

DIKTAT

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DI MI/SD

Oleh:

ANDINA HALIMSYAH RAMBE



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA

MEDAN

2021

REKOMENDASI

Setelah membaca dan menelaah diktat yang berjudul “**Media dan Sumber Belajar di MI/SD**” yang ditulis oleh Andina Halimsyah Rambe, M.Pd., maka saya berkesimpulan bahwa hasil penelitian ini dapat diterima sebagai karya tulis berupa hasil penelitian. Demikianlah rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 28 Oktober 2021
Konsultan,



Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 196712121994031004

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulisan diktat Media dan Sumber Belajar di MI/SD ini dapat terselesaikan dengan baik. Bahan ajar dalam bentuk diktat ini disusun bertujuan untuk memberikan informasi kepada mahasiswa mengenai media dan sumber belajar di MI/SD.

Pada penulisan bahan ajar ini, penulis menyadari bahwa diktat ini tidak sempurna, masih terdapat kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, kritik dan sumbangan pemikiran yang membangun, sangat penulis harapkan dari rekan sejawat terutama dari dosen-dosen senior yang terhimpun dalam mata kuliah serumpun.

Akhir kata, penulis berharap agar bahan ajar ini dapat membantu pengadaan bahan bacaan dikalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Penulis juga berharap agar informasi yang diberikan dalam diktat ini dapat memperkaya ilmu pengetahuan mahasiswa dan dapat terus diperkaya isi kontennya melalui evaluasi yang berkesinambungan.

Medan, 28 Oktober 2021

Penulis



Andina Halimsyah Rambe, M.Pd

DAFTAR ISI

| | |
|--|----|
| KATA PENGANTAR | i |
| DAFTAR ISI..... | ii |
| BAB I Konsep Dasar Media Dan Sumber Belajar di MI/SD | 1 |
| A. Media Pembelajaran di MI/SD | 1 |
| B. Sumber Belajar di MI/SD..... | 10 |
| BAB II Media dan Sumber Belajar Yang Relevan di MI/SD..... | 14 |
| A. Hubungan guru, media dan sumber belajar di MI/SD | 14 |
| B. Kriteria Pemilihan Media Belajar di MI/SD | 17 |
| C. Kriteria Pemilihan Sumber Belajar di MI/SD..... | 22 |
| BAB III Pemilihan Media dan Sumber Belajar di MI/SD | 24 |
| A. Landasan Penggunaan Media dan Sumber Belajar di MI/SD..... | 24 |
| B. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media dan Sumber Belajar di MI/SD | 27 |
| C. Media dan Sumber Belajar Sebagai Sistem Pembelajaran di MI/SD | 35 |
| D. Nilai Praktis Media dan Sumber Belajar di MI/SD | 35 |
| BAB IV Media dan Sumber Belajar di dalam dan di luar Kelas MI/SD | 41 |
| A. Media dan Sumber Belajar di dalam Kelas MI/SD..... | 41 |
| B. Media dan Sumber belajar di luar kelas MI/SD..... | 41 |
| C. Prosedur Penggunaan Media di dalam dan di luar Kelas pada Pembelajaran di MI/SD..... | 42 |
| BAB V Lingkungan Sebagai Media Dan Sumber Belajar di MI/SD..... | 46 |
| A. Jenis dan manfaat lingkungan sebagai media dan sumber belajar di MI/SD | 46 |
| B. Kelebihan dan kekurangan lingkungan sebagai media dan sumber belajar dalam pembelajaran MI/SD..... | 50 |
| C. Teknik Penggunaan Lingkungan sebagai Media dan Sumber Belajar dalam pembelajaran MI/SD | 51 |
| BAB VI Klasifikasi Jenis-jenis Media dan Sumber Belajar di MI/SD..... | 57 |
| A. Klasifikasi Media Pembelajaran di MI/SD | 56 |
| B. Jenis-jenis Media Pembelajaran di Mi/SD..... | 59 |
| C. Jenis-jenis Sumber Belajar di MI/SD..... | 57 |
| D. Karakteristik Media Audio Visual | 60 |
| E. Aplikasi yang dimanfaatkan sebagai Media dan Sumber Belajar di MI/SD | 71 |
| BAB VII Evaluasi Media Pembelajaran di MI/SD | 76 |
| A. Pengertian Evaluasi Media Pembelajaran | 76 |
| B. Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran..... | 77 |
| C. Kriteria Evaluasi Media Pembelajaran..... | 78 |
| D. Macam-macam Evaluasi Media Pembelajaran | 79 |
| E. Tahapan Evaluasi Media Pembelajaran | 80 |
| DAFTAR PUSTAKA | 84 |

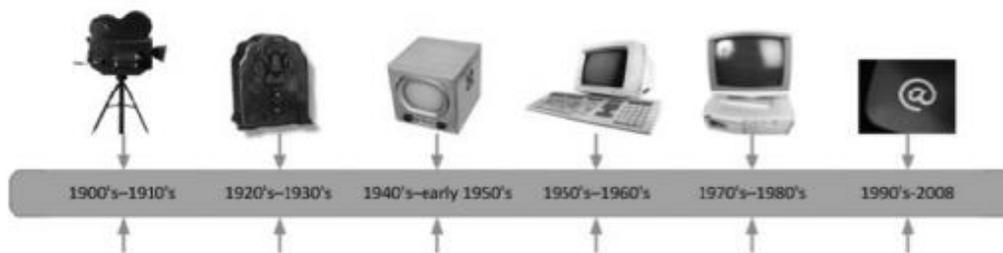
BAB I

Konsep Dasar Media Dan Sumber Belajar di MI/SD

A. Media Pembelajaran di MI/SD

1. Pengertian

Kata media berasal dari bahasa latin '*medius*' yang bermakna 'di antara' atau 'perantara'. Kemudian diartikan sebagai perantara pengantar pesan dari pengirim pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Defenisi lain mengartikan media sebagai sarana berkomunikasi dan sumber informasi (Sharon A. Smaldino, et al, 9: 2014). Pengertian ini mencakup semua hal yang memuat informasi di antara suatu sumber dan si penerima seperti televisi, video, diagram, bahan cetak, aplikasi, internet, dan sejenisnya. Media dapat disebut sebagai 'media pembelajaran' (*instructional media*) ketika memuat pesan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh *Technology* (AECT), mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan



pesan dan informasi.

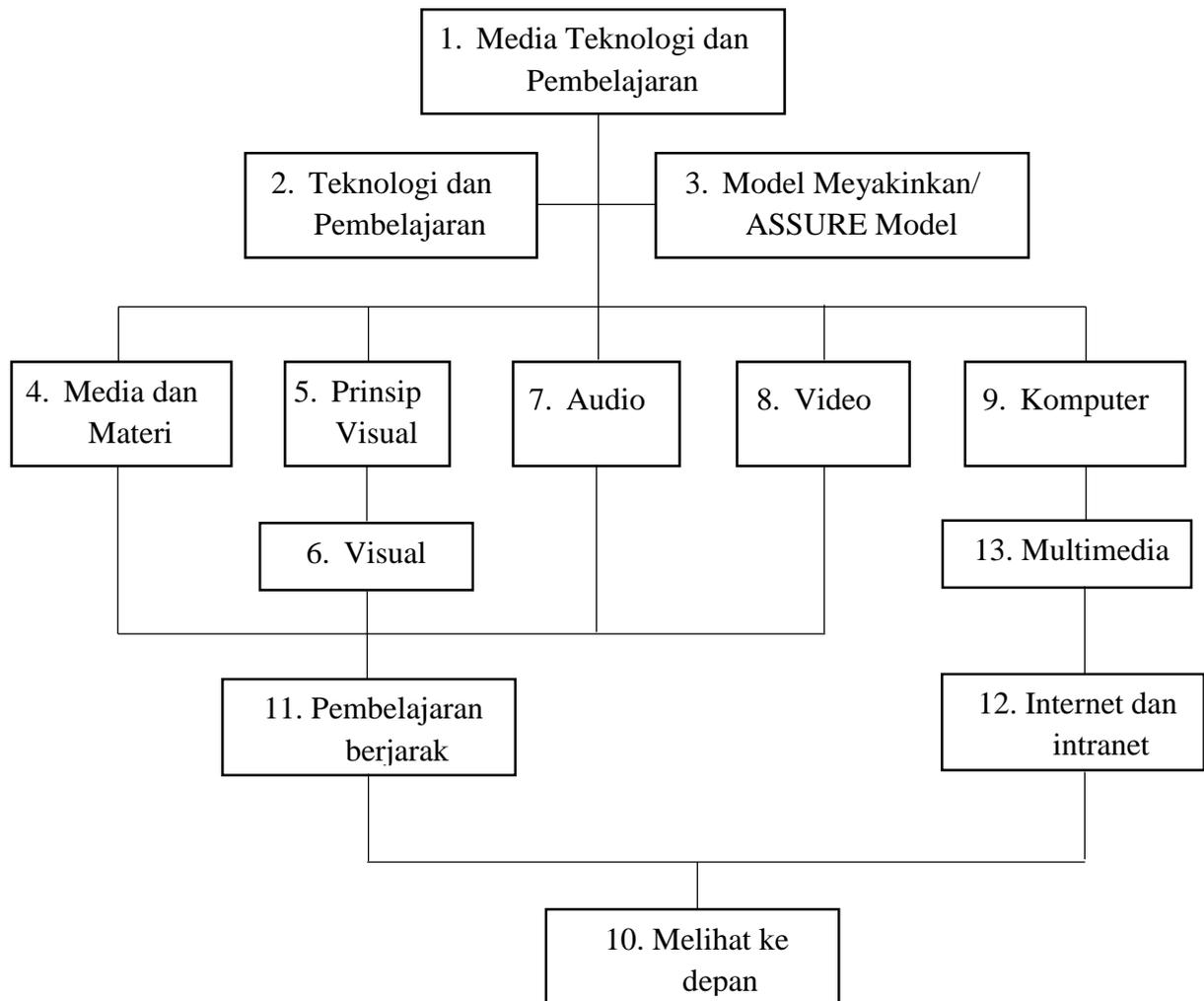
Gambar 1.1. Sejarah Singkat Teknologi dalam Media Pembelajaran
(Sumber: Clark R.C. & Mayer R.E., 2008; Reiser, R., 2009).

Media pembelajaran adalah adalah semua alat atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud dan tujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran pendidik dan peserta didik. *Association of Education and Communication* (AECT), mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Media pembelajaran adalah adalah semua alat atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud dan tujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada anak didik. Defenisi lainnya menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat kita gunakan dalam menyalurkan pesan dari bahan ajar sehingga anak didik dapat merangsang baik itu dengan perhatian, imajinasi, pikiran, dan perasaan pembelajar didalam kegiatan suatu pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran tersebut (Gunawan & Asnil Aidah Ritonga: 2019). Dari beberapa penjelasan diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang biasa digunakan oleh seorang pendidik terhadap anak didik dengan tujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak didik dapat memahami pembelajaran (materi yang sedang diajarkan) serta agar anak didik merasa semangat dalam belajar.

Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan (b) alat penampil atau perangkat keras. Sebagai contoh seorang guru akan mengajarkan bagaimana cara merawat tubuh sesuai dengan tema yang terdapat

dalam buku tematik. Kemudian guru tersebut menuangkan ide-idenya terkait “merawat tubuh” dalam bentuk gambar yang tempelkan dalam selembar kertas. Saat di kelas, ia menjelaskannya kepada siswa tentang tema yang akan dipelajari dengan memperlihatkan gambar yang telah disiapkan sebelumnya. Kemudian siswapun memberikan contoh-contoh lain dalam hal merawat tubuh yang biasa mereka lakukan di rumah. Dalam perkembangan selanjutnya poster ini termasuk ke dalam media sederhana yang berfungsi untuk memancing semangat siswa dalam memulai pembelajaran. Diilustrasikan keragaman media yang dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai berikut



Gambar 1.2 Diagram Keberagaman Media
(Sumber: Robert Heinich et al, 2014)

Berdasarkan diagram diatas, dipahami pemilihan media yang digunakan akan memiliki kedudukan yang berbeda-beda dalam keefektifannya. Semakin jelas media yang digunakan, semakin konkrit yang ditampilkan, maka penguasaan peserta didik terhadap pembelajaranpun akan meningkat. dapat membantu memvisualisasikan pembelajaran menjadi sesuatu yang lebih nyata

ketimbang hanya melihat kedepan mendengar menjelaskan guru tanpa ada aktifitas lainnya.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran di MI/SD

Media pembelajaran merupakan salahsatu perangkat penting dalam system pembelajaran. Dengan media, maka pembelajaran yang dilangsungkan akan terlihat lebih konkret dibandingkan dengan tidak menggunakan media. Menurut (Musfiqon: 2012) ada tiga ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

a. Ciri fiksatif.

Artinya media pembelajaran dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

b. Ciri manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi.

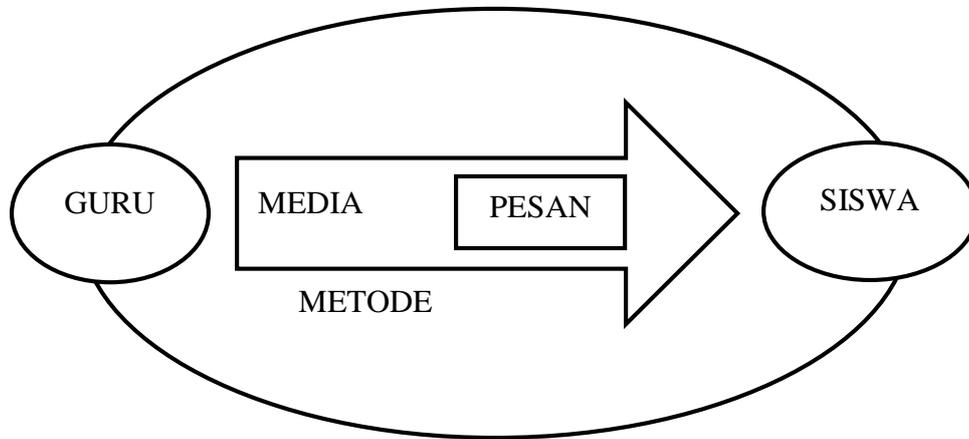
c. Ciri distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja. Ketiga ciri-ciri media ini merupakan karakteristik media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan mempertimbangkan ketiga hal ini guru dapat memilih, menciptakan, dan menggunakan media pembelajaran dengan baik

3. Fungsi Media Pembelajaran di MI/SD

Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Daryanto (2016)

menjelaskan, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru menuju siswa, fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1.3 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran
(Sumber : Daryanto, 2015)

Selain itu, media mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik. Media pembelajaran sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar karena dapat mendukung tercapainya tujuan belajar dengan lebih baik dan lebih cepat. Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi (Ani Cahyadi: 2019), yaitu:

a. Media Sebagai Sumber Belajar.

Belajar merupakan proses aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar. Artinya, melalui media peserta didik membangun sendiri pengetahuannya (konstruk) berdasarkan informasi yang ia peroleh. Pada batas tertentu, media dapat difungsikan sebagai pengganti dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan untuk peserta didik. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini Edgar Dale memandang sumber belajar sebagai pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas. Pengalaman belajar bisa dalam berbagai bentuk seperti melalui membaca, *searching* internet, diskusi dan tanya jawab, mendengarkan media audio, dan lain-lain. Dengan perkembangan teknologi sebagai sumber belajar, pesan, informasi dan pengetahuan baru dapat diakses lebih mudah dan tanpa batas.

b. Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan “*meaning*” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Saat seseorang mempelajari suatu arti dari kata baru, seseorang akan membutuhkan media seperti kamus, glossary, atau narasumber. Melalui media tersebut seseorang dapat menambah perbendaharaan kata dan istilah. Seringkali, peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda mengenai satu simbol, kata, atau istilah tertentu. Mereka mungkin baru mendengar dari ucapan orang lain atau membaca dari sumber informasi lainnya, tetapi mereka belum memahami secara utuh dan benar tentang pengertian simbol, kata, dan istilah tersebut. Tidak sedikit pula di antara peserta didik memiliki pemahaman yang salah mengenai suatu istilah. Disinilah perlunya peran media pembelajaran, yaitu untuk memberikan pemahaman yang benar kepada peserta didik. Berbagai jenis media dapat berfungsi semantik, seperti kamus, glosari, internet, guru, kaset, radio, TV dan lain-lain. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti.

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya. Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu berbahaya serta sulit diakses mungkin karena letak dan posisinya yang jauh atau prosesnya terlalu lama untuk observasi dalam waktu yang terbatas. Misalnya, proses metamorphosis kupu-kupu tidak mungkin diamati selama proses pembelajaran, jenis-jenis transportasi yang tidak mungkin dibawakan wujud aslinya ke dalam kelas, dan contoh lainnya. Untuk itu dibutuhkan media seperti skema, gambar, video, dan lain-lain untuk mengkonkretkan pemahaman siswa terkait materi-materi pembelajarannya.

d. Fungsi Fiksatif (Daya Tangkap atau Rekam)

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkaitan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya, fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (*record*) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tidak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan. Peserta didik akan mudah memahami peristiwa-peristiwa yang direkam tersebut meskipun mereka tidak mengalaminya secara langsung. Fungsi fiksatif media juga bisa ditunjukkan dengan kemampuan menyimpan file data secara rapi dan aman. File-file tersebut dapat ditampilkan kembali sesuai kebutuhan tanpa mengenal waktu. Contohnya peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya dapat diabadikan dengan rekaman video. Begitu juga dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas juga bisa direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh peserta didik pada saat itu bahkan pada saat yang akan datang baik secara individu maupun kelompok.

e. Fungsi Distributif

Fungsi distributif memiliki dua fungsi di dalamnya yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu, juga mengatasi keterbatasan inderawi manusia. Dewasa ini, distribusi media ini tidak hanya dibatasi untuk satu kelas dalam satu tempat tertentu saja, melainkan dapat didistribusikan ke berbagai kelas dan tempat. Misalnya rekaman video, audio, atau video animasi yang divuat oleh seseorang bisa disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kemana saja dan kapan saja, sehingga media tersebut dapat dimanfaatkan oleh banyak orang di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama. Atau contoh media yang memiliki fungsi distributif lainnya adalah TV, TV memberikan informasi, hiburan, dan berbagai pengetahuan yang dapat dilihat oleh berbagai orang di berbagai tempat dan kondisi yang berbeda. Seseorang dapat mengetahui kejadian, berita, atau informasi dari tempat lain tanpa harus datang langsung ke tempat tersebut, tetapi melalui tayangan televisi.

f. Fungsi Psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat mengambil perhatian (*attention catcher*) peserta didik terhadap materi yang dibahas. Fungsi atensi juga mencakup *selected attention* yaitu memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan lain yang mengganggu. Untuk optimalisasi fungsi atensi ini, media harus memenuhi syarat dari sisi kemenarikan dan kejelasan pesan. Media yang tidak menarik dan tidak jelas bagi peserta didik tidak akan memberikan hasil yang optimal. Sehingga dalam merancang suatu media pembelajaran perlu dipertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran dan materi yang dibahas.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif berkaitan dengan psikologis siswa, yang terpenting bagi seorang guru ialah mampu menyiapkan media yang mampu membangkitkan minat dan membentuk sikap siswa terhadap stimulus yang diberikan. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu. Sambutan atau penerimaan tersebut berupa kemauan dan kesediaan untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik memiliki kesediaan untuk menerima bahan pelajaran yang ditampakkan pada perhatian tertuju kepada pembelajaran diikutinya. Media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi atau keaktifan peserta didik dalam seluruh proses pembelajaran yang antara lain diungkapkan dalam bentuk reaksi peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang diikutinya. Media pembelajaran mengaktifkan respon peserta didik, member umpan balik dengan seger (*feedback soon*).

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dari suatu media dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik tentang sesuatu hal. Hampir semua jenis media pembelajaran memiliki

fungsi kognitif, misalnya media visual seperti buku teks, modul, jurnal ilmiah, gambar, media audio seperti radio dan *tape recorder*, dan audiovisual seperti video dan film. Tidak hanya media yang didesain melainkan juga media alam sekitar. Siswa yang belajar “field trip: atau kunjungan ke lokasi akan memberikan banyak informasi dan pengetahuan baru. Kegiatan yang dapat direncanakan untuk dilakukan misalnya berdarmawisata, sehingga siswa dapat belajar menyampaikan pengalamannya selama berdarmawisata kepada peserta didik yang lain dan guru.

4) Fungsi Psikomotorik

Psikomotorik berhubungan dengan keterampilan yang bersifat fisik atau tampilan pada seseorang. Aspek ini penting sebab belum lengkap apabila seorang peserta didik hanya memiliki kemampuan secara teoritis namun tidak memiliki keterampilan praktis. Untuk melatih kemampuan psikomotorik anak guru dapat memanfaatkan media sesuai keterampilan yang diharapkan pada siswa, misalnya keterampilan membuat karya seperti mozaik dari berbagai biji-bijian, maka peserta didik memerlukan media dan bahan-bahan untuk bisa membuat berbagai bentuk mozaik tersebut seperti desain gambar, berbagai biji-bijian, lem, dan lainnya yang dipandu dengan LKPD yang sudah dikonsepsi sedemikian rupa oleh pendidik agar pembelajaran lebih terarah dan peserta didik diharapkan bisa mengembangkan daya kreatifitasnya secara individu.

5) Fungsi Imajinatif

Imajinasi adalah proses penciptaan suatu objek atau peristiwa tanpa memanfaatkan data sensoris dan indera. Imajinasi ini mencakup penemuan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana masa mendatang. Potensi imajinatif peserta didik perlu ditumbuhkan sebab dari imajinasi tersebut seringkali melahirkan karya-karya kreatif dan inovatif. Berbagai media interaktif dan animasi adalah contoh media yang sering digunakan untuk meningkatkan daya imajinasi siswa dalam pembelajarannya.

6) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar (Wina Sanjaya: 2014). Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang awalnya pasif menjadi aktif (Sardiman: 2011). Motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas adalah suatu upaya dunia komunikasi tersendiri antara pendidik dan peserta didik dalam bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan gagasan. Pada proses komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain karena kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan peserta didik, kurangnya motivasi dan sebagainya. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media yang dikonsepsi secara terintegrasi pada proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam

kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan motivasi dalam penerimaan informasi. Sering terjadi peserta didik tidak bisa mengikuti pelajaran dengan baik bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi disebabkan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya. Dalam hal inilah media tampil sebagai pembangkit motivasi peserta didik untuk belajar yang telah disesuaikan dengan karakter dan perkembangan peserta didik tersebut. Tidak menutup kemungkinan, pembelajaran yang selalu diajarkan secara monoton dan konvensional memang cenderung memberikan efek bosan pada peserta didik karena kurangnya menuntun ruang gerak dan mengembangkan kreatifitas dari peserta didik sendiri. Oleh karenanya, dengan media pembelajaran maka perhatian siswa akan teralihkan dari aktivitas mereka yang lain dan akan terfokus pada pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sehingga pada akhirnya pembelajaran akan tersampaikan dengan baik. Harapannya sesuai dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

g. Fungsi Sosio-Kultural

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik. Peserta didik dalam jumlah besar dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topic pembelajaran. Dalam hal ini media Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan. Selain itu dengan media juga mampu memberikan rangsangan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada.

Berdasarkan pemaparan beberapa fungsi media pembelajaran diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu dan memudahkan guru untuk menyajikan pembelajaran di dalam kelas. Sehingga pembelajaran yang dilakukan memang terlihat lebih menyenangkan dengan pengalaman belajar lebih nyata yang dilalui oleh peserta didik. Proses pembelajaran yang dilakukan juga menjadi lebih bermakna karena semua indera dapat turut aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam belajar, serta dapat mengatasi keterbatasan baik ruang maupun waktu.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Pada pelaksanaannya, dengan pemanfaatan media pembelajaran guru bisa menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif dan efisien sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Guru tidak lagi menyampaikan materi hanya dengan penuturan kata-kata saja yang identik menggunakan ceramah, akan tetapi bisa membawa peserta didiknya untuk memahami secara konkrit dan nyata tentang materi yang di sampaikan tersebut. Secara umum media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut (Azhar: 2014):

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut:

| Aspek | Manfaat Media Pembelajaran | |
|--------------------|---|---|
| | Bagi Guru | Bagi Peserta Didik |
| Penyampaian Materi | Memper memudahkan guru dalam menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran | Memper memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru |
| Konsep | Semua materi yang bersifat abstrak, dapat dikonkretkan | Konsep materi mudah dimengerti siswa dengan objek-objek yang sudah dikonkretkan sehingga pemahaman siswa juga konkret. (Konkret Media, konkret pemahaman) |
| Waktu | Lebih efektif dan efisien karena mengulang pembelajaran hanya seperlunya saja | Memiliki waktu yang lebih banyak untuk mempelajari dan mencari wawasan yang lebih nyata dan relevan |
| Situasi belajar | Interaktif | Multi-aktif |
| Hasil belajar | Kualitas hasil belajar lebih baik | Lebih mendalam, utuh dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna |

Tabel 1.1 Manfaat Media Pembelajaran Guru-Siswa
(Sumber : Satrianawati, 2018)

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki manfaat dapat menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan), meningkatkan motivasi, dan menyediakan stimulus untuk para siswa), semua indra siswa dapat diaktifkan (kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya) serta dapat lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, maka guru juga dituntut untuk mampu berinovasi mengikuti perubahan dan kemajuan tersebut termasuk juga dalam membuat media pembelajaran agar dapat mewujudkan manfaat media pembelajaran diatas.

B. Sumber Belajar di MI/SD

1. Pengertian Sumber Belajar di MI/SD

Sumber belajar merupakan salah satu komponen inti dalam proses pendidikan, yaitu sebagai tempat atau wadah peserta didik dalam memperoleh ilmu atau informasi. Sumber belajar pada dasarnya adalah segala sesuatu yang bisa menimbulkan proses belajar (Andi Prastowo: 2013). Sumber belajar juga diartikan sebagai semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu (pengalaman belajar). Defenisi lain mengatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk belajar atau melalui apa seseorang mempelajari sesuatu (Karwono & Heni Mularsih: 2017).

Berdasarkan pendapat diatas, disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala macam informasi yang berasal dari luar diri seseorang yang dapat memberikan pengalaman-pengalaman baru yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar. Sumber belajar meliputi lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan, dan alat yang dapat digunakan dan personal, seperti guru, petugas perpustakaan, laboran, dan siapa saja yang berpengaruh, baik secara langsung maupun tak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar. Contoh sumber belajar lainnya yaitu buku paket, modul, LKS, realita (benda nyata yang digunakan sebagai sumber belajar), model, museum, kebun binatang, pasar, dan lain-lain.

Dengan adanya kemajuan dan kemudahan dalam teknologi pendidikan maka sumber belajar yang tersebar di dunia ini mempunyai bentuk dan macam yang beraneka ragam jumlahnya. Saat ini, baik pendidik maupun peserta didik bebas untuk memilih sumber belajar yang dipakainya untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Sehingga sangat perlu untuk mengkaji terutama bagi pendidik untuk mengetahui karakteristik sumber belajar yang ada apakah cocok dipakai untuk pengetahuan yang akan diajarkan. Sehingga pembelajaran menjadi efektif dan tepat sasaran.

2. Ciri-ciri Sumber Belajar di MI/SD

Untuk menunjang tercapainya keberhasilan belajar harus mampu memudahkan tercapainya tujuan belajar atau tercapainya keberhasilan belajar. Oleh karena itu sumber belajar mempunyai ciri-ciri. Secara garis besar sumber belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Sumber belajar harus mampu memberikan kekuatan dalam proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
- b. Sumber belajar harus mempunyai nilai-nilai instruksional edukatif, yaitu dapat mengubah dan membawa perubahan yang sempurna terhadap tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ada.
- c. Dengan adanya klasifikasi sumber belajar, maka sumber belajar yang dimanfaatkan mempunyai ciri-ciri; (1) tidak terorganisasi dan tidak sistematis baik dalam bentuk maupun isi, (2) tidak mempunyai tujuan pembelajaran yang eksplisit, (3) hanya dipergunakan untuk keadaan dan tujuan tertentu atau secara insidental, dan (4) dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran.
- d. Sumber belajar dapat dipergunakan secara sendiri-sendiri (terpisah), tetapi juga dapat dipergunakan secara kombinasi (gabungan).
- e. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang (*by designed*), dan sumber belajar yang tinggal pakai/jadi (*by utilization*). Sumber belajar yang dirancang adalah sesuatu yang memang dari semula dirancang untuk keperluan belajar, sedangkan sumber belajar yang tinggal pakai/jadi adalah sesuatu yang pada mulanya tidak dimaksudkan untuk kepentingan belajar, tetapi kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.

Berdasarkan ciri-ciri sumber belajar tersebut, guru dan siswa dapat memahami sumber belajar yang diperlukan dalam pembelajaran. Hal ini sangat penting, karena sumber belajar sangat mendukung pembelajaran agar berjalan dengan optimal sesuai dengan perencanaan yang dibuat oleh guru.

3. Fungsi Sumber Belajar di MI/SD

Fungsi sumber belajar sangat beragam, namun fungsi sumber belajar yang peneliti bahas yaitu dalam konteks pendidikan. Ada enam fungsi dalam pengembangan sumber belajar, yaitu:

- a. Fungsi riset dan teori
Fungsi riset dan teori ialah menghasilkan dan mengetes pengetahuan yang berhubungan dengan sumber-sumber belajar, pelajar, dan fungsi tugas.
- b. Fungsi desain
Fungsi desain ialah menjabarkan secara garis besar teori teknologi pendidikan berikut isi mata pelajarannya untuk dipakai sebagai sumber belajar.
- c. Fungsi produksi dan penempatan
Fungsi produksi dan penempatan ialah menjabarkan secara khusus sumber-sumber ke dalam sumber-sumber kongkret.
- d. Fungsi evaluasi dan seleksi
Fungsi evaluasi dan seleksi ialah untuk menentukan penerimaan sumber-sumber belajar oleh fungsi yang lain.
- e. Fungsi organisasi dan pelayanan
Fungsi organisasi dan pelayanan untuk membuat sumber-sumber dan informasi mudah diperoleh bagi fungsi yang lain serta pelayanan bagi para siswa

Selain itu berdasarkan sumber yang lain, sumber belajar juga memiliki fungsi lainnya yang dapat berfungsi dalam pembelajaran dan harus dapat

dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Fungsi-fungsi tersebut antara lain (Karwono & Heni Mularsih: 2017) :

- a. Meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu dengan cara :
 - 1) Mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik
 - 2) Mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga lebih banyak membina dan mengembangkan gairah semangat peserta didik
- b. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan cara:
 - 1) Mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional
 - 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya

4. Manfaat Sumber Belajar di MI/SD

Sumber belajar sangat bermanfaat bagi guru dan siswa untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Sumber belajar sangat berperan penting dalam proses kegiatan belajar siswa untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien (Eveline : 2012). Secara rinci manfaat dari sumber belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Memberi pengalaman belajar secara langsung dan konkret kepada peserta didik. Misal, karyawisata ke objek-objek seperti pabrik, pelabuhan, kebun binatang, dan sebagainya dengan memberikan panduan perjalanan dan lembar kerja peserta didik agar karyawisata tersebut tetap berjalan dan mencapai tujuan pembelajaran, bukan hanya sekedar untuk mengadakan kunjungan saja.
- b. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung dan konkret. Misal, denah, sketsa, fotofoto, film, majalah, dan sebagainya.
- c. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas. Misal buku-buku teks, foto-foto, film, narasumber, majalah, dan sebagainya
- d. Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru. Misalnya buku-buku bacaan, ensiklopedi, majalah dan sebagainya yang mampu memberikan informasi terbaru dan akurat
- e. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan (intruksional) baik dalam lingkup mikro maupun makro. Misal, secara makro: sistem belajar jarak jauh (SBJJ) melalui modul. Secara mikro: pengaturan ruang (lingkungan) yang menarik, simulasi, penggunaan film dan OHP
- f. Dapat memberi motivasi yang positif, apabila itu sudah diatur dan direncanakan pemanfaatannya secara benar dan tepat akan memberikan pengaruh yang baik.
- g. Dapat merangsang untuk berpikir lebih kritis, merangsang untuk berkembang lebih jauh. Misalnya; dengan membaca buku teks, buku bacaan atau buku yang bertema apapun, melihat film atau video dan lain sebagainya yang dapat merangsang si pemakai untuk berpikir, menganalisa dan berkembang lebih jauh. Menciptakan pola pikir yang lebih maju dan kreatif.

Sumber belajar akan menjadi bermakna bagi siswa maupun guru apabila sumber belajar diorganisir melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Jika tidak maka tempat atau lingkungan alam sekitar, benda, orang atau buku sekalipun hanya sekedar tempat, benda, orang atau buku yang tidak akan ada artinya apa-apa. Pada hakikatnya sumber belajar begitu luas dan kompleks, lebih dari sekedar media pembelajaran. Segala hal yang sekiranya diprediksikan akan mendukung dan dapat dimanfaatkan untuk keberhasilan pembelajaran dapat dipertimbangkan menjadi sumber belajar.

BAB II

Media dan Sumber Belajar Yang Relevan di MI/SD

A. Hubungan Guru, Media dan Sumber Belajar di MI/SD

Keterampilan dasar mengajar adalah kecakapan atau kemampuan pengajar dalam menjelaskan konsep terkait dengan materi pembelajaran. Dengan demikian seseorang pengajar harus mempunyai persiapan mengajar, antara lain harus menguasai bahan pembelajaran mampu memilih strategi metode dan media, penguasaan kelas baik, serta menentukan system penilaian yang tepat. yang Keterampilan guru merupakan hal yang paling utama dalam proses pembelajaran. Guru akan mudah mengajarkan pembelajaran kepada para siswa karena sudah mempunyai keterampilan mengajar yang bermutu tinggi. Guru profesional tidak hanya label yang diberikan secara percuma oleh suatu pihak. Guru profesional bukan guru yang memenuhi kualifikasi secara umum tetapi guru yang mampu mengaplikasikan ilmu-ilmu dari proses pembelajaran yang diterima. Sikap profesional dalam dunia pendidikan tidak sekadar dinilai formalitas tetapi harus fungsional dan menjadi prinsip dasar akses operasionalnya.

Tuntutan guru profesional sangat wajar karena abad 21 memerlukan sumber daya manusia yang melakukan improvisasi diri secara terus menerus dan bermutu. Guru profesional harus mampu menciptakan pembelajaran yang berbeda dengan guru lain sehingga hal tersebut yang menjadikan guru profesional berbeda. Apabila guru profesional mengaplikasikan ilmunya sedikit demi sedikit maka perubahan dalam dunia pendidikan akan semakin terlihat

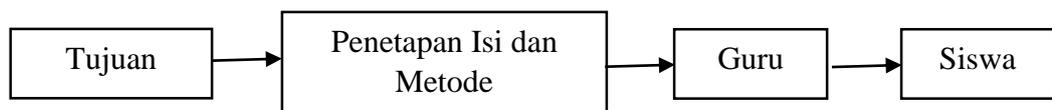
Salah satu perhatian pendidikan yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan adalah berkaitan dengan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan untuk peningkatan kualitas tersebut adalah mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar. Pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan pembelajar memiliki kemampuan untuk belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi. Pembelajar harus mampu memiliki kompetensi yang berguna bagi masa depannya. Oleh karena proses pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru berperan penting dalam mengkonsep pembelajaran agar terkemas secara apik dan dapat di terima oleh peserta didiknya.

Guru menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah jalur pendidikan formal. Guru adalah orang yang pekerjaan, mata pencaharian, atau profesinya mengajar. Sementara dalam bahasa Inggris dijumpai beberapa kata yang berarti guru, misalnya teacher yang berarti guru atau pengajar, educator yang berarti pendidik atau ahli mendidik, dan tutor yang berarti guru pribadi, guru yang mengajar di rumah, atau guru yang memberi les. Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Kemudian guru dalam pandangan masyarakat

adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak harus di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di surau atau mushola, di rumah dan sebagainya. Pada dasarnya, ada 4 pola dasar pembelajaran yang dapat dikembangkan sebagai berikut :

1. Pola pembelajaran tradisional

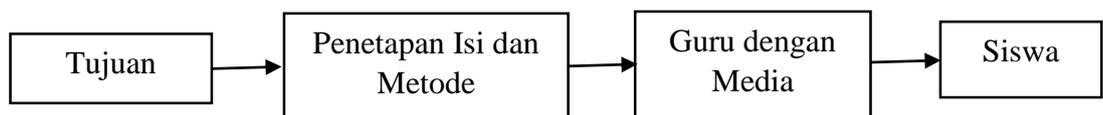
Pada pola ini guru berkedudukan sebagai komponen utama pembelajaran dan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didiknya. Guru memegang kontrol sepenuhnya atas berlangsungnya pembelajaran. Guru memegang kontrol penuh dalam menetapkan isi serta metode belajar, dan dalam menilai kemajuan belajar anak didik. Pola pembelajaran seperti ini banyak didapati pada zaman dulu. Pola ini menurut Morris dapat digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 2.1 Pola pembelajaran Tradisional
(Sumber : Barry Morris, 1963)

2. Pola pembelajaran Tradisional 2

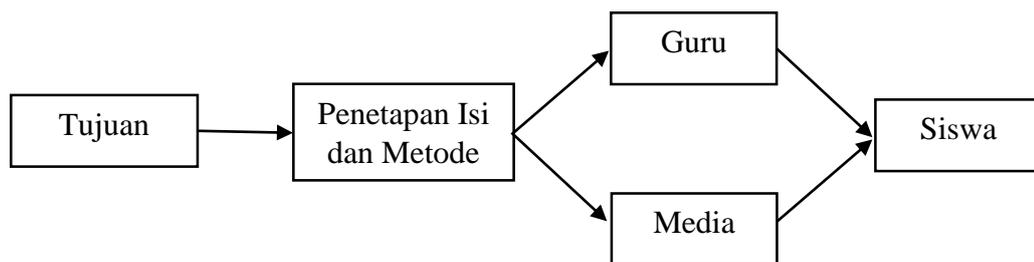
Pola pembelajaran guru tradisional 2 pola pembelajaran dengan proses yang dalam kegiatan pembelajarannya guru dibantu dengan alat bantu tertentu (misal: alat bantu audiovisual). Pola ini masih tetap memandang guru sebagai komponen pembelajaran yang paling utama dengan sumber belajar lain yang dipergunakan sebagai tambahan. Dalam pembelajaran ini guru kelas masih memegang kendali hanya saja tidak semutlak pola pertama, karena telah terbantu dengan pemanfaatan oleh media ataupun sumber lainnya. Dalam pola ini guru berperan aktif dalam menyampaikan pembelajaran dan peserta didik focus menerima yang disampaikan oleh gurunya. Pada kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan isi pelajaran dengan menggunakan buku teks, papan tulis, peta, alat-alat peraga, media audio, visual, ataupun audiovisual, dan sebagainya. Akan tetapi, dalam pola ini tetap membutuhkan peranan seorang guru, jika guru tidak ada, maka alat-alat, media dan lainnya tidak berfungsi maksimal. Pola ini menurut Morris dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Pola Pembelajaran tradisional 2
(Sumber: Barry Morris 1963)

3. Pola Pembelajaran Guru dan Media

Pola pembelajaran ini dimaksudkan dengan guru berperan untuk mengatur, mengarahkan, mendorong, mengawasi dan membimbing peserta didiknya ketika berinteraksi dengan media dan sumber belajar lainnya yang relevan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada pola ini, proses pembelajaran dilaksanakan dengan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan media dan sumber belajarnya. Pada pola ini pula, peserta didik dituntut untuk mengeksplor pengetahuannya dan mengkontruksikannya untuk mengatasi atau menjawab permasalahan yang diberi guru dalam pembelajaran. Sehingga dalam pola ini, siswa benar-benar dituntut untuk aktif belajar baik secara individu maupun kelompok dengan memecahkan permasalahan menggunakan buku, radio, tv, atau media dan sumber lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran dengan pola ini harus dikonsepsi dan dipersiapkan secara matang agar media dan sumber belajar yang dimaksudkan dalam proses pembelajaran tersebut dapat benar-benar digunakan peserta didik dan mampu mendukung proses pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Selain itu, guru juga bisa mengundang narasumber lain untuk mendukung proses pembelajaran tertentu seperti mengundang dokter, polisi, dan lainnya yang masih memungkinkan untuk dihadirkan ke sekolah ataupun di dalam kelas. Guru juga bisa membawa peserta didiknya untuk mengunjungi tempat-tempat tertentu seperti museum, perpustakaan daerah, kebun binatang, pabrik dan sebagainya yang sesuai dengan pembelajarannya. Pola ini dapat digambarkan sebagai berikut:

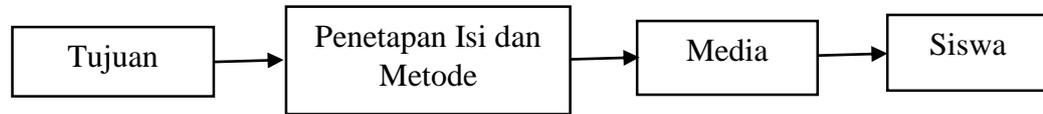


Gambar 2,3 Pola Pembelajaran Guru dan Media
(Sumber: Barry Morris 1963)

4. Pola Pembelajaran Bermedia

Pada pola ini peserta didik mendapatkan pembelajaran atau belajar atas dasar kemauan, keingintahuan dan keaktifannya sendiri. Bantuan guru hampir tak diperlukan lagi. Walau demikian, pola ini hanya akan bisa terlaksana jika *internal conditions* peserta didik sudah mencukupi untuk menerima pengetahuan baru seperti kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Di samping itu juga menuntut adanya kemandirian dari peserta

didik lebih dari pola 3 dalam belajar. Karena tanpa adanya kemandirian belajar, kegiatan belajar dengan menggunakan pola ini tidak akan bisa berjalan. Pola pembelajaran ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.4 Pola Pembelajaran Bermedia
(Sumber: Barry Morris 1963)

Berdasarkan 4 pola diatas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya guru, media dan sumber belajar adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan, sebab bila ketiganya ini bertolak belakang maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik selain itu hasil atau output dalam proses pembelajaran juga akan kurang maksimal. Contoh bila guru mengajar di kelas SD/MI tentang hujan maka dalam proses pembelajaran siswa akan di buat menghayal sebab guru tidak bisa membuat media tentang hujan, maka proses pembelajaran akan menjadi kurang menyenangkan, guru hanya bisa bercerita secara teori saja akan tetapi siswa yang masih tingkat SD/MI membutuhkan hal-hal yang kongrit. Bila ditinjau lebih mendalam maka hasil pemahaman dari proses pembelajaran yang tidak membutuhkan atau tidak menggunakan media akan jauh sekali. Melihat dari hal-hal yang seperti itu atau penomena-penomena sekarang maka guru harus pandai-pandai membuat semua media, apakah itu media cetak, elektroik, visua atau audio, kesemuanya tersebut akan mempunyai dampak yang signipikan terhadap pemahaan sisiwa.

Pemerintah sudah menyalurkan media pembelajaran ke semua sekolah mulai daritingkant yang paling bawah RA/TK sapai ke jenjang yang tinggi, kesemuanya tersebut tidak lain tujuannya yaitu supaya proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih cepat paham. Berlandaskan pada urain tersebut di atas, maka media dan pembelajaran tidak bisa dipisahkan satu sama lain, dua-daunya harus berjalan bersamaan supaya proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa-siswa menjadi lebih cepat mengerti dan meresapi materi yang diajarkan oleh guru-gurunya, selain hal tersebut materi dan media harus sesuai, sebab jika media yang digunakan dengan materi yang disampaikan tidak menyatu atau tidak nyambung maka proses pembelajaran akan menjadi kacau, contoh bila guru mengajarkan tentang air laut maka guru jangan mebuat media diluar air laut, misalnya batu, atau kompor yang menjadi medianya, itu semua tidak saling mendukung antara media dengan materi. Jadi media dan materi harus saling mendukung dan saling beriringan

B. Kriteria Pemilihan Media Belajar di MI/SD

Pada awal perkembangannya, media memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru (*teaching aids*). Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik. Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya

dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media adalah bagian integral dari proses belajar mengajar. Dalam posisi seperti ini, penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru (atau guru melakukannya kurang efisien). Dengan kata lain, bahwa posisi guru sebagai fasilitator dan media memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar pembelajar.

Anderson (1976) mengemukakan adanya dua pendekatan/ model dalam proses pemilihan media pembelajaran, yaitu: model pemilihan tertutup dan model pemilihan terbuka. Pemilihan tertutup terjadi apabila alternatif media telah ditentukan “dari atas” (misalnya oleh Dinas Pendidikan), sehingga mau tidak mau jenis media itulah yang harus dipakai. Jika kita memilih, maka yang kita lakukan lebih banyak ke arah pemilihan topik/ pokok bahasan mana yang cocok untuk dimediakan pada jenis media tertentu. Misalnya saja, telah ditetapkan bahwa media yang digunakan adalah media audio. Dalam situasi demikian, bukanlah mempertanyakan mengapa media audio yang digunakan, dan bukan media lain? Jadi yang harus kita lakukan adalah memilih topik-topik apa saja yang tepat untuk disajikan melalui media audio. Untuk model pemilihan terbuka, lebih rumit lagi. Model pemilihan terbuka merupakan kebalikan dari pemilihan tertutup. Artinya, kita masih bebas memilih jenis media apa saja yang sesuai dengan kebutuhan kita. Alternatif media masih terbuka luas. Proses pemilihan terbuka lebih luwes sifatnya karena benar-benar kita sesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Namun proses pemilihan terbuka ini menuntut kemampuan dan keterampilan guru untuk melakukan proses pemilihan. Seorang guru kadang bisa melakukan pemilihan media dengan mengombinasikan antara pemilihan terbuka dengan pemilihan tertutup. Dalam hal ini juga, Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar dan digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakan alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran sangat banyak macamnya, tentunya tidak digunakan sekaligus. Untuk itu perlu dipilih secara cermat, media mana yang lebih tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai, karakter materi, ketersediaan, biaya dan lain sebagainya. Begitu juga dari sisi peserta didik, harus menjadi pertimbangan utama dalam memilih media yang akan digunakan.

Sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa kriteria yang harus di perhatikan oleh guru. Sehingga pemilihan media pembelajaran tersebut adalah yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Ada beberapa

kriteria yang harus diperhatikan guru, sehingga dapat disusun urutan sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Setelah kita menganalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik siswa tersebut, 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 menganalisis topik-topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media dan menarik kesimpulan rangsangan indera mana yang diperlukan (audio, visual, gerak atau diam). Media pembelajaran juga harus dipilih berdasarkan prinsip taraf berfikir siswa. Pada tingkat MI/SD, benda-benda yang bersifat konkrit lebih baik digunakan sebagai media pembelajaran bila dibandingkan media yang lebih abstrak. Demikian pula media pembelajaran yang kompleks dari segi struktur atau tampilan akan lebih sulit dipahami dibanding media pembelajaran yang sederhana.

2. Merumuskan tujuan instruksional

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 (Siswa, peserta didik, murid, dll)

B = *Behavior* adalah menyatakan perilaku spesifik yang diharapkan atau yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berlangsung (Kata kerja operasional/KKO + Objek)

C = *Condition* adalah menyebutkan kondisi yang bagaimana atau dimana sasaran dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya (Strategi, metode, media, dll)

D = *Degree* adalah menyebutkan batasan tingkatan minimal yang diharapkan dapat dicapai (... dengan benar, dengan jelas, dengan tepat, dll.)

Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan dapat memberikan arah kemana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana ia tahu bahwa telah sampai ke tempat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu.

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.

4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau *checklist* perilaku.

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 supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang disebut naskah program media.

6. Mengadakan tes dan revisi.

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. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat. Selain mempertimbangkan beberapa hal diatas, kriteria pemilihan media berikutnya yang perlu diperhatikan, yakni:

1. Kesesuaian dengan tujuan

Pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan. Maka pemilihan media hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang dirumuskan tersebut. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Ketepatangunaan

Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan pemilihan media telah didasarkan pada kegunaan. Jika media itu dirasa belum tepat dan belum berguna maka tidak perlu dipilih dan digunakan dalam pembelajaran.

3. Keadaan peserta didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak. Sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak dapat membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

4. Ketersediaan

Jangan sampai seorang guru menentukan dan memilih media yang tidak tersedia di sekolah. Jika guru tidak mampu membuat dan memproduksi media maka pilihlah media alternatif yang tersedia di sekolah tersebut untuk menjelaskan materi pembelajaran.

5. Biaya kecil

Seorang guru tidak diperkenankan memilih media yang biayanya mahal tetapi hasil pembelajarannya tidak sebanding dengan biaya yang harus

dikeluarkan untuk memproduksi media tersebut. Pilihlah media yang murah dan sederhana tetapi hasilnya banyak dan bagus.

6. Keterampilan guru

Apa pun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Jangan sampai guru memilih media yang dia sendiri tidak bisa mengoperasionalkan secara baik.

7. Mutu teknis

Kualitas media jelas mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik. Untuk itu, media yang dipilih dan digunakan hendaknya memiliki mutu teknis yang bagus.

Selain itu, pemilihan media juga harus dilakukan dengan memperhatikan prosedur pemilihan media. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arif S Sadiman (1986:86), ada tiga model yang dapat dijadikan prosedur dalam pemilihan media yang akan digunakan, yakni:

1. Model *flowchart*, model ini menggunakan system pengguguran (eliminasi) dalam pengambilan keputusan pemilihan.
2. Model matriks, berupa penangguhan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi.
3. Model *checklist*, yang menanggukkan keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkn.

Di antara model-model pemilihan media tersebut, yang lebih populer digunakan dalam media jadi (*by utilization*) adalah model checklist. Untuk model matriks lebih sesuai digunakan dalam menentukan media rancangan (*by design*). Sedang model flowchart dapat digunakan baik untuk menggambarkan proses pemilihan media jadi maupun media rancangan. Seperti apa yang dikemukakan oleh Arif S Sudiman, Anderson (1976) pula mengemukakan prosedur pemilihan media dengan menggunakan pendekatan flowchart (diagram alur).

Kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan tujuan pembelajaran. Selain itu, dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi, sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik. Kemudahan dalam memperoleh media juga harus diperhatikan. Dalam pengoptimalan penggunaan media pembelajaran adalah keterampilan yang dimiliki oleh pendidik. Banyaknya media pembelajaran sebagai imbas dari perkembangan ilmu pengetahuan, menuntut pendidik untuk lebih dapat mengasah pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran.

Melalui berbagai pemilihan media pembelajaran, siswa akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa. Pepatah China mengatakan: Saya mendengar saya lupa, saya melihat saya ingat, saya berbuat maka saya biasa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa terutama bagi siswa MI/SD yang dalam tahap perkembangannya yaitu operasional konkret. Artinya, siswa MI/SD dapat mengingat dengan jelas materi pembelajaran ketika materi tersebut disajikan secara jelas dan nyata tanpa harus menuntu siswa “membayang-bayangkan” apa yang dijelaskan oleh gurunya di dalam kelas.

C. Kriteria Pemilihan Sumber Belajar

Keberadaan sumber belajar harus dikembangkan dan dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini dikarenakan sumber belajar merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Sumber belajar yang dimanfaatkan dalam pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individual. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang tersedia di sekitar lingkungan belajar yang berfungsi untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar saja, namun juga dilihat dari proses pembelajaran yang berupa interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajari. sumber belajar dikatakan juga sebagai pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas, yakni seluas kehidupan yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami, yang dapat menimbulkan peristiwa belajar, yaitu perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Ada sejumlah pertimbangan yang harus diperhatikan, ketika akan memilih sumber belajar didasarkan atas kriteria tertentu yang secara umum terdiri dari dua macam ukuran, yaitu kriteria umum dan kriteria berdasarkan tujuan yang hendak dicapai. Berikut rincian kriterianya:

1. Kriteria umum, merupakan ukuran kasar dalam memilih berbagai sumber belajar, misalnya:
 - a. Ekonomis dalam pengertian murah, maksudnya tidak terpatok pada harganya yang selalu rendah, tapi dapat juga pemanfaatannya dalam jangka panjang dan pesan yang terkandung lebih dapat dipertanggungjawabkan kadar ilmiahnya
 - b. Praktis dan sederhana, tidak memerlukan peralatan khusus yang mahal dan keterampilan yang khusus.
 - c. Mudah diperoleh, dalam artian sumber belajar itu dekat, tersedia dimana-mana dan tidak perlu diadakan dan beli dan bisa memanfaatkan lingkungan sekitar.
 - d. Bersifat fleksibel, artinya dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan instruksional dan tidak dipengaruhi oleh oleh faktor luar misalnya kemajuan teknologi, nilai, budaya dan lainnya.
 - e. Komponen-komponannya sesuai tujuan, hal ini untuk menghindari hal-hal yang ada diluar kemampuan guru.
2. Kriteria berdasarkan tujuan, antara lain :
 - a. Sumber belajar untuk motivasi, artinya pemanfaatan sumber belajar tersebut bertujuan untuk membangkitkan minat, mendorong partisipasi, merangsang pertanyaan-pertanyaan, memperjelas masalah dan sebagainya.
 - b. Sumber belajar untuk tujuan pengajaran, yaitu mendukung kegiatan belajar mengajar
 - c. Sumber belajar untuk penelitian, merupakan bentuk yang dapat diobservasi, dianalisis, dicatat secara teliti dan sebagainya.
 - d. Sumber belajar untuk memecahkan masalah
 - e. Sumber belajar untuk presentasi, disini lebih ditekankan sumber sebagai alat, metode atau strategi penyampaian pesan

Pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan. Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat dan bahan. Sumber belajar dituliskan secara lebih operasional, dan bisa langsung dinyatakan bahan ajar apa yang digunakan. Misalnya, sumber belajar dalam silabus dituliskan buku referensi, dalam RPP harus dicantumkan bahan ajar yang sebenarnya. Jika menggunakan buku, maka harus ditulis judul buku teks tersebut, pengarang, dan halaman yang diacu. Jika menggunakan bahan ajar berbasis ICT, maka harus ditulis nama file, folder penyimpanan, dan bagian atau link file yang digunakan, atau alamat website yang digunakan sebagai acuan pembelajaran.

BAB III

Pemilihan Media dan Sumber Belajar di MI/SD

A. Landasan Penggunaan Media dan Sumber Belajar di MI/SD

Penggunaan media dan sumber belajar memiliki landasan yang harus diperhatikan sebelum menentukan media dan sumber belajar yang akan digunakan. Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empiris. Keempat landasan tersebut tidak boleh lepas dari pantauan guru. Oleh karenanya, penting untuk kita ketahui bersama. Secara sederhana akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Landasan Filosofis

Penggunaan media pembelajaran memerlukan landasan filosofis yang paling utama untuk diperhatikan. Penggunaan media pembelajaran, khususnya di MI/SD harus berdasarkan pada nilai keabsahan yang sebelumnya telah ditemukan, disetujui dan disepakati oleh banyak orang termasuk para ahli dibidang tersebut. Keabsahan tersebut ditinjau baik dari segi akademik maupun sosial. Sebelum memilih sumber belajar dan medianya, terlebih dahulu guru harus mengecek materinya. Isi pesan (materi pembelajaran) yang disampaikan oleh guru kepada peserta didiknya khususnya anak SD/MI harus benar-benar diperhatikan dan sudah teruji secara objektif, radikal dan empiris. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam penyampaian materi.

Proses inilah yang dimaksud dalam penggunaan landasan filosofis dalam memilih media dan sumber belajar. Dengan adanya berbagai media pembelajaran dan sumber belajar, peserta didik dapat dan mempunyai hak untuk memilih media dan sumber belajarnya sendiri. Hal ini tentu tidak boleh terlepas dari pengawasan guru dengan pertimbangan materi pembelajaran sebelumnya dan disesuaikan pula dengan tingkat perkembangan dan karakteristik peserta didiknya.

Ada suatu anggapan, bahwa berbagai jenis media yang merupakan hasil dari inovasi teknologi dapat mengakibatkan pada proses pembelajaran yang tidak humanis. Artinya, pembelajaran hanya terfokus pada teknologi dan mengurangi ruang untuk peserta didik itu sendiri berinovasi untuk mengkonstruksi pengetahuan dengan jalannya sendiri. Asumsi ini dapat dibantah ketika guru sudah memiliki landasan filosofis dalam menentukan media dan sumber belajar peserta didiknya. Sehingga, tidak ada lagi muncul dehumanisasi dalam pembelajaran, melainkan peserta didik dengan adanya inovasi teknologi diberikan kebebasan untuk menentukan pilihan baik cara belajar, media maupun sumber belajar yang sesuai dengan kemampuannya sehingga adanya inovasi teknologi tidak diartikan sebagai dehumanisasi dalam pembelajaran. Dengan kata lain, baik menggunakan media dan sumber belajar hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

2. Landasan Psikologis

Kompleks dan uniknya proses pembelajaran dapat terealisasi ketika adanya kesadaran bahwa peserta didik itu sendiri juga unik. Mereka memiliki perkembangan, karakteristik, pemahaman serta kemampuan yang berbeda-

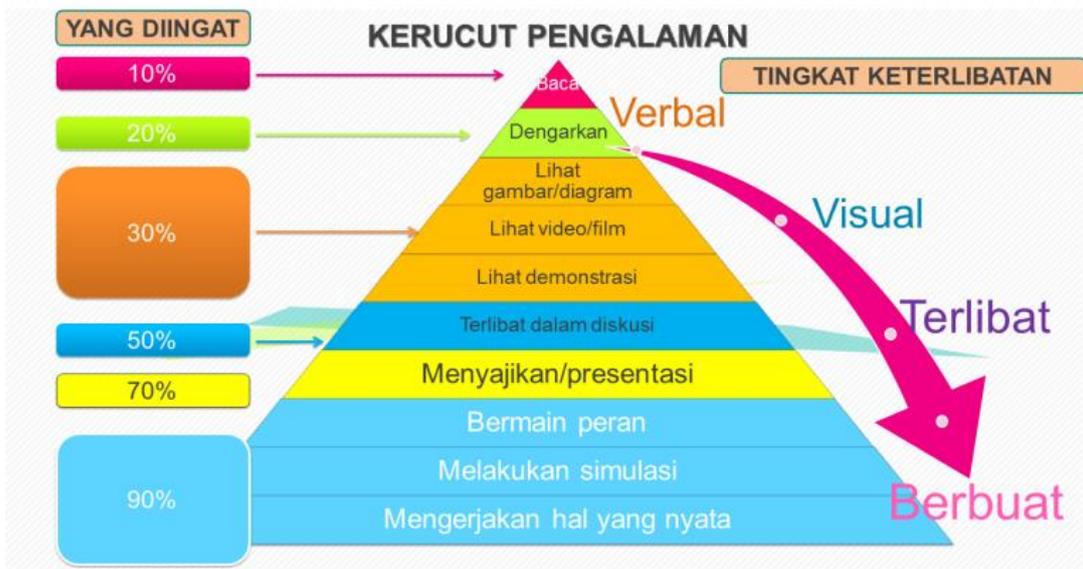
beda walau secara umum mereka dalam tahap perkembangan yang sama. Dalam hal ini, maka ketepatan dalam memilih media dan sumber belajar untuk peserta didik sangat mempunyai pengaruh yang signifikan. Selain itu pula, aktivitas dan pengalaman belajar siswa pula sangat berpengaruh pada hasil belajarnya. Oleh karena itu, dalam memilih media dan sumber, selain memperhatikan/ mempertimbangkan kompleksitas dan keunikan proses belajar, pengalaman belajar dan lainnya, maka haruslah dianalisis bagaimana proses pembelajaran tersebut dapat berjalan efektif. Maka perlu dipilih media dan sumber belajar yang memberikan kejelasan objek kepada peserta didik. Untuk maksud tersebut, sebelumnya diperlukan untuk :

- a. Diadakan pemilihan media dan sumber belajar yang tepat sehingga dapat menarik peserta didik dengan memberikan kejelasan obyek pembelajaran yang harus diamati, didengar, dirasa, dan lainnya.
- b. Pemilihan media dan sumber belajar didasarkan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan yang sebelumnya sudah disesuaikan berdasarkan pengalaman peserta didik dan memperhatikan konteks lingkungan peserta didik.

Landasan psikologis menyatakan bahwa peserta didik khususnya anak MI/SD akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit dibandingkan dengan yang abstrak, sesuai dengan tahap perkembangannya, anak usia 6-11 tahun tahap perkembangannya adalah operasional konkrit. Mereka mampu memahami dari apa yang bisa mereka lihat, dengar, raba, dan rasa. Berkaitan dengan hubungan konkrit-abstrak dan kaitannya dalam penggunaan media dan sumber belajar memiliki beberapa pendapat.

- a. Proses pembelajaran hendaknya menggunakan runtutan belajar yang memiliki unsur gambar atau film (*iconic representation of experiment*), kemudian belajar mengenai symbol yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*).
- b. Nilai dari media dan sumber belajar terletak pada level nyata (realistiknya) dalam proses penanaman konsep pembelajaran. Sehingga dalam praktiknya guru mestinya membuat media dan sumber belajar dimulai dari media dan sumber belajar yang paling nyata terlebih dahulu sampai kepada media dan sumber belajar yang paling abstrak.
- c. Peserta didik berpartisipasi dalam pengalaman nyata. Kegiatan ini dimulaid ari partisipasi siswa dalam pengalaman tersebut, kemudian peserta didik menjadi pengamat kejadian nyata, dilanjutkan peserta didik menjadi pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, terakhir peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ini dapat terlihat dalam bagan bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*). Edwar Dale menjelaskan bahwa dengan membaca (*Read*) siswa dapat mengingat 10%, dengan mendengar (*Hear*) siswa dapat mengingat 20%, *view* dan *watch* video siswa dapat mengingat 30%, (*Attend Exhibit/Site*) dan (*Watch a Demonstration*) siswa dapat mengingat 50%, (*Participate in Hand-On Workshop*) dan (*Design Collaborative Lesson*) siswa mampu mengingat mencapai 70%, dan untuk (*Simulate or Model a Real Experience*) dan (*Design/Perform a Presentation*) – (*Do The Real Thing*) siswa mampu mengingat mencapai 90%. Edgar Dale Menekankan

bahwa siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati kemudian di ingat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Kerucut Pengalaman Dale

3. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, penilaian proses dan sumber belajar. Teknologi pembelajaran dikatakan sebagai proses yang menyeluruh (kompleks) dan terpadu dan didalamnya terlibat pula orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran dengan tetap memiliki tujuan dan Kontrol yang baik. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini termasuk pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik dan latar.

4. Landasan Empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memilih tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang

memilih tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik media pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri

B. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media dan Sumber Belajar di MI/SD

Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran sangat banyak macamnya, tentunya tidak digunakan sekaligus. Untuk itu perlu dipilih secara cermat, media mana yang lebih tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Untuk itu dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran agar lebih terarah dan tercapai tujuan pembelajaran itu.

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan prinsip-prinsip pemilihan media agar dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran dibagi dalam tiga kategori, yaitu:

1. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan berdasarkan maksud dan tujuan yang jelas.
2. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya.
3. Alternatif pilihan yang pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Guru dapat menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan

Selain itu, ada tiga prinsip lainnya yang bisa dijadikan rujukan yang perlu diperhatikan bagi guru dalam memilih media pembelajaran agar sesuai dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Prinsip tersebut antara lain dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Prinsip efektifitas dan efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajaran disebut efektif. Sedangkan efisiensi adalah pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin. Dalam memilih media pembelajaran seorang guru juga dituntut bisa memperhatikan aspek efektifitas dan efisiensi tersebut. Media yang akan digunakan dalam pembelajaran seharusnya bisa mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Jangan sampai media yang digunakan tidak mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2. Prinsip relevansi

Relevansi ini ada dua macam, yaitu relevansi ke dalam dan relevansi keluar. Relevansi ke dalam adalah pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian dan sinkronisasi antara tujuan, isi, strategi dan evaluasi materi pembelajaran. Sedangkan relevansi keluar adalah pemilihan media yang disesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat. Media yang dipilih disesuaikan dengan apa yang biasa digunakan masyarakat secara luas. Media yang digunakan sesuai dengan konteks kehidupan anak didik yang sehari-hari dilihat, didengar dan dialami.

3. Prinsip produktifitas

Dalam memilih media pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menganalisis apakah media yang akan digunakan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan dan mencapai target dan tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif.

Media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Dalam hal ini bisa terlihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan. Di dalam pembelajaran menggambar ilustrasi apabila kualitas media yang digunakan guru baik maka hasil belajar siswa juga dapat memuaskan.

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat. Kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan, yakni:

1. Kesesuaian dengan tujuan

Pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan. Maka pemilihan media hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang dirumuskan tersebut. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Ketepatangunaan

Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan pemilihan media telah didasarkan pada kegunaan. Jika media itu dirasa belum tepat dan belum berguna maka tidak perlu dipilih dan digunakan dalam pembelajaran.

3. Keadaan peserta didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak. Sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak dapat membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

4. Ketersediaan

Ketersediaan alat dan bahan untuk media pembelajaran perlu diperhatikan. Jangan sampai seorang guru menentukan dan memilih media

yang tidak tersedia di sekolah atau tidak tersedia di lingkungan sekolah atau tempat tinggal guru. Jika guru tidak mampu membuat dan memproduksi media maka pilihlah media alternatif yang tersedia di sekolah tersebut untuk menjelaskan materi pembelajaran.

5. Biaya kecil

Seorang guru tidak diperkenankan memilih media yang biayanya mahal tetapi hasil pembelajarannya tidak sebanding dengan biaya yang harus dikeluarkan untuk memproduksi media tersebut. Pilihlah media yang murah dan sederhana tetapi hasilnya banyak dan bagus.

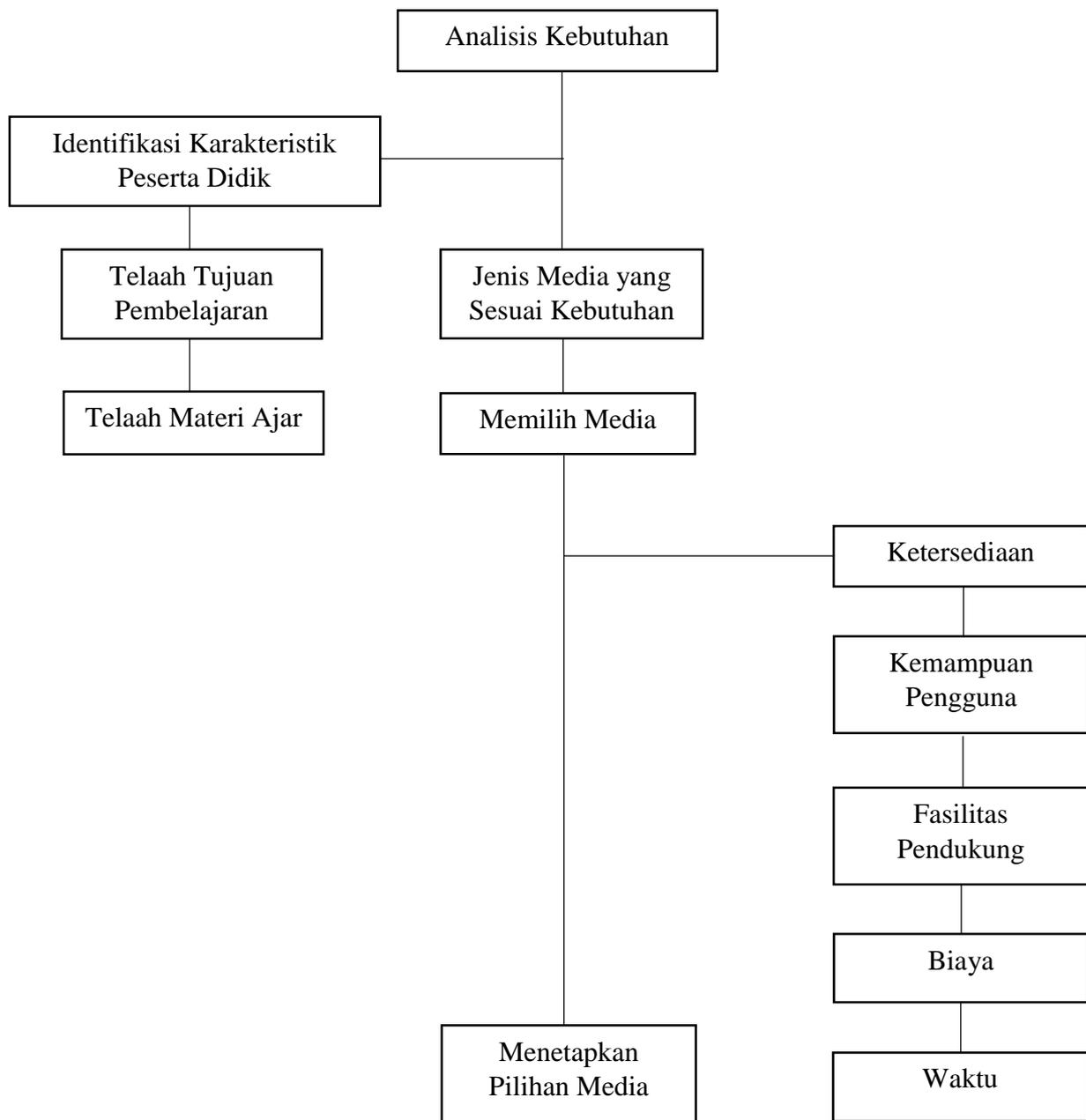
6. Keterampilan guru

Apa pun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Jangan sampai guru memilih media yang dia sendiri tidak bisa mengoperasionalkan secara baik.

7. Mutu teknis

Kualitas media jelas mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik. Untuk itu, media yang dipilih dan digunakan hendaknya memiliki mutu teknis yang bagus.

Selain itu, dalam pemilihan media pembelajaran harus melalui prosedur dan langkah-langkah yang sistematis agar terhindar dari ketidaktepatan media pembelajaran. Prosedur/langkah-langkah pemilihan media pembelajaran, dilakukan dengan tahap awal adalah menganalisis kebutuhan (*need assessment*). Analisis tersebut diambil berdasarkan factor dasar pemilihan media yang didalamnya meliputi telaah karakteristik peserta didik, telaah tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, dan telaah terhadap materi ajar yang akan dipelajari oleh peserta didik. Selain itu, perlu diperhatikan juga jenis media yang dibutuhkan dengan melakukan analisis terhadap ketersediaan media pembelajarannya, kemampuan pengguna yang didalamnya termasuk juga keterbatasan sumber daya, fasilitas pendukung, biaya serta waktu yang diperlukan (baik dalam pembuatan media maupun dalam pemanfaatannya untuk pembelajaran). Berdasarkan hal tersebut, maka dari hasil analisis kebutuhan akan ditemukanlah kira-kira jenis media apa yang tepat dan memang diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Beberapa tahapan diatas juga perlu dipertimbangkan agar media yang dipilih benar-benar tepat guna dalam proses pembelajaran. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut akan diketahui kira-kira jenis media apa yang diperlukan. Prosedur dan langkah-langkah dalam memilih media pembelajaran secara umum dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran
(Sumber: Ani Cahyadi, 2019)

Selain itu, dalam sumber belajar juga memiliki dasar pertimbangan dalam memilihnya. Dilihat berdasarkan perkembangan setiap anak yang merupakan individu yang unik (berbeda satu sama lain), maka sedapat mungkin guru memberikan perlakuan yang sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa. Dengan begitu maka diharapkan kegiatan mengajar benar-benar membuahkan kegiatan belajar pada diri setiap siswa. Hal ini dapat dilakukan kalau guru berusaha menggunakan berbagai sumber belajar secara bervariasi dan

memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada siswa untuk berinteraksi dengan sumber-sumber belajar yang ada.

Hal yang perlu diperhatikan adalah, agar bisa terjadi kegiatan belajar pada siswa, maka siswa harus secara aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar hanya mungkin terjadi jika ada interaksi antara siswa dengan sumber-sumber belajar (Wina Sanjaya, 2008:205). Guru berfungsi mengkomunikasikan informasi pada siswa (Harjanto, 2003:252). Fungsi ini dilaksanakan dengan cara menggunakan dirinya sendiri sebagai suatu media komunikasi, menggunakan saluran-saluran sensori seperti: suara, penglihatan, peradaban, fungsi lainnya adalah melakukan observasi dan evaluasi apa yang terjadi dalam proses belajar. Peran guru adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang khusus, melainkan juga sumber belajar yang tinggal dimanfaatkan. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi siswa kita.

Wujud interaksi antara siswa dengan sumber belajar dapat bermacam-macam. Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru memang merupakan salah satu wujud interaksi tersebut. Namun belajar hanya dengan mendengarkan saja, patut diragukan efektifitasnya. Belajar hanya akan efektif jika si belajar diberikan banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu, melalui multi-metode dan multi-media.

Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, siswa akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa. Pepatah China mengatakan: Saya mendengar saya lupa, Saya melihat saya ingat, Saya berbuat maka saya bisa (Wina Sanjaya, 2008). Artinya, semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Eric seorang pemerhati pendidikan menjelaskan tahap-tahap perkembangan sumber belajar. Dia membaginya dalam empat tahap sebagai berikut:

1. Sumber Belajar Pra-Guru.

Tahap ini, sumber belajar utama adalah orang dalam lingkungan keluarga atau kelompok, sumber lainnya masih sangat langka. Adapun benda yang digunakan berbentuk dedaunan, atau kulit pohon dengan bahan simbol dan isyarat verbal sebagai isi pesannya. Pengetahuan diperoleh lebih banyak dengan cara coba-coba (trial) dan error sehingga hasilnya pun masih sederhana dan mutlak di bawah kontrol orang tua atau anggota keluarga. Ciri khas dari tahap ini sifatnya tertutup dan rahasia.

2. Lahirnya Guru Sebagai Sumber Belajar Utama.

Pada tahap inilah cikal bakal adanya sekolah. Perubahan terjadi pada cara pengelolaan, isi ajaran, peran orang, teknik dan lainnya. Jumlahnya masih terbatas dan dominannya peran guru. Begitu pula mutu pengajaran tergantung kualitas guru. Adapun kelebihan guru dihormati dan kedudukannya tinggi sehingga menentukan keberhasilan pembelajaran. Kelemahannya bahwa jumlah siswa yang dapat dididik masih terbatas dan tugas guru sangat berat.

3. Sumber belajar bentuk cetak.

Tugas guru relatif lebih ringan karena adanya sumber belajar cetak. Siswa dapat mempelajari sendiri ketika belum paham. Kelemahannya terkadang penulisan buku belum baik dan isinya sulit dipahami oleh sebagian siswa. Kelebihannya, materi dapat disebarluaskan secara cepat dan luas. Sumber belajar cetak ini meliputi buku, majalah, modul, makalah dan lainnya.

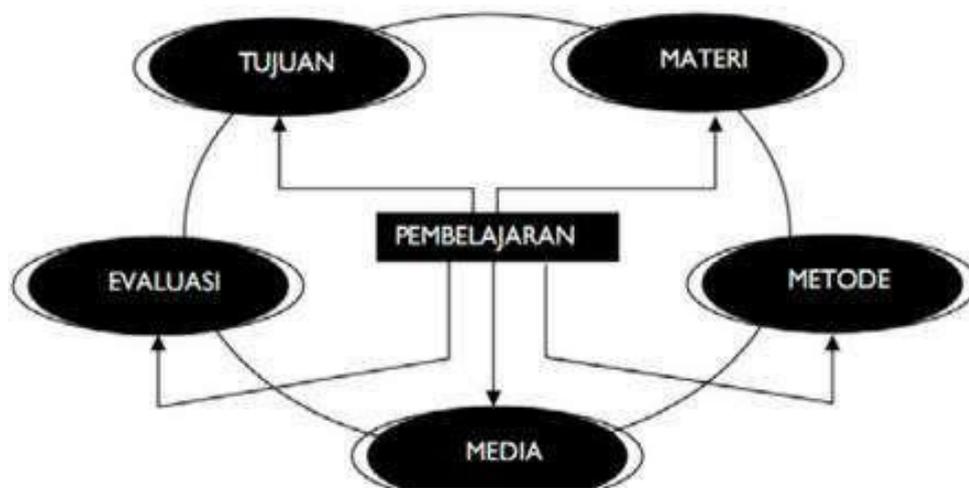
4. Sumber belajar produk teknologi komunikasi.

Sumber ini dikenal dengan istilah audio visual aids yaitu sumber belajar dari bahan audio (suara), visual (gambar), atau kombinasi dari keduanya dalam sebuah proses pembelajaran. Istilah lain disebut juga media pendidikan yang biasanya didesain secara lebih terarah, spesifik dan sesuai dengan perkembangan siswa. Contoh sumber belajar dalam tahap ini yakni berupa televisi, CD, radio dan OHP. Kondisi sekolah saat ini, nampaknya masih beragam, antara perkembangan tahap kedua, ketiga dan keempat. Pada sekolah yang berada di pedalaman keberadaan guru masih dominan mengingat masih terbatasnya sumber belajar lain. Sedangkan sekolah di perkotaan sudah memanfaatkan sumber belajar media cetak terutama buku. Dan sekolah lainnya secara maksimal telah memanfaatkan produk teknologi komunikasi walaupun kuantitasnya masih terbatas.

C. Media dan Sumber Belajar sebagai Sistem Pembelajaran di MI/SD

Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar. Pada umumnya pengalaman belajar dapat diperoleh peserta didik dengan proses pembelajaran formal pada semua tingkatan termasuk MI/SD menggunakan komunikasi langsung atau bahasa lisan. Kepiawaian seorang guru dalam berbahasa lisan merupakan modal utama yang harus dimiliki oleh guru. Namun, secara psikologis pembelajaran di MI/SD menuntut informasi yang konkrit, jelas tidak verbalistik, sederhana dan diperlukan pola pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dalam hal ini, media pembelajaranlah yang memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan dan pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan berlangsung secara optimal.

Dalam proses komunikasi pada peristiwa belajar mengajar banyak ditemukan kegagalan-kegagalan, hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan pendidik kepada peserta didik tidak sepenuhnya diterima dengan baik. Oleh karena itu, dengan adanya media proses belajar- mengajar akan berjalan baik dan efektif. Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Artinya melalui media pembelajaran siswa dapat memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada siswa. Keberadaan media pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat penting, karena dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Dalam penggunaannya, media pembelajaran juga harus didukung dengan materi, metode, tujuan pembelajaran dan juga harus berdasarkan pada hasil evaluasi. Kelima komponen tersebut tidak bisa lepas dari suatu proses pembelajaran. Lebih jelasnya terlihat dalam gambar berikut:



Gambar 3.2 Kedudukan Media dalam sistem pembelajaran

Selain keterkaitan dan keterb=hubungan 5 elemen diatas, hubungan guru dengan siswa tetap merupakan elemen yang paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu siap dalam menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media pembelajaran dan diharapkan bermanfaat dalam meningkatkan rasa pengertian dan simpati dalam kelas, membuahkan perubahan yang signifikan tingkah laku siswa, menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa, membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa, mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang melibatkan meningkatnya hasil belajar siswa, memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak mereka pelajari, melengkapi pengalaman dengan proses pembelajaran konsep-konsep bermakna yang dapat dikembangkan, memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat, dan meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran siswa butuh jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Selain itu, pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pelajaran pelajaran dengan baik. Metode mengajar juga akan lebih bervariasi tidak semata-mata berbentuk komunikasi verbal melalui lisan guru. Dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengamati, melakukan dan mendemostrasikan bahan-bahan pelajaran yang dihadapi.

Dengan adanya media dalam pembelajaranakan memperjelas suatu materi atau ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Dan dapat membantu mempermudah proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran

akan mendorong keterlibatan siswa dalam melakukan proses belajar. Dan mendorong munculnya sikap positif terhadap isi materi dalam pelajaran.

Peran media yang cukup besar berimplikasi pada peran dan kompetensi guru. Guru yang profesional memahami dan memiliki keterampilan teknis dalam membuat dan menggunakan media dalam pembelajaran. Setiap guru diharapkan terampil dalam mengembangkan media dan sumber belajar dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena dalam sistem pembelajaran sangat penting di harapkan untuk menerapkan media dan sumber belajar sebagai penunjang keberhasilan proses belajar .

Saat ini dalam keadaan apapun setiap guru pasti tidak terlepas dari media dan sumber belajar, sehingga saat ini Sistem pembelajaran menggunakan media dan sumber belajar sudah sangat berkembang pesat sesuai keterampilan serta kreativitas dari masing-masing guru. Guru memegang kunci yang dapat mengontrol efektifitas dan efesiensi komunikasi ini. Dengan semakin bertambahnya pengetahuan yang harus diberikan guru, bertambahnya tugas guru baik sosial dan ekonomi maka, harus ada jalan keluar untuk menjawab tantangan itu dengan penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar.

Peran pendidik adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi peserta didik agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang , melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi pebelajar kita. Wujud interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar dapat bermacam-macam.

Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pendidik dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar berikutnya yang digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat peserta didik dalam belajar. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, peserta didik akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki pebelajar, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Media merupakan salah satu komponen pembelajaran, Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Banyak tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan.

Media harus dapat kita manfaatkan secara maksimal untuk membantu pebelajar mencapai tujuan belajarnya. Alangkah minimnya pengalaman belajar peserta didik kita, jika mereka hanya memperoleh informasi dari sumber-sumber

yang terbatas. Masih banyak sumber belajar lain yang dapat kita manfaatkan untuk membuat pebelajar kita belajar. Peran penting pembelajar adalah mengupayakan agar setiap pebelajarnya dapat berinteraksi dengan sebanyak mungkin sumber belajar. Pemanfaatan media pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu agar kegiatan pembelajaran lebih efektif mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu dan biaya.

D. Nilai Praktis Media dan Sumber Belajar di MI/SD

Nilai adalah gambaran mengenai apa yang diinginkan, yang pantas, yang berharga, yang mempengaruhi perilaku sosial orang yang memiliki nilai itu. Nilai praktis merupakan realisasi nilai-nilai instrumental dalam bentuk pengamalan yang bersifat nyata, dalam kehidupan sehari-hari, dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. kaitannya dengan media dan sumber belajar, pemakaian media pembelajaran dan sumber belajar yang tepat akan memiliki daya guna yang baik untuk proses pembelajaran yang bersifat nyata dan dapat digunakan secara terus menerus baik dalam kegiatan belajar mengajar maupun dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kebutuhan. Media dan sumber belajar yang baik dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Media pembelajaran yang menarik dan sumber belajar yang beragam (tidak monoton) bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran dan menentukan sumber belajar yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah sebelumnya. Media dan sumber belajar yang telah dirancang sedemikian rupa akan memberikan dampak baik secara terus menerus untuk proses pembelajaran. Media dan sumber belajar tersebut tidak akan selesai dalam artian tidak akan habis dalam sekali pemakaian saja sehingga bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran-pembelajaran selanjutnya sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu, media pembelajaran dan sumber belajar memiliki nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk:

1. Membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah.
2. Membawa objek yang berbahaya dan sulit untuk dibawa ke dalam kelas, seperti binatang buas, bola bumi, dan sebagainya.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar, seperti candi borobudur.
4. Mengamati gerakan yang terlalu cepat, misalnya dengan slow motion.
5. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
6. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
7. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar
8. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula

kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.

9. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka

Beberapa contoh bukti bahwa media pembelajaran dan sumber belajar memiliki nilai praktis dapat dilihat dari berbagai media yang ada di sekitar kita bahkan biasa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, ada koran, televisi, , Internet, dan lain-lain. Selain itu itu juga terdapat video animasi dan perpustakaan yang sering dimanfaatkan juga sebagai media dan sumber belajar di MI/SD. Media-media tersebut sama-sama berfungsi sebagai penyalur atau perantara pesan dari pengirim kepada kita sebagai penerima pesan. Lebih jelasnya dipaparkan sebagai berikut:

- a. Koran



Gambar 3.3 Koran

Menurut Sudarwan Danim 2010 “bahan bacaan buku, jurnal, majalah, koran, *manual instruction*, brosur, dan lain-lain lebih menguntungkan, karena dapat dibaca ulang dan dijadikan bahan acuan ilmiah”. Pernyataan di atas merupakan kelebihan dari bahan bacaan yang bersifat cetakan, seperti bahan bacaan koran dapat dibaca berulang-ulang, sehingga tidak hanya dibaca dalam satu kali saja. Menurut (Pramila Ahuja dan G.C. Ahuja 2010) “surat kabar atau Koran sering disebut “buku teks yang hidup”, karena surat kabar bisa memberikan informasi *up to date* tidak ketinggalan zaman, selalu baru bagi para siswa yang berkaitan dengan setiap mata ajar yang mereka pelajari disekolah. Apabila kita membaca surat kabar dengan cermat, kita bisa mengetahui peristiwa-peristiwa yang terjadi hari ini di kota, provinsi, Negara kita atau di dunia internasional.” Surat kabar atau koran selalu menyajikan informasi terbaru, untuk siswa yang membaca koran tentu akan disesuaikan isi bacaannya 20 dengan mata pelajaran yang diajarkan disekolah. Pembelajaran membaca koran akan mengembangkan daya tangkap siswa agar mengetahui informasi atau peristiwa yang terjadi pada hari ini.

Adapun keterbatasan media koran antara lain: (a) sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetakan dan tulisan pada surat kabar cenderung kecil, sehingga akan mempersulit siswa yang mempunyai gangguan pada mata. (b) Biaya percetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar, atau foto yang berwarna-warni. (c) Proses percetakan media seringkali memakan waktu lama

Selain itu, dengan perkembangan zaman yang kian pesat, Koran pelan-pelan juga ditinggalkan oleh sebagian orang. Sehingga, akan sulit implementasinya ditempat-tempat tertentu untuk mendapatkan Koran karena sudah tidak lagi dicetak karena masyarakatnya lebih gemar mengakses berita-berita dari internet. Walau demikian, pengenalan terhadap Koran ini juga dianggap penting agar peserta didik kita mampu mengenal koran tidak hanya sekedar kata-kata atau gambar untuk tetap melestarikan Koran sebagai salah satu media cetak yang dulunya juga dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran.

b. Televisi



Gambar 3.4 Televisi

Televisi adalah perlengkapan elektronik yang menampilkan gambar hidup meliputi gambar dan suara (Oemar Hamalik, 1985). Televisi termasuk kedalam media massa, media massa merupakan proses penyampaian pesan yang dilakukan antara komunikator dan khalayak tidak bisa saling melihat secara langsung. Kegiatan pendidikan melalui media massa menjadi bagian dari proses pendidikan informal ditengah masyarakat kita sekarang. Mengapa dikatakan bahwa televisi memiliki nilai praktis bagi pendidikan? Karena didalam siaran televisi tersaji informasi yang kita tidak ketahui. Dalam hal ini televisi dikatakan sebagai media dan sumber belajar audio visual karena dapat dilihat dan didengar, Kita juga dapat melihat sesuatu yang tidak bisa kita lihat secara langsung. Contohnya, dengan adanya televisi kita dapat mengetahui bagaimana rupa dari candi Borobudur itu, bagaimana cerita dibaliknya, dan sebagainya. Namun tetap saja harus pandai menyaring siaran yang akan ditonton agar benar-benar tepat sesuai yang diharapkan.

Ada beberapa keuntungan dari penggunaan televisi sebagai media dan sumber pembelajaran antara lain adalah: (Azhar, 2013)

- 1) Televisi dapat memancarkan berbagai jenis bahan audio-visual termasuk gambar-gambar diam, film, objek, spesimen, dan drama.

- 2) Televisi bisa menyajikan model dan contoh-contoh yang baik bagi siswa.
- 3) Televisi dapat membawa dunia nyata ke rumah dan ke kelas-kelas, seperti orang, tempat-tempat, dan peristiwa melalui penyiaran langsung atau rekaman.
- 4) Televisi dapat memberikan kepada siswa peluang untuk melihat dan mendengarkan diri-sendiri.
- 5) Televisi dapat menyajikan program-program yang dapat dipahami oleh siswa dengan usia dan tingkatan pendidikan yang berbeda-beda.
- 6) Televisi dapat menyajikan visual dan suara yang amat sulit diperoleh pada dunia nyata.
- 7) Televisi dapat menghemat waktu guru dan siswa, disamping itu televisi merupakan cara yang ekonomis untuk menjangkau sejumlah besar siswa pada lokasi yang berbeda-beda untuk penyajian yang bersamaan.

c. Internet



Gambar 3.5 Internet

Internet merupakan sebuah jaringan komunikasi yang muncul karena adanya proses globalisasi yang memiliki fungsi untuk menghubungkan satu media elektronik dengan media elektronik lainnya. Dengan adanya internet ini dunia menjadi terasa tanpa batas ruang dan waktu. Dengan adanya internet ini segala bentuk informasi menjadi semakin terbuka. Apa yang baru saja terjadi di berbagai belahan dunia dapat diketahui dengan cepat di belahan dunia yang lain. Kecanggihan teknologi sudah tersedia, dimana melalui teknologi internet kita dapat memperoleh segala macam informasi dan komunikasi termasuk juga informasi mengenai pendidikan.

Melalui internet peserta didik dapat mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan sesuai kebutuhan yang relevan dengan subjek materi pembelajarannya. Sehingga pemanfaatan jaringan internet sebagai media dan sumber belajar, akan membantu mempermudah dan mempercepat penyelesaian proses pembelajaran, termasuk penyelesaian

tugas, dan lainnya. Oleh karena itu, guru sebagai motivator dan dinamisator dalam pembelajaran hendaknya memberi dorongan serta menciptakan kondisi agar peserta didik dapat secara aktif menemukan ilmu pengetahuan baru melalui pemanfaatan teknologi internet. Khususnya untuk anak MI/SD, diperlukan pengawasan yang ketat karena terlalu terbuka lebarnya akses internet agar yang mereka akses sesuai dengan arahan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

d. Video Animasi

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan anak secara langsung. Disamping itu video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga, anak merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.

Contoh lain dari media pembelajaran yaitu menggunakan video animasi. Nah, nilai praktisnya yaitu dengan menggunakan media ini, kita sebagai guru bisa menjelaskan kepada peserta didik hal yang tidak bisa dilihat secara langsung dengan media audio-visual. Karena untuk tingkatan anak MI/SD akan mudah memahami sesuatu jika disajikan secara menyenangkan. Contohnya yaitu video animasi peredaran darah. Kita tidak bisa melihat bagaimana peredaran darah di tubuh kita secara langsung. Jika hanya memberi teori, maka siswa sulit untuk memahami, namun dengan video animasi siswa bisa memvisualisasikan bagaimana sih peredaran darah tersebut. Video animasi ini bisa dibuat sendiri oleh guru, dan bisa pula memanfaatkan VCD pembelajaran dan juga *youtube*. Sehingga lebih praktis dalam penggunaannya karena bisa digunakan terus-menerus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Selain itu, video animasi ini juga dikemas dengan gambar-gambar yang menarik. Lazimnya, anak-anak usia MI/SD senang menonton kartun di televisi. Begitulah bentuk dari video animasi ini. Gambar tampilannya juga seperti kartun yang ada di televisi.



Gambar 3.6 Contoh gambar animasi hewan

e. Perpustakaan

Perpustakaan adalah suatu organisasi yang bertugas mengumpulkan informasi, mengolah, menyajikan dan melayani kebutuhan informasi bagi pemakai perpustakaan. Disini perpustakaan sebagai sumber belajar. Perpustakaan dapat dijadikan sumber belajar pendukung bagi keberhasilan para peserta didik dan guru dalam proses belajar di sekolah. Perpustakaan memiliki peran penting dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) media dan sumber belajar yang efektif, yaitu sebagai pusat informasi bagi guru dan peserta didiknya yang memerlukan bermacam informasi terkait ilmu pengetahuan dan perkembangannya.
- 2) Sarana untuk melatih peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dengan mencari referensi belajar sendiri sebagai bekal dalam menempuh jenjang pendidikan selanjutnya
- 3) Sarana untuk menumbuhkan budaya gemar membaca peserta didik sejak dini dengan mengenalkan beragam bacaan yang sesuai dengan tingkat usianya.

Perpustakaan sendiri memiliki nilai praktis, yaitu ketika peserta didik membutuhkan sumber untuk dijadikan literatur, ia tidak akan bersusah payah untuk mencari buku atau membeli buku. Cukup dengan mendatangi perpustakaan untuk membaca atau meminjam buku diinginkan sesuai dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, pengenalan terhadap perpustakaan perlu dilakukan agar setidaknya peserta didik bisa kenal dengan perpustakaan dan manfaatnya sehingga kemudian bisa mengambil manfaat juga dari perpustakaan tersebut untuk proses pembelajaran. Setidaknya, dimulai dari pengenalan terhadap perpustakaan sekolah.

BAB IV

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DI DALAM DAN DI LUAR KELAS MI/SD

A. Media dan Sumber Belajar di dalam Kelas MI/SD

Penggunaan media pembelajaran juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta membangun komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Selain hal tersebut, perasaan bosan dalam proses pembelajaran dapat teratasi dengan penggunaan media pembelajaran. Maka dari itu, pendidik diharuskan untuk memotivasi peserta didik untuk belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sumber belajar ialah sesuatu yang berisikan pesan yang akan disajikan dengan menggunakan alat atau disajikan oleh dirinya sendiri untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam bahan ajar yang akan diajarkan. Sumber belajar dapat diartikan dengan segala sesuatu yang sudah tersedia ataupun yang sengaja dibuat untuk dapat digunakan bersama ataupun sendiri agar terjadinya proses belajar pada peserta didik. Pembelajaran di dalam kelas berpusat pada pendidik (guru), yang berarti pendidik lebih banyak andil dalam kegiatan pembelajaran sedangkan siswa banyak mendengarkan dan menulis catatan. Mengatur kelas dalam pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih mudah dikontrol. Pembelajaran di dalam kelas hanya perlu memperhatikan satu aspek, yaitu aspek penyampaian informasi atau pengajaran. Sebagai seorang pendidik, guru harusnya memberikan rangsangan yang dapat membuat peserta didik berpikir kritis.

B. Media dan Sumber Belajar di luar Kelas MI/SD

Out door learning merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas/sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan pertanian/nelayan, berkemah dan kegiatan yang bersifat kepetualangan serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan. Pembelajaran *out door* merupakan alternatif pilihan untuk meningkatkan kapasitas belajar anak. Tahapan-tahapan studi lapangan yaitu sebagai berikut:

1. *Preparation is necessary* (persiapan hal-hal yang diperlukan).
2. *On the trip* (perjalanan studi lapangan).
3. *After trip* (setelah perjalanan).
4. *In retrospect* (restrospeksi).

Langkah-langkah pembelajaran yang berorientasi pada proses dan pengalaman belajar merupakan alternatif untuk memaksimalkan potensi belajar siswa. Siswa dapat belajar secara lebih mendalam melalui objek-objek yang dihadapi daripada belajar di dalam kelas yang memiliki banyak keterbatasan. Lebih lanjut, belajar di luar kelas dapat menolong siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki. Selain itu, pembelajaran di luar kelas lebih menantang bagi siswa dan menjembatani antara teori di dalam buku dan kenyataan yang ada di lapangan. Kualitas pembelajaran dalam situasi yang nyata akan memberikan peningkatan kapasitas pencapaian belajar melalui objek yang dipelajari serta dapat membangun keterampilan sosial dan personal yang lebih baik.

Dengan pembelajaran di luar kelas akan membuat siswa benar-benar merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Suasana belajar yang diciptakan tidak

ada penekanan psikologis pada kedua pihak, baik dari peserta didik maupun pendidik. Pendidik membawa peserta didik belajar diluar kelas untuk melihat secara langsung peristiwa yang terjadi di lapangan sebagai sumber belajar dan didukung dengan hal lain sebagai medianya.

Pembelajaran di luar kelas dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran sedangkan pendidik hanya memberikan arahan. Pada proses pembelajaran di luar kelas media dan sumber belajar yang digunakan yaitu lingkungan. Pembelajaran di luar kelas merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan atau alam terbuka agar dapat merasakan keberadaan sumber belajar yang lebih kongkrit. Memanfaatkan lingkungan sebagai media dan sumber belajar dapat dilakukan agar peserta didik dapat memahami dan menemukan sebab-sebab sesuatu terjadi. Pembelajaran diluar kelas tidak hanya sekedar memindahkan proses belajar mengajar didalam kelas menjadi diluar kelas, tetapi dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk menyatu dengan alam dan mengarah pada perubahan perilaku peserta didik terhadap lingkungan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan tahapan-tahapan; kesadaran, perhatian, tanggung jawab, dan tingkah laku. Pembelajaran diluar kelas dapat berupa permainan, perlombaan, experiment, olahraga, mengenal masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sekitar serta menggali solusi dari permasalahan tersebut, aksi pada lingkungan, dan menjelajahi lingkungan.

Lingkungan merupakan sumber belajar yang berpengaruh banyak pada keberlangsungan proses belajar. Lingkungan merupakan bagian dari peserta didik untuk hidup dan berinteraksi dengan sesamanya. Lingkungan yang ada disekitar peserta didik dapat dijadikan sebagai media dan sumber belajar. Dengan memanfaatkan lingkungan, peserta didik akan akrab dan mengenal lingkungannya. Lingkungan berperan banyak dalam pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Karena pertama kali peserta didik akan belajar dan memahami sesuatu dari lingkungannya. Memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah merupakan suatu cara yang dilakukan dalam pembelajaran diluar kelas. Hal itu membutuhkan nalar peserta didik untuk memahami materi dan perlu konsentrasi yang tinggi. Menggunakan lingkungan sekitar sekolah dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, membantu keefektifan belajar, mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi pada pelajaran, mempermudah tujuan pembelajaran tercapai, dan mengatasi masalah keterbatasan indera dan ruang.

C. Prosedur Penggunaan Media di dalam dan di luar kelas pada Pembelajaran di MI/SD

Berbicara tentang MI/SD merupakan suatu yang sangat luar biasa, sebab bila seorang mengajar di MI/SD akan menemukan suatu yang berbeda dengan mengajar di tingkat SLTP/SLTA. Sebab di MI/SD membutuhkan energi yang banyak karena guru akan menanamkan atau memasukkan materi pembelajaran kepada siswa yang kesehariannya lebih senang bermain daripada belajar. Maka seorang guru harus berkonsentrasi penuh dan mencari cara atau teknik supaya materi yang diajarkan bisa cepat ditangkap oleh siswa. Materi dan media merupakan suatu hal yang tidak bisa di pisahkan, apalagi jika seorang guru mengajar di tingkat MI/SD, jika seorang guru menginginkan muridnya bisa cepat menerima materi seharusnya disertai dengan media pembelajaran walaupun

media tersebut suatu yang sangat sederhana mungkin. Guru harus pandai-pandai mencari media yang sesuai dengan materi dan situasi anak MI/SD dan mengemas pembelajaran dengan tidak hanya didalam kelas saja tetapi juga diluar kelas dengan memanfaatkan lingkungan sekolah, perpustakaan, lapangan, atau dengan berkaryawisata ke museum, kebun binatang dan lainnya yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Oleh karenanya, diperlukan kreatifitas pendidik dalam membuat konsep pembelajarannya.

Apabila seorang guru ingin membuat sebuah media pembelajaran langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan persiapan dan perencanaan dengan teklti. Dalam membuat perencanaan, guru perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut (Arief S. Sadiman, 2005):

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa;
2. Merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar;
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi;
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan;
5. Menulis naskah media; dan
6. Mengadakan tes dan revisi

Selain itu, secara umum prosedur pemilihan media dan sumber belajar baik didalam kelas maupun diluar kelas aada enam langkah, yaitu:

1. Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan itu merupakan tujuan pembelajaran atau hanya sekedar merupakan informasi atau hiburan.
2. Menetapkan apakah media dan sumber belajar itu di rancang untuk keperluan pembelajaran atau instruksional atau alat bantu mengajar (peraga).
3. Menetapkan apakah dalam usaha mendorong kegiatan belajar tersebut akan digunakan strategi afektif, kognitif atau psikomotorik.
4. Menentukan media dan sumber belajar yang sesuai dari kelompok media yang cocok untuk strategi yang di pilih dengan mempertimbangkan ketentuan atau criteria, kebijakan, fasilitas, kemampuan produksi dan biaya.
5. Mereview kembali kelemahan dan kelebihan media yang dipilih, bila perlu mengkaji kembali alternatif-alternatif yang ada.
6. Perencanaan pengembangan dan produksi media tersebut.

Pembelajaran di dalam kelas menjadi dasar dalam bekal pengetahuan siswa, sedangkan pembelajaran di luar kelas akan memberikan pengalaman "*learning by doing*" siswa memperoleh keterampilan dan kemampuan dengan memiliki pengetahuan lainnya dari merasakan, dan inteaksi langsung dengan alam dan lingkungan dari jarak dekat untuk memandu kinerja dan memberikan umpan balik terhadap yang telah ia pelajari sebelumnya. Karakteristik pembelajaran di luar kelas dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar bisa dilakukan dengan mengobservasi lingkungan sekolah. Misalnya tentang lingkungan sehat dan tidak sehat, maka peserta didik bisa melakukan pengamatan terhadap lingkungan fisik sekolah seperti green house, komposter, dapur, kantin, halaman parkir, halaman sekolah, taman sekolah, dan sebagainya. Sebelum mengobservasi lingkungan, guru sudah memberikan panduan/pedoman berupa

lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi tentang apa saja yang harus dilakukan sehingga pada saat mengobservasi lingkungan siswa tidak kebingungan dan tidak sekedar hanya jalan-jalan ke luar kelas saja. Setelah mengobservasi lingkungan, siswa kembali ke dalam kelas untuk mendiskusikan dengan kelompoknya dan merancang proyek yang akan dibuat.

1. Penggunaan Media dan Sumber Belajar di Dalam Kelas

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

Memilih kegiatan belajar mengajar sama pentingnya dengan memilih bahan yang dapat memotivasi anak didik. Sumber yang mengandung bahan adalah bahan cetak berbagai macam, media audio visual, dan benda lain yang digunakan untuk perorangan ataupun kelompok. contohnya adalah slide, filmstrip, lembar tembus pandang, tape, radio, rekaman, telepon, televise, ceramah-ceramah dan tanya jawab.

Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal tersebut, yakni tujuan, materi dan strategi pembelajaran. Harus diingat bahwasanya dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas dimana pendidik dan anak didik hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung (*face to face*). Tentu saja media yang dapat digunakan di kelas adalah yang memungkinkan dilihat dari sisi biaya, berat dan ukuran, kemampuan anak didik dan pendidik untuk menggunakannya, dan tidak membahayakan bagi penggunaannya. Dalam konteks ini media harus praktis, ekonomis, mudah untuk digunakan (*user friendly*).

2. Penggunaan Media di Luar Kelas

Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas dapat dibedakan dalam dua bagian yakni, penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

a. Penggunaan Media Tidak Terprogram.

Penggunaan media dapat terjadi di masyarakat yang luas.. Hal ini begitu memiliki keterkaitan dengan keberadaan media massa yang ada di masyarakat, contohnya televisi, radio, penggunaan film melalui CD/DVD ROM. Penggunaan media ini sifatnya bebas, yaitu bahwa media itu digunakan tanpa diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang diberikan oleh pendidik ataupun dari sekolah. Pembuat media mendistribusikan program media tersebut di masyarakat, baik dengan cara diperjual belikan ataupun didistribusikan secara bebas dengan harapan media itu akan digunakan orang dan cukup efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Proses pemakaian media dalam menggunakannya menurut kebutuhan masing-masing. Biasanya mereka menggunakannya secara perorangan. Dalam menggunakan media ini, mereka tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu bahkan mereka juga tidak diharapkan untuk memberikan

umpan balik kepada siapapun dan juga tidak perlu mengikuti tes atau ujian. Sehingga penggunaan media didasarkan atas inisiatif sendiri tanpa disuruh oleh pihak sekolah, medianya pun dapat diperoleh dimana saja, misalnya di toko buku, supermarket, pameran pendidikan, dan lain-lain.

b. Penggunaan Media Secara Terprogram

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

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

BAB V

Lingkungan Sebagai Media Dan Sumber Belajar di MI/SD

A. Jenis dan manfaat lingkungan sebagai media dan sumber belajar di MI/SD

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media dan sumber belajar mempunyai arti penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan oleh bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI) lingkungan diartikan sebagai bulatan yang melingkungi (melingkari). Pengertian lainnya yaitu sekalian yang terlingkung di suatu daerah. Literatur lain disebutkan bahwa lingkungan itu merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup), abiotik (benda mati) dan budaya manusia.

Pengertian lingkungan yang dimaksud dalam hal ini adalah segala sesuatu baik yang berupa benda hidup maupun benda mati yang terdapat di sekitar kita (di sekitar tempat tinggal maupun sekolah) yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Lingkungan meliputi: masyarakat di sekeliling sekolah, lingkungan fisik disekitar sekolah, bahan-bahan yang tersisa atau tidak dipakai, bahan-bahan bekas dan bila diolah dapat dimanfaatkan sebagai sumber atau alat bantu dalam belajar, serta pariwisata alam dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat. Jadi, media pembelajaran lingkungan adalah pemahaman terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

Kondisi lingkungan itu sangat berpengaruh sekali terhadap proses dan hasil belajar. Sehingga, dilihat dari sudut pandang kondisi lingkungan, lingkungan ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial. Lingkungan alam seperti keadaan suhu, kelembapan, kepengapan udara, dan sebagainya. Sedangkan lingkungan sosial adalah yang berkaitan dengan interaksi manusia. Seperti obrolan di sekitar kelas, teriakan siswa di lapangan. Karena itu sekolah hendaknya didirikan dalam lingkungan yang kondusif untuk belajar.

Berawal dari adanya masalah keterbatasan media dan sumber belajar anak, guru memanfaatkan berbagai bahan yang ada di lingkungan sekitar sebagai media dan sumber untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Lingkungan menjadi sumber belajar dimaknai sebagai sesuatu yang ada di sekeliling peserta didik. lingkungan yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar dan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, tugas yang diemban oleh guru atau pembelajar adalah mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah atau bahkan secara kreatif dan inovatif mampu menggunakan alat yang murah dan efisien untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran seperti bisa memanfaatkan lingkungan sebagai media dan sumber belajar.

Lingkungan mampu mengembangkan otomatisasi dan kemampuan transfer pemahaman siswa pada konteks baru secara mandiri (Eggen & Kauchak,

2012). Siswa harus dikenalkan dengan potensi lingkungan sekitarnya agar terbiasa menggunakan sistem berpikir dan perilaku adaptif (Nugroho, 2018). Upaya pemanfaatan lingkungan dalam pembelajaran ialah dengan menjadikannya sumber belajar. Sumber belajar (*Learning Resources*) berguna bagi siswa untuk meningkatkan produktivitas belajarnya. Hasil belajar (*Learning outcome*) merupakan tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Lingkungan masyarakat yang dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan dan pengajaran secara umum dapat dibedakan menjadi tiga jenis lingkungan belajar yaitu sebagai berikut.

1. Lingkungan alam

Lingkungan alam atau fisik adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu, dan sebagainya. Lingkungan alam sifatnya relatif menetap, oleh karena itu jenis lingkungan ini akan lebih mudah dikenal dan dipelajari oleh anak. Sesuai dengan kemampuannya, anak dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga proses terjadinya. Dengan mempelajari lingkungan alam ini diharapkan anak akan lebih memahami gejala-gejala alam yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari, lebih dari itu diharapkan juga dapat menumbuhkan kesadaran sejak awal untuk mencintai alam, dan mungkin juga anak bisa turut berpartisipasi untuk menjaga dan memelihara lingkungan alam.

2. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial dapat digunakan untuk memperdalam ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sedangkan lingkungan alam dapat digunakan untuk memperdalam ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sedangkan lingkungan alam, dapat digunakan untuk mempelajari tentang gejala-gejala alam dan dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik akan cinta alam dan partisipasi dalam memelihara dan melestarikan alam. Pemanfaatan lingkungan dapat ditempuh dengan cara melakukan kegiatan dengan membawa peserta didik ke lingkungan, seperti survey, karyawisata, berkemah, praktek lapangan dan sebagainya. Bahkan belakangan ini berkembang kegiatan pembelajaran dengan apa yang disebut out-bond, yang pada dasarnya merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan alam terbuka. Disamping itu pemanfaatan lingkungan dapat dilakukan dengan cara membawa lingkungan ke dalam kelas, seperti: menghadirkan narasumber untuk menyampaikan materi di dalam kelas. Agar penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar berjalan efektif, maka perlu dilakukan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi serta tindak lanjutnya.

3. Lingkungan budaya atau buatan

Disamping lingkungan alam yang sifatnya alami, ada juga yang disebut lingkungan budaya atau buatan yakni lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan ini terdiri dari irigasi atau pengairan, bendungan, pertamanan, kebun binatang,

perkebunan, penghijauan, dan pembangkit tenaga listrik. Anak dapat mempelajari lingkungan buatan dari berbagai aspek seperti prosesnya, pemanfaatannya, fungsinya, pemeliharannya, daya dukungnya, serta aspek lain yang berkenaan dengan pembangunan dan kepentingan manusia dan masyarakat pada umumnya.

Ketiga lingkungan belajar di atas dapat di manfaatkan sekolah dalam proses belajar mengajar melalui perencanaan yang saksama oleh para guru bidang studi baik secara sendiri-sendiri maupun bersama. Penggunaan lingkungan belajar dapat dilaksanakan dalam jam pelajaran bidang studi di luar jam pelajaran dalam berbentuk penugasan kepada siswa atau dalam waktu khusus yang sengaja disiapkan pada akhir semester, atau pertengahan semester. Teknis penggunaan lingkungan belajar hendaknya ditempatkan sebagai media maupun sebagai sumber belajar dalam hubungannya dengan materi bidang sstudi yang relevan. Dengan demikian lingkungan dapat berfungsi untuk memperkaya materi pengajaran, memperjelas prinsip dan konsep yang dipelajari dalam bidang studi dan bisa dijadikan sebagai laboratorium belajar siswa.

Agar penggunaan lingkungan ini efektif perlu disesuaikan dengan rencana kegiatan atau program yang ada. Dengan begitu, maka lingkungan ini dapat memperkaya dan memperjelas bahan ajar yang dipelajari dan bisa dijadikan sebagai laboratorium belajar anak serta mengetahui gaya belajar siswa.

- a. Gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca.
- b. Gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna olehh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius.
- c. Gaya belajar kinestik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

Memanfaatkan lingkungan pada dasarnya menjelaskan konsep-konsep tertentu secara alami. Konsep pengetahuan yang dipahami peserta didik di dalam kelas tentunya akan semakin nyata jika pendidik mengarahkan siswanya untuk melihat konsep pengetahuan yang nyata yang ada di lingkungan sekitarnya. Sumber belajar akan digunakan jika sumber belajar tersedia sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan sumber belajar merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena tanpa menggunakan sumber belajar, pesan yang disimpan dalam materi pelajaran tidak akan dapat diterima oleh siswa. Semakin banyak sumber belajar yang digunakan, semakin banyak keterlibatan inderawi siswa dalam menerima pesan dan semakin banyak kesan dan pengalaman yang akan diserap siswa. Secara teoritis pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar mempunyai berbagai arti penting antara lain lingkungan mudah dijangkau, biayanya relatif murah, objek permasalahan pada lingkungan yang beragam adalah dalam pemilihan kasus yang terjadi di masyarakat. Tidak menutup kemungkinan bahwa siswa akan memahami berbagai masalah sekaligus dan dapat menemukan solusinya. Hal inilah yang menyebabkan siswa tidak bosan karena materinya menarik untuk dipelajari dan menuntut siswa untuk aktif. Selain itu sumber belajar yang berasal dari lingkungan tidak akan pernah habis dan tidak ada batasannya sehingga pendidik dapat dengan leluasa memilih sumber belajar yang berasal dari lingkungan sekitarnya.

Intinya, alam semesta ini merupakan sumber belajar bagi manusia sepanjang zaman. Hal ini menunjukkan bahwa sumber belajar merupakan konsep yang sangat luas meliputi alam semesta. Apapun yang ada disekitar kita bisa menjadi sumber belajar. Hal tersebut sejalan dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Ali-Imran ayat 190-191:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Artinya: “*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal. (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka".* (QS. Ali-Imran Ayat 190-191)

Pemanfaatan sumber daya lingkungan sangat dibutuhkan dalam upaya menjadikan sekolah sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari masyarakat setempat. Sekolah bukanlah tempat yang terpisah dari masyarakat. Dengan demikian, fungsi sekolah sebagai wadah pembaharuan dan pengembangan sosial budaya masyarakat akan terwujud. Berkaitan dengan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan membawa sumber daya dari masyarakat atau lingkungan ke dalam kelas dan dengan membawa siswa ke lingkungan.

Ruswandi (2008) yang menyatakan bahwa “memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran akan menjadikan proses belajar mengajar lebih bermakna, karena para siswa dihadapkan pada peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami”. Dengan mempelajari lingkungan alam diharapkan para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih memahami bahan ajar dan dapat menumbuhkan kesadaran untuk menjaga dan memelihara kelestarian lingkungan, serta tetap menjaga kelestarian kemampuan sumber daya alam bagi kehidupan manusia. Karena guru dapat memanfaatkan banyak sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar. Dan tidak memerlukan proses yang rumit, hanya saja dipe rlukan kreativitas guru tersebut dalam memnfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia di lingkungan agar dapat dimanfaatkan ke dalam proses pembelajaran. Memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran tidaklah mudah harus mempersiapkan materi, menentukan lingkungan yang akan digunakan untuk belajar, memberikan arahan dan bimbingan selama proses belajar. Lingkungan sebagai sumber belajar memiliki beberapa peranan penting, diantaranya:

- a. Memberikan pengalaman,
- b. Memberikan pengetahuan,
- c. Memberikan kesadaran apa yang telah dilakukan orang yang bertanggungjawab atas perbuatannya yang menyebabkan rusaknya lingkungan,
- d. Mengetahui pentingnya lingkungan sebagai kehidupan.

Berdasarkan pemaparan diatas, disimpulkan bahwa lingkungan bisa dijadikan media pembelajaran karena lingkungan tidak hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan manusia bisa juga dimanfaatkan sebagai pembelajaran sebagai pendidikan. Belajar tidak harus menggunakan buku sebagai belajar bisa memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran. Lingkungan juga dianggap sebagai sumber belajar karena belajar tidak hanya menggunakan buku saja juga bisa memanfaatkan lingkungan sebagai sumber pembelajaran. Lingkungan belajar yaitu tempat yang berfungsi sebagai lapangan terlaksananya suatu pembelajaran.

B. Kelebihan dan Kekurangan Lingkungan sebagai Media dan Sumber Belajar dalam Pembelajaran MI/SD

Membawa kelas atau para siswa ke luar kelas dalam rangka kegiatan belajar tidak terbatas waktu. Artinya tidak selalulu memakan waktu yang lama, tapi bisa saja dalam satu atau dua jam pelajaran bergantung kepada apa yang akan dipelajari dan bagaimana mempelajarinya. Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran lebih bermakna disebabkan para siswa dihadapkan langsung dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, dan kebenarannya dapat dipertanggung jawabkan.

Banyak kelebihan/keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran, antara lain:

1. Menghemat biaya, karena memanfaatkan benda-benda yang telah ada di lingkungan.
2. Kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan duduk di kelas selama berjam-jam, sehingga motivasi belajar siswa akan lebih tinggi.
3. Hakikat belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapkan langsung dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya atau bersifat alami.
4. Bahan-bahan yang dipelajari lebih kaya serta faktual sehingga kebenarannya lebih akurat.
5. Kegiatan belajar lebih komprehensif dan lebih aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan atau mendemonstrasikan, dan menguji fakta.
6. Sumber belajar menjadi kaya sebab lingkungan yang dapat dipelajari sangat beraneka ragam seperti lingkungan sosial, lingkungan alam, lingkungan buatan, dan lain-lain.
7. Siswa juga lebih dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya, sehingga dapat membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan di sekitarnya, serta dapat memupuk rasa cinta akan lingkungan.

8. Media lingkungan menjadi sumber belajar juga menjadikan seseorang tersebut menjadi aktif sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Selain memiliki beberapa kelebihan seperti yang disebut di atas, lingkungan sebagai media pembelajaran juga memiliki kekurangan/kelemahan, diantaranya:

1. Siswa akan cenderung beraktifitas sendiri di luar aktivitas pembelajaran. Hal ini karena siswa akan lebih semangat untuk pembelajaran di lingkungan. cara mengatasi kelemahan ini yaitu guru harus pandai mengatur siswa agar tetap saat tertib saat pembelajaran di lingkungan berlangsung.
2. Adanya anggapan belajar dengan lingkungan memerlukan waktu yang relatif lama, padahal pelajaran cukup dilakukan selama beberapa menit saja kemudian dilanjutkan di kelas.
3. Banyak guru yang masih berpandangan sempit bahwa belajar hanya dilakukan di dalam kelas. Namun di balik kelebihan dan kelemahan dari lingkungan sebagai media pembelajaran tersebut, alangkah baiknya apabila seorang pengajar/pendidik dapat memanfaatkan lingkungan dengan semaksimal mungkin, sehingga dapat mengoptimalkan media lingkungan tersebut, sehingga dapat meminimalisir kekurangan-kekurangan yang mungkin terjadi dalam proses belajar mengajar.

C. Teknik Penggunaan Lingkungan sebagai Media dan Sumber Belajar dalam Pembelajaran MI/SD

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat anak bergaul juga bermain sehari-hari dan keadaan alam sekitar dengan iklimnya, flora faunanya. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangannya bergantung pada lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya (Hartini, Suwarno, dan Marsudi, 2008:54). Ayat Al-Qur'an yang berkaitan langsung dengan dorongan untuk menggunakan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran diantaranya adalah Q.S Al-Hijr ayat 19

وَالْأَرْضَ مَدَدْنَاهَا وَأَلْقَيْنَا فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْبَتْنَا فِيهَا مِنْ كُلِّ شَيْءٍ مَوْزُونٍ

Artinya : *“Dan Kami telah menghamparkan bumi dan menjadikan padanya gunung-gunung dan Kami tumbuhkan padanya segala sesuatu menurut ukuran.”* (QS. Al-Hijr ayat 19).

Pemanfaatan lingkungan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan buatan, perlu memahami beberapa teknik terdapat dua teknik pemanfaatan lingkungan, yaitu membawa kelas ke dalam lingkungan yang akan dipelajari dan membawa lingkungan itu ke dalam kelas untuk dipelajari (*out of class*). Lingkungan dapat digunakan untuk memberikan gambaran yang nyata kepada siswa tentang pemanfaatan lingkungan alam dapat digunakan sebagai sumber belajar, sehingga siswa tidak hanya membayangkan saja serta

mendengarkan penjelasan dari guru saja, namun siswa dapat melihat secara langsung sumber belajar tersebut. Dengan begitu siswa akan lebih tertarik, lebih aktif dan lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran serta siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru. Hal ini sesuai dengan penelitian Khanifah dkk (2012) dan Ikhsan dkk (2017) bahwasanya pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dapat memberikan siswa kesempatan siswa seluas-luasnya untuk mengali informasi melalui penemuan dan pengalaman secara langsung, dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Lingkungan belajar yaitu tempat yang berfungsi sebagai lapangan terlaksananya suatu pembelajaran. Lingkungan sekitar peserta didik bisa dijadikan media pembelajaran dan sumber belajar mengingatkan bahwa belajar tidak hanya menggunakan buku saja melainkan bisa memanfaatkan lingkungan tersebut sebagai media dan sumber pembelajaran. Lingkungan sangat tepat sekali digunakan sebagai media dan sumber belajar, karena sifatnya sangat konkrit sehingga menarik untuk dilaksanakan dengan memperhatikan kebutuhan dalam pembelajarannya.

Ada beberapa cara yang dapat kita lakukan untuk memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar dalam pembelajaran, yaitu:

1. Survey

Mengunjungi lingkungan seperti masyarakat setempat untuk mempelajari proses sosial, budaya, ekonomi, kependudukan, dan lain-lain. Kegiatan belajar dilakukan siswa melalui observasi, wawancara dengan beberapa pihak yang dipandang perlu, mempelajari data atau dokumen yang ada, dan lain-lain. Hasilnya dicatat dan dilaporkan di sekolah untuk dibahas bersama dan disimpulkan oleh guru dan siswa untuk melengkapi bahan pengajaran. Pengajaran yang dapat dilakukan untuk kegiatan survey terutama pada mata pelajaran IPS, seperti belajar tentang jenis-jenis pekerjaan, sejarah, kependudukan, hukum, dan kesenian.

2. Kamping atau Berkemah



Kemah membutuhkan waktu yang cukup sebab siswa harus dapat menghayati bagaimana kehidupan alam seperti suhu, iklim, suasana, dan lain-lain. Kemah cocok untuk mempelajari ilmu pengetahuan alam. Siswa

dituntut merekam apa yang ia alami, rasakan, lihat dan kerjakan selama kerah berlangsung Hasilnya dibawa ke sekolah untuk dibahas dan dipelajari bersama-sama. Perkemahan sekolah merupakan teknik pendidikan dan pembinaan praktis untuk pembentukan kepribadian dan budi luhur, dan berjiwa sosial serta bertanggung jawab atas tugas yang diemban. Sekolah tidaklah harus dijadikan sebagai penjara bagi peserta didiknya, dimana siswa datang untuk belajar dari pagi sampai siang hari dalam ruangan yang tertutup (kelas). Kondisi yang seperti ini, disamping tidak memberikan pengalaman praktis sebagai misi pendidikan yang harus mengajarkan hidup bermasyarakat (*learning to life to gather*) sebagai bentuk konfigurasi antara teori yang diajarkan dengan kenyataan sosial di sekitarnya.

3. *Field Trip* atau Bertamasya



Karyawisata adalah kunjungan siswa keluar kelas untuk mempelajari objek tertentu sebagai bagian integral dari kegiatan kurikuler di sekolah. Sebelum karyawisata dilakukan siswa, sebaiknya direncanakan terlebih dahulu objek apa yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya serta kapan sebaiknya dipelajari. Objek karyawisata harus relevan dengan bahan pengajaran. Misalnya museum untuk pelajaran IPS, kebun binatang untuk pelajaran IPA, dan lainnya. Karyawisata dilakukan di bawah bimbingan guru dengan membuat perencanaan yang matang terlebih dahulu, perumusan tujuan dan tugas yang harus dilakukan peserta didik. Dalam menggunakan karyawisata perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Tujuan harus jelas dan rencana cermat dan matang.
- b. Anak didik mempelajari segala sesuatu yang akan dikunjungi tersebut.
- c. Anak didik dapat melihat hubungan karyawisata dengan apa yang mereka pelajari.
- d. Anak didik mengerti apa tujuan yang akan dicapai dari karyawisata, dan apa yang diharapkan dari masing-masing mereka sekembalinya dari karyawisata supaya dapat membuat perencanaan yang lebih matang.

- e. Setiap kegiatan karyawisata didiskusikan dan dinilai.
- f. Anak didik diminta untuk membuat laporan dan
- g. Diusahakan jangan sampai terlalu banyak mengganggu bidang studi lainnya.

Karyawisata sebaiknya dilakukan pada akhir semester atau tengah semester dan dikaitkan dengan keperluan pengajaran dari berbagai bidang studi. Pembelajaran tidak melulu harus serius. Pembelajaran dengan metode karyawisata menjadikan siswa tak hanya belajar semata. Lingkungan yang mereka kunjungi sebagai sumber belajar juga dapat dinikmati sebagai wisata. Banyak sekali objek wisata yang relevan dengan pembelajaran, misalnya museum, pantai, pegunungan, bendungan, pabrik, dan sebagainya. Di tempat-tempat semacam ini siswa dapat belajar sekaligus bersantai.

4. Mengundang Manusia Sumber atau Narasumber



Pada cara ini pihak sekolah bisa mengundang narasumber ke sekolah untuk memberikan penjelasan mengenai keahliannya dihadapan para siswa. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar tidak selalu berarti siswa dan guru keluar kelas. Bisa juga lingkungan dibawa ke dalam kelas. Misalnya, kelas dapat mengundang narasumber dari lingkungan sekitar untuk memberikan presentasi di depan kelas. Siswa dapat berinteraksi dengan narasumber ini untuk mengetahui secara detail informasi yang mereka perlukan tentang suatu topik pembelajaran. Biasanya narasumber dapat berupa seorang yang profesional di bidang tertentu, misal dokter, bidan, pengacara, polisi, dan sebagainya. Narasumber dapat didapat dari orang tua yang kebetulan berada para profesi tersebut atau sukarelawan yang mau diajak bekerjasama untuk pembelajaran di sekolah. Misalnya dalam mengajarkan kepada siswa tentang cara merawat tubuh, bisa didatangkan seorang dokter gigi ke sekolah untuk memeriksa kesehatan gigi dan mencontohkan cara merawat gigi yang baik. Karena menjaga kesehatan gigi juga termasuk dalam merawat tubuh, dan hal tersebut bisa menjadi pembelajaran yang benar-

benar bermakna bagi para siswa di sekolah. Sehingga, apa yang mereka dapatkan akan terus menjadi ingatan yang kuat dalam memorinya dan bermanfaat pula bagi kehidupannya sehari-hari. Cara ini juga harus dilakukan guru dengan berkoordinasi secara baik kepada para narasumber, karena diharapkan narasumber tersebut adalah orang-orang yang benar bisa dan cocok untuk menyampaikan suatu pembelajaran untuk siswa dalam usia MI/SD. Dengan kata lain, guru ataupun pihak sekolah harus memperhatikan narasumber yang akan didatangkan agar materi dapat tersampaikan sesuai dengan usia dan perkembangan siswa MI/SD.

BAB VI KLASIFIKASI JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DI MI/SD

A. Klasifikasi Media Pembelajaran di MI/SD

Pada proses pembelajaran kehadiran sebuah media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan pembelajaran tersebut ketidakjelasan bahan ajar yang di sampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa agar lebih mudah dimengerti. Media dapat menyampaikan pesan yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan materi dapat di konkritkan dengan kehadiran media. Maka dari itu sangat penting bagi seorang pendidik mengetahui terlebih dahulu jenis-jenis media yang baik untuk di gunakan dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan klaisifikasinya, maka setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat menurut kemampuan media pembelajaran untuk membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun pembauan /penciuman. Dari karakteristik untuk memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang pendidik pada saat melakukan proses belajar mengajar dapat disesuaikan dengan situasi tertentu. Maka dari itu perlu juga memahami terlebih dahulu kegunaan dan proses penggunaannya, untuk kemudian dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Untuk mengetahui jenis- jenis media pembelajaran yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Media berdasarkan cara dan teknik pemakaiannya

Berdasarkan cara dan teknik pemakaiannya dibagi 2 yaitu

- a. Media yang diproyeksikan.

Media yang termasuk sebagai media yang diproyeksikan adalah overdead tranparansi atau di singkat dengan OHT, dan slide OHT. Media ini merupakan media yang paling banyak digunakan karena relative mudah dalam penyediaan materinya, karena hanya dibutuhkan bahan transparansi dan alat tulis namun perlu dana yang banyak untuk bisa menggunakan media ini. Sementara Slide adalah media visual yang penggunaannya diproyeksikan ke layar lebar, dengan menggunakan slide gambar yang di sampaikan sangat realistik agar mudah di pahami. Hal itu di sebabkan materi atau bahan slide adalah film fotografi yang berbentuk tranparan. Media tersebut diproyeksikan ke layar dengan menggunakan proyektor. Perkembangan teknologi yang ada saat ini memungkinkan komputer dan video juga diproyeksikan dengan menggunakan peralatan khusus seperti LCD.

- b. Media Nonproyeksi

Media nonproyeksi disebut juga media pameran atau displayed media. Media yang termasuk media nonproyeksi yaitu:

- 1) Model Realita

Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut dapat dihadirkan di ruang kelas, sehingga siswa dapat melihat

langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, jenis-jenis dan struktur tumbuhan dengan membawa langsung objeknya. Contoh lain dalam matematika mengenai pengenalan bangun datar dan bangun ruang yang dapat langsung dibawa ke depan kelas.



Gambar 6.1 Media Bangun Datar dan Bangun Ruang

2) Model

Model adalah benda nyata yang dimodifikasikan. Penggunaan model sebagai media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kendala pengadaan realita karena harga yang mahal, sulit pengadaannya, barangnya terlalu besar, bahkan mungkin terlalu kecil. Model dapat berukuran lebih besar, lebih kecil atau berukuran sama persis dengan benda aslinya, dan dapat menampilkan bentuk yang lengkap dan rinci dari benda aslinya. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada manusia



Gambar 6.2 Torso Sistem Pencernaan Manusia

3) Grafis

Grafis adalah media visual nonproyeksi yang mudah digunakan karena tidak membutuhkan peralatan dan relatif murah. Ada lima jenis media grafis yang memiliki keunggulan yang cukup tinggi dalam proses pembelajaran yaitu: grafik, chart atau diagram, kartun, poster, peta atau globe. Masing-masing media grafis memiliki keunggulan dan keunikan sendiri-sendiri. (Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rinekan Cipta, 1999),

2. Media berdasarkan Kemampuannya

Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.

3. Media Berdasarkan Jenisnya

Berdasarkan jenisnya media dapat dibedakan menjadi tiga yaitu,

a. Media Audio

Media auditif adalah sebuah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara dan indra pendengaran saja. Yang termasuk kedalam jenis media ini antara lain meliputi tape recorder dan radio.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan. Contoh yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, tranparansi, lukisan, gambar, serta benda nyata yang tidak bersuara.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Beberapa contoh yang termasuk kedalam media Audio Visual meliputi televisi, video, film, atau demonstrasi langsung. Kemampuan Media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik karena memiliki 2 unsur yang berbeda menjadi satu media. Didalam Media audio visual ada terdapat dua macam antara lain:

- 1) Audio Visual diam, adalah media yang menampilkan suara dan gambar yang diam (tidak bergerak). Misalnya film bingkai suara sound sistem, film rangkai suara dan cetak suara.
- 2) Audio visual gerak, adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Misalnya, film suara dan *video-cassette*

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media yang baik di gunakan untuk menunjang pembelajaran yang efektif untuk seorang pendidik bisa menggunakan media audio visual, hal ini karena media audio visual di nilai sangat baik karena merupakan media yang menggabungkan dua media yaitu media audio dan visual yang dimana, media ini dapat

menampilkan dua unsur yaitu unsur suara dan gambar sehingga sangat mudah dipahami oleh peserta didik nantinya di dalam proses pembelajaran.

B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran di MI/SD

1. Media Audio di MI/SD

Media merupakan salah satu alat bantu untuk dapat menyampaikan informasi kepada orang lain. Dengan adanya media diharapkan orang lain dapat mengerti apa yang dimaksudkan oleh informan. Begitu juga halnya dalam dunia pendidikan. Media dimanfaatkan dengan baik untuk menyampaikan informasi, baik tentang pengetahuan ataupun peraturan yang ada di sekolah. Salah satu media yang digunakan adalah media audio. Media audio sederhananya adalah media yang ditangkap dengan menggunakan suara. Sebagai contoh media audio yang sering digunakan sekolah adalah dengan menggunakan radio, speaker dan lain-lain. Media ini digunakan oleh tenaga pengajar untuk menyampaikan materi dan melatih fokus pendengaran peserta didik.

Audio adalah suara yang keluar dari getaran sebuah benda. Audio bisa ditangkap oleh panca indra manusia, apabila memiliki kekuatan minimal 20 kali/detik. Media audio merupakan sarana menyampaikan informasi yang lebih komunikatif dan menarik. Penggunaan media audio saat ini banyak peminatnya, karena mampu menyampaikan informasi secara lebih detail dan jelas.

Penggunaan media sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. Menurut Suparman dalam Asyhar (2011:4) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Kemudian media memiliki peranan yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan (Asyhar 2011:5). Selanjutnya Sadiman (2005:49) berpendapat bahwa media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Kemudian Menurut Sudjana dan Rivai (2003:129) media audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.

Kaitannya dengan audio sebagai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa Media Audio pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suarasuara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.

Media Audio merupakan alat bantu bagi peserta didik yang sifatnya hanya sekedar membantu, maka dalam pemanfaatannya memerlukan bantuan metode atau media lain, sehingga pengetahuan dan pengalaman siap dimiliki oleh pendengar yang akan membantu keberhasilan. Dapat dikatakan bahwa media audio dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara-suara, ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam

suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutar.

Pemanfaatan media audio dalam dunia pendidikan tentunya sangat membantu tenaga pengajar dalam proses penyampaian materi. Ada beberapa hal penting yang dapat ditinjau dalam segi pemanfaatan dan tujuan media audio yaitu:

1. Tujuan Kognitif : Penggunaan media audio bertujuan untuk membangun pengetahuan peserta didik.
2. Tujuan Psikomotor : Pemanfaatan program audio bertujuan untuk mengajar keterampilan verbal.
3. Penggunaan media audio bertujuan untuk menciptakan suara oleh musik latar, efek suara, suara narator, sehingga menuntut peserta didik berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran.

Adapun pemanfaatan media audio dalam dunia pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran musik literary dan kegiatan dokumentasi.
2. Pengajaran berbahasa asing.
3. Pengajaran melalui radio atau radio pendidikan.
4. Paket-paket belajar untuk berbagai jenis materi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat melatih daya tafsirnya dalam suatu mata pelajaran.

Media audio juga memiliki jenis yang beragam. Berikut jenis-jenis media audio untuk pilihan guru beserta kelebihan dan kekurangannya sebagai media pembelajaran:

1. Phonograph (*Gramophone*)



Gambar 6,3 Gramophone

Alat rekam ini menggunakan cakram datar yang bernama gramafon, selanjutnya dikenal dengan nama piringan hitam. Piringan hitam ini mampu merekam berbagai macam suara, sehingga alat ini cocok untuk pelajaran musik, drama, puisi, dongeng, turur, dan cerita. Kelebihan alat ini adalah sebagai berikut :

- a. Piringan hitam tidak mudah rusak.
- b. Suara yang direkam bagus.
- c. Masa era modern piringan hitam menjadi barang antik yang mahal.

Kekurangan alat ini adalah sebagai berikut :

- a. Segi fisik, piringan hitam besar.
- b. Cukup berat kira-kira 90-200 gram, sehingga tdk praktis untuk dibawa kemana-mana

2. Alat Perekam Pita Magnetik



Gambar 6.4 Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik atau kaset *tape recorder* adalah media yang menyajikan pesan melalui proses perekaman kaset audio. Kelebihannya antara lain:

- a. Mempunyai fungsi ganda yang efektif
- b. Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang tanpa mempengaruhi volume.
- c. Rekaman dapat dihapus secara otomatis dan pitanya bisa dipakai lagi.
- d. Pita rekaman dapat dipakai sesuai jadwal yang ada.
- e. Dapat menyajikan kegiatan-kegiatan di luar sekolah.
- f. Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan.
- g. Dapat menimbulkan beberapa kegiatan, diskusi, dan dramatisasi.
- h. Dapat memberikan efisiensi dalam pengajaran bahasa.
- i. Pengoperasian tape recorder relatif mudah.

Selain memiliki kelebihan, alat perekam pita magnetik ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain :

- a. Daya jangkauannya terbatas.
- b. Biaya penggandaan alatnya relatif lebih mahal daripada radio.
- c. Pita kaset suara memiliki kekuatan terbatas.

3. Compact Disc (CD)



Gambar 6.5 Compact Disc

Compact disc atau cakram padat adalah sebuah piringan *optical* untuk menyimpan data secara digital. Teknologi cakram padat kemudian diadopsi sebagai alat penyimpanan data yang terkenal sebagai CD-ROM. Compact disk ini juga beragam, ada yang masuk kedalam media visual, jika hanya menyimpan data-data saja, bisa studio dan juga bisa audio visual. Kelebihannya antara lain :

- a. Bentuknya yang sangat simpel dan ringkas.
- b. Kualitas suaranya yang jernih.
- c. Kemampuan merekam yang hebat, sehingga dapat merekam hingga lebih dari 700 mega byte.
- d. Perawatannya mudah.
- e. Tahan dalam penggunaan berulang-ulang.
- f. Dapat memperbaiki mutu suara, karena musik direkam secara digital.
- g. Dapat memindahkan data dari CD ke media lain, seperti computer kemudian ke Ipod.

Selain kelebihan dari *compact disc* diatas, berikut pula kekurangan dari *compact disc*:

- a. Permukaan CD lebih mudah tergores, jika tidak hati-hati.
- b. Jika tergores optikal unitnya tidak bisa membaca CD, sehingga kerjanya tidak optimal.

4. Radio



Gambar 6.6 Radio

Media audio radio merupakan alat komunikasi elektromagnetik untuk mengirim dan menerima pesan suara dengan menggunakan

sistem gelombang suara melalui udara. Di dalam dunia pendidikan, radio masih terpakai sebagai media pembelajaran, khususnya untuk program pembelajaran jarak jauh. Peserta didik duduk sendiri-sendiri dalam kotak bilik akustik dan kotak suara, sehingga dapat mendengar suara guru yang duduk di ruang kontrol lewat *headphone*. Kelebihan dari radio :

- a. Media ini lebih canggih.
- b. Ruangan nyaman.

Selain itu, kekurangan dari penggunaan radio adalah sebagai berikut:

- a. Peralatan terbatas.
- b. Perawatan dan pengadaan media relatif lebih mahal.
- c. Menggunakan laboratorium bahasa tidak hanya 1 (satu) kelas saja, tetapi semua peserta didik dalam satu sekolah, jadi harus memerlukan perawatan ekstra.

2. Media Visual di MI/SD

Secara bahasa, visual berarti dapat dilihat dengan indra penglihatan. Media visual dalam bahasa Arab disebut dengan *وَسِيلَةٌ بَصَرِيَّةٌ* (*wasiilatun bashoriyyatun*). Adapun yang dimaksud dengan media visual adalah media/alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui indra penglihatan. Para ahli memiliki pandangan yang berbeda-beda mengenai ragam media dan teknologi visual. Media visual merupakan jenis media yang berfungsi menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa. Jenis media ini paling sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*) (M.Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah: 2017)

Kemp dan Smellie menggolongkan media visual menjadi empat jenis, yaitu bahan cetak (*printed material*), *Overhead Transparencies* (OT), fotografi (*photography*), dan grafik (*graphic*). Bahan cetak adalah alat bantu belajar seperti lembar petunjuk, alat kerja, gambar berseri, bahan pelatihan (lembar lepas, petunjuk belajar, dan petunjuk bagi guru), dan bahan informasi berupa brosur, *newsletter*, dan laporan tahunan. *Overhead Transparencies* (OT) adalah *slide* besar yang digunakan dengan *over head projector* oleh seorang penyaji yang diposisikan di depan ruangan yang bersinar, misalnya lampu. Fotografi adalah suatu kegiatan atau proses menghasilkan suatu seni gambar/foto melalui media cahaya dengan alat yang disebut kamera untuk menyampaikan maksud dan tujuan tertentu. Adapun grafik adalah kombinasi angka, huruf, simbol, gambar, lambang, dan lukisan yang disajikan melalui media visual untuk memberi konsep dari pengirim kepada sasarannya (Yaumi: 2018).

Media visual ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Kelebihan Media Visual
 - 1) Penyajian media visual lebih menarik karena terdapat gambar sehingga memberikan pengalaman yang nyata untuk siswa.
 - 2) Lebih memudahkan peserta didik dalam mengingat materi dengan penyajian peta konsep dan singkatan.

- 3) Media visual dapat memperlancar pemahaman, misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi.
 - 4) Penyajian media visual dalam kegiatan pembelajaran dapat memperkuat ingatan peserta didik tentang suatu materi pelajaran.
- b. Kelemahan Media Visual
- 1) Proses pembuatan media visual membutuhkan waktu yang cukup lama.
 - 2) Penyajian bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat peserta didik untuk membacanya.
 - 3) Apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan robek sehingga tidak dapat digunakan dalam jangka panjang.

Meskipun dengan berbagai kelemahan yang terdapat pada media visual, namun kenyataannya media visual merupakan media yang paling banyak digunakan oleh para guru di dalam kelas dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didiknya. Sebab masing-masing media memiliki kelebihan dan keunikannya sendiri, tergantung dari kreativitas dan inovasi seorang guru dalam menciptakannya.

Media pembelajaran visual dalam pembahasan ini dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

a. Media Grafis

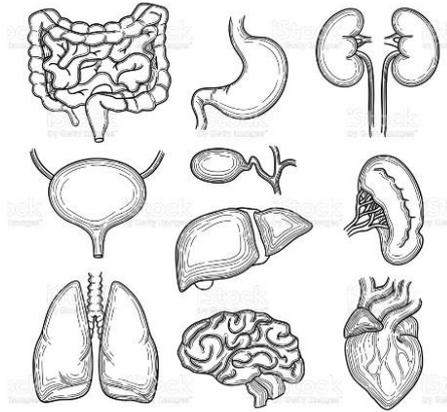
Media grafis merupakan media visual yang akan disampaikan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (Arief S. Sadiman, dkk., 2006) Banyak jenis media grafis, beberapa di antaranya adalah

- 1) Media gambar dan foto



6.7 Contoh Media Gambar Rumah Adat

2) Media Sketsa



Gambar 6.8 Contoh Media Sketsa Organ Manusia

3) Media Bagan/Chart dan media kartun



Gambar 6.9 Contoh Media Bagan Kombinasi dengan Media Kartun Anggota Keluarga

b. Media OHT/OHP

Media transparansi atau *overhead transparency* (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya fi 1m acetate atau plastik berukuran 81/2" x 11", yang digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar (Arief S. Sadiman, dkk, 61)

c. Media Cetak

Media cetak adalah media yang menyampaikan informasi melalui tulisan-tulisan. Media cetak ini juga terdiri dari berbagai jenis yaitu modul, koran, buku, dan lainnya yang dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.

3. Media Audio-Visual di MI/SD

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 auditif (mendengar) dan visual (melihat) (Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, 2010). Paduan anatara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah: televisi, video-VCD, sound dan film (Sanaky Hujair).

Karakteristik media audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat audio visual merupakan alat-alat “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat yang “visible” artinya dapat dilihat (Amir Hamzah Suleiman, 1985:11). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media audio dan visual. Dilihat dari segi keadaannya, media audio-visual dibagi menjadi dua yaitu audio-visual murni dan audio-visual tidak murni.

a. Media Audio Visual Murni

Audio-visual murni atau sering disebut dengan audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber.

1) Film Bersuara

Film bersuara ada berbagai macam jenis, ada yang digunakan untuk hiburan seperti film komersial yang diputar di bioskop-bioskop. Akan tetapi, film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini ialah film sebagai alat pembelajaran. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari. Oemar Hamalik mengemukakan prinsip pokok yang berpegang kepada 4-R yaitu: “*The right film in the right place at the right time used in the right way*” (M. Basyirudin Usman, Asnawir, 2002).

Secara singkat apa yang telah dilihat pada sebuah film, video, ataupun televisi hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata kepada siswa. Film yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tema pembelajaran
- b) Dapat menarik minat siswa
- c) Benar dan autentik
- d) *Up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan
- e) Sesuai dengan tingkat kematangan siswa
- f) Perbendaharaan bahasa yang benar

2) Video

Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informative, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video merupakan salah

satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

3) Televisi

Selain film dan video, televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak. Televisi dalam pengertiannya berasal dari dua kata, yaitu *tele* (bahasa Yunani), yang berarti jauh, dan *visi* (bahasa Latin), berarti penglihatan. *Television* (bahasa Inggris) bermakna melihat jauh. Kata melihat jauh mengandung makna bahwa gambar yang diproduksi pada satu tempat (stasiun televisi) yang dapat dilihat di tempat lain melalui sebuah perangkat penerima yang disebut televisi minitor atau televisi set. Televisi merupakan suatu perlengkapan elektronik yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang terdiri dari gambar dan suara. Dengan demikian peranan TV baik sebagai gambar hidup atau radio yang dapat menampilkan gambar yang dapat dilihat dan menghasilkan suara yang dapat didengar pada waktu yang sama.

Televisi sebagai lembaga penyiaran, telah banyak dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan dan pengajaran. Banyak siaran televisi yang khusus menginformasikan atau menyiarkan pesan-pesan materi pendidikan dan pengajaran, yang disebut televisi pendidikan (*educational television*). Menurut Darwanto (Sukiman, 2011:195), acara siaran pendidikan yang disiarkan melalui televisi, ada dua klasifikasi, yaitu:

a) Siaran pendidikan sekolah (*school broadcasting*). Menjadi sasaran acara ini adalah para murid sekolah, dari tingkat taman kanak-kanak sampai dengan para mahasiswa di perguruan tinggi. Siaran langsung dikirim ke sekolah-sekolah yang bersangkutan. Dengan demikian, acara siaran pendidikan jenis ini erat sekali hubungannya dengan kurikulum sekolah yang berlaku pada tahun ajaran itu. Ini berarti bahwa stasiun penyiaran yang bersangkutan melakukan kerjasama dengan Departemen Pendidikan Nasional. Hal yang diharapkan dari siaran pendidikan untuk sekolah ini tentu saja disesuaikan dengan landasan dan tujuan pendidikan dari negara yang bersangkutan. Karena acara siaran pendidikan untuk sekolah mengacu kepada kurikulum, tentu akan memberikan pengaruh secara langsung kepada anak-anak tentang:

- 1) Menimbulkan keinginan kepada anak-anak untuk mencoba menggali pengetahuan sesuai dengan pola pikir mereka.
- 2) Membantu anak-anak atas sesuatu pengertian yang sebelumnya belum pernah dialami.
- 3) Merangsang untuk menumbuhkan hasrat dan menggali hubungan antara kegiatan belajar dengan keadaan sekitarnya.

- 4) Merangsang anak-anak untuk berkeinginan menjadi seorang cendekiawan. Dengan adanya tujuan yang ingin dicapai seperti tersebut di atas, acara pendidikan untuk sekolah merupakan inti dari siaran pendidikan pada umumnya. Karena itu, setiap usaha harus diarahkan untuk mempersiapkan bahan-bahan pendidikan, agar acara itu dapat disajikan dengan baik dan sejalan dengan landasan dan tujuan pendidikan nasional, dengan prioritas utama menyajikan bahan-bahan yang mampu mendorong kegiatan belajar dengan baik.
- b) Siaran pendidikan sepanjang masa (*life long education*). Berbeda dengan siaran pendidikan yang berlandaskan kurikulum sekolah, acara pendidikan yang termasuk dalam klasifikasi ini dilandasi oleh nilai-nilai pendidikan yang menjadi sasaran khalayak umum. Hanya saja khalayak umum dibagi menurut tingkatan tertentu, misalnya: usia, jenis kelamin, agama, pendidikan, dan sebagainya. Televisi sebagai media pendidikan dan pengajaran tentu tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan media televisi menurut Sanaky (Sanaky, 2010:107) adalah sebagai berikut:
- 1) Memiliki daya jangkauan yang lebih luas.
 - 2) Memiliki daya tarik yang besar, karena memiliki sifat audio visual.
 - 3) Dapat mengatasi batas ruang dan waktu.
 - 4) Dapat menginformasikan pesan-pesan yang aktual.
 - 5) Dapat menampilkan obyek belajar seperti benda atau kejadian aslinya.
 - 6) Membantu pengajar memperluas referensi dan pengalaman.
 - 7) Sebutan televisi sebagai jendela dunia, membawa khalayak untuk dapat melihat secara langsung peristiwa, suasana, dan situasi tempat, kota, daerah-daerah di belahan dunia.

b. Audio-Visual tidak murni

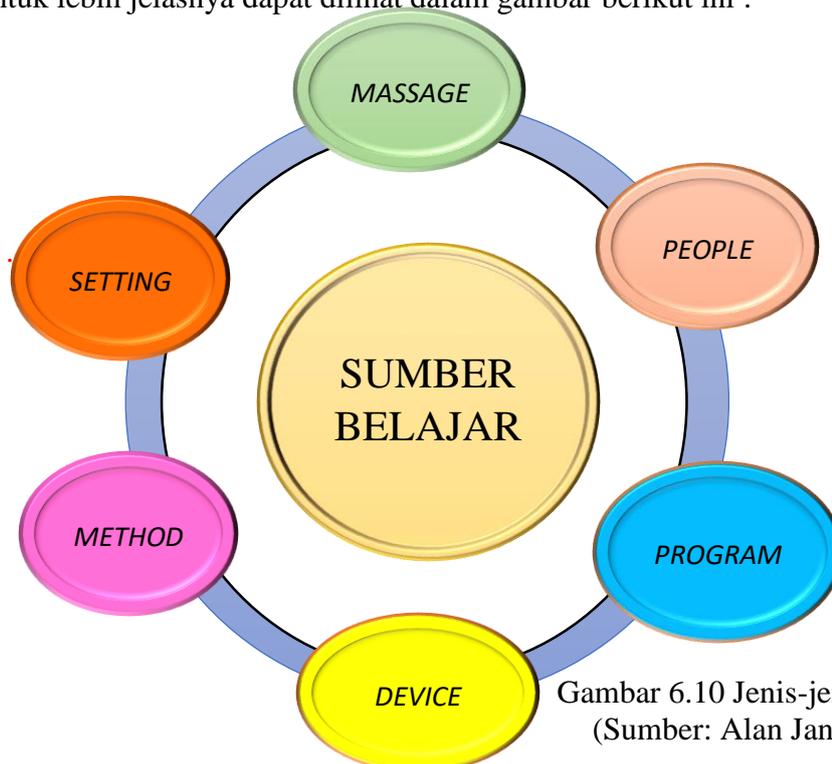
Audio Visual tidak murni (Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, 2002:141) yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio-visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio-visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti sound slide (Film bingkai suara). Slide atau filmstrip yang ditambah dengan suara bukan alat audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu slide atau filmstrip termasuk media audio-visual saja atau media visual diam plus suara. Gabungan slide (film bingkai) dengan tape audio adalah jenis system multimedia yang paling mudah diproduksi (Azhar Arsyad,

2003/7:155). Media pembelajaran gabungan slide dan tape dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional. Slide bersuara merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan menggunakan slide bersuara sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan semakin banyak indera siswa yang terlibat (visual dan audio). Dengan semakin banyaknya indera yang terlibat maka siswa lebih mudah memahami suatu konsep. Slide bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti: *power point*, *camtasia*, dan *windows movie maker*.

Dari penjelasan di atas mengenai jenis-jenis media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa sebagai tenaga pendidik atau disebut seorang guru maka sangat diperlukan untuk memperhatikan dan mempertimbangkan berbagai hal sebelum menggunakan dan memilih jenis media tertentu sebagaimana disebutkan jenis media yang telah disebutkan di atas untuk proses kegiatan pembelajaran. Karakteristik media yang dianggap tepat dan efektif untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, maka itulah yang seharusnya digunakan materi dan kondisi yang terjadi dalam kelas agar mudah dipahami oleh peserta didik nantinya.

C. Jenis-jenis Sumber Belajar di MI/SD

Pada dasarnya, sumber belajar dapat merujuk pada sumber apapun yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik yang dikonsepsi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (*Centre for Educational Research and Innovation*, 2009:). Sumber belajar sendiri, memiliki berbagai jenis yang sebenarnya saling berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya dalam proses pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar berikut ini :



Gambar 6.10 Jenis-jenis Sumber Belajar
(Sumber: Alan Januszewski, 2001)

1. Pesan (*Message*)

Pesan yang disampaikan secara formal maupun informal dapat dimanfaatkan sebagai bahan atau sumber belajar. Pesan formal adalah pesan dan informasi yang dikeluarkan oleh lembaga resmi seperti pemerintah dan non pemerintah atau yang diberikan guru dalam situasi pembelajaran. Pesan non formal dapat digunakan sebagai sumber atau bahan pembelajaran yaitu pesan yang terdapat di lingkungan sekitar atau yang ada di masyarakat luas misalnya cerita rakyat, legenda, prasasti dan relief pada candi termasuk pesan dan informasi teks pada buku, modul, dan lain-lain.

2. Orang (*People*)

Setiap orang dapat berperan sebagai sumber belajar dan bahan pembelajaran karena dari seseorang kita dapat memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Secara umum, orang dapat dibagi menjadi dua kelompok:

- a. Kelompok orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional untuk menjadi pengajar. Tugas utamanya adalah mengajar, memberikan bimbingan dan pelatihan, seperti guru, instruktur dan widyaiswara. Termasuk kepala sekolah, laboran, tehnik sumber belajar, pustakawan, dan lain-lain.
- b. Kelompok orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas. Misalnya pedagang, politisi, tenaga kesehatan, petani, arsitek, psikolog, polisi, pengusaha, tokoh masyarakat, pemuka agama, budayawan, dan lain-lain

3. Bahan dan Program

Bahan dan Program aplikasi merupakan suatu format yang biasanya digunakan sebagai program pendukung dalam menyimpan pesan-pesan pembelajaran seperti buku paket, teks, handbook, modul, program video, audio, film, OHT (*Over Head Transparency*), program *slide*, alat peraga, dan sebagainya. Program disini yang dimaksudkan ialah yang berupa software.

4. Alat (*Device*)

Alat yang dimaksud disini ialah benda-benda yang berbentuk fisik sering disebut juga dengan perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai sarana atau alat bantu untuk menyajikan bahan-bahan ketiga point yang sudah disebutkan sebelumnya. Berbagai macam peralatan ini dapat dijadikan sebagai bahan-bahan atau sumber pembelajaran. Misalnya, multimedia, *projector*, *slide projector*, OHP, film, *tape recorder*, dan sebagainya.

5. Metode (*Method*)

Metode ialah cara atau langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran, cara penyampaian materi pembelajaran kepada pembelajar atau siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Beberapa metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru antara

lain, demonstrasi, diskusi, ekspositori atau ceramah, permainan atau simulasi, tanya jawab, sosiodrama, praktikum dan sebagainya.

6. Latar (*Setting*)

Latar (*setting*) yang paling inti adalah latar lingkungan belajar. yaitu situasi dan kondisi lingkungan belajar baik yang berada disekolah maupun lingkungan yang berada diluar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang secara khusus disiapkan, yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Yang termasuk latar atau setting ini ialah pengaturan ruang, pencahayaan, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, tempat *workshop*, halaman sekolah, kebun sekolah, lapangan sekolah, lingkungan alam sekitar yang dijadikan tempat pembelajaran dan sebagainya. Sumber-sumber belajar yang diuraikan diatas, merupakan komponen-komponen yang dapat dimanfaatkan oleh pembelajar dalam proses pembelajaran.

D. Aplikasi yang dimanfaatkan sebagai Media dan Sumber Belajar di MI/SD

1. Aplikasi untuk Menyampaikan Materi Pembelajaran

a. Powerpoint



Gambar 6.11 Powerpoint

Aplikasi ini sudah familiar untuk kalangan pendidik dan seringkali dijadikan alternative untuk menyajikan pembelajaran agar lebih menarik. Materi yang disampaikan melalui powerpoint ini dapat disajikan dalam berbagai bentuk tayangan, baik berupa teks, gambar-gambar, musik, video atau juga dengan rekaman suara pendidik itu sendiri. Powerpoint adalah aplikasi yang termasuk dalam aplikasi yang dibangun dengan tujuan utama adalah untuk sebagai alat bantu presentasi agar membantu dan memudahkan presenter dalam menyampaikan pesan pada para audiens.

Pemanfaatan powerpoint dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dengan memahami fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Penguasaan guru terhadap fitur dan fasilitas yang ada dalam powerpoint dianggap sangat penting karena akan berhubungan dengan *output* yang dihasilkan. Semakin menarik powerpoint yang ditampilkan oleh guru, maka peserta didik akan semakin berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Maka dapat dikatakan, bahwa kreativitas guru dalam mendesain powerpointlah yang menjadi kunci utama dalam proses pembelajaran menggunakan powerpoint ini.

Revolusi industry 4.0 yang tidak mungkin bisa kita dihindari ini menuntut para guru untuk belajar menyesuaikan diri *mengupgrade*

kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan dengan memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas. Kreativitas dan inovasi menjadi modal dasar bagi guru yang harus dipersiapkan, sehingga aplikasi apapun yang disediakan/tersedia mampu diaplikasikan sebagaimana mestinya.

b. Sparkol Video Scribe



Gambar 6.12 Sparkol Video Scribe

Penggunaan video dalam pembelajaran diharapkan dapat merangsang perhatian, keinginan dan minat peserta didik untuk belajar. Sebenarnya, sumber dan media belajar berupa video sudah banyak tersedia di dunia maya. Salah satu contohnya ialah situs *online* penyedia konten video terbesar yaitu youtube. Pada laman ini, guru bisa lebih energik untuk mencari mana video yang tepat untuk ditampilkan dalam proses pembelajarannya dengan mengetikkan kata kunci yang diinginkan. Hal ini juga kemudian memacu guru untuk bisa membuat dan menampilkan videonya sendiri untuk dilihat dan diamati oleh peserta didiknya. Ada kepuasan tersendiri, ketika hasil karya kita dapat dinikmati dan dimengerti oleh peserta didik kita di dalam kelas. Maka kemudian, banyak guru-guru yang mencoba untuk berkreasi dengan membuat video sendiri. Salah satu aplikasi interaktif yang mudah digunakan adalah sparkol video scribe. Sparkol VideoScribe adalah alat intuitif untuk membuat *Whiteboard* animasi dan video *explainer*. Anda dapat membuat video yang seolah-olah sedang digambar tangan.

Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat berbagai konten termasuk konten pembelajaran yang disajikan dalam bentuk audio visual. Selain animasi yang ditampilkan menarik, sparkol video scribe ini dapat menampilkan teks, audio dan juga kombinasi gambar dan warna. Tidak perlu ada keahlian khusus untuk dapat menggunakan aplikasi ini. Guru hanya dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia agar menghasilkan video yang semakin menarik perhatian siswa.

c. MindGenius



Gambar 6.13 MindGenius

Salah satu media belajar yang mudah digunakan dan mampu menarik minat serta motivasi belajar peserta didik adalah aplikasi pembuatan peta pikiran. Hal ini juga dikenal dengan sebutan peta konsep (Bobbi Deporter & Mike Hernacki : 2016). Untuk membuat peta konsep, dapat dibuat secara manual maupun dengan memanfaatkan aplikasi. Di internet, banyak sekali aplikasi yang bisa diunduh untuk membuat peta konsep ini salah satunya dengan aplikasi midgenius. Penggunaan mindgenius dalam pembelajaran telah banyak digunakan. Aplikasi ini secara umum tampilannya sederhana dan mudah untuk dipahami sehingga cocok digunakan oleh guru dalam meringkas materi pembelajarannya dalam bentuk bagan atau gambar.

Dalam menggunakan mindgenius ini, pada halaman awal, pengguna akan diarahkan pada panduan fulltext, jika malas untuk membaca, pada halaman depan aplikasi ini juga disediakan video tutorialnya. *Output* dokumen berupa peta konsep yang telah dibuat dalam aplikasi mindgenius ini juga bervariasi. Dokumen dapat disimpan dalam format *default* sehingga bila dibutuhkan dapat dibuka untuk diatur dan disesuaikan kembali. Dokumen juga bisa disimpan dalam format *image* atau gambar dengan ekstensi JPEG, JPG, PNG, Bitmap. bahkan PDF. Jenis *output* ini bisa dipilih oleh guru sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang akan dilakukan.

2. Aplikasi untuk Penilaian Pembelajaran Online

Penilaian memiliki peran besar dalam menentukan kesuksesan pendidikan. Penilaian yang baik memberikan dampak pada proses pembelajaran dan menjadi rujukan untuk kebijakan selanjutnya. Ketepatan pemilihan metode penilaian akan sangat berpengaruh terhadap objektivitas dan validitas hasil penilaian yang ujungnya adalah informasi objektif dan valid atas kualitas pendidikan. Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan bertujuan menilai pencapaian standar kompetensi lulusan untuk semua mata pelajaran dengan mempertimbangkan hasil penilaian peserta didik oleh pendidik.

Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013 secara eksplisit meminta agar guru-guru di sekolah seimbang dalam melakukan penilaian di tiga ranah domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor sesuai dengan tujuannya yang hendak diukur. Penilaian dalam kurikulum 2013 ini dilakukan oleh pendidik dan satuan

pendidik melalui tahapan mengkaji silabus sebagai acuan perencanaan penilaian, pembuatan kisi-kisi instrumen dan penetapan kriteria penilaian, pelaksanaan penilaian dalam proses pembelajaran, menganalisis hasil penilaian dan memberi tindak lanjut atas penilaian yang dilakukan oleh pendidik, menyusun laporan hasil penilaian dalam bentuk deskripsi pencapaian kompetensi dan deskripsi sikap.

Penilaian dalam kurikulum 2013 dipandang memiliki kerumitan yang lebih dibandingkan dengan sistem penilaian pada kurikulum sebelumnya. Walaupun pemerintah sudah mempersiapkan guru melalui berbagai pelatihan, namun masih banyak keluhan yang muncul di lapangan berkaitan dengan penilaian.

Pada zaman sekarang ini, dimana pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat, penilaian tidak hanya dapat dilakukan secara langsung di dalam kelas, tetapi bisa memakai berbagai media *online* yang berupa aplikasi. Beberapa media yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian adalah sebagai berikut:

a. *Google Form*

Google Form merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, yang senang membuat kuis. *Form* dan *survey online*. Fitur dari *Google Form* dapat dibagi ke orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun *Google* dengan pilihan aksesibilitas. Aplikasi ini berbasis *web* maka setiap orang dapat memberikan tanggapan atau jawaban terhadap kuis ataupun kuisioner secara cepat dimanapun ia berada dengan menggunakan aplikasi internet komputer/laptop atau *Smartphone*.

b. *Quizizz*

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *quizizz* juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Aplikasi *quizizz* bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai. Penggunaan *quizizz* sangat mudah, kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Dan bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan kode 6 digit yang dihasilkan.

c. *Kahoot*

Kahoot merupakan aplikasi game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa berbagai kalangan dari tingkat dasar hingga mahasiswa. Para peserta yang menggunakan *Kahoot*, akan ditampilkan pertanyaan di layar android, tablet atau komputer masing-masing, lalu para siswa diberi waktu untuk menjawab. Jika jawaban benar atau salah otomatis akan langsung ditampilkan di layar. Pada setiap jawaban peserta, mendapat poin, termasuk yang menjawab paling bagus poinnya. *Kahoot* menampilkan lima posisi poin tertinggi dengan gambar animasi yang menarik, sedangkan di akhir game *kahoot* akan memberikan tampilan urutan poin tiga terbesar.

d. *Educandy*

Educandy merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis. Semua orang mempunyai akses untuk membuat atau bermain kuis ini. *Educandy* mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz question*. 3 fitur itu dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan lagu, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought and crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*.

Media pembelajaran sekarang ini menjadi sorotan penting dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, sebagai pendidik/calon pendidik sudah semestinya memiliki pengetahuan lebih terkait hal tersebut. Semakin berkembangnya zaman, maka berkembang pula media pembelajaran yang bisa disiapkan. Sebenarnya, masih banyak aplikasi lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam tulisan ini, hanya sedikit dari banyaknya aplikasi yang tersedia baik melalui website interaktif, aplikasi android maupun lainnya yang mudah untuk digunakan dan dapat mendukung proses pembelajaran yang disesuaikan pula dengan perkembangan peserta didik di MI/SD.

BAB VII

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN DI MI/SD

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memberikan informasi kepada peserta didik agar apa yang disampaikan dapat diserap dan tepat sasaran. Media pembelajaran sangat berguna untuk membantu pengajar dalam menyampaikan isi materi pembelajaran yang telah dibuat. Dalam memilih media pembelajaran diharapkan disesuaikan dengan tujuan yang akan ditargetkan. Oleh sebab itu setelah membuat media pembelajaran perlu adanya evaluasi agar media yang disampaikan tidak salah sasaran. Dengan begitu terlihatlah seberapa besar efektifitas media pembelajaran terhadap pemahaman peserta didik. Evaluasi ini diharapkan dapat memberikan *feedback* demi kesempurnaan media yang dibuat dan disampaikan kepada peserta didik.

Pada proses pembuatan evaluasi tentunya harus ada metode yang baik dan benar. Evaluasi juga dapat menunjukkan apakah media pembelajaran yang disampaikan masih layak atau tidak untuk digunakan. Seperti yang diketahui saat ini bahwa perkembangan teknologi juga sangat mempengaruhi perkembangan media. Sehingga diperlukan kecerdasan seorang pengajar untuk memilih dan mengganti media yang sudah tidak efektif lagi untuk digunakan. Oleh karena itu perlu adanya evaluasi rutin yang dilaksanakan untuk memperbaiki media yang telah dibuat. Setelah itu barulah dapat ditentukan apakah media harus diperbaiki, dimodifikasi atau bahkan diganti dengan yang baru.

Evaluasi merupakan satu kesatuan dari aspek kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya, efektifitas kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek bagian, yaitu bukti-bukti nyata hasil belajar peserta didik yang dihasilkan oleh proses pembelajaran, dan bukti-bukti nyata yang menggambarkan berapa banyaknya kontribusi/sumbangsih media pembelajaran terhadap keberhasilan sistem pembelajaran yang dilaksanakan. Dua aspek di atas harus sering dievaluasi, karena pada kenyataannya sering seali media pembelajaran tidak sejalan dengan sistem/proses pembelajaran.

Seiring perkembangan teknologi di masa ini, dunia pendidikan ikut bergerak menyesuaikan perkembangan teknologi untuk menghasilkan sistem, metode, strategi, media pembelajaran yang aspiratif, atraktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Oleh sebab itu, perkembangan teknologi ini harus benar-benar dapat membantu pengajar dalam membuat suatu media pembelajaran bagi peserta didik. Media tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menyerap ilmu yang disampaikan oleh pengajar dalam proses pembelajaran.

Evaluasi media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Sebelum media tersebut digunakan dan disampaikan secara luas, harus ada evaluasi untuk kesempurnaan media pembelajaran tersebut. Sehingga dihasilkan suatu media yang baik dan dapat diserap oleh peserta didik.

A. Pengertian Evaluasi Media Pembelajaran

Pengertian evaluasi merupakan suatu proses sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan program telah tercapai. Selain itu, evaluasi merupakan penafsiran atau interpretasi yang bersumber pada data kuantitatif. Data kuantitatif ini merupakan hasil pengukuran. Dalam memberikan penafsiran terhadap data kuantitatif tersebut diperlukan suatu kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Evaluasi media pembelajaran merupakan tahapan proses akhir dalam menentukan kelayakan penggunaan media yang dibuat untuk membantu tujuan akhir dari proses pembelajaran. Apakah media tersebut layak digunakan ditentukan oleh hasil akhir evaluasi. Apapun mediana baik, buku, gambar, video dan lainnya, haruslah ada proses evaluasi untuk memperbaiki kekurangan ataupun ketidaksempurnaan media tersebut. Hasil akhir dari evaluasi juga sangat menentukan tujuan akhir dari proses pembelajaran. dengan begitu diharapkan evaluasi tersebut benar-benar dilaksanakan agar hasilnya sejalan dengan sistem pembelajaran.

Dengan adanya evaluasi dapat dilihat keefektifan program yang telah dilaksanakan. Sehingga evaluasi tidak dapat diabaikan begitu saja, karena akan sangat mempengaruhi mutu atau kualitas pendidikan/pembelajaran yang akan dilaksanakan. Disamping itu juga evaluasi media pembelajaran dimaksudkan untuk mengadakan perbaikan atau pergantian bila ternyata proses yang diterapkan dalam proses belajar mengajar tidak dapat mencapai tujuan. Aspek penting lainnya pada evaluasi atau penilaian dalam pembelajaran tidak semata-mata dilakukan terhadap hasil belajar, tetapi juga harus dilakukan terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Dengan evaluasi tersebut dapat dilakukan revisi program pembelajaran dan strategi pelaksanaan. Evaluasi media pembelajaran juga memiliki maksud agar pembuat media pembelajaran merasa 100% benar atas apa yang dilakukannya. Dengan adanya evaluasi dapat memberikan masukan dan perbaikan untuk hasil belajar baik yang baik.

B. Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran

Suatu kegiatan evaluasi haruslah memiliki tujuan dan hasil yang jelas. Dalam buku pedoman evaluasi media pendidikan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (1988/1989) dinyatakan bahwa evaluasi media mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan pedoman kepada instansi pemerintah dalam mengadakan media pendidikan yang bermutu.
2. Memberikan pedoman kepada Pengajar dalam membuat media pendidikan yang bermutu.
3. Memberikan pedoman kepada produsen dalam memproduksi media pendidikan yang bermutu.
4. Melindungi sekolah dari penggunaan media pendidikan yang tidak dapat dipertanggungjawabkan dari segi teknis kependidikan.

Tujuan lain dari evaluasi media pembelajaran antara lain:

1. Penentuan efektifitas media pembelajaran.
2. Perbaikan atau peningkatan media pembelajaran.
3. Pemilihan media untuk proses pembelajaran
4. Penentuan efektifitas biaya pembuatan media terhadap hasil belajar peserta didik.
5. Ketepatan media terhadap isi materi.
6. Penilaian terhadap kemampuan pengajar menggunakan media pembelajaran.
7. Ketepatan media pembelajaran terhadap hasil akhir proses pembelajaran
8. Penilaian informasi minat peserta didik terhadap media yang digunakan.

C. Kriteria Evaluasi Media Pembelajaran

Dalam melakukan evaluasi ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan agar evaluasi media pembelajaran memberikan hasil yang baik dan benar. Hal ini dibenarkan dengan adanya beberapa penelitian ahli yang masing-masing ditulis dalam bukunya. Menurut Warsita kriteria adalah suatu ukuran/timbangan yang digunakan sebagai dasar atau batas minimal untuk memilih atau mengevaluasi sesuatu. Oleh karena itu dalam proses evaluasi hendaknya tidak dilakukan sembarang dan harus sesuai dengan kriteria yang ditentukan agar diketahui dasar atau batasannya. Oleh karena itu, evaluasi media pembelajaran harus berpedoman pada kriteria sebagai ukuran kualitas media pembelajaran

Terdapat beberapa sumber dalam membuat kriteria evaluasi media pembelajaran, yaitu antara lain :

1. Buku pedoman media pembelajaran
2. Landasan teori pengembangan media pembelajaran
3. Hasil penelitian yang sudah dipublikasikan
4. Bantuan ahli materi dan media pembelajaran.

Hal lainnya perlu diperhatikan dalam menentukan kriteria evaluasi media pembelajaran antara lain :

1. Nilai, ideal dan kebutuhan
2. Efektifitas penggunaan media pembelajaran
3. Pencapaian tujuan media pembelajaran sesuai rumusan pembelajaran.

Menurut Walker dan Hess ada beberapa kriteria yang diperhatikan untuk meninjau suatu media pembelajaran agar hasilnya berkualitas.

1. Kualitas isi dan tujuan
 - a. Ketepatan
 - b. Kepentingan
 - c. Kelengkapan
 - d. Keseimbangan
 - e. Minat/perhatian
 - f. Keadilan
 - g. Keseuaian
2. Kualitas pembelajaran
 - a. Memberikan kesempatan belajar
 - b. Memberikan bantuan untuk belajar
 - c. Dapat memotivasi
 - d. Kesesuaian pembelajaran terhadap sistem pembelajaran lainnya.
 - e. Kualitas interaksi sosial
 - f. Kualitas tes dan penilainnya
 - g. Dapat memberikan dampak terhadap peserta didik
 - h. Dapat memberikan dampak terhadap pengajar dan pembelajarannya.
3. Kualitas teknis
 - a. Dapat dibaca
 - b. Mudah digunakan
 - c. Tampilan berkualitas
 - d. Kualitas penanganan jawaban
 - e. Pengelolaan program berkualitas
 - f. Dokumentasi yang baik.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad, menyatakan bahwa media pembelajaran bisa dikatakan efektif jika:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran.
3. Praktis, luwes dan tahan
4. Pengajar terampil menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran.
6. Mutu teknis.

Agar media pembelajaran dapat berfungsi secara efektif, terdapat beberapa kriteria yang harus terpenuhi, sesuai yang disampaikan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai:

1. Ketetapan dengan tujuan pengejaran
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
3. Kemudahan dalam memperoleh media
4. Keterampilan pengajar dalam menggunakan
5. Tersedianya waktu untuk menggunakannya
6. Sesuai dengan taraf berpikir Peserta didik

D. Macam-macam Evaluasi Media Pembelajaran

Bentuk evaluasi media pembelajaran/pendidikan pada umumnya dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi pada waktu proses pengembangan media pembelajaran sedang berlangsung. Idealnya, evaluasi formatif ini dilakukan pada setiap langkah pengembananagan media, yaitu mulai dari tahap penyusunan rancangan, penulisan naskah, dan terhadap prototipenya. Data hasil evaluasi ini digunakan untuk membentuk dan memodifikasi prototipe media pembelajaran. Jika dari hasil evaluasi menunjukkan bahwa masih banyak ditemukan kesalahan/kekurangan pada media pembelajaran tersebut, maka perlu segera diadakan revisi atau perbaikan.

Evaluasi formatif adalah untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk atau program yang sedang dalam taraf pengembangan (Kurniawati, 2011). Evaluasi formatif adalah proses untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Selain itu, evaluasi formatif sebagai proses menyediakan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka meningkatkan kualitas produk atau program instruksional (Suparman, 2004). Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan agar lebih berkualitas. Oleh karena itu, evaluasi formatif bertujuan untuk membentuk dan memperbaiki (*to form and to improve*) produk atau sistem agar lebih berkualitas.

Pengujian prototipe media pembelajaran adalah salah satu proses menilai dengan menggunakan instrumen tertentu sebagai alat untuk menilai prototipe media pembelajaran sebelum digunakan oleh peserta

didik (Kurniawati, 2011). Dari hasil penilaian, baik dari aspek isi atau konten, aspek pembelajaran, maupun aspek media, dihasilkan keputusan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, pengujian prototipe media pembelajaran merupakan bagian dari evaluasi formatif.

Evaluasi formatif merupakan suatu proses menyediakan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran yang sedang dalam tahap pengembangan. Prototipe media pembelajaran perlu dievaluasi atau diujicobakan dalam rangka mengumpulkan data dan informasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan, sehingga benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Adapun data dan informasi yang dikumpulkan, yaitu: (1) aspek pembelajaran yang menyangkut prosedur pemanfaatan media pembelajaran; (2) isi atau konten dari media pembelajaran; dan (3) aspek media dalam hal ini kualitas fisik dari media pembelajaran

2. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah media pembelajaran benar-benar telah selesai dikembangkan dalam bentuk master yang siap diimplementasikan di lapangan. Evaluasi ini dilakukan untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran memiliki nilai kemanfaatan terutama jika dibandingkan dengan pelaksanaan program-program yang lain. Dari hasil evaluasi sumatif ini akan diperoleh informasi tentang berhasil tidaknya suatu kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, atau keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di lapangan.

Evaluasi sumatif bertujuan untuk membuktikan (to prove) bahwa produk dan sistem yang dikembangkan memang baik (Sadiman dkk., 1986). Oleh karena itu, evaluasi sumatif berfungsi untuk mengevaluasi prestasi belajar peserta didik setelah memanfaatkan media pembelajaran pada akhir pembelajaran atau pada akhir program pembelajaran.

Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan apakah produk atau program yang dihasilkan berkualitas atau tidak (Kurniawati, 2011). Keputusan yang dihasilkan apakah tetap menggunakan media pembelajaran tersebut atau tidak. Dalam bentuk akhirnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan, akan mengumpulkan data untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dibuat itu patut digunakan dalam situasi-situasi seperti yang dilaporkan. Jenis evaluasi media pembelajaran ini disebut dengan evaluasi sumatif. Dalam pengembangan media pembelajaran sering menitikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Melalui evaluasi ini diharapkan pengembangan media pembelajaran tidak hanya dianalisis secara teoritis tetapi benar-benar telah dibuktikan di lapangan.

E. Tahapan Evaluasi Media Pembelajaran

Kegiatan evaluasi dalam pengembangan media pendidikan di sini akan dititik beratkan pada kegiatan evaluasi formatif. Adanya komponen evaluasi formatif dalam proses pengembangan media pendidikan ini membedakan

prosedur empiris ini dari pendekatan-pendekatan filosofis dan teoritis. Efektivitas dan efisiensi media yang kita kembangkan tidak hanya bersifat teoritis tapi benar-benar telah dibuktikan dilapangan. Adapun tahapan dalam mengevaluasi media ada 3 tahapan diantaranya evaluasi satu lawan satu (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

1. Evaluasi satu lawan satu (*one to one*)

Pada tahapan evaluasi satu lawan satu (*one to one*), dipilih dua orang atau lebih yang dapat mewakili populasi dari target media yang dibuat. Kemudian sajikan media kepada siswa secara individual. Kedua siswa yang dipilih tersebut satu diantaranya mempunyai kemampuan di bawah rata-rata, dan yang satunya lagi diatas rata-rata. Prosedur pelaksanaannya dapat lihat dari beberapa langkah-langkah yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Jelaskan kepada siswa bahwa anda sedang merancang suatu media baru dan ingin mengetahui bagaimana reaksi mereka terhadap media yang anda buat tersebut.
- b. Katakan kepada mereka bahwa apabila nanti mereka berbuat salah bukanlah karena kekurangan mereka tetapi karena kekurangsempurnaan media tersebut, sehingga perlu diperbaiki
- c. Usahakan mereka bersikap relaks bebas mengemukakan pendapatnya tentang media tersebut
- d. Berikan tes awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan siswa terhadap topic yang dimediasi
- e. Sajikan media dan catat berapa lama waktu yang anda butuhkan atau dibutuhkan siswa untuk menyajikan/mempelajari media tersebut. Catat pula bagaimana reaksi siswa dan bagian-bagian yang sulit untuk difahami; apakah contoh-contohnya, penjelasannya, petunjuk-petunjuknya, ataukah yang lain
- f. Berikan tes yang mengukur keberhasilan media tersebut (post test) dan
- g. Analisis informasi yang terkumpul.

2. Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*)

Pada tahap ini media perlu dicobakan pada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Kalau kurang dari 10 siswa, maka data yang anda peroleh kurang bisa menggambarkan populasi target. Apabila lebih dari 20, maka kurang bermanfaat untuk evaluasi kelompok kecil. Prosedur yang ditempuh adalah sebagai berikut

- a. Jelaskan bahwa media tersebut pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk menyempurnakannya
- b. Berikan tes awal (pretest) untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa tentang topic yang dimediasi
- c. Sajikan media atau minta kepada siswa untuk mempelajari media tersebut
- d. Catat waktu yang diperlukan dan semua bentuk umpan balik (langsung atau tak langsung) selama penyajian media
- e. Berikan tes untuk mengetahui sejauh mana tujuan bisa tercapai (post test)

- f. Bagikan kuesioner dan minta siswa untuk mengisinya. Apabila mungkin adakan diskusi yang mendalam dengan beberapa siswa. Beberapa pertanyaan yang perlu diajukan antara lain; menarik-tidaknya media tersebut, apa sebabnya; mengerti tidaknya siswa akan pesan yang disampaikan; konsistensi tujuan dan materi program; cukup tidaknya latihan dan contoh yang diberikan. Apabila pertanyaan kuesioner telah dijawab maka informasi yang lebih detail dapat ditanyakan lewat diskusi ini
 - g. Analisis data-data yang terkumpul
3. Evaluasi lapangan (*field evaluation*)

Merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif. Yang perlu anda lakukan adalah memperoleh situasi yang semirip mungkin dengan situasi sebenarnya. Setelah melalui 2 tahap sebelumnya, tentunya ini mendekati sempurna. Pilih 30 orang siswa dengan karakteristik sesuai dengan karakteristik populasi sasaran. Namun hindari efek halo (*hallo effect*); situasi yang muncul apabila media kita cobakan pada kelompok responden yang salah. Prosedurnya adalah sebagai berikut :

- a. Mula-mula pilih siswa yang benar-benar mewakili populasi target, kira-kira 30 orang. Usahakan agar mereka mewakili berbagai tingkat kemampuan dan ketrampilan yang ada. Tes kemampuan awal apabila karakteristik belum diketahui. Atas dasar itu pemilihan siswa dilakukan. Tetapi bila kenal karakteristik siswa, tes tak perlu dilakukan
- b. Jelaskan kepada mereka apa maksud dari uji lapangan dan apa yang anda harapkan pada akhir kegiatan. Pada umumnya siswa tak terbiasa untuk mengkritik bahan-bahan atau media yang diberikan, karena mereka beranggapan bahwa sudah benar dan efektif. usahakan mereka bersikap relaks dan berani mengemukakan penilaian. Jauhkan sedapat mungkin perasaan bahwa uji coba ini menguji kemampuan mereka
- c. Berikan tes awal untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan ketrampilan mereka terhadap topik yang dididiki
- d. Sajikan media tersebut kepada mereka. Bentuk penyajiannya tentu sesuai dengan rencana pembuatannya. Untuk prestasi kelompok besar, untuk kelompok kecil atau belajar mandiri.
- e. Catat semua respon yang muncul dari siswa selama sajian. Begitu pula waktu yang diperlukan;
- f. Berikan tes untuk mengukur seberapa jauh pencapaian hasil belajar siswa setelah sajian media tersebut. Hasil tes ini (post test) dibandingkan dengan tes pertama (pre test) akan menunjukkan seberapa efektif dan efisien media yang anda buat tersebut
- g. Berikan kuesioner untuk mengetahui pendapat atau sikap mereka terhadap media tersebut dan sajian yang diterimanya; dan
- h. Ringkas dan analisislah data-data yang anda peroleh dengan kegiatan-kegiatan tadi; kemampuan awal, skor awal dan skor tes akhir, waktu yang diperlukan, perbaikan bagian-bagian yang sulit dan penyajian yang sulit, kecepatan sajian dan sebagainya

Demikianlah, dengan tiga tahap evaluasi tersebut dapatlah dipastikan kebenaran efektivitas dan efisiensi media yang dikembangkan. Dalam pengembangan media pembelajaran yang berkualitas diperlukan sebuah perencanaan yang matang dan dukungan sumber daya yang memadai. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan sistemik berdasarkan prinsip-prinsip desain sistem instruksional (instructional system design) dengan melalui tahap desain, produksi, dan evaluasi. Evaluasi merupakan tahap terakhir yang harus dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran. Evaluasi ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terjamin baik kualitasnya dan dapat memenuhi fungsinya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan sebelum digunakan secara luas supaya dievaluasi terlebih dahulu untuk menghindari kekurangan dan kesalahan yang mendasar (fatal) dan sekaligus untuk memastikan bahwa media pembelajaran itu memiliki kualitas atau mutunya terjamin dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press,
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Briggs. L. (1970). *Principles of Constructional Design*. New York. Holt, Rinehart and Winston.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.
- Daulay, B. (2017). "The Development Of Computer-Based Learning Media At A Vocational High School". *Journal of GEOMATE*. Vol. 12.
- Donald P. Ely & Tjeerd Plomp, (1996). *Clasic Writings on Instructional Technology*, America: Libraries Unlimiter.
- Eveline Siregar & Hartini Nara (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Gagne, R. M. (1970). *Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction*. Washington, D.C.: Academy for Educational Development, Inc.
- Gerlach, V.S. & Ely, D.P. (1971). *Teaching and media: a systematic approach*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall
- Gunawan, dan Asnil Aidah Ritonga. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: Grafindo Persada, 2019.
- Karwono & Heni Mularsih (2017). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Lif Khoiru Ahmadi & Sofan Amri (2014). *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*, Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, (2017), *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Maulidiana. (2017). "Developing Interactive Learning Media Based on Macromedia Flash Profesional 8 to Improve Students' Achievement of Civics in Grade IV SDN 024183 Kec. Binjai Timur", *IOSR Journal of Research & Method in Education*, Volume 7, Issue 6 Ver. IV
- Morrison, Gary R., Steven M. Ross, & Jerrold E. Kemp. (2004). *Design effective instruction*, (4th Ed.). New York: John Wiley & Sons. Schramm, W. (1977). *Big Media Little Media*. Beverly Hills, California: Sage.

- Muhammad Yaumi, (2018), *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Musfiqon (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Sadiman, Arief S. (2011). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Santriat. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Sharon A. Smaldino, et al. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. NJ: Pearson.
- Sudarwan Danim & Khairil (2015). *Profesi Kependidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syaiful Bahri Djamarah (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prastowo., Andi (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: Diva Press.
- Prastowo, Andi. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta : Diva Press.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.