

SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2016

MATA PELAJARAN

GURU KELAS TK

BAB V

PEMANFAATAN DAN PEMILIHAN MEDIA



HERMAN

RUSMAYADI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN**

2016

BAB V

PEMANFAATAN DAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI INTI

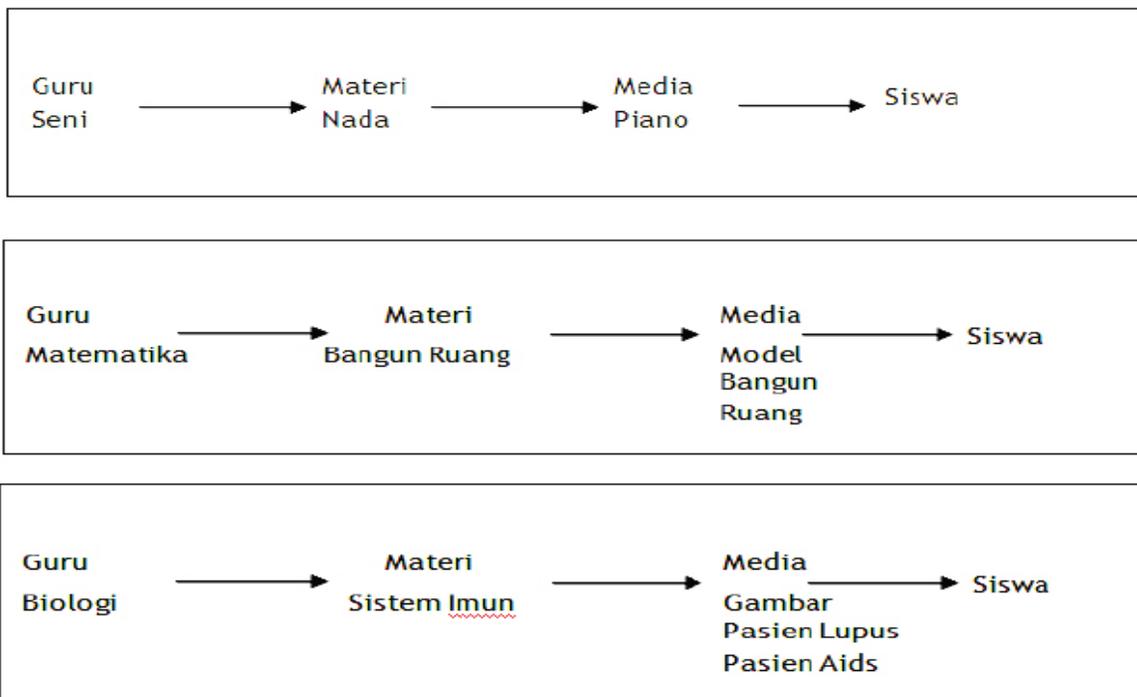
Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.

B. KOMPETENSI DASAR

Mengikuti kemajuan zaman dengan belajar dari berbagai sumber

C. MATERI AJAR

Media pembelajaran dalam teknologi pendidikan merupakan bagian dari sumber belajar yang digolongkan kedalam bahan dan alat. Media pembelajaran merupakan saluran komunikasi untuk menyampaikan pesan dari sumber peran kepada penerima peran. Dalam hal ini dapat dicontohkan guru sebagai sumber pesan menyampaikan materi pembelajaran (peran) dengan media power point kepada penerima pesan (siswa). Kedudukan media dari contoh tersebut diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 1. Kedudukan media

Berdasarkan ilustrasi tersebut, media merupakan saluran komunikasi pembelajaran. Media pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso (2004, h. 458-460) didefinisikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan dan terkendali. Sedangkan kegunaan dari media pembelajaran (Yusufhadi Miarso, 2004, h. 458-460) adalah:

- a. Memberikan rangsangan kepada otak siswa sehingga otak siswa dapat berfungsi optimal.
- b. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- c. Melampaui batas ruang kelas.
- d. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa 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 konkrit maupun abstrak.
- i. Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.
- j. Meningkatkan kemampuan keterbatasan baru.
- k. Meningkatkan efek sosialisasi (kesadaran) akan dunia sekitar)
- l. Meningkatkan kemampuan ekspresi dan siswa.

Berdasarkan definisi dan kegunaan media pembelajaran di atas, maka guru di dalam perangkat pembelajarannya selain silabus, RPP, bahan ajar juga dilengkapi dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dirancang sendiri oleh guru atau memanfaatkan dari media yang telah tersedia.

Perangkat pembelajaran media pembelajaran merupakan sub sistem dari sistem pembelajaran di kelas yang Anda bina. Jika sub sistem media tidak disediakan maka akan terdapat kesenjangan dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti perbedaan persepsi terhadap materi pembelajaran. Dampaknya hasil belajar siswa tidak optimal.

Media pembelajaran dapat dipilih oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat dimanfaatkan di dalam kelas atau di luar kelas sesuai kegiatan belajar yang akan dilakukan siswa.

1. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada perkembangan sekarang ini sangat beragam. Ada media penyaji, media objek dan media interaktif. Media penyaji yaitu media yang mampu menyajikan informasi. Misal gambar, poster, foto (yang digunakan sebagai alat peraga), transparansi, radio, telepon, film, video, televisi, multimedia (kit). Media objek yaitu media yang mengandung informasi seperti realia, replika, modul, benda tiruan. Media interaktif yaitu media yang memungkinkan untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Misal scrabble, puzzle, simulator, laboratorium, atau komputer.

Jika guru dihadapkan pada pilihan media yang banyak sekali, maka guru perlu mempelajari klasifikasi media yang memberikan ciri kemampuan media seperti table berikut.

Tabel 1. Pemilihan media menurut tujuan belajar, menurut *Allen*

Tujuan Belajar Media	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	Rendah	Rendah	Sedang
Pelajaran Terprogram	Sedang	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang
Demonstrasi	Rendah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
Buku teks cetak	Sedang	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah	Sedang
Sajikan lisan	Sedang	Rendah	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang

Klasifikasi media ini penting dipertimbangkan karena tidak ada satu jenis media yang terbaik untuk mencapai satu tujuan pembelajaran. Oleh karena itu masing-masing

media memiliki kelebihan dan kekurangan. Antara satu media dengan media lainnya saling melengkapi.

Selain taksonomi media pembelajaran yang harus diperhatikan oleh guru, kriteria dalam memilih media juga harus diperhatikan. Kriteria tersebut adalah:

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung materi pembelajaran
- c. Praktis, luwes dan tahan lama
- d. Guru terampil menggunakannya
- e. Jumlah peserta didik
- f. Mutu teknis media pembelajaran seperti ketersediaan energi listrik, cahaya di dalam ruangan.

Guru diharapkan tidak memilih media karena suka dengan media tersebut. Di samping itu, diharapkan juga tidak langsung terbuju oleh ketersediaan beragam media canggih yang sudah semakin pesat berkembang saat ini seperti komputer. Yang perlu diingat, media yang dipilih adalah untuk digunakan oleh peserta didik kita dalam proses belajar. Jadi, pilihlah media yang dibutuhkan untuk menyampaikan topik mata pelajaran, yang memudahkan peserta didik belajar, serta yang menarik dan disukai peserta didik.

Menurut Bates (1995), pemilihan media berbasis teknologi komputer antara lain akses, biaya, pertimbangan pedagogis, interaktivitas dan kemudahan penggunaan, pertimbangan organisasi, kebaruan (novelty), dan kecepatan. Pertimbangan mengenai akses pada dasarnya mempertanyakan sejauh mana peserta didik memiliki akses terhadap media yang akan digunakan dalam mempelajari paket bahan ajarnya? Pertimbangan biaya berlaku bagi sekolah maupun peserta didik, yaitu seberapa mahal/murah media yang dipilih untuk digunakan oleh sekolah dan peserta didik sebagai paket bahan ajar (biaya produksi atau pengadaan oleh sekolah, biaya akses dan daya beli untuk peserta didik). Pertimbangan pedagogis merupakan pertimbangan yang berkenaan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik materi keilmuan yang akan disampaikan dan dipelajari peserta didik. Pertimbangan interaktivitas dan kemudahan penggunaan pada dasarnya mempertanyakan sejauh mana media yang dipilih dapat memfasilitasi interaksi yang diperlukan dalam

pembelajaran, dan sejauh mana media tersebut mempermudah peserta didik dalam belajar? Pertimbangan mengenai organisasi merupakan pertimbangan manajerial meliputi pengelolaan media dalam proses pembelajaran, dan pasca proses pembelajaran (penyimpanan, dll). Pertimbangan novelty berkenaan dengan tingkat kebaruan suatu media sehingga seringkali menimbulkan antusiasme berlebihan dan atau kesukaran beradaptasi serta siklus hidup suatu media. Pertimbangan tentang kecepatan suatu media berkenaan dengan kemampuan suatu media menyampaikan informasi secara cepat dan tepat (*timeliness*) kepada didik.

Pertimbangan-pertimbangan tersebut tidak dapat berdiri sendiri-sendiri melainkan saling berinteraksi satu sama lain untuk mendapatkan media yang terbaik, sehingga dapat membantu proses belajar peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, ragam media yang digunakan harus dipilih berdasarkan pertimbangan yang bijaksana.

Ragam media (Cecep Kustandi, 2010) dapat dipilih meliputi:

1) Media cetak

- a. Buku-buku atau buku pelajaran yang sudah beredar di toko buku, atau buku pelajaran yang khusus ditulis dan dikembangkan sendiri.
- b. Panduan belajar bagi peserta didik khusus di kembangkan untuk mendampingi buku pelajaran.
- c. Kliping koran/majalah/artikel/tulisan lepas tentang mata pelajaran yang di susun sendiri.
- d. Poster, peta, label, gambar-gambar cetak, foto, grafik, formulir, brosur, pamphlet, yang diperlukan untuk memperjelas konsep/teori/prinsip/prosedur yang disajikan dalam bahan ajar.
- e. Lembar kegiatan peserta didik khusus dikembangkan untuk memandu peserta didik melakukan latihan, tugas, praktek, praktikum, dan digunakan untuk melengkapi buku pelajaran.

2) Media audio/visual

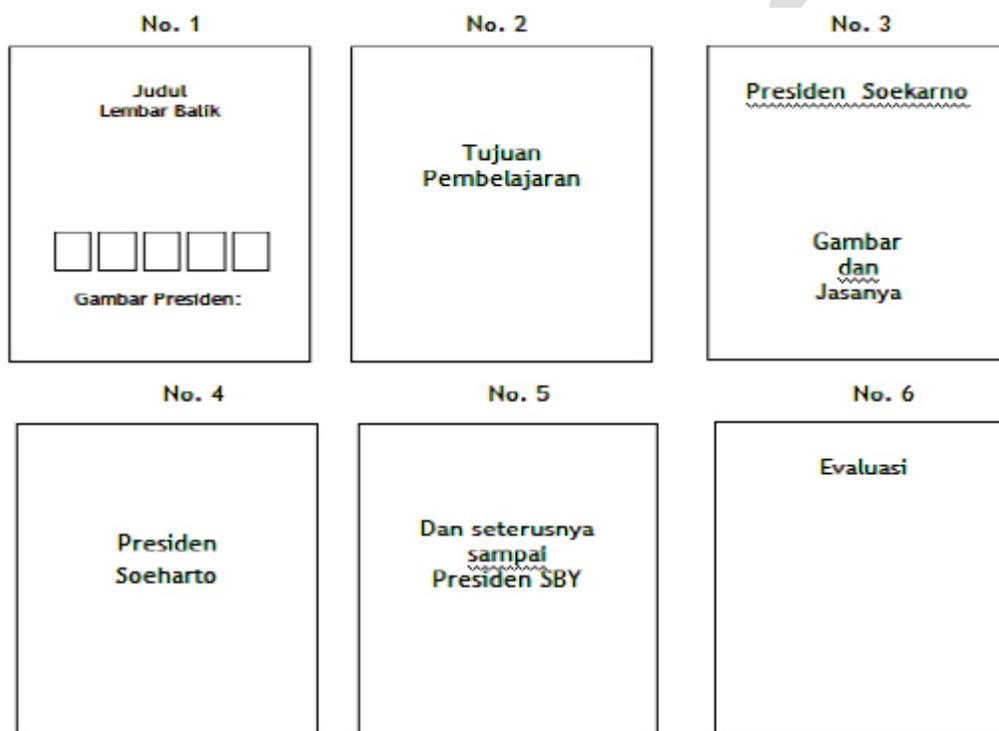
- a. Kaset audio/CD audio
- b. Siaran radio (radio broadcasts)

- c. Slide (film bingkai)
 - d. Film
 - f. Kaset video/CD video
 - g. Tayangan TV (TV broadcasts)
 - h. Video interaktif
 - i. Pembelajaran berbantuan komputer (simulasi, *Computer Assisted Instruction*)
- 3) Media Praktek/Demonstrasi
- a. Flora atau fauna asli yang ada di sekitar sekolah Model atau realita
 - b. Laboratorium dan peralatannya
 - c. Alat atau model yang dibuat instruktur bersama peserta didik dari material atau barang bekas yang tersedia di sekitar sekolah
 - d. Alat atau model yang tersedia di toko (alat-alat musik, dll)
 - e. Laboratorium alam (hutan atau kebun buatan, kebun raya, sawah, kolam, kandang ternak, dll).
 - f. Laboratorium yang ada di sentra industri pabrik, atau perusahaan Herbarium buatan peserta didik.
 - g. Pasar
 - h. Museum
- 4) Media lainnya
- a. game atau perangkat permainan yang dijual di toko, seperti scrabbles untuk mengajarkan vocabulary bahasa Inggris, kartu tambah-kurang kali-bagi, flashcard, permainan memori, monopoli, atau game dalam bentuk program komputer, dan lain-lain.
 - b. game atau perangkat permainan yang dibuat sendiri oleh instruktur dan atau peserta didik.
 - c. Kit sains, kit seni, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Heinich, dkk (1982) pemilihan media dilakukan setelah langkah perumusan tujuan pembelajaran, sesuai dengan model perencanaan penggunaan media

pembelajaran (ASSURE) artinya media dapat dirancang sendiri oleh guru, dapat memanfaatkan yang tersendiri atau modifikasi keduanya.

Guru dalam memanfaatkan pembelajaran dapat memilih media jadi (yang tersedia) dan atau media yang dirancang. Jika memanfaatkan media yang dirancang maka komponen dari media tersebut harus mengandung tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan evaluasi. Misal merancang lembar balik Presiden Republik Indonesia dengan urutan:



Gambar 2.

Guru dalam merancang media pembelajaran flipchart, harus memperhatikan jumlah peserta didik, biaya, ukuran tulisan, ukuran gambar, warna dan lain-lain. Untuk menghemat biaya dapat digunakan bagian belakang kalender yang sudah tidak dimanfaatkan (ukuran 60 x 40 cm).

b. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran identik dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Heinich (1983), pemanfaatan merupakan satu komponen dari model sistem pembelajarannya yang disebut utilisasi. Utilisasi (pemanfaatan) merupakan satu tugas pembelajaran (guru) dalam membantu mempermudah siswa belajar. Seels dan Richey (2002,

h. 50) dalam buku Teknologi Pembelajaran mendefinisikan pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar.

Berdasarkan definisi tersebut, maka pemanfaatan merupakan aktivitas menggunakan serangkaian operasi atau kegiatan yang diarahkan pada suatu hasil belajar dan segala sesuatu yang mendukung terjadinya belajar (seperti: system pelayanan, bahan pembelajaran dan lingkungan). AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) mengungkapkan pendapat serupa dimana fungsi pemanfaatan adalah mengusahakan agar pembelajar dapat berinteraksi dengan sumber belajar atau komponen pembelajaran. Fungsi ini penting karena memperjelas hubungan pemelajar dengan bahan dan system pembelajaran (Yusufhadi Miarso, 1986, h. 194).

Fungsi pemanfaatan merupakan fungsi yang cukup penting karena memperjelas hubungan pemelajar dan sistem pembelajaran. Pemelajar akan menggunakan suatu sumber belajar jika ia mengetahui bahwa dengan menggunakan sumber belajar tersebut ia akan memperoleh keuntungan dalam proses pembelajarannya. Menurut Sadiman dkk (1993, h. 189-190) ada dua pola dalam memanfaatkan media yaitu:

1. Pemanfaatan media dalam situasi kelas, yaitu dimana pemanfaatannya dipadukan dengan proses pembelajaran di situasi kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
2. Pemanfaatan media di luar kelas situasi kelas, pemanfaatan ini dibagi menjadi dua kelompok utama.
 - a) Pemanfaatan secara bebas, ialah media digunakan sesuai kebutuhan masing-masing, biasanya digunakan secara perorangan. Dalam pemanfaatan secara bebas, kontrol atau kendali berada pada individual, dimana penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhannya.
 - b) Pemanfaatan secara terkontrol, ialah bahwa media itu digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Supaya media dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien, ada tiga langkah dalam menggunakannya, yaitu:

1. Persiapan sebelum menggunakan media

Sebelum menggunakan media, persiapan yang dilakukan dapat berupa mempelajari petunjuk penggunaan, mempersiapkan peralatan, serta menetapkan tujuan yang akan dicapai.

2. Kegiatan selama menggunakan media

Kegiatan disesuaikan dengan kebutuhan dan jenis media yang digunakan.

3. Kegiatan tindak lanjut

Tindak lanjut dilakukan untuk menjajagi apakah tujuan telah tercapai dan untuk memantapkan pemahaman terhadap materi instruksional yang disampaikan melalui media bersangkutan.

Prosedur pemanfaatan tersebut dapat diterapkan oleh guru sesuai dengan pola pemanfaatan. Sebagai contoh, perhatikan ilustrasi berikut ini.

1. Tahap persiapan

- a. Kepala sekolah menentukan tujuan penggunaan media pembelajaran, misal untuk menjelaskan konsep pembelajaran kuantum, dengan sasaran guru di sekolah.
- b. Kepala sekolah menyiapkan penggandaan media power point yang telah disusun (misal power point terlampir).
- c. Kepala sekolah memeriksa, ruangan, alat, listrik sebelum pelaksanaan pelatihan.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Kepala sekolah menyajikan sesuai dengan metode dan waktu tersedia
- b. Kepala sekolah meminta peran serta peserta pelatihan sesuai dengan prosedur pembelajaran.

3. Tindak lanjut

- a. Guru sebagai peserta pelatihan diminta mempraktekkan.
- b. Kepala sekolah memberikan umpan balik.