



PEMAMFAATAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Surawan

Program Studi Pendidikan Matematika UNIROW Tuban

Abstrak:

Dalam perkembangan dunia banyak alat alat baru bermunculan yang terus memanjakan manusia sehingga tingkah lakunya dalam setiap bidang maunya mudah dan mudah termasuk dibidang pendidikan. Untuk memperbaiki prestasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar selain menuntut penggunaan metode pengajaran yang tepat ternyata penggunaan produk tehnologi juga sering dipertimbangkan meskipun sisi negative juga kadang kadang muncul. Penggunaan media dalam pembelajaran memang harus bijaksana dan disesuaikan dengan kesangupan siswa, untuk itu penggunaan media pembelajaran tidak boleh asal asalan melainkan harus dipilih dan dikembangkan.

Kata Kunci : prestasi belajar, media pembelajaran, pengembangan media

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan, ternasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar .

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

B. Rumusan Masalah

1. Apa pengertian media pembelajaran?
2. Apa saja jenis media pembelajaran?
3. Apa manfaat media pembelajaran?
4. Apa saja prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran?
5. Bagaimana langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui pengertian media pembelajaran
2. Untuk mengetahui jenis media pembelajaran
3. Untuk mengetahui manfaat media pembelajaran
4. Untuk mengetahui prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran
5. Untuk mengetahui langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran

BAB II PEMBAHASAN

A. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Pengertian media menurut Djamarah (1995 : 136) adalah "media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran". Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4) yaitu : "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar".

Media pendidikan mempunyai beberapa nilai praktis atau dapat berfungsi sebagai berikut :

- a. Media pendidikan dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid. Misalnya siswa berasal dari golongan mampu memiliki pengalaman sehari-harinya berbeda dengan golongan kurang mampu. Perbedaan ini dapat di tanggulangi dengan mempertontonkan film, gambar, tv dan sebagainya.
- b. Media pendidikan dapat mengatasi batas-batas ruang kelas. Misalnya benda yang di ajarkan terlalu besar atau berat bila di bawa ke ruang kelas untuk diamati secara langsung. Maka dapat di tanggulangi dengan film, gambar slidefilm strip dan sebagainya.
- c. Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan karena jarak. Apabila secara langsung tidak dapat di amati karena terlalu kecil seperti molekul, sel atau atom maka dapat diatasi dengan model, gambar, dan sebagainya.
- d. Media pendidikan dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu. Apabila secara langsung gerakan benda sulit atau tidak dapat diamati karena terlalu lambat atau terlalu cepat, sedangkan gerakan itu menjadi pusat perhatian siswa maka dapat digunakan film strip dan sebagainya.
- e. Media pendidikan dapat di gunakan untuk memperlihatkan hal-hal atau peristiwa yang tidak dapat di ulang kembali atau telah terjdin dai masa lampau. Seperti peristiwa bencana alam, tiupan angin dan sebagainya maka dapat di gunakan film, film strip, slide dan sebagainya.
- f. Media pendidikan memungkinkan adanya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan alam atau lingkungannya. Misalnya dengan mengunjungi suatu tempat.
- g. Media pendidikan dapat memberikan kesamaan dalam pengamatan terhadap sesuatu objek.
- h. Media pendidikan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar.

Jadi, secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

B. Macam-Macam Media Pendidikan

1. Media Nonelektronik

a. Media Cetak

Dalam media cetak seperti buku teks, modul, buku petunjuk, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya pada umumnya berisi materi pembelajaran yang dapat diakses dan dibaca oleh siswa langkah demi langkah sesuai dengan yang diinginkan. Untuk media yang berupa buku teks biasanya dilengkapi uraian materi, contoh soal, dan latihan soal. Berbeda dengan buku, modul umumnya dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, uraian materi, latihan soal, dan tes formatif, yang digunakan sebagai umpan balik untuk mengetahui seberapa besar materi dalam setiap kegiatan dapat dikuasai oleh mahasiswa.

Kemudian untuk media cetak yang berupa hand out biasa digunakan proses pembelajaran di kelas. Media ini berupa lembaran lepas yang biasanya berisi materi untuk satu kegiatan tatap muka. Hand out yang lengkap akan berisi tujuan, uraian singkat tentang materi pembelajaran, evaluasi, dan daftar pustaka.

Khusus untuk media cetak yang berupa lembar tugas biasa digunakan siswa untuk mengerjakan tugas, menyelesaikan masalah atau soal yang diberikan oleh guru setelah penyampaian materi di kelas. Lembar tugas biasanya berisi tujuan, uraian singkat tentang materi pembelajaran untuk setiap pokok bahasan, dan latihan memecahkan masalah.

Media cetak memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- 1) Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- 2) Siswa dapat mempelajari materi dalam media cetak secara berulang-ulang. Khusus untuk media cetak berupa modul, melalui tes normatif siswa dapat mengetahui tingkat penguasaan materi pembelajaran yang disajikan pada modul tersebut
- 3) Dapat dicetak ulang atau direvisi sesuai dengan garis besar program pembelajaran yang baru.

Media cetak juga memiliki beberapa kekurangannya antara lain:

- 1) Tidak dapat menyajikan gerak dalam media cetak
- 2) Uraian yang terlalu panjang dalam setiap pokok bahasan dapat membosankan para pembacanya
- 3) Pembahasannya lebih mengarah pada kognitif

b. Media Pajang

Media ini meliputi papan tulis, white board, papan magnetik, papan buletin, dan chart. Perbedaan antara papan tulis dan white board terletak pada alat tulisnya. Papan tulis menggunakan kapur sebagai alat tulis, sedangkan white board menggunakan spidol nonpermanen. Papan magnetik merupakan papan yang permukaannya dibuat dari lembaran baja atau dapat juga berupa white board yang di dalamnya dilapisi dengan lem-

baran baja atau seng. Materi yang disajikan diletakkan di atas kertas atau karton yang di belakangnya diberi magnet. Papan ini dapat berfungsi sebagai pendamping papan tulis di kelas.

Untuk penyajian dengan chart dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Pada umumnya materi yang disajikan di dalam chart biasanya berbentuk diagram, bagan grafik, dan gambar. Oleh karena itu, beberapa kelebihan penggunaan papan pajang adalah:

- 1) Biaya yang digunakan relatif murah
- 2) Papan tulis atau white board mudah disajikan di ruang kelas
- 3) Papan tulis atau white board dapat digunakan dengan jumlah siswa yang relatif besar
- 4) Khusus untuk papan buletin diperuntukkan untuk kelompok kecil

c. Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga dapat berupa alat-alat asli atau tiruan, dan biasanya berada di laboratorium. Media ini biasanya berbentuk model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat asli tersebut.

Di samping media peraga terdapat pula media eksperimen yang berupa alat-alat asli yang biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum. Perbedaan antara media peraga dengan media eksperimen antara lain:

- 1) Alat-alat pada media eksperimen berupa alat asli sedangkan media peraga berupa alat-alat tiruan
- 2) Media eksperimen dapat digunakan sebagai media peraga, sedangkan media peraga belum tentu dapat digunakan sebagai media eksperimen

2. Media Elektronik

a. Overhead Projector (OHP) dan LCD

OHP merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk memproyeksikan objek melalui bahan transparan dengan bening ke suatu permukaan layar atau dinding.

LCD merupakan pengembangan dari OHP dengan menggunakan lampu Liquid Crystal Display (LCD) yang mempunyai kemampuan menghasilkan gambar yang memiliki kekontrasan yang tinggi dan menakjubkan ketika diproyeksikan, alat ini juga boleh digunakan pada ruangan yang terlalu terang.

b. Video Compact Disk

VCD memiliki fungsi yang sama dengan LCD maupun *Video Cassette*. Perbedaan antara VCD, LCD, dan *Video Cassette* terletak pada perangkat lunaknya. VCD menggunakan piringan yang memiliki diameter lebih kecil dibandingkan dengan LCD, sehingga VCD praktis dan lebih ekonomis daripada LCD sehingga dapat digunakan dalam komputer yang memiliki CDROM. Pada *Video Cassette* perangkat lunaknya menggunakan pita cassette sehingga sesuai perkembangan teknologi elektronika.

Untuk menayangkan program VCD instruksional dibutuhkan beberapa perlengkapan, seperti kabel penghubung video dan audio, *remote control*, dan kabel penghubung RF dan TV.

c. TV

Berdasarkan kegunaannya, program pembelajaran melalui televisi dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu berfungsi sebagai media pelengkap dan sebagai media pengayaan. Sedangkan berdasarkan penyajiannya, juga terdapat beberapa model, diantaranya:

- 1) Model penyajian yang hanya memindahkan proses pembelajaran tatap muka di kelas atau laboratorium ke dalam program TV.
- 2) Model penyajian yang digunakan untuk melengkapi suatu kegiatan proses pembelajaran di kelas. Model penyajian ini diperlukan karena kegiatan ini tidak mungkin dilakukan di dalam kelas. Selain itu, jika dilakukan di kelas akan membutuhkan biaya yang cukup tinggi, waktu yang lama, serta beresiko timbulnya bahaya yang tidak diinginkan.
- 3) Model penyajian yang digunakan untuk pengayaan. Model ini biasanya tidak berkaitan secara langsung dengan silabus atau kurikulum, tetapi diharapkan materi penyajian ini mempunyai kaitan dengan suatu materi yang ada dalam kurikulum, misalnya hasil IPTEK yang perlu diketahui dan dibutuhkan masyarakat.
- 4) Model penyajian yang digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh secara interaktif. Model ini membutuhkan biaya yang jauh lebih besar daripada ketiga model sebelumnya, karena dalam model ini antara peserta didik dan guru atau tutor dapat berdialog langsung untuk menanyakan masalah-masalah yang belum jelas tentang materi yang disajikan dalam program TV instruksional tersebut.

d. Internet

Media ini memberikan perubahan yang besar pada cara orang berinteraksi, bereksperimen, dan berkomunikasi. Berdasarkan karakteristik tersebut, internet sangat cocok untuk sistem pembelajaran kelas jarak jauh, dimana siswa dan guru masing-masing berada di tempat berbeda, tetapi tetap dapat berkomunikasi dan berinteraksi seperti layaknya di kelas.

Untuk mengoperasikannya dibutuhkan komputer, modem, *Internet Service Provider* (ISP) dan saluran telepon. Dalam proses pembelajaran komputer, internet dapat berperan sebagai manajer dalam pembelajaran atau “computer manage instruction” (CMI) dan dapat pula berperan sebagai alat bantu tambahan dalam belajar atau *Computer Assisted Instruction* (CAI).

Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa segi, sebagai berikut.

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi:

- 1) *Media auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki insur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) *Media visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsure suara. Contohnya adalah film slide, foto, transparansi, lukisan gambar, dan berbagai bahan yang dapat dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- 3) *Media audiovisual*. Yaitu media yang selain dapat mengandung unsur suara juga mengandung unsure gambar yang bias dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi:

- 1) Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - 2) Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain-lain.
- c. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi menjadi:
- 1) Media sederhana
Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
 - 2) Media Kompleks
Media ini adalah media yang bahan alat pembuatannya sulit diperoleh dan mahal harganya, sulit pembuatannya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

C. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan – pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sbb:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh siswa-siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa di manapun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat siswa. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa.

Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh guru secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

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

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

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan siswa di luar lingkungan sekolah.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

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

D. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing – masing, maka dari itulah guru diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu

1. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, ataukah sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih khusus lagi, apakah untuk pembelajaran kelompok atau individu, apakah sasarannya siswa TK, SD, SLTP, SMU, atau siswa pada Sekolah Dasar Luar Biasa, masyarakat pedesaan ataukah masyarakat perkotaan. Dapat pula tujuan tersebut akan menyangkut perbedaan warna, gerak atau suara. Misalnya proses kimia (farmasi), atau pembelajaran pembedahan (kedokteran).
2. Karakteristik Media Pembelajaran.
Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya pemilihan media pembelajaran. Disamping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran secara bervariasi.
3. Alternatif Pilihan, yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Dengan demikian guru bisa menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan dipilih, jika terdapat beberapa media yang dapat dibandingkan.

E. Langkah-Langkah dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan *perencanaan, produksi dan penilaian*. Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media. Arief Sadiman, dkk, memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Contoh jika kita mengharapkan siswa mampu menyelesaikan soal persamaan kuadrat, apa yang akan di tunjukan siswa?

Setelah kita menganalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara mengenalisa topic-topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan ranah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indera mana yang diperlukan (audio, visual, gerak atau diam).

Contoh melakukan identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa:

- Siswa SMA diharapkan sudah memiliki kemampuan menyelesaikan soal permutasi dan kombinasi yang didalamnya tdk di sebutkan kata kata permutasi atau kombinasi.

2. Merumuskan tujuan pembelajaran (*Instructional objective*) dengan operasional dan khas.

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu: tujuan pembelajaran harus berorientasi kepada siswa; artinya tujuan itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan.

Sebuah tujuan pembelajaran hendaknya memiliki empat unsur pokok yang dapat kita akronimkan dalam ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*). Penjelasan dari masing-masing komponen tersebut sebagai berikut:

- A = *Audience* adalah menyebutkan sasaran/audien yang dijadikan sasaran pembelajaran
- B = *Behavior* adalah menyatakan perilaku spesifik yang diharapkan atau yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berlangsung
- C = *Condition* adalah menyebutkan kondisi yang bagaimana atau dimana sasaran dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau ketampilannya
- D = *Degree* adalah menyebutkan batasan tingkatan minimal yang diharapkan dapat dicapai.

Contoh Rumusan Tujuan Pembelajaran:

Setelah mempelajari materi mencari akar persamaan kuadrat, siswa dapat membandingkan cara mencari akar penyelesaian dengan menggunakan pempfaktoran rumus ABC dan kuadrat sempurna

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

Contoh Rumusan Butir-butir Materi dari Rumusan Tujuan Pembelajaran di atas:

- Membandingkan cara menyelesaikan persamaan kuadrat (pempfaktoran, rumus ABC kuadrat sempurna

4. Mengembangkan Instrumen Pengukuran

Alat pengukur keberhasilan seyogyanya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Dan instrumen pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan

tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk instrumen pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku.

Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. Misalkan instrumen pengukurnya tes, maka siswa nanti akan diminta mengerjakan materi tes tersebut. Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah siswa menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakannya atau dari materi yang dipelajarinya melalui sajian media. Jika tidak maka dimanakah letak kekurangannya. Dengan demikian, maka siswa dimintai tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektifitas penyajiannya.

Sebagai salah satu contoh tentang instrumen pengukur keberhasilan dari media yang dikembangkan oleh guru adalah sebagai berikut:

Rumusan Tujuan	Rumusan Materi	Instrumen Pengukur (Tes)
Siswa dapat menyebutkan macam-macam besaran pokok dan besaran turunan	Nama-namabesaran pokok dan turunan	Sebutkan minimal 5 macam-macam besaran pokok dan besaran turunan

Dari contoh di atas, jelaslah bahwa penyusunan instrumen ukur harus berdasar dari rumusan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan melalui media pembelajaran tersebut.

5. Menulis Naskah Media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media.

Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media. Artinya menjadi penuntut kita dalam mengambil gambar dan merekam suara. Karena naskah ini berisi urutan gambar dan grafis yang perlu diambil oleh kamera atau bunyi dan suara yang harus direkam.

Namun demikian, sebelum naskah ditulis, maka terlebih dahulu disusun garis-garis besar program media (GBPM) dan rancangan isi medianya. Bentuk dan cara menyusun rancangan isi media dapat dilihat sebagaimana tabel berikut ini:

6. Mengadakan Tes atau Uji Coba dan Revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Suatu program media yang oleh pembuatnya dianggap telah baik, tetapi bila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang ditujunya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik.

Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi ada-

lah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk diproduksi. Akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setelah disebar atau disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian medianya (gambar atau suara) maka dalam kasus seperti ini dapat pula dilakukan perbaikan (revisi) terhadap aspek yang dianggap kurang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga para penggunanya akan mudah menerima pesan-pesan yang disampaikan melalui media tersebut.

BAB III PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.
- 2) Jenis media bermacam-macam jika dilihat dari beberapa sudut, dan masing-masing media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan, baik itu berupa media elektronik maupun nonelektronik.
- 3) Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.
- 4) Memilih media hendaknya didasarkan atas kriteria tertentu. Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan, serta mutu teknis.
- 5) Dalam proses pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan langkah-langkah tertentu agar proses pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

B. Saran

Diharapkan kepada para pendidik untuk lebih memperhatikan penggunaan media yang cocok dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dale, E. 1969. *Audiovisual Method in Teaching*. New York: Dyden Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Heinich, R., et. al. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yamin, Martinis. 2008. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : CP Press.