khusus yang mengelolanya, tidak boleh membuat guru dan kepala madrasah berpangku tangan dan berputus asa. Guru dan kepala madrasah harus berusaha mencari jalan keluar terbaik untuk mengatasi masalah ini. Berikut ini dikemukakan empat langkah pengelolaan media pembelajaran di sekolah menurut Tegeh (2005).

Langkah pertama yang dapat dilakukan untuk mengelola media pembelajaran adalah membentuk tim pengelola media yang beranggotakan para guru dan pegawai sekolah melalui forum rapat. Umpamanya tim pengelola media terdiri dari penanggung jawab, ketua pengelola, sekretaris, dan bendahara. Selain itu, dibentuk juga koordinator masing-masing jenis media. Jenis media yang dimaksud adalah media visual, audio, dan audio visual. Atau bisa juga jenis media per bidang studi atau kelompok bidang studi, contoh media ilmu pengetahuan alam, media ilmu pengetahuan sosial, media matematika, dan lain-lain. Jumlah tim pengelola disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Bukan jumlah tim pengelola yang utama menentukan keberhasilan pengelolaan media, tetapi dedikasi dan komitmen dari tim itu.

Nama-nama tim pengelola media dibuatkan surat keputusan kepala madrasah agar memiliki kekuatan secara administratif dalam kenaikan pangkat. Bila dana sekolah memungkinkan, tim pengelola media sudah sepantasnya mendapat imbalan dana, walaupun dalam jumlah yang kecil.

Langkah kedua adalah membuat pembagian tugas (*job description*) tim pengelola dan prosedur pengelolaannya, termasuk di dalamnya struktur organisasi pengelola media. Pada masing-masing koordinator jenis media perlu melibatkan 5-10 orang siswa. Tujuannya adalah agar siswa mempunyai rasa tanggung jawab dan rasa memiliki terhadap media-media tersebut. Tugas siswa membantu mengatur dan merawat media-media itu.

Pembagian tugas dalam tim pengelola media sangat penting dalam suatu organisasi, termasuk pengorganisasian atau pengelolaan media di suatu sekolah. Dengan adanya pembagian tugas, maka dalam sistem kerja akan terlihat jelas tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota tim pengelola media. Dengan demikian tidak akan terjadi tumpang tindih tugas dan saling melempar tanggung jawab.

Langkah selanjutnya adalah mengelompokkan atau mengklasifikasikan media dan mengadministrasi media. Media dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis media, bidang studi, kelompok bidang studi, atau cara pengelompokan lainnya. Pengadministrasian media meliputi pemberian nomor inventaris, pencatatan dalam buku induk media, pencatatan peminjaman, dan lain-lain.

Alangkah baiknya apabila setiap sekolah menyediakan ruangan khusus untuk menyimpan dan mengadministrasi media, sebagaimana halnya perpustakaan. Ruangan tersebut dirancang sedemikian rupa, sehingga berkembang menjadi sebuah pusat sumber belajar di sekolah. Bila ruangan tidak memungkinkan, dapat juga menggunakan ruang guru, ruang kelas, ruang perpustakaan atau ruang lainnya yang dapat dimanfaatkan secara ganda. Misalnya, di ruang guru disediakan rak atau almari penyimpanan media, di ruang kelas disiapkan tiang penyangga atau tempat meletakkan media peta, gambar, dan lain-lain.

Setelah tim pengelola terbentuk, pembagian tugas ada, ruang yang ditentukan sudah memadai, langkah selanjutnya adalah pelaksanakan tugas tim pengelola dan *monitoring* atau pengawasan melekat oleh kepala madrasah terhadap kinerja tim pengelola media. Keberhasilan tim pengelola dalam melaksanakan tugas akan berhasil dengan baik apabila didukung oleh seluruh civitas akademika sekolah.

Media pembelajaran yang lengkap dan tim pengelola media yang kinerjanya bagus tidak akan memberikan sumbangan apapun terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar, bila para guru tidak memanfaatkan media dalam pembelajaran. Disinilah peran kepala madrasah sebagai supervisor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk mensupervisi dan memotivasi para guru untuk terbiasa memanfaatkan media dalam proses pembelajaran.

Rangkuman

1. Beberapa alternatif yang dapat ditempuh oleh sekolah untuk pengadaan media pembelajaran, yaitu (1) pengalokasian dana untuk pengadaan media pembelajaran dari Bantuan Operasional Sekolah yang diberikan pemerintah kepada madrasah-madrasah, (2) pemanfaatan waktu luang sekolah setelah ujian akhir semester, (3) peningkatan produktivitas dan kreativitas kelompok kerja guru, dan (4) pemberdayaan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Empat langkah pengelolaan media pembelajaran di sekolah adalah (1) membentuk tim pengelola media, (2) membuat pembagian tugas (*job description*) tim pengelola dan prosedur pengelolaannya, termasuk di dalamnya struktur organisasi pengelola media, (3) mengelompokkan atau mengklasifikasikan media dan mengadministrasi media, dan (4) melaksanakan tugas tim pengelola dan *monitoring* atau pengawasan melekat oleh kepala madrasah terhadap kinerja tim pengelola media.

Tugas dan Latihan

1. Jelaskan perbedaan antara *media by design* dan *media by utilization*!
2. Menurut pendapat anda, manakah yang lebih baik antara media di suatu sekolah berjumlah banyak atau media di suatu sekolah bervariasi jenisnya? Jelaskan!
3. Mengapa pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah penting dilakukan?
4. Buatlah sebuah rencana pengadaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah!
5. Buatlah sebuah rencana pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah!

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 12

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Evaluasi memegang peranan yang sangat penting dalam penentuan suatu kebijakan atau pengambilan keputusan. Dengan evaluasi kita dapat melihat efektifitas dan efesiensi dari program yang telah dan akan kita lakuakan. Sedemikian penting evaluasi ini sehingga tidak ada satu pun usaha untuk memperbaiki mutu yang dapat dilakukan dengan baik tanpa disertai langkah evaluasi. Evaluasi merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sehingga tidak mungkin di elakkan dalam setiap proses pembelajaran. Demikian juga dalam konteks media pembelajaran. Media yang telah dibuat oleh guru selayaknya dievaluasi untuk mengukur tingkat efektifitas penggunaan media pembelajaran dalam mengantarkan tercapainya tujuan dan prestasi belajar siswa-siswi.

Pada paket 12 ini, sesunggunya telah disinggung pada paket 4 tentang prosedur pemilihan media pembelajaran, namun pada paket ini lebih difokuskan pada evaluasi media pembelajaran. Evaluasi media pembelajaran ini difokuskan pada apa tujuan evaluasi media pembelajaran, ciri-ciri efektif media pembelajaran, cara evaluasi pembelajaran, dan kreteria media pembelajaran. Fokus ini akan membekali mahasiswa-mahasiswi dapat membuat instrumen pengukuran tingkat efektifitas media pembelajaran.

Cakupan materi diatas akan diantarkan dengan desain perkuliahan yang inovatif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan menggunakan multi strategi, yaitu small *group discussion*, pamer karya produk instrumen, dan jigsaw. Strategi-strategi ini akan meminta mahasiswa-mahasiswi untuk berdiskusi tentang apa tujuan evaluasi media pembelajaran, ciri-ciri efektif media pembelajaran, cara evaluasi pembelajaran, dan kreteria media pembelajaran Hasil diskusi merupakan produk instrumen pengukuran efektifitas media pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran telah mereka bawa sesua dengan kegiatan tindak lanjut pada pertemuan ke 11 minggu yang lalu. Kemudian satu atau dua orang menjajakan produk instrumennya kepada kelompok lain sambil menjelaskan. Kegiatan ini akan menarik mahasiswa-mahasiswi dalam menemukan ilmu dan makna dalam pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa-mahasiswi memahami evalausi media pembelajaran.

Indikator

Pada akhir perkuliahan mahasiswa-mahasiswi diharapkan mampu:

1. menjelaskan tujuan evaluasi media pembelajaran;
2. menyebutkan ciri-ciri efektif media pembelajaran;
3. menyebutkan cara evaluasi pembelajaran;
4. menyebutkan kreteria media pembelajaran; dan
5. membuat instrumen pengukuran evaluasi pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Waktu
2 x 50 menit

Materi Pokok
Evaluasi Media Pembelajaran
1. Tujuan evaluasi media pembelajaran.
2. Ciri-ciri efektif media pembelajaran.
3. Cara evaluasi pembelajaran.
4. Kreteria media pembelajaran.

Langkah-Langkah Perkuliahan
Kegiatan Awal (15 menit)
1. Menjelaskan kompetensi dasar dan indikator.
2. Melakukan brainstorming tentang pentingnya evaluasi pembelajaran.
3. Menjelasan langkah kegiatan perkuliahan paket ini.

Kegiatan Inti (70 menit)
1. Mahasiswa dibagai dalam 5 kelompok.
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan tentang evaluasi media pembelajaran.
3. Hasil diskusi divisualisasikan dalam bentuk instrumen evaluasi media pembelajaran.
4. Setiap kelompok menunjuk 1 orang untuk menjajakan instrumennya kepada kelompok lain secara bergantian.
5. Masing-masing kelompok yang didatangi oleh kelompok lain mencatat kelebihan dan kelemahan dari kelompok lain melalui daftar tabel pada LK 11.
6. Setelah putaran selesai, perwakilan kelompok kembali ke kelompok asal.
7. Masing-masing kelompok merumuskan kembali instrumen yang efektif untuk mengukur keefektifan media pembelajaran.
8. Kelas menyepakati instrumen yang efektif dalam mengukur media pembelajaran.
9. Penguatan dan *feedback* hasil diskusi dari dosen.
10. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menanyakan sesuatu yang belum paham atau menyampaikan konfirmasi.

Kegiatan Penutup (10 menit)
1. Menyimpulkan hasil perkuliahan.
2. Memberi dorongan motivasi/saran/nasehat.
3. Refleksi hasil perkuliahan oleh mahasiswa.

Kegiatan Tindak Lanjut (5 menit)

1. Memberi tugas latihan untuk membuat rangkuman hasil perkuliahan hari ini sebagai bahan portofolio.
2. Meminta mahasisiwa-mahasiswi untuk mengumpulkan portofolio tugas dari pertemuan 1 sampai dengan 12 pada minggu berikutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lembar Kegiatan Mahasiswa-mahasiswi (LK 12)

Membuat Instrumen evaluasi media pembelajaran berdasarkan uraian materi paket 12.

Tujuan

Mahasiswa dapat membuat instrumen evaluai media pembelajaran

Bahan dan alat

Lembar kegiatan, contoh-contoh instrumen media pembelajaran, daftar tabel, kertas plano, spidol warna-warni yang besar, dan solatip.

Tabel 12.1 Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Instrumen Kelompok Lain

Kelompok	Kelebihan	Kekurangan
1		
2		
3		
4		

Langkah-Langkah kegiatan

1. Kelas dibagi menjadi 5 kelompok.
2. Masing-masing kelompok, diminta untuk membaca uraian materi paket 12.
3. Setiap kelompok membuat instrumen evaluasi media pembelajaran.
4. Perwakilan setiap kelompok diminta menjajakan produk instrumennya kepada kelompok lain
5. Kelompok yang mendapat kunjungan dari kelompok lain mencatat kelebihan dan kekuatan dari kelompok lain tersebut di dalam tabel 12.1
6. Setelah semua pewakilan kelompok selesai menjajakan, perwakilan tersebut kembali ke kelompok asal.
7. Setelah mereka bertemu dalam satu kelompok, masing-masing kelompok yang lengkap tersebut merumuskan kembali instrumen evaluasi media pembelajaran.
8. Kelas menyepakati produk evaluasi media pembelajaran yang efektif.
9. Dosen memberi penguatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uraian Materi

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi merupakan proses yang menentukan kondisi dimana suatu tujuan telah dapat dicapai (Sukardi, 2001; 1). Evalusi media pembelajaran adalah suatu tindakan proses atau kegiatan yang dilaksanakan dengan maksud untuk menentukan nilai dari segala media atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Arsyad, 2006; 175). Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menentukan apakah media pembelajaran itu efektif.
2. Menentukan apakah media itu dapat diperbaiki atau ditingkatkan.
3. Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar di dalam kelas.
4. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media tersebut.
5. Menilai kemampuan guru menggunakan media pembelajaran.
6. Mengetahui apakah media pembelajaran itu benar-benar memberi sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan.
7. Mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran.

Ciri-ciri Efektif Media Pembelajaran

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah menguasai penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Agar media pembelajaran dapat berfungsi secara efektif, terdapat beberapa kriteria yang harus terpenuhi, seperti yang dipaparkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001; 48).

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya bahan pelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan dalam memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.
4. Keterampilan guru dalam menggunakan, apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga dapat bermanfaat bagi siswa.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Cara Menegevaluasi Media Pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Evaluasi media pengajaran yang dimaksud adalah untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar tersebut dapat mencapai tujuan. Penilaian yang dapat digunakan dalam mengevaluasi media adalah evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Asnawir dan Usman, 2002; 167)

1. Evaluasi Formatif

   Evaluasi formatif adalah suatu proses untuk mengumpulkan data tentang aktifitas dan efisiensi penggunaan media yang digunakan dalam usaha mencapai tujuan yang telah diterapkan. Data yang diperoleh akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar dapat digunakan lebih efektif dan efisien. Setelah diperbaiki dan disempurnakan, kemudian diteliti kembali apakah media tersebut layak digunakan atau tidak dalam situasi-situasi tertentu.
2. Evaluasi Sumatif

   Ada tiga tahapan dalam evaluasi sumatif, yaitu : 1) evaluasi satu lawan satu (*one on one*); 2) evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*); dan 3) evaluasi lapangan (*field evaluation*).

Pada tahapan evaluasi satu lawan satu (*one on one*), dipilih dua orang atau lebih yang dapat mewakili populasi dari target media yang dibuat, media disajikan kepada siswa secara individual. Kedua orang yang terpilih tersebut satu di antaranya mempunyai kemampuan di bawah rata-rata, dan yang satunya lagi di atas rata-rata. Prosedur pelaksanaannya sebagai berikut :

1. Jelaskan kepada siswa tentang rancangan media baru. Kemudian amati reaksi mereka terhadap media yang dibuat ditampilkan tersebut.
2. Katakan kepada siswa bahwa kalau terjadi kesalahan penggunaan media tersebut, bukanlah karena kekurangan siswa tapi karena kelemahan media.
3. Usahakan agar siswa bersifat santai dan bebas dalam mengemukakan pendapat mereka mengenai media yang ditampilkan tersebut.
4. Lakukan tes awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan siswa terhadap penggunaan media tersebut.
5. Catat lama waktu yang digunakan dalam penyajian media tersebut dan catat pula reaksi siswa terhadap penampilan media tersebut.
6. Berikan tes yang mengukur keberhasilan penggunaan media tersebut.
7. Lakukan analisis terhadap informasi yang terkumpul.

Selanjutnya evaluasi kelompok kecil dilakukan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Siswa yang dipilih tersebut hendaknya dapat mewakili populasi. Usahakan siswa yang dipilih tersebut terdiri dari siswa-siswa yang kurang pandai, sedang dan yang pandai, terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan yang terdiri dari berbagai latar belakang. Prosedurnya adalah sebagai berikut :

1. Jelaskan bahwa media tersebut pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk penyempurnaannya.
2. Berikan tes awal untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa tentang topik yang berkenaan dengan penggunaan media.
3. Tegaskan kepada siswa untuk mempelajari media tersebut.
4. Berikan tes untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang ditetapkan dapat tercapai.
5. Bagikan angket kepada siswa untuk mengetahui menarik tidaknya media yang digunakan, mengerti tidaknya siswa terhadap pesan yang disampaikan oleh media tersebut, konsistensi tujuan dan materi dan cukup tidaknya latihan yang dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Lakukan analisis terhadap data-data yang terkumpul.

Berikutnya evaluasi lapangan (*field evaluation*) merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif. Untuk itu diusahakan situasi yang mirip dengan situasi yang sebenarnya. Dalam pelaksanaannya dipilih 30 orang siswa dengan berbagai kataristik yang meliputi tingkat kepandaian kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar dan sebagainya. Prosedurnya adalah sebagai berikut :

1. Pilih siswa sebanyak 30 orang yang betul-betul mewakili populasi.
2. Jelaskan kepada siswa maksud uji coba lapangan dan hasil akhir yang diharapkan. Usahakan siswa bersifat relaks atau santai dan berani mengeluarkan pendapat atau penilaian. Ingatkan kepada mereka bahwa uji coba bukan menguji kemampuan mereka.
3. Berikan tes awal untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan mereka mengenai topik yang menggunakan media tersebut.
4. Sajikan media yang sesuai dengan rencana pembuatannya.
5. Lakukan postes untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa setelah penyajian media tersebut. Hasil tes akhir dibandingkan dengan tes awal yang digunakan untuk mengetahui efektifitas dan efesiensi media yang dibuat tersebut.
6. Edarkan tes skala sikap kepada siswa yang dipilih tersebut untuk mengetahui sikap mereka terhadap media yang digunakan.
7. Lakukan analisa terhadap data yang diperoleh melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan, terutama mengenai keampuhan awal pretes, skor tes awal dan tes akhir, waktu yang diperlukan, perbaikan dari bagian-bagian yang sulit, pengajaran serta kecepatan sajian dan sebagainya.

Kriteria Evaluasi Media Pembelajaran

Dalam melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran, aspek psikologis perlu dipertibangkan. Sebab aspek psikologis inilah yang membuat orang memiliki gaya belajar berbeda. Ada tiga gaya belajar yang dimiliki manusia yakni: gaya belajar visual (belajar dengan cara melihat), gaya belajar audiotorial (belajar dengan cara mendengar) dan gaya belajar kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh).

Dengan demikian, untuk melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran, hal-hal tersebut turut dipertimbangkan. Dibawah ini disebutkan beberapa kriteria dalam mengevaluasi media pembelajaran yang perlu diperhatikan apabila orang melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran (Arsyad, 2006; 180).

1. Relevan dengan tujuan pendidikan atau pembelajaran.
2. Persesuain dengan waktu, tempat, dan alat-alat yang tersedia.
3. Persesuaian dengan jenis kegiatan yang tercakup dalam pendidikan.
4. Menarik perhatian peserta didik.
5. Maksudnya harus dapat dipahami oleh peserta didik.
6. Sesuai dengan kecakapan dan pribadi pendidik yang bersangkutan.
7. Kesesuaian dengan pengalaman atau tingkat belajar yang dirumuskan dalam *syllabus.*
8. Keaktualan (tidak ketinggalan zaman).
9. Cakupan isi materi atau pesan yang ingin disampaikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rangkuman

1. Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah menentukan apakah media pembelajaran itu efektif, menentukan apakah media itu dapat diperbaiki atau ditingkatkan, memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar di dalam kelas, menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media tersebut, menilai kemampuan guru menggunaka media pembelajaran, mengetahui apakah media pembelajaran itu benar-benar memberi sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan, mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran
2. Ciri-ciri efektif media pembelajaran adalah ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya bahan pelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa, kemudahan dalam memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, keterampilan guru dalam menggunakan, apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran, ersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga dapat bermanfaat bagi siswa, dan sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.
3. Cara mengevaluasi media pembelajaran adalah melalui evaluasi formatif dan sumatif
4. Kriteria evaluasi media pembelajaran adalah relevan dengan tujuan pendidikan atau pembelajaran, persesuain dengan waktu, tempat, alat-alat yang tersedia, dan tugas pendidik, persesuaian dengan jenis kegiatan yang tercakup dalam pendidikan, menarik perhatian peserta didik, maksudnya harus dapat dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan kecakapan dan pribadi pendidik yang bersangkutan, sesesuaian dengan pengalaman atau tingkat belajar yang dirumuskan dalam syllabus, keaktualan (tidak ketinggalan zaman), dan cakupan isi materi atau pesan yang ingin disampaikan.

Tugas dan Latihan

1. Apa yang anda ketahui tentang tujuan evaluasi media pembelajaran!
2. Dalam membuat media pembelajaran perlu diperhatikan ciri-ciri efektif dalam membuat media pembelajaran. Apa saja ciri-ciri media pembelajaran tersebut!
3. Evaluasi media pembelajaran dapat dilakukan melalui evaluasi formatif dan sumatif, apa kelebihan dan kekurangannya jika evaluasi media dilakukan melalui dua cara tersebut!
4. Buatlah sebuah instrumen untuk mengeavaluasi tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran! Instrumen berdasarkan ciri-ciri efektif dan kreteria evaluasi pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SISTEM EVALUASI DAN PENILAIAN

A. Proses PenilaianPerkuliahan

PengambilannilaidalammatakuliahMedia Pembelajaran (Implementasi untuk anak di Madrasah Ibtidaiyah)inimenggunakanSistemEvaluasiPenilaiansebagaimanadalamBuku PanduanPenyelenggaraanPendidikan UIN SunanAmpelTahun 2014 yang terdiriatas 4 macampenilaian:

1. Ujian Tengah Semester (UTS)
   UTS dapatdilaksanakansetelahmahasiswamenguasai minimal 6 paket I bahanperkuliahan (paket 1–6) . Materi UTS diambildaripencapaianindikatorpadatiap-tiappaket.
   Bentuksoaldapatberupapilihanganda, essay, atauperpaduanantarakeduanya. Waktuujian 1 jam perkuliahan (100 menit).
   KomponendanjumlahsoaldiserahkankepadaDosenpengampumatakuliah denganskormaksimal 100.
2. Tugas
   Tugasmerupakanproduk (hasilkreatifitas) mahasiswadarikeunggulanpotensiutama yang adadalamdirinya. Hasilkreatifitasdapatdisusunsecara individual ataukelompok yang bersifat*futuristik*danmemberimanfaatbagi orang lain (bangsadannegara). Petunjukcaramengerjakantugassecaralebihrincidiserahkankepada Dosen pengampu. Skortugasmahasiswamaksimal 100.
3. UjianAkhir Semester (UAS)
   UAS dapatdilaksanakansetelahmahasiswamenguasai minimal 6 paket II bahanperkuliahan (paket 7–12). Materi UAS diambildaripencapaianindikatorpadatiap-tiappaket.
   Bentuksoaldapatberupapilihanganda, essay, atauperpaduanantarakeduanya. Waktuujian 1 jam perkuliahan (100 menit).
   KomponendanjumlahsoaldiserahkankepadaDosenpengampumatakuliah denganskormaksimal 100.
4. *Performance*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Performance, merupakancatatan-catatankeaktifanmahasiswadalammengikutiperkuliahanmulaipertemuan pertamahinggapertemuanterakhirantara 14–16 pertemuan. Dosendapatmembericatatanpadasetiap proses perkuliahankepadamasing-masingmahasiswadenganmengamati: (1) ketepatanwaktukehadirandalamperkuliahan, (2) penguasaanmateri (3) kualitas ide/responterhadapmateri yang dikaji, dan lain-lain (Dosendapatmenambahhal-hal lain yang perludiamati).

Dosenmerekapseluruhcatatanselamaperkuliahan, danmemberipenilaian performance padamasing-masingmahasiswadenganskormaksimal 100.

Dosendapatmengcopyabsenperkuliahan, untukmembericatatan-catatanpenilaian*performance* ataumembuat format sendiri. Catatanpenilaian*performance*tidakdiperkenankanlangsung di dalamabsenperkuliahanmahasiswa.

B. NilaiMatakuliahAkhir Semester

Nilaimatakuliahakhir semester adalahperpaduanantaraUjian Tengah Semester (UTS) 20%, Tugas 30 %, UjianAkhir Semester (UAS) 40 %, dan Performance 10 %.

Nilaimatakuliahakhir semester dinyatakandenganangka yang mempunyai status tertentu, sebagaimanadalamtabelberikut.

Angka Interval Skor (skala 100)	Skor (skala 4)	Huruf	Keterangan
91 – 100	3,76 – 4,00	A+	Lulus
86 – 90	3,51 – 3,75	A	Lulus
81 – 85	3,26 – 3,50	A-	Lulus
76 – 80	3,01 – 3,25	B+	Lulus
71 – 75	2,76 – 3,00	B	Lulus
66 – 70	3,51 – 2,75	B-	Lulus
61 – 65	2,26 – 2,50	C+	Lulus
56 – 60	2,01 – 2,25	C	Lulus
51 – 55	1,76 – 2,00	C-	Tidak Lulus
40 – 50	– 1,75	D	Tidak Lulus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

< 39	0	E	Tidak Lulus

Keterangan:

a. Nilaihuruf C- dan D padamatakuliahakhir semester harusdiulangdenganmemprogramkembalipada semester berikutnya
b. Nilaihuruf C dan C+ bolehdiperbaikidenganketentuanharusmemprogramulangdannilaihurufsemuladinyatakanhangus/gugur
c. Rumusmenghitungnilaimatakuliah (NMK) akhir semester:

$$NMK = \frac{(NUTSx20)+(NTx30)+(NUASx40)+(NPx10)}{100}$$

NMK = NilaiMatakuliah
NUTS = NilaiUjian Tengah Semester
NT = NilaiTugas
NUAS = NilaiUjianAkhir Semester
NP = Nilai Performance

d. NMK bisadihitungapabilaterdiridariempatkomponen SKS, yaitu: UTS, Tugas, UAS, dan performance. Apabilasalahsatukosong (tidakdiikutiolehmahasiswa), makanilaiakhirtidakbisadiperoleh, kecualisalahsatunyamendapatnol (mahasiswamengikuti proses penilaianakantetapinilainyanol), makanilaiakhirbisadiperoleh.
e. Nilaiakhirmatakuliah, ditulisnilaibulatditambah 2 angka di belakangkoma. Contoh: 3,21. 2,80, dst.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. 2002. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Anderson, R. H.1983. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran. Terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. 1987. Jakarta: Rajawali.

Anderson, R. H. Tanpa tahun. *Media Pendidikan*. Terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. 1987. Jakarta: Rajawali.

Anshori, Ibnu, *Perlindungan Anak Dalam Islam*, KPAI, Jakarta

Arsyad, Azhar 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Daryanto. 1999. Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta

Degeng, I N. S. 2001. *Kumpulan Bahan Pembelajaran*. Malang: LP3 UM.

Degeng, I N S., dkk., 1993. *Proses Belajar Mengajar II (Media Pendidikan)*. Malang: IKIP Malang.

Djamarah dan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hasan, Aliah B. Purwakania. 2006. *Psikologi Perkembangan Islami*, Jakarta, Raja Grafindo Persada

Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D. & Smalindo, S. E. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Courier Kendallville.

Ibrahim, Sihkabuden, Suprijanto, Kustiawan, U. 2004. *Media Pembelajaran*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ibrahim dan Syaodih S. .1996. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdikbud dan Rineka Cipta.

Jalaludin. 1998. *Psikologi Agama,* Jakarta. Raja Grafindo, Persada

Malapu. 1998. *Profesionalisme Guru dalam Upaya Meningkatkan Peserta Didik*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdikbud.

Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Miarso, Y., dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.

Riyanto, Yatim. 2005, *Paradigma Pembelajaran*, Unesa University Press, Surabaya

Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rusydiyah, Evi Fatimatur. 2008 *Media dan Teknologi Pembelajaran (Teori dan Praktik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam).*Dakwah Digital Press.

Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito. 2002. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan RajaGrafindo Persada.

Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito. 1986. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.

Setyosari, P. dan Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung : CV Sinar Baru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Suhardjono, 2003. *Meningkatkan Mutu Pembelajaran: Merancang, Menyajikan, dan Mengevaluasi Pembelajaran*. Malang: Universitas Brawijaya.

Sukardi, M.2011. *Evaluasi Pendidikan.* Yogyakarta : Bumi Aksara

Suleiman, A. H. 1988. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia.

Tegeh, I M. 2005. *Modul Media Pembelajaran*. Singaraja: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.

Uno, Hamzah B. 2007, *Perencanaan Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta

Usman, M Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers

Wibawa dan Mukti. 1991. *Media Pengajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.

Yusuf, Samsyu. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, Bandung, Rosda Karya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

CURRICULUM VITAE PENULIS

Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag., lahir di Gresik, 27 Desember 1973. Pendidikandasardiselesaikan di MI Al-Ma'arif Sukomulyo Manyar Gresik. Penddikan menengah dan atas di selesaikan di MTSN dan MAN Tambakberas Jombang. Pendidikantinggi S-1 ditempuh diFakultasTarbiyah IAIN SunanAmpel Surabaya (1996), S-2 di PascasarjanaInstitut Agama Islam Negeri Surabaya (2001), danS3 di PascasarjanaUniversitasNegeri Malang pada konsentrasi Teknologi Pembelajaran (2012).

Mendapattambahanpendidikanluarnegeri :*Sandwich* International Program dari DIKTI Kemendiknasdi Queensland University Brisbane Australia (2010) dalam bidang *research methodology* dan *short course*di Melbourne University tentang *strategic management* in University Contex (2009).

Karyailmiah yang telahdipublikasikanantara lain: media dan teknologi pembelajaran: Teori dan Praktik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (2008), Analisis Perbadingan pemikiran Konstruktivisme dan Al-Ghazali dalam menemukan Ilmu Pengetahuan (2009), ICT Pembelajaran (2010), Strategi Kognitif dan Implementasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (2012), dan Teori Belajar (2013)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id