

**DIKTAT**

# **MEDIA PEMBELAJARAN**

**OLEH :**

**ROHANI, S.Ag., M.Pd**



**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA**

**2019**

**DIKTAT**

# **MEDIA PEMBELAJARAN**

**OLEH :**

**ROHANI, S.Ag., M.Pd**



**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
2019**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, sholawat dan salam kepada Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabatnya yang telah memberikan taufik dan hidayah-Nya sehingga penulisan diktat Media Pembelajaran ini telah selesai penyusunannya. Semoga dapat membantu pengadaan bahan bacaan dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Bahan ajar ini disusun untuk memberikan informasi tentang Pengertian media pembelajaran, sejarah perkembangan media, landasan-landasan media, manfaat media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, dan praktek mendesain media pembelajaran. Setiap materi ini disajikan dalam bentuk definisi, contoh, tabel dan tugas latihan dengan maksud untuk memudahkan mahasiswa memahami materi perkuliahan ini.

Dalam penulisan bahan ajar ini, saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang perlu perbaikan, sumbangan pemikiran yang membangun sangat penulis harapkan dari rekan sejawat terutama dari dosen-dosen senior yang terhimpun dalam mata kuliah serumpun. Juga usulan dari para pengguna bahan ajar ini terutama mahasiswa FITK UINSU Medan, semoga konten pembelajaran ini dapat diperkaya melalui evaluasi yang terus menerus. Semoga Allah SWT membalas kebaikan seluruh rekan sekalian dengan ganjaran yang berlipat ganda, Amiin ya rabbal 'alamiin.

Medan, Pebruari 2019  
Team Penyusun,

Rohani, S.Ag, M.Pd

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Hakikat Medan dalam Pembelajaran .....	1
B. Pengertian Media .....	5
C. Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran .....	8
D. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran .....	9
E. Manfaat dan Fungsi Media Dalam Pembelajaran .....	19
<b>BAB II KLASIFIKASI DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN</b> .....	24
A. Klasifikasi Media .....	24
B. Karakteristik Media Pembelajaran .....	27
<b>BAB III PEMILIHAN DAN PRINSIP PENGGUNAAN MEDIA</b> .....	28
A. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media .....	28
B. Kreteria Pemilihan Media .....	29
C. Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	36
D. Prinsip Penggunaan Media .....	36
E. Prosedur Perencanaan Media Pembelajaran .....	37
F. Pengembangan Media Pembelajaran .....	42
<b>BAB IV TEKNIK PEMBUATAN MEDIA GRAFIS</b> .....	44
A. Pengertian Media Grafis .....	44
B. Macam-Macam Media Grafis .....	45
C. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis .....	57
<b>BAB V EVALUASI MEDIA PENDIDIKAN</b> .....	58
A. Tujuan Evaluasi Media .....	58
B. Kriteria Penilaian .....	64
<b>BAB VI ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANAK USIA DINI</b> .....	66
A. Pengertian Alat Permainan Edukatif .....	66
B. Fungsi dan Tujuan Alat Permainan Edukatif .....	67
C. Macam-Macam Alat Permainan Edukatif .....	70
D. Prinsip-Prinsip Pada Media Permainan Edukatif .....	72
E. Dampak Permainan Edukatif Bagi Anak .....	73
<b>BAB VII MEDIA BERBASIS KOMPUTER</b> .....	75
A. Pengertian Pembelajaran Berbasis Komputer .....	75
B. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Komputer .....	76

C. Sejarah Pembelajaran Berbasis Komputer .....	78
D. Komputer Sebagai Media Pembelajaran .....	80
<b>BAB VIII SUMBER BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN DI PIAUD .....</b>	<b>84</b>
A. Pengertian Sumber Belajar dan Media Pembelajaran .....	84
B. Manfaat Sumber Belajar dan Media Pembelajaran .....	85
C. Hakikat Sumber Belajar di TK .....	88
D. Jenis-Jenis Sumber Belajar dan Media Pembelajaran di PIAUD ..	88
E. Pentingnya Sumber Belajar Untuk Anak PIAUD .....	91
F. Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Bagi Anak PIAUD .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Hakikat Media Dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).

Slameto membagi dalam kategori perubahan dalam belajar, antara lain:

1. Belajar sifatnya disadari dan disengaja.

Dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar dan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin meningkat dibandingkan sebelum mengikuti proses pembelajaran .

2. Perubahan yang berkesinambungan

Hasil dari belajar diperoleh dengan adanya proses, kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam hal ini pengetahuan yang diperoleh, akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya.

3. Perubahan yang bersifat positif

Perubahan yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan kearah kemajuan. Misalnya, seorang mahasiswa sebelum belajar tentang psikologi pendidikan menganggap bahwa dalam proses belajar mengajar tidak perlu mempertimbangkan perbedaan-perbedaan individu atau perilaku perkembangan peserta didiknya, namun setelah mengikuti pembelajaran psikologi pendidikan, dia memahami dan berkeinginan untuk menerapkan prinsip perbedaan individu dan prinsip-prinsip perkembangan individu jika kelak ia menjadi guru.

4. Perubahan yang bersifat aktif

Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan dengan melakukan kegiatan aktif membaca, dan mengkaji buku, mencari informasi tentang pengetahuan yang baru.

5. Perubahan yang fungsional

Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.

6. Perubahan yang bertujuan dan terarah

Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah, maupun jangka panjang. Misalnya, seorang mahasiswa belajar psikologi pendidikan, tujuan yang ingin dicapai dalam jangka pendek mungkin dia ingin memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan tentang psikologi pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk kelulusan dengan memperoleh nilai A. Sedangkan tujuan jangka panjangnya dia ingin menjadi guru yang efektif dengan memiliki kompetensi yang memadai tentang Psikologi Pendidikan. Sebagai aktivitas dilakukan dan diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut.

7. Perubahan Perilaku Secara Keseluruhan

Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya. Misalnya, mahasiswa belajar tentang “Teori-teori Belajar”, disamping memperoleh informasi atau pengetahuan tentang “Teori-teori Belajar” dia juga memperoleh sikap tentang pentingnya seorang guru menguasai “Teori-teori Belajar”. Begitu juga, dia memperoleh keterampilan dalam menerapkan “Teori-teori Belajar”.

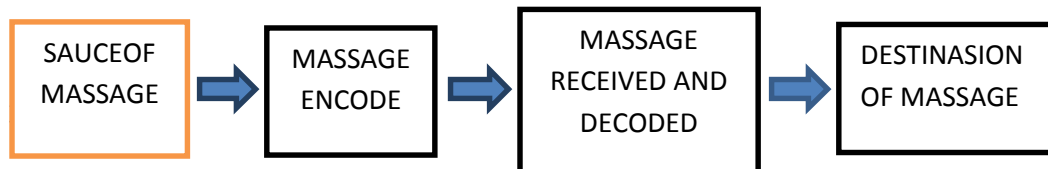
8. Perubahan yang Bersifat Permanen

Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya. Misalnya, mahasiswa belajar mengoperasikan komputer, maka penguasaan keterampilan mengoperasikan komputer tersebut akan menetap dan melekat dalam diri mahasiswa tersebut.<sup>1</sup>

---

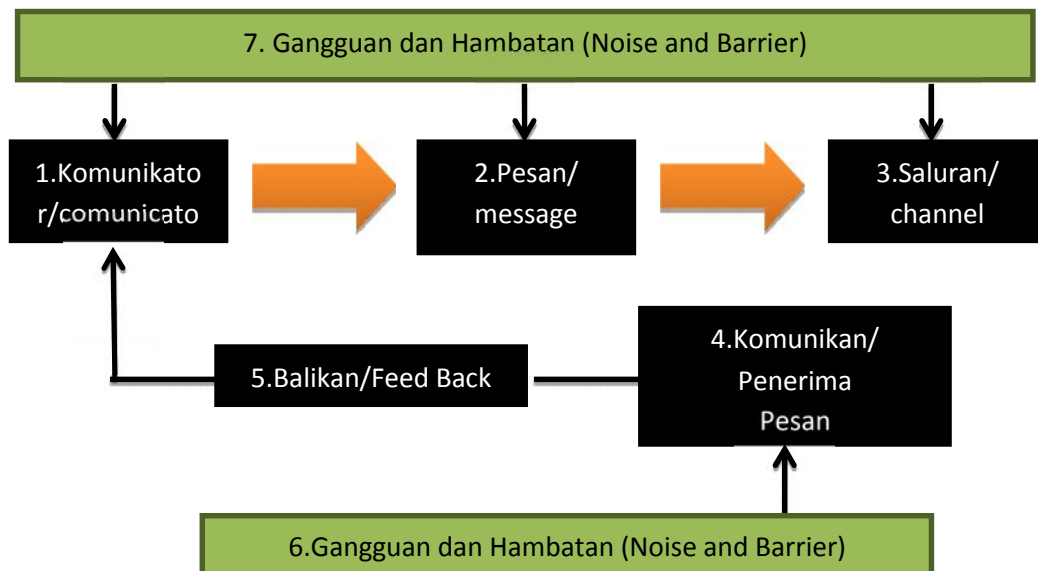
<sup>1</sup> Slameto, 2003, *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta, PT Rineka Cipta

Kaitannya bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau kelompok orang (penerima pesan), Kemp (1975:15) menggambarkan proses komunikasi sebagai berikut.<sup>2</sup>



Gambar 1. Proses Komunikasi

Pesan yang dikirim biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan. Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan lainnya. Melalui saluran(channel) seperti radio, televisi, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh sipenerima pesan. Lihatlah gambar dibawah ini:



Gambar 2. Sistem Komunikasi

<sup>2</sup> Kemp, Jerold, E. *Planning and Producing Audio-Visual Materials*, Crowell Harper and Row, Publisher, (New York, 1975), hlm.15



Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa komunikasi merupakan sebuah sistem, yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang terlibat, diantaranya komunikator, komunikan, *channel*, *message*, *feed back* dan *noise/barier*. Pesan yang disampaikan oleh komunikator diteruskan oleh saluran atau *channel* sampai ke komunikan sebagai penerima pesan. Dipahami atau tidaknya sebuah pesan oleh komunikan tergantung dari *feed back* yang diberikan oleh komunikan. *Feedback* positif menunjukkan bahwa pesan dipahami dengan baik, sebaliknya *feedback* negatif menunjukkan pesan mungkin saja tidak dipahami dengan benar.

Untuk membantu penyampaian pesan ini diperlukan saluran (*channel*) berupa media pembelajaran. Faktor yang dapat menyebabkan pesan tidak dipahami dengan baik karena adanya *noise* dan *barier* atau hambatan dan gangguan.

Misalnya siswa tidak mengerti apa yang dijelaskan guru karena kondisi perut sedang sakit, berarti gangguan ada pada komunikan. Siswa tidak menerima materi dengan jelas, karena saat itu sedang ada pembangunan sehingga suasana berisik mengganggu pendengaran, hal ini disalurannya yang terganggu. Guru tidak antusias, tidak bergairah dalam mengajar sehingga siswa kurang mengerti apa yang dijelaskannya gurunya karena guru tersebut sedang ada masalah keluarga, hal ini gangguan pada komunikator.

Selain faktor-faktor tersebut, terdapat juga beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas dari suatu komunikasi, baik faktor yang terjadi pada pengiriman maupun pada penerima pesan. Ishak (1995:3) menjelaskan diantaranya:

1. Kemampuan berkomunikasi penyampai pesan seperti kemampuan berbahasa dan kemampuan menulis. Sedangkan faktor dari penerima pesan diantaranya kemampuan untuk menerima dan menangkap pesan seperti mendengar, melihat, dan menginterpretasikan pesan.
2. Sikap dan pandangan penyampai pesan kepada penerima pesan dan sebaliknya. Misalnya, rasa benci, pandangan negatif, prasangka, merendahkan satu diantara kedua belah pihak, sehingga akan menimbulkan kurangnya respon terhadap pesan yang disampaikan.

3. Tingkat pengetahuan baik penerima maupun penyampai pesan. Sumber pesan yang kurang dipahami, informasi yang ingin dicapai akan mempengaruhi gaya dan sikap dalam proses penyampaian pesan. Sebaliknya penerima pesan yang kurang mempunyai pengetahuan dan pengalaman terhadap informasi yang disampaikan tidak akan mampu menerima informasi itu dengan baik.
4. Latar belakang sosial budaya dan ekonomi penyampai pesan serta penerima pesan. Ketanggapan penerima pesan dalam merespon informasi tergantung dari siapa dan oleh siapa pesan itu disampaikan.<sup>3</sup>

Berdasarkan uraian di atas, jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut.

Saluran (*channel*) yang dimaksud di atas adalah media. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah merupakan komponen-komponen proses komunikasi.

Pesan yang akan dikomunikasikan adalah materi pembelajaran yang sudah ada dalam kurikulum. Sumber pesan bisa guru, TV, buku, koran, majalah dan siswa. Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) atau komunikasi banyak arah (*multi way traffic communication*). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan dan kompetensi pembelajaran.

## **B. Pengertian Media.**

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Areif Sardiman, dkk. (1996) mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim

kepenerima pesan.<sup>4</sup> Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1982).<sup>5</sup>
2. National Education Association (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
3. Briggs berpendapat bahwa bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.
4. Association of Education Communication Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.<sup>6</sup>
5. Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>7</sup>
6. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar (Miarso, 1989).<sup>7</sup>
7. Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed material), komputer, dan instruktur.<sup>8</sup>

Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (messages) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengkaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*Methods*).

---

<sup>4</sup> Sadiman Arief (dkk), 1996, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, hal 6

<sup>5</sup> Schramm, Wilbur, 1978, *Draft sampler of Distance Education*. Hawaii: East-West Communication Institute

<sup>6</sup> AECT. *The Definition of Educational Technology*, 1977. Edisi Indonesia Diterbitkan CV Rajawali dengan judul Definisi Teknologi Pendidikan. Seri sPustaka Teknologi Pendidikan No.7)

<sup>7</sup> Yusuf hadi Miarso, *Media Instruksional*. Pusat TKPK, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

<sup>8</sup> Heinich R, et al, 1996, *Instructional Media and Technologies for Learning*, 5 edition, New York : Macmillan Publishing Company

Selain pengertian media yang telah diuraikan di atas, masih terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli mengenai pengertian media pembelajaran :

1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1982). Sarana fisik untuk menyampaikan isi dan materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.
2. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa dasarnya semua pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Substansi dari media pembelajaran adalah:

1. Bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan atau pembelajar
2. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar
3. Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar
4. Bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajaran untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual (Bovee, 1997).<sup>9</sup>

---

9 . Bovee. Courland.( 1997 ), *Business Communication Today*. Prentice Hall: New York.

## **A. Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran**

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Namun dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian berkembang dengan adanya buku. Pada masa itu seorang tokoh bernama Johan Amos Comenius yang tercatat sebagai orang pertama yang menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah. Buku tersebut berjudul *Orbis Sensualium Pictus* (Dunia Tergambar) yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1657. Penulisan buku itu dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tidak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan.

Dari sinilah para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera penglihatan dan pendengaran. Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya. Jadi dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkongkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan audio visual atau *audio visual aids (AVA)*. Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale cone of experience*).

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, yang berguna sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Pada tahun 1960-1965 orang mulai memperhatikan siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori tingkah-laku (*behaviorism theory*) dari B.F Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam pembelajaran. Dalam teorinya, mendidik adalah mengubah tingkah-laku siswa. Teori ini membantu dan mendorong diciptakannya

media yang dapat mengubah tingkah-laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran. Pada tahun 1965-1970 pendekatan system (system approach) mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Pendekatan system ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis.

Sekitar pertengahan abad ke-20, usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya 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.

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulasi di atas sehingga pembelajaran akan lebih optimal.

## **B. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Agar interaksi belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien perlu digunakan media yang tepat. Ketepatan yang dimaksud tergantung pada tujuan pembelajaran, pesan (isi) pembelajaran dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini, penulis akan mengutip pendapat (Sadiman, 1990)<sup>10</sup>, mengenai landasan media pembelajaran sebagai berikut:

### **1. Landasan filosofis.**

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai

---

<sup>10</sup> Sadiman Arief (dkk), 1996, Media Pendidikan, Jakarta: Rajawali Press,

dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

## **2. Landasan Psikologis.**

Belajar adalah proses yang kompleks dan unik; artinya, seseorang yang belajar melibatkan segala aspek kepribadiannya, baik fisik maupun mental. Keterlibatan dari semua aspek kepribadian ini akan nampak dari perilaku belajar orang itu. Perilaku belajar yang nampak adalah unik, artinya perilaku itu hanya terjadi pada orang itu dan tidak pada orang lain. Setiap orang memunculkan perilaku belajar yang berbeda. Keunikan perilaku belajar ini disebabkan oleh adanya perbedaan karakteristik yang menentukan perilaku belajar, seperti: gaya belajar (*visual vs auditif*), gaya kognitif (*field independent vs field dependent*), bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual, dan lainnya yang bisa diacukan pada karakteristik individual siswa. Perilaku belajar siswa yang kompleks dan unik ini menuntut layanan dan perlakuan pembelajaran yang kompleks dan unik pula untuk setiap siswa. Komponen pembelajaran yang bertanggungjawab untuk menangani masalah ini adalah strategi penyampaian pembelajaran, lebih khusus lagi media pembelajaran. Strategi (media) pembelajaran haruslah dipilih sesuai dengan karakteristik

individual siswa. Ia sedapat mungkin harus memberikan layanan pada setiap siswa sesuai dengan karakteristik belajarnya.

Sebagai contoh, siswa yang memiliki gaya belajar visual harus mendapatkan rangsangan belajar visual, seperti halnya siswa yang memiliki gaya auditif harus mendapatkan rangsangan belajar auditif. Landasan psikologis sangat penting diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran, karena persepsi siswa juga sangat mempengaruhi dalam menentukan hasil belajar. Oleh sebab itu, faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kejelasan materi pembelajaran, hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Landasan psikologis perlu diperhatikan karena dengan pemilihan media yang tepat dapat menarik perhatian siswa dan memberikan kejelasan objek yang diamatinya selain itu media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan pengalaman siswa.

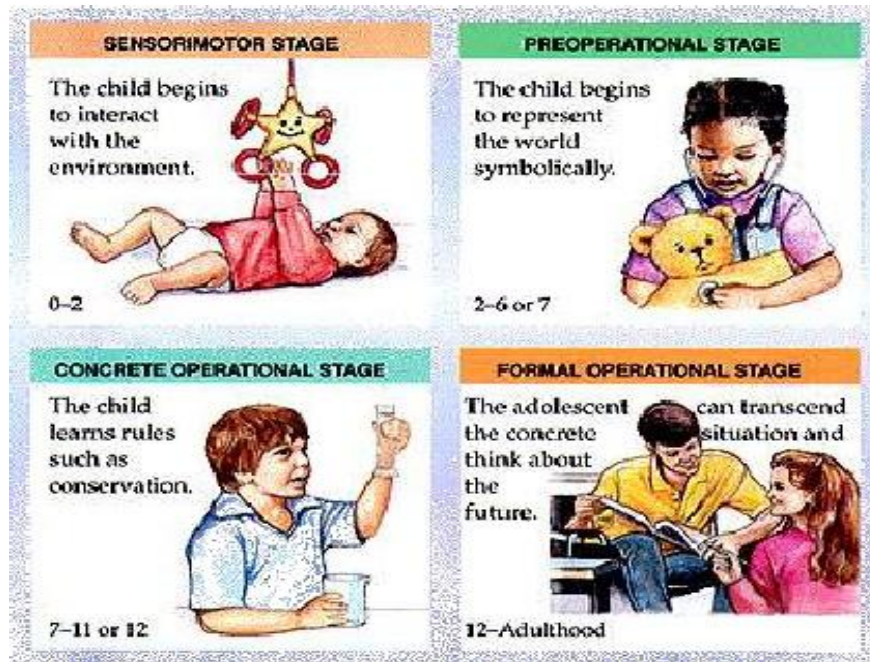
Dalam hal psikologis, anak akan lebih mudah mempelajari hal yang bersifat konkrit daripada yang bersifat abstrak, ada beberapa pendapat dari beberapa ahli mengenai landasan psikologis dalam penggunaan media pembelajaran diantaranya:

**a. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget**

Jean Piaget, seorang psikolog dan pendidik berkebangsaan Swiss, terkenal karena teori pembelajaran berdasarkan tahap yang berbeda-beda dalam perkembangan intelegensi anak. Kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan : pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*).

Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam 4 periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan usia:





Gambar 3. Tahap Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget

1. Periode Sensorimotor (usia 0 - 2 tahun)

Menurut Piaget, bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan selain itu juga dorongan untuk mengeksplorasi dunianya. Skema awalnya dibentuk melalui *diferensiasi refleks* bawaan tersebut. Periode sensorimotor adalah periode pertama dari empat periode. Piaget berpendapat bahwa tahapan ini menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman spasial / persepsi penting dalam enam sub-tahapan:

- a. Sub-tahapan skema refleks, muncul saat lahir sampai usia enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleks.
- b. Sub-tahapan fase reaksi sirkular primer, dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaan-kebiasaan.
- c. Sub-tahapan fase reaksi sirkular sekunder, muncul antara usia empat sampai sembilan bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan.
- d. Sub-tahapan koordinasi reaksi sirkular sekunder, muncul dari usia sembilan sampai duabelas bulan, saat berkembangnya kemampuan untuk melihat objek sebagai sesuatu yang permanen walau

kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut berbeda (permanensi objek).

- e. Sub-tahapan fase reaksi sirkular tersier, muncul dalam usia dua belas sampai delapan belas bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan.
- f. Sub-tahapan awal representasi simbolik, berhubungan terutama dengan tahapan awal kreativitas.

2. Periode Pra-operasional (usia 2 – 7 tahun).

Tahapan ini merupakan tahapan kedua dari empat tahapan. Dengan mengamati urutan permainan, Piaget bisa menunjukkan bahwa setelah akhir usia dua tahun jenis yang secara kualitatif baru dari fungsi psikologis muncul. Pemikiran Pra Operasi dalam teori Piaget adalah prosedur melakukan tindakan secara mental terhadap objek-objek. Ciri dari tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris, anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda bulat walau warnanya berbeda-beda.

Menurut Piaget, tahapan pra-operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai tujuh tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Bagaimanapun, mereka masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis. Di permulaan tahapan ini, mereka cenderung egosentris, yaitu mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain. Mereka kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya. Tetapi seiring pendewasaan, kemampuan untuk memahami perspektif orang lain

semakin baik. Anak memiliki pikiran yang sangat imajinatif di saat ini dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan.

Karakteristik anak pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak dapat mengaitkan pengalaman yang ada di lingkungan bermainnya dengan pengalaman pribadinya, dan karenanya ia menjadi egois. Anak tidak rela bila barang miliknya dipegang oleh orang lain.
- b. Reversibility adalah anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk itu, anak dapat dengan cepat menentukan bahwa  $4+4$  sama dengan 8,  $8-4$  akan sama dengan 4, jumlah sebelumnya.
- c. Konservasi adalah memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda adalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda tersebut. Sebagai contoh, bila anak diberi cangkir yang seukuran dan isinya sama banyak, mereka akan tahu bila air dituangkan ke gelas lain yang ukurannya berbeda, air di gelas itu akan tetap sama banyak dengan isi cangkir lain.
- d. Penghilangan sifat Egosentrisme berarti kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang tersebut berpikir dengan cara yang salah).

Ciri-ciri operasi konkret yang lain, yaitu:

- a. Adaptasi dengan gambaran yang menyeluruh. Pada tahap ini, seorang anak mulai dapat menggambarkan secara menyeluruh ingatan, pengalaman dan objek yang dialami. Menurut Piaget, adaptasi dengan lingkungan disatukan dengan gambaran akan lingkungan itu.
- b. Melihat dari berbagai macam segi. Anak pada tahap ini mulai dapat melihat suatu objek atau persoalan secara sedikit menyeluruh dengan melihat aspek-aspeknya. Ia tidak hanya memusatkan pada titik tertentu, tetapi dapat bersama-sama mengamati titik-titik yang lain dalam satu waktu yang bersamaan.

- c. **Seriasi.** Proses seriasi adalah proses mengatur unsur-unsur menurut semakin besar atau semakin kecilnya unsur-unsur tersebut. Menurut Piaget, bila seorang anak telah dapat membuat suatu seriasi maka ia tidak akan mengalami banyak kesulitan untuk membuat seriasi selanjutnya.
- d. **Klasifikasi** menurut Piaget, bila anak yang berumur 3 tahun dan 12 tahun diberi bermacam-macam objek dan disuruh membuat klasifikasi yang serupa menjadi satu, ada beberapa kemungkinan yang terjadi.
- e. **Bilangan.** Dalam percobaan Piaget, ternyata anak pada tahap praoperasi konkret belum dapat mengerti soal korespondensi satu-satu dan kekekalan, namun pada tahap operasi konkret, anak sudah dapat mengerti soal korespondensi dan kekekalan dengan baik. Dengan perkembangan ini berarti konsep tentang bilangan bagi anak telah berkembang.
- f. **Ruang, waktu, dan kecepatan.** Pada umur 7 atau 8 tahun seorang anak sudah mengerti tentang urutan ruang dengan melihat interval jarak suatu benda. Pada umur 8 tahun anak sudah dapat mengerti relasi urutan waktu dan koordinasi dengan waktu, dan pada umur 10 atau 11 tahun, anak sudah akan mengerti konsep waktu dan kecepatan.
- g. **Probabilitas.** Pada tahap ini, pengertian probabilitas sebagai suatu perbandingan antara hal yang terjadi dengan kasus-kasus yang mulai terbentuk.
- h. **Penalaran.** Anak pada tahap ini jarang berbicara dengan suatu alasan, tetapi lebih mengatakan apa yang terjadi. Pada tahap ini, menurut Piaget masih ada kesulitan dalam melihat persoalan secara menyeluruh.
- i. **Egosentrisme dan Sosialisme.** Pada tahap ini, anak sudah tidak begitu egosentris dalam pemikirannya. Ia sadar bahwa orang lain dapat mempunyai pikiran lain.

### 3. Periode Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa).

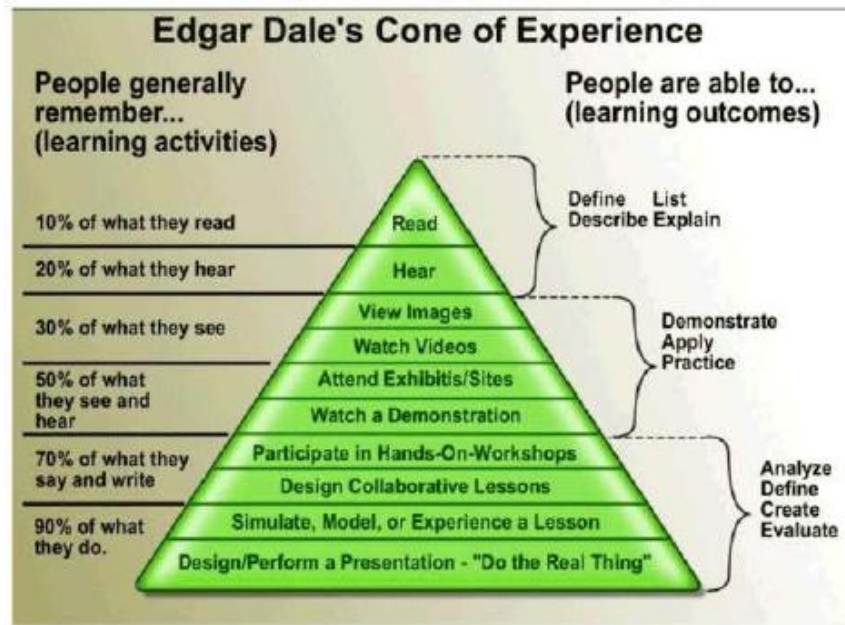
Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia sebelas tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih, namun ada “gradasi abu-abu” di antaranya. Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya), menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial.

Beberapa orang tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini, sehingga ia tidak mempunyai keterampilan berpikir sebagai seorang dewasa dan tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkrit.

#### **b. Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan continuum konkret-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat. Pertama, bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak, tetapi juga untuk orang dewasa. Kedua, bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. Ketiga, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan kesiswa sebagai

pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (cone of experience).



Gambar 4. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan materi pelajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale. Kerucut pengalaman menjadi acuan secara luas untuk menentukan alat bantu atau media pembelajaran apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret media

pembelajaran yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.

Efektifitas penggunaan media pembelajaran bukan ditentukan oleh seberapa canggih dan moderennya alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, melainkan kesesuaian media tersebut dengan materi pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, proses belajar setiap siswa akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Jadi, dalam kaitannya dengan teknologi, media pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk, kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi, dan dalam pemanfaatannya dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap.

### **3. Landasan Empirik.**

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari menggunakan media visual, seperti film, video, gambar atau diagram. Sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman suara, radio atau ceramah dari guru atau pengajar. 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 materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri. Atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual siswa menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan pengajar, tetapi dilandaskan pada kecocokan media dengan karakteristik siswa.

#### **4. Landasan Teknologi.**

Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar bagi siswa. Untuk mencapai sasaran akhir ini, para ahli teknologi di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa sesuai dengan karakteristiknya. Dalam upaya itu para ahli teknologi bekerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori- teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian ilmiah dilanjutkan dengan pengembangan desain, produksi, evaluasi dan memilih media yang diproduksi , pembuatan katalog untuk memudahkan layanan penggunaannya, mengembangkan prosedur penggunaannya, dan akhirnya menggunakan baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas ( diseminasi). Semua kegiatan ini dilakukan dengan berpijak pada prinsip bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh siswa yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran itu. Dengan demikian, proses belajar setiap siswa akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.

#### **C. Manfaat dan Fungsi Media Dalam Pembelajaran**

Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Adapun manfaat media dalam proses belajar mengajar dapat kita perhatikan sebagai berikut:



1. Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan banyak manfaat, disatu pihak akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan karena siswa secara langsung dapat berinteraksi dengan obyek yang menjadi bahan kajian. Sedangkan dipihak lain, penggunaan media pengajaran dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui komunikasi verbal, sehingga kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi. Bahkan dengan kehadiran media diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari siswa.
2. Melalui alat bantu konsep(tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit. Penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran khususnya pada materi pelajaran yang bersifat abstrak yang sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks sangat perlu dilakukan. Hal ini terkait dengan materi pelajaran yang di dalamnya terdapat sejumlah konsep-konsep yang masih bersifat abstrak, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah pada manusia, proses terjadinya hujan, proses terjadinya gerhana matahari,dan lain-lain, kadang untuk menjelaskan dan menggambarkannya melalui kata-kata sangat sulit, sehingga siswa pun sulit untuk memahaminya. Untuk menjadikan materi pelajaran yang sukar dimengerti menjadi jelas dan mudah, maka diperlukan adanya media. Oleh karena itu media pengajaran merupakan sarana yang dipergunakan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, memperdat dan memperlancar jalan ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran, khususnya pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sukar untuk diproses oleh siswa, oleh karena kurangnya pengetahuan guru tentang variasi dalam mengajar hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah di mana siswa hanya menjadi pendengar saja. Belum lagi jika materi yang disampaikan itu kurang diminati siswa, sehingga mereka akan cepat merasa bosan dan

kelelahan, dan hal tersebut tidak mereka hindari. Itu disebabkan karena penjelasan guru yang sukar untuk dicerna dan dipahami. Seorang guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan siswa adalah berpangkal dari guru itu sendiri. Untuk itu, bagi seorang tenaga pengajar sangat dituntut untuk membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menentukan strategi dalam mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media pengajaran. Hal tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan disatu sisi membuat pelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa.

4. Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehinggakelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain. Kegiatan belajar yang dibarengi dengan penggunaan media pengajaran akan memudahkan siswa memahami penjelasan guru yang menggunakan alat peraga. Karena dalam menerima pelajaran di samping menggunakan indera penglihatan (mata) juga menggunakan indra pendengaran (telinga). Tiap-tiap siswa mempunyai kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatan. Demikian juga kemampuan dalam berbicara. Ada siswa yang lebih suka dan senang membaca, ada yang lebih suka mendengarkan dulu baru membaca, dan begitu pun sebaliknya.

Dengan kehadiran media pengajaran, kelemahan indera yang dimiliki tiap siswa dapat diatasi. Misalnya, guru dapat memulai pelajaran dengan metode ceramah kemudian dilanjutkan dengan memperlihatkan dan memberikan contoh konkrit. Dengan cara seperti ini dapat memberikan stimulus terhadap indera siswa.

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang juga perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti: konteks pembelajaran, karakteristik pembelajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari pembelajar.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

Tetapi Levi & Lentz (1982) dalam buku (Sanaky 2009:7)<sup>11</sup> mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif, media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu

---

<sup>11</sup> Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Safiria Insania Press.

siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Selain itu, Fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu:

1. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
2. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
3. Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik.
4. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
5. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
6. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
7. Meningkatkan kualitas pelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk :

1. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar
4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar
5. Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis.
6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
7. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran (Sanaky, 2009 : 5).<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Ibid.

## BAB II

### KLASIFIKASI DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN

#### A. Klasifikasi Media

Para pakar mengelompokkan dan mengklasifikasikan jenis media pembelajaran didasarkan pada sifat, karakteristik, rumit dan sederhananya pesan yang disampaikan.

1. **Wilbur Schramm**; Mengklasifikasikan menjadi 3 yaitu: media rumit, mahal, dan media sederhana.<sup>13</sup> Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:
  - a. Liputan luas dan serentak seperti : TV, radio, dan facsimile;
  - b. Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape.
  - c. Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.
2. **Gagne**; Mengklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar.<sup>14</sup> Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberikan kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.
3. **Edgar Dale**; Media mengklasifikasikan menurut pengalaman belajar siswa yaitu : dari pengalaman yang bersifat konkrit hingga yang bersifat abstrak, yaitu dengan jenjang sebagai berikut :
  - a. *Direct Purposefull Experience* (pengalaman melalui pengalaman langsung dan bertujuan)
  - b. *Contrived Experience* (pengalaman melalui tiruan)

---

13. Scramm, 1977, *Wilbut*, "Big Media Little Media:Tolls ang very Hills. California.

14. Gagne Robert, ( 1985 ), *The Conditionng Of Learning*, New York, Hot Rinehart and Winston.

- c. *Dramatic Experience* (pengalaman melalui dramatisasi)
  - d. *Demonstran Experience* (pengalaman melalui demonstrasi seperti tarian, pakaian dsb).
  - e. *Field Trip* (pengalaman melalui karya wisata)
  - f. *Exhibit* (pengalaman melalui pameran)
  - g. *Televis Motion Picture* (pengalaman melalui gambar hidup).<sup>15</sup>
4. **Allen;** Mengklasifikasikan menjadi sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Di samping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan enam tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar, ada tinggi, sedang, dan rendah.
  5. **Ibrahim;** Media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; media audio, media proyeksi, televisi, video, komputer.
  6. **Nana Sudjana;** Media diklasifikasikan membagi dua jenis media yaitu : Media dua dimensi dan media tiga dimensi.<sup>16</sup> Media Grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Sedangkan Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid), model menampang, model susun, model kerja, mock-up, diorama dll.
  7. **Kemp dan Dayton;** Media diklasifikasikan menjadi sembilan kelompok media, yaitu: Media cetak, Media pajang, Overhead transparencies (OHT) dan

---

<sup>15</sup> E. Dale, 1969, *Audiovisual Method in Teaching*, NY: Dyden Press

<sup>16</sup> Nana Sudjana, Ahmad Rifai , 2005. *Media Pengajaran*, Sinar Baru Algendindo, Bandung.

Overhead Projector (OHP), Rekaman audiotape, Slide dan filmstrip, Penyajian multi-image, Rekaman video dan film, dan Komputer.<sup>17</sup>

8. **Gerlach dan Ely**; Media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.<sup>18</sup>
9. **Anderson, 1976**;<sup>19</sup> Memaparkan kelompok media instruksional sebagai berikut:

KELOMPOK MEDIA		MEDIA INSTRUKSIONAL
1	Audio	Pita audio (rol atau kaset) Piringan audio Radio (rekaman siaran)
2	Cetak	Buku tes terprogram Buku pegangan/manual Buku tugas
3	Audio – Cetak	Buku latihan dilengkapi kaset Gambar/poster (dilengkapi audio)
4	Proyek Visual Diam	Film bingkai (slide) Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyek Visual Diam dengan Audio	Film bingkai (slide) suara Film rangkai suara
6	Visual Gerak	Film bisu dengan judul (caption)
7	Visual Gerak dengan Audio	Film suara Video/vcd/dvd
8	Benda	Benda nyata Model tiruan (mock up)

10. **Rudy Bretz (2004)** dalam Sanjaya ( 2006: 212).<sup>20</sup> Mengklasifikasikan ciri utama media menjadi tiga unsur pokok,yaitu: suara, visual, dan gerak. Di samping itu Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording), sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu :
- a. media audio visual gerak, seperti film bersuara, pita video,

<sup>17</sup> Kemp, Jer Old. E. Planning and Producing Audio- Visual Materials, Crowell Harper andRow, Publisher,( New York, 1975)

<sup>18</sup> Gerlach, S. Vernon,1980, *Teaching and Media*, New Jersey, Prentice- Hall.,Inc

<sup>19</sup> Anderson, RH, *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*, Jakarta Universitas Terbuka dan Pusat Antar Universitas Di Universitas Terbuka

<sup>20</sup> Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* .Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- b. media audio visual diam,
- c. media audio semi gerak, tulisan jauh bersuara
- d. media visual gerak, seperti film bisu
- e. media visual diam, seperti halaman cetak , foto, microphone
- f. media audio, seperti radio, telephone, pita audio
- g. media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

## **B. Karakteristik Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2002)<sup>21</sup>, setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu memberi kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru harus memahami karakteristik, jenis, serta pengelompokan dari media yang akan digunakan tersebut, guru harus menyakinkan dirinya bahwa media yang akan di gunakan tersebut akan memberikan nilai positif terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilakukannya.

---

21. Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.



## **BAB III**

### **PEMILIHAN DAN PRINSIP PENGGUNAAN MEDIA**

#### **A. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media**

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Alasan pokok berkaitan dengan pertimbangan seorang guru menggunakan media, dijelaskan oleh Arif Sadiman (1996: 84).<sup>22</sup> sebagai berikut:

1. Bermaksud mendemonstrasikannya

Dalam hal ini Media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasi sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain- lain. Media berfungsi sebagai alat peraga dalam pembelajaran.

2. Familiarity

Pengguna media pembelajaran haruslah memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media tersebut, misalnya karena sudah terbiasa menggunakan media, dan merasa sudah menguasai media tersebut, jika menggunakan media lain belum tentu bisa dan untuk mempelajarinya butuh waktu, tenaga, dan biaya, sehingga secara terus menerus ia menggunakan media Over Head Projector (OHP) dan Over Head Transparency ( OHT) kebiasaan dan menguasai detil dari media meskipun sebaiknya guru lebih variatif memilih media.

3. Clarity

Alasan ketiga ini mengapa guru menggunakan media adalah untuk memperjelas pesan pembelajaran dan pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit.

4. Active Learning

Media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru. Salah satu aspek yang harus diupayakan oleh guru dalam pembelajaran adalah siswa harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental, dan emosional. Dalam prakteknya guru tidak selamanya mampu membuat siswa aktif hanya dengan

---

22 .Sadiman Arief (dkk), 1996 , Media Pendidikan, Jakarta: Rajawali Press, hal 6

cara metode ceramah, tanya jawab dan metode yang lain, namun diperlukan media untuk menarik minat, perhatian dan gairah siswa.

## **B. Kriteria Pemilihan Media**

Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Namun demikian secara teoritik bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada afektifitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi beberapa kreteria umum sebagai berikut:

1. Kesesuaian dengan tujuan ( instructional goals).  
Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan instruksional khusus (TIK) ini bisa dianalisis, dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik, begitu halnya dalam kurikulum berbasis kompetensi (2006) kreteria pemilihan media berdasarkan atas kesesuaiannya dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.
2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content). Bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa. Dalam hal ini media harus familiar dengan karakteristik siswa, dalam hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya.
4. Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori , media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya.
5. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Kreteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa. Siswa yang memiliki tipe gaya belajar visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV,

Video, grafis, dan lain-lain. Berbeda dengan siswa dengan siswa tipe auditif, lebih menyukai cara belajar dengan mendengar dibanding menulis dan melihat tayangan. Tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan.

6. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagaimana bagus sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif.

Sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION yaitu akronim dari *access, cost, technology, interactivity, dan novelty*

- 1. Access**

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid

- 2. Cost**

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita, pada umumnya media canggih biasanya cenderung mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika guru kreatif dan menguasai betul materi pelajaran maka akan memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.

- 3. Technology**

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan media audio visual di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada listrik, voltase listrik cukup dan sesuai .

- 4. Interactivity**

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

## 5. *Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya? Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar.

Jadi dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connel (Sadiman, Arif S, 2003:82) .mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "*If The Medium Fits, Use It!*".<sup>23</sup>

Menurut, Henich dan kawan-kawan (Arsyad Azhar, 2010:67)<sup>24</sup> megajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE. (ASSURE adalah singkatan dari Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate). Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

- (A) Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka siswa disekolah lanjutan atau perguruan tinggi, anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka.
- (S) Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru berupa pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang diharapkan, siswa telah memiliki dan kuasai setelah proses belajar-mengajar selesai. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urutan penyajian dan pada kegiatan pembelajaran.
- (S) Memilih, memodifikasi, merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Di samping itu perlu diperhatikan apakah materi dan media itu akan mampu

---

<sup>23</sup> Sadiman Arief (dkk), 1996 , *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, hal 82

<sup>24</sup> Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

membangkitkan minat siswa, memiliki ketepatan informasi, memiliki kualitas yang baik, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi, telah terbukti efektif-jika diuji cobakan, dan menyiapkan petunjuk untuk berdiskusi atau kegiatan follow-up. Apabila materi dan media yang ada tidak cocok dengan tujuan atau tidak sesuai dengan sasaran partisipasi, materi dan media itu dapat dimodifikasi. Jika tidak memungkinkan untuk memodifikasi, barulah memilih alternatif ketiga yaitu merancang dan mengembangkan materi dan media yang baru. Tentu saja kegiatan ini jauh lebih mahal dari segi biaya, waktu, dan tenaga. Namun demikian, kegiatan ini memungkinkan untuk menyiapkan materi dan media yang tetap dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

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

Pada umumnya pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

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

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

2. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya menghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian dan berbeda pula.
3. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.
4. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.
5. Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula:
  - a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual atau audio)
  - b. Kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audio, atau kegiatan fisik)
  - c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik dari siswa
  - d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya untuk tujuan belajar yang melibatkan menghafalan.
6. Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan kebutuhan belajar mereka secara perorangan. Ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang hal ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran. Media hendaknya dipilih yang dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok. Kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan yang akan dicapai dengan karakteristik media yang akan digunakan.
2. Keefektifan. Dari beberapa alternatif media yang sudah dipilih, mana yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Peserta didik. Ada beberapa pertanyaan yang bisa diajukan ketika kita memilih media pembelajaran berkaitan dengan peserta didik, seperti: apakah media yang dipilih sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik, baik itu kemampuan dan taraf berpikirnya, pengalamannya, menarik tidaknya media pembelajaran bagi peserta didik, Digunakan untuk peserta didik kelas dan jenjang pendidikan yang mana? Apakah untuk belajar secara individual, kelompok kecil, atau kelompok besar dan kelas? Berapa jumlah peserta didiknya? Di mana lokasinya? Bagaimana gaya belajarnya? Untuk kegiatan tatap muka atau jarak jauh? Pertanyaan-pertanyaan tersebut perlu dipertimbangkan ketika memilih dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.
4. Ketersediaan. Apakah media yang diperlukan itu sudah tersedia? Kalau belum, apakah media itu dapat diperoleh dengan mudah? Untuk tersedianya media ada beberapa alternatif yang dapat diambil yaitu membuat sendiri, membuat bersama-sama dengan peserta didik, meminjam menyewa, membeli dan mungkin bantuan.
5. Kualitas teknis. Apakah media media yang dipilih itu kualitas baik? Apakah memenuhi syarat sebagai media pendidikan? Bagaimana keadaan daya tahan media yang dipilih itu?
6. Biaya pengadaan. Bila memerlukan biaya untuk pengadaan media, apakah tersedia biaya untuk itu? Apakah yang dikeluarkan seimbang dengan manfaat

dan hasil penggunaannya? Adakah media lain yang mungkin lebih murah, tetapi memiliki keefektifan setara?

7. Fleksibilitas (lentur), dan kenyamanan media. Dalam memilih media harus dipertimbangkan kelenturan dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi dan pada saat digunakan tidak berbahaya.
8. Kemampuan orang yang menggunakannya. Betapapun tingginya nilai kegunaan media, tidak akan memberi manfaat yang banyak bagi orang yang tidak mampu menggunakannya.
9. Alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran. Untuk itu ketika memilih media pembelajaran kita dapat mengajukan beberapa pertanyaan seperti; apakah dengan waktu yang tersedia cukup untuk pengadaan media, apakah waktu yang tersedia juga cukup untuk penggunaannya. Dengan kriteria pemilihan media di atas, guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap sesuai untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Kehadiran media dalam proses pengajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tetapi harus sebaliknya yakni mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pengajaran.

Dalam proses belajar mengajar, hal utama yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam penggunaan media adalah berkaitan dengan analisis manfaat dari penggunaan media tersebut. Ada beberapa alasan yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan analisis manfaat yang akan diperoleh, sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002:2).<sup>25</sup> yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui pertukaran kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.

---

25. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1997, *Teknologi Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru.



3. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain

### **C. Ciri –ciri Media pembelajaran**

Gerlach dan Erly (1971)<sup>26</sup> mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media dipergunakan dalam pendidikan :

#### **1. Ciri Fiksatif**

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melesterikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek, suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan objek yang telah ngan mudadiambil gambar ( direkam) dengan kamera , dapat deh diproduksi kapan saja diperlukan.

#### **2. Ciri Manifulatif**

Ciri manifulatif yaitu dimana suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*

#### **3. Ciri Disributif**

Ciri distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

#### **4. Prinsip Penggunaan Media**

Selain kreteria, ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh pengajar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:

---

26. Gerlach, S. Vernon, 1980, *Teaching and Media*, New Jersey, Prentice- Hall., Inc

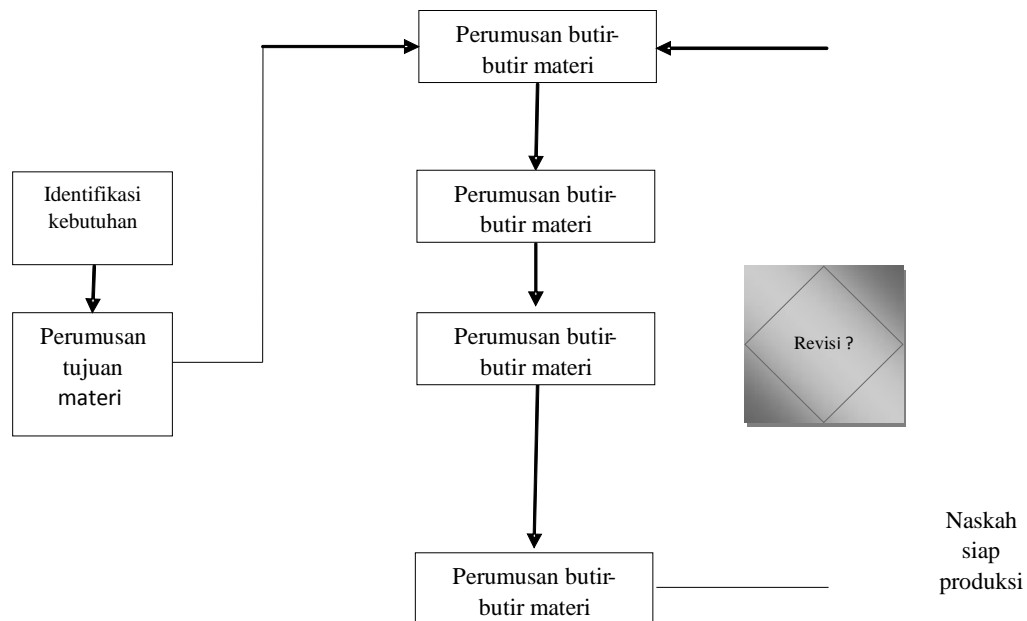
- a. Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Satu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.
- b. Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar pengajar saja., tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pembelajaran itu tidak akan terjadi.
- c. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
- d. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- e. Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
- f. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa.

## **5. Prosedur Perencanaan Media Pembelajaran**

Langkah-langkah dalam perencanaan media? Secara umum dapat dirinci sebagai berikut :

- a. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Perumusan tujuan instruksional (instructional objective)
- c. Perumusan butir-butir materi yang terperinci
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Menuliskan naskah media
- f. Merumuskan instrumen Penilaian
- g. Revisi

Untuk lebih jelasnya, marilah kita perhatikan pada flow chart berikut ini:



**Gambar 5.** Prosedur Pengembangan Media

Penjelasan :

### 1. Identifikasi Kebutuhan Dan Karakteristik Siswa.

Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan need, apakah kebutuhan itu? Salah satu indikator adanya kebutuhan karena di dalamnya terdapat kesenjangan (gap). Kesenjangan adalah adanya ketidaksesuaian antara apa yang seharusnya atau apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang.

### 2. Perumusan Tujuan.

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan karena dengan tujuan akan mempengaruhi arah dan tindakan kita. Dengan tujuan itu pulalah kita dapat mengetahui apakah target sudah dapat tercapai atau tidak. Bagaimanakah pentingnya tujuan dalam kehidupan. Dalam pembelajaran tujuan juga merupakan faktor yang sangat penting,

karena tujuan itu akan menjadi arah kepada siswa untuk melakukan perilaku yang diharapkan dengan tujuan tersebut. Contohnya : Dengan menggunakan gambar, siswa diharapkan memiliki pengetahuan untuk membedakan hewan karnivora, herbivora dan omnivora dengan benar. Dengan tujuan tersebut baik guru maupun siswa memiliki kejelasan apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut, materi apa yang harus disiapkan guru, dan bagaimana menyampaikannya, sudah tergambar dengan jelas.

Dengan tujuan yang jelas, maka guru dapat mengetahui sejauhmana siswa mampu mencapai tujuan itu. Tujuan pembelajaran yang baik, yaitu yang jelas, terukur, operasional, tidak mudah untuk dirumuskan oleh guru, diperlukan latihan, penelaahan terhadap kurikulum dan pengalaman saat melakukan pembelajaran di kelas. Namun, sebagai patokan sebaiknya perumusan tujuan haruslah memiliki ketentuan sebagai berikut :

**a. *Learner Oriented.***

Dalam merumuskan tujuan, harus selalu berpatokan pada perilaku siswa, dan bukan perilaku guru. Sehingga dalam perumusannya kata-kata siswa secara eksplisit dituliskan. Selain itu, perilaku yang diharapkan dicapai harus mungkin dapat dilakukan siswa dan bukan perilaku yang tidak mungkin dilakukan siswa. Tujuan itu berorientasi pada hasil, sehingga secara kuantitas dapat diukur.

Contoh :

Siswa Sekolah Dasar kelas III dapat menyebutkan tiga jenis binatang yang tergolong herbivora dengan benar.(tujuan tersebut baik, karena berorientasi pada siswa),dan rumusan tujuan tersebut tidak dibuat seperti ini: Guru menerangkan tiga contoh binatang yang tergolong pemakan rumput atau Herbivora. (Tujuan tersebut tidak baik karena berorientasi pada perilaku guru) padahal dalam pembelajaran yang harus memiliki perubahan perilaku adalah siswa, bukan guru.

**b. *Operational.***

Perumusan tujuan harus dibuat secara spesifik dan operasional sehingga mudah untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Tujuan yang

spesifik ini terkait dengan penggunaan kata kerja. Kata kerja yang umum akan menghasilkan perilaku atau tindakan siswa yang juga bersifat umum, namun sebaliknya kata kerja yang khusus akan menghasilkan perilaku yang khusus pula. Contohnya : siswa diharapkan memahami proses alamiah terjadinya hujan. Kata kerja yang digunakan adalah memahami, kata ini bersifat umum masih diperlukan kata-kata kerja lain yang dijadikan indikator untuk menentukan bahwa siswa memahami, misalnya kata menjelaskan, menyebutkan, menunjukkan, merinci dan lain-lain adalah kata kerja yang lebih spesifik dan operasional. Begitu halnya dengan program media yang dikembangkan, tujuan pembelajaran yang ada pada media tersebut haruslah spesifik dan operasional.

Contoh :

Guru Sekolah Dasar kelas IV mengajarkan IPS dengan menggunakan media peta dan globe. Rumusan tujuan yang mungkin dikembangkan adalah :

- a) Siswa dapat menyebutkan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia dengan benar
- b) Siswa dapat mengurutkan pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.
- c) Siswa dapat mengumpulkan bunyi musik khas yang ada di setiap pulau yang ada di Indonesia.

### **3. Perumusan Materi.**

Titik tolak perumusan materi pembelajaran adalah dari rumusan tujuan. Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria-kriteria tertentu, diantaranya :

- a. Sahih atau valid, materi yang dituangkan dalam media untuk pembelajaran benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya. Hal ini juga berkaitan dengan keaktualan materi sehingga materi yang disiapkan tidak ketinggalan jaman, dan memberikan kontribusi untuk masa yang akan datang.

- b. Tingkat kepentingan (*significant*), dalam memilih materi perlu dipertimbangkan pertanyaan sebagai berikut, sejauhmana materi tersebut penting untuk dipelajari? Penting untuk siapa? Dimana dan mengapa?. Dengan demikian materi yang diberikan kepada siswa tersebut benar-benar yang dibutuhkannya.
- c. Kebermanfaatan (*utility*) kebermanfaatan yang dimaksud haruslah dipandang dari dua sudut pandang yaitu kebermanfaatan secara akademis dan non akademis, secara akademis materi harus bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa, sedangkan non akademis materi harus menjadi bekal berupa *life skill* baik berupa pengetahuan aplikatif, keterampilan dan sikap yang dibutuhkannya dalam kehidupan keseharian.
- d. *Learnability* artinya sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, sulit ataupun sukar) dan bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.
- e. Menarik minat (*interest*) materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut. Setiap materi yang diberikan kepada siswa harus menimbulkan keinginan tahu lebih lanjut, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar secara aktif dan mandiri. Begitu halnya dengan materi dalam sebuah program media, kriteria materi yang diuraikan tersebut berlaku juga untuk materi pada media. Sebuah program media didalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasi oleh siswa.

#### **4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan.**

Pembelajaran yang kita lakukan haruslah diukur apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau tidak? Untuk mengukur hal tersebut, maka diperlukan alat pengukur hasil belajar yang berupa tes, penugasan atau daftar cek perilaku. Alat pengukur keberhasilan belajar ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan. Yang perlu diukur adalah tiga kemampuan utama yaitu pengetahuan, keterampilan dan

sikap yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan. Dengan demikian terdapat hubungan yang erat antara tujuan, materi dan tes pengukur.

#### **D. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media yang biasa dibuat oleh guru untuk anak usia dini adalah media grafis. Seperti yang telah diuraikan pada kegiatan belajar sebelumnya media grafis adalah semua bahan ilustratif yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau buah pikiran kepada orang lain. Contoh dari media ini antara lain: gambar, diagram, grafis, poster, dan lain-lain. Ada Prinsip-prinsip umum untuk merancang atau mendesain media adalah sebagai berikut:

##### 1. Prinsip-prinsip umum

###### **a. Kesederhanaan**

Bentuk media ini harus ringkas, sederhana dan dibatasi pada hal-hal yang penting saja. Konsepnya harus tergambar dengan jelas serta mudah dipahami. Tulisan cukup jelas, sederhana dan mudah dibaca. Hindarilah bentuk tulisan yang artistik, karena tidak setiap orang bisa membacanya. Misal seperti dibawah ini Peristiwa proklamasi.

###### **b. Kesatuan**

Prinsip kesatuan ini adalah hubungan yang ada diantara unsur-unsur visual dalam kesatuan fungsinya secara keseluruhan. Bentuk kesatuan ini dapat dinyatakan dengan unsur-unsur yang saling menunjang dengan menggunakan petunjuk seperti anak panah atau alat-alat visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang yang dilukiskan dalam satu halaman.

###### **c. Penekanan**

Walaupun media ditunjukkan dengan gagasan tunggal, dikembangkan secara sederhana, merupakan satu kesatuan, sering diperlukan penekanan pada bagian-bagian tertentu untuk memusatkan minat dan perhatian. Penekanan tersebut dapat ditunjukkan melalui penggunaan

ukuran tertentu, gambar perspektif atau dengan warna tertentu pada unsur yang paling penting.

#### **d. Keseimbangan**

Ada dua jenis keseimbangan, yaitu formal dan informal. Keseimbangan formal dapat ditunjukkan dengan adanya pembagian secara simetris, bentuk ini terkesan statis. Sebaliknya keseimbangan informal, bentuknya tidak simetris, bentuk ini lebih dinamis dan menarik perhatian. Maka dibutuhkan imajinasi dan kreativitas dari guru. Alat-alat visual yang dapat membantu keberhasilan penggunaan pembuatan media visual tersebut seperti : garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang.



## BAB IV

### TEKNIK PEMBUATAN MEDIA GRAFIS

#### A. Pengertian Media Grafis.

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang digunakan adalah mengutamakan indera penglihatan (visual). Agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol komunikasi yang digunakan adalah simbol visual. Simbol-simbol pesan yang dituangkan perlu dipahami terlebih dahulu. Secara khusus, dapat dikatakan bahwa media grafis berfungsi untuk:

- a. menarik perhatian,
- b. memperjelaskan sajian ide,
- c. mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak divisualkan,
- d. media grafis, sederhana dan mudah pembuatannya, dan
- e. termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya.

Webster mendefinisikan grafis sebagai seni atau ilmu menggambar, terutama penggambaran mekanik. Dalam pengertian media visual, istilah *graphic* atau *garpis* adalah material yang mempunyai arti yang luas, bukan halnya sekedar menggambar. Dalam bahasa Yunani, *Graphikos* mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis. Sebagai kata sifat, *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif.<sup>27</sup>

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut media penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut,

---

27. Nana Sudjana dkk, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, cet. 8, 2009), hlm.1920

secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, menjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digarafiskan<sup>28</sup>

## **B. Macam-Macam Media Grafis**

Jenis media grafis meliputi kartun; bagan, diagram, grafik, poster, dan komik. Yang termasuk media grafis antara lain:

### **1. Kartun**

Media lain yang cukup unik untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan adalah kartun. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, sepertihalnya kartun-kartun yang dimuat di dalam surak kabar. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam suatu urutan logis atau mengandung makna<sup>29</sup>

Pertimbangan pertama adalah, arti kartun hendaklah dimengerti oleh para siswa pada saat kartun tersebut digunakan. Misalnya kartun mengenai bantuan luar negeri atau perang dingin, akan kecil artinya bagi murid kelas enam yang belum mempelajari judul-judul tersebut. Demikian pula banyak guru yang tersentuh melihat kartun berikut, sebaliknya barangkali siswa merasa lucu melihatnya. Dalam pada itu, para siswa lain barang kali sudah mampu menafsirkan kartun yang agak mendalam mengenai pengamatan lalu lintas atau ketangkasan dalam olahraga misalnya.<sup>30</sup>

Memperhatikan arti kartun dapat dimengerti, berarti ada beberapa perwatakan fisik yang diinginkan dari kartun-kartun yang baik. Satu diantaranya adalah kesederhanaan. Secara umum dapat dikatakan bahwa kartun-kartun yang baik hanya berisi hal yang penting-penting saja. kartun

---

28. Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, cet. 4, 1996), hlm. 28-29

29 . Nana Sudjana dkk, *Op. Cit*, hlm. 58

30 . *Ibid*, hlm. 59

banyak bergantung pada kunci perwatakan untuk pengenalan terhadap rincian fotografis secara luas.<sup>31</sup>

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah suatu gambar interperatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap atau tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat<sup>32</sup>

### **Penggunaan Kartun**

#### a. Untuk Motivasi

Sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahan-bahan kartun bisa menjadi alat motivasi yang berguna dikelas. Beberapa kartun dengan topik yang sedang hangat, bilamana cocok dengan tujuan pengajaran, merupakan pembuka diskusi yang efektif.

#### b. Sebagai Ilustrasi

Seorang guru melaporkan hasil efektif dengan penggunaan kartun-kartun dalam menggambarkan konsep ilmiah pengajaran sains. Sebagian dipakai untuk mengemukakan beberapa pertanyaan tentang ada tidaknya situasi ilmiah yang dapat digambarkan didalam kartun. Sebagian lagi menggambarkan kesalahan-kesalahan dalam menafsirkan isi yang terkandung dalam kartun. Ini berarti kartun tidak digunakan sebagai ilustrasi dalam kegiatan pengajaran. Namun demikian guru perlu selektif dalam memilih kartun untuk menjaga reaksi lelucon yang murni diantara siswa dan tidak kehilangan perhatian kepada bagian-bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud membuat kartun. Pemakaian kartun mempunyai dua macam keuntungan berharga, yaitu gambar-gambarnya dapat

---

31. *Ibid*, hlm. 60

32. Arief S. Sadiman, *Op. Cit*, hlm. 47

menarik perhatian sehingga pelajaran lebih berarti dan sebagai selingan serta variasi dalam mengajar.

c. Untuk Kegiatan Siswa

Jenis lain kartun yang digunakan adalah kerasi kartun-kartun yang dibuat siswa sendiri. Para siswa membuat kartun untuk menumbuhkan minat dalam kampanye kebersihan, keselamatan pengemudi dan lain-lain. Dijumpai pula beberapa kartun yang bertemakan kampanye-kampanye tentang mengingatkan rasa keadilan, ketangkasan olahraga, dan kampanye tentang kebiasaan makan diruangan. Maksud dari hasil karya siswa itu, yang berisi jenis lelucon yang sesuai dengan tingkat kematangannya, adalah menyuarakan perasaan para siswa. Kartun-kartun yang dibuat para siswa dapat dimanfaatkan untuk keperluan pengajaran. Ilmu sosial umumnya merupakan gagasan-gagasan dari pembuatan kartun-kartun. Kesusasteraan dan tatabahasapun memberi kesempatan bagi penggambaran kartun sebagai ilustrasi dari pengetahuan yang diperoleh para siswa.<sup>33</sup>

## 2. Gambar Sederhana

Bagi guru yang kurang pandai menggambar dapat mempergunakan gambar sederhana yang menggunakan gambar sederhana dalam menerangkan materi pelajaran hanya dengan membuat grafis dan lingkaran (*stick figure*). Gambar semacam ini digunakan hampir untuk semua tingkat pelajaran atau kecerdasan. Penggunaannya tidak saja menarik tetapi juga meningkatkan perhatian dan memperjelas ide atau informasi yang dikemukakan.<sup>34</sup>

Gambar yang terdiri dari garis dan lingkaran ini merupakan alat yang ampuh untuk menyingkirkan hambatan buta huruf dan kesukaran bahasa.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat gambar dengan garis lingkaran, sebagaimana yang dikemukakan oleh Amir Hamzah Sulieman (1995: 112) sebagai berikut:

---

33.Nana Sudjana dkk, *Op. Cit*, hlm. 61-63

34.Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, cet. I, 2002), hlm. 54

- a. Gunakan warna yang gelap untuk garis dan lingkaran supaya kontras dengan kertas sebagai latar belakangnya.
- b. Jangan ragu-ragu untuk memulai gambar objek yang dimaksud dan dipelajari sambil melakukannya.
- c. Gambar-gambar harus besar dan garis-garis harus tebal agar jelas.
- d. Tentukan terlebih dahulu bidang gambar, pilihlah diantara dua bidang, bidang yang tegak dan bidang yang datar.
- e. Gunakan satu bidang saja untuk satu objek. Gunakan seluruh bidang dan jangan biarkan sebagian besar bidang ada yang kosong.
- f. Ada baiknya membuat sketsa terlebih dahulu dengan pensil supaya dapat dihapus jika keliru, kemudian dapat digunakan spidol atau tinta<sup>35</sup>

### **Penggunaan gambar sederhana**

Dalam memilih gambar yang baik perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaklah menunjukkan keaslian atas situasi yang sederhana.
- b. Kesederhanaan, terutama dalam menentukan warna akan menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Sahakan supaya anak tertarik pada gambar yang dipergunakan.
- c. Bentuk item, diusahakan agar anak memperoleh tanggapan tentang objek-objek dalam gambar misalnya gambar dalam majalah, surat kabar dan lainnya.
- d. Gambar yang digunakan hendaklah menunjukkan hal yang sedang dibicarakan atau dilakukan. Anak biasanya lebih tertarik untuk memahami sesuatu gambar yang kelihatannya sedang bergerak.
- e. Harus diperhatikan nilai fotografinya. Biasanya anak-anak memusatkan perhatian pada sumber-sumber yang lebih menarik.
- f. Segi artistik juga perlu diperhatikan. Penggunaannya harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Sumber yang bagus belum tentu efektif, mungkin anak-anak lebih tertarik pada gambar-gambar yang kelihatannya tidak bagus misalnya lapangan yang luas, batu-batu karang dan sebagainya.

---

35 . Ibid, hlm. 54

- g. Gambar harus cukup populer, dimana gambar tersebut telah cukup terkenal oleh anak-anak secara sebagian atau keseluruhannya. Hal ini membantu mereka untuk mendapatkan gambaran yang besar terhadap objek yang ada pada gambar tersebut. Misalnya; rumah adat Minangkabau di TMII, candi Borobudur dan sebagainya.
- h. Gambar harus dinamis yaitu menunjukkan aktivitas tertentu misalnya pelari membawa obor, Karavan Sapi dari Madura, atau gambar orang yang sedang bekerja keras dan sebagainya.
- i. Gambar harus membawa pesan (*message*) yang cocok untuk tujuan pengajaran yang sedang dibahas, bukan hanya segi bagus saja tetapi yang terpenting gambar tersebut membawa pesan tertentu.<sup>36</sup>

### 3. Foto

Foto merupakan media produksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit atau realistik. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

Foto ini dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi ditempat yang lain dapat dilihat oleh orang yang berada jauh dari tempat kejadian dalam bentuk setelah kejadian itu berlalu. Kalau kita memerlukan hasil hitam putih menggunakan film hitam putih dan bila kita menghendaki hasil yang berwarna maka gunakan film yang berwarna.<sup>37</sup>

Beberapa alasan menggunakan foto sebagai media pengajaran sebagai berikut:

- a. Bersifat konkrit, para siswa akan dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan.

---

36. Ibid, hlm. 49-50

37. Ibid, hlm. 47

- b. Dapat mengatasi batas waktu dan ruang, melalui gambar dapat diperlihatkan kepada siswa foto-foto benda yang jauh atau yang terjadi beberapa waktu lalu.
- c. Dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indera manusia. Misalnya benda-benda kecil yang tak dapat dilihat dengan mata dan diperbesar sehingga dapat dilihat dengan jelas.
- d. Dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah.
- e. Mudah didapat dan murah biayanya, karena dia mengandung nilai ekonomis dan meringankan beban sekolah yang budgetnya terbatas.
- f. Mudah digunakan baik untuk perorangan maupun untuk kelompok<sup>38</sup>

Demikianlah antara lain kelebihan media gambar foto. Beberapa kelebihannya yang lain adalah:

- a. Sifatnya konkrit. Gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa kekelas, dan tidak selalu bisa; anak-anak dibawa keobjek /peristiwa tersebut. Untuk itu gambat atau foto dapat mengatasinya. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan kekelas lewat gabra atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat seperti apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam hal ini.
- c. Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- d. Dapat memperjelas suatu maslah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahfahaman.
- e. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus<sup>39</sup>

---

38. Afief S. Sadiman, *Op. Cit*, hlm. 29-31

39 *.Ibid*, hlm. 31

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar/ foto mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

- 1) Gambar/ foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar/ foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

#### **4. Komik**

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Apabila kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, maka komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung. Perbedaan lain menyatakan bahwa komik sifatnya humor, sedangkan sambungan yang paling unik dan berarti dari kartun pada bidang masalah-masalah politik dan sosial. Beberapa perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati. Komik memusatkan perhatian di sekitar rakyat.

Cerita-ceritanya mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya. Cerita-ceritanya ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.<sup>40</sup>

Komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami. Oleh sebab itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif. Sungguhpun demikian penggunaan komik sebagai media pengajaran, guru harus hati-hati sebab sering kali lebih bersifat komersial tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkannya.<sup>41</sup>

---

40. Nana Sudjana dkk, *Op. Cit*, hlm. 64

41. Usman, *Op. Cit*, hlm. 55



## **Penggunaan komik**

Komik berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak di grafiskan. Guru harus hati-hati sebab sering kali komik lebih bersifat komersial tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkannya.

## **5. Grafik.**

Grafik adalah pemakaian lambang visual untuk menjelaskan perkembangan sesuatu keadaan dengan menggunakan titik, garis atau bentuk-bentuk dan diberi keterangan yang sesuai. Tujuan penggunaan grafik yaitu untuk menjelaskan data statistik secara visual, untuk memperlihatkan hubungan dan perbandingan, pertumbuhan, perkembangan, perubahan secara kuantitatif dengan jelas. Dilihat dari bentuk penampilannya dikenal beberapa jenis grafik, yaitu grafik garis, grafik batang, grafik balok, grafik lingkaran, dan grafik bergambar. Kelebihan grafik sebagai media yaitu dapat memungkinkan kita mengadakan analisis, interpretasi, dan perbandingan antara data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan, dan arah. Hal ini karena penyajian data pada grafik jelas, cepat menarik, ringkas dan logis. Ada beberapa jenis grafik, diantaranya:

### **a. Grafik garis (*line graphs*)**

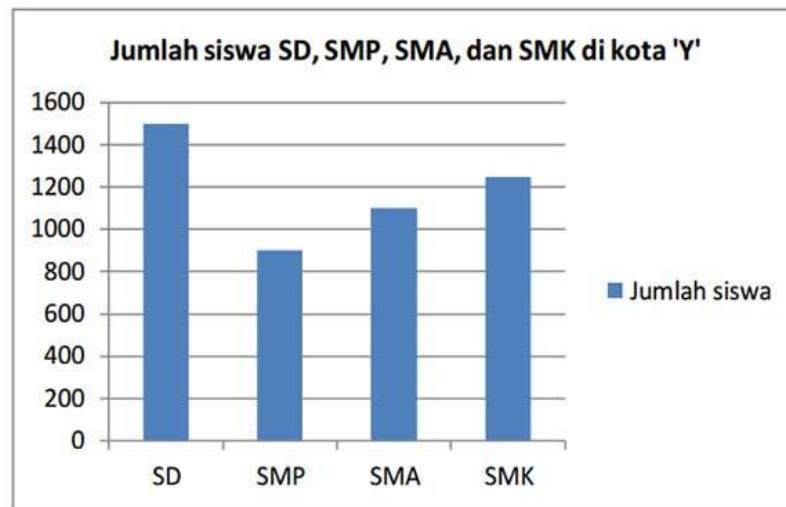
Grafik ini termasuk dalam kelompok grafik dua skala, atau dua proses yang dinyatakan dalam garis vertikal dan garis horisontal yang saling bertemu.



Gambar 9. Grafik garis (*line graphs*)

b. Grafik batang (*bargraphs*)

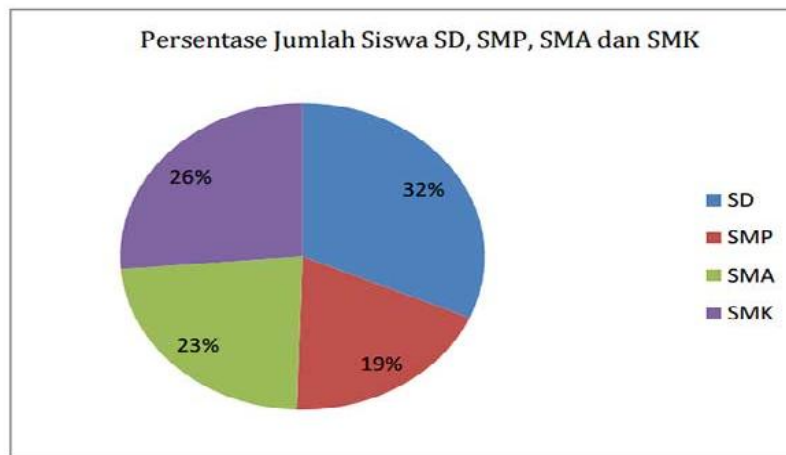
Grafik ini seperti grafik garis, yang juga menggunakan proses vertikal dan horisontal. Grafik ini bermanfaat untuk membandingkan suatu objek, atau peristiwa yang sama dalam waktu yang berbeda, atau menggambarkan berbagai hal atau objek yang berbeda tentang sesuatu yang sama.



Gambar 10. Grafik batang (*bargraphs*)

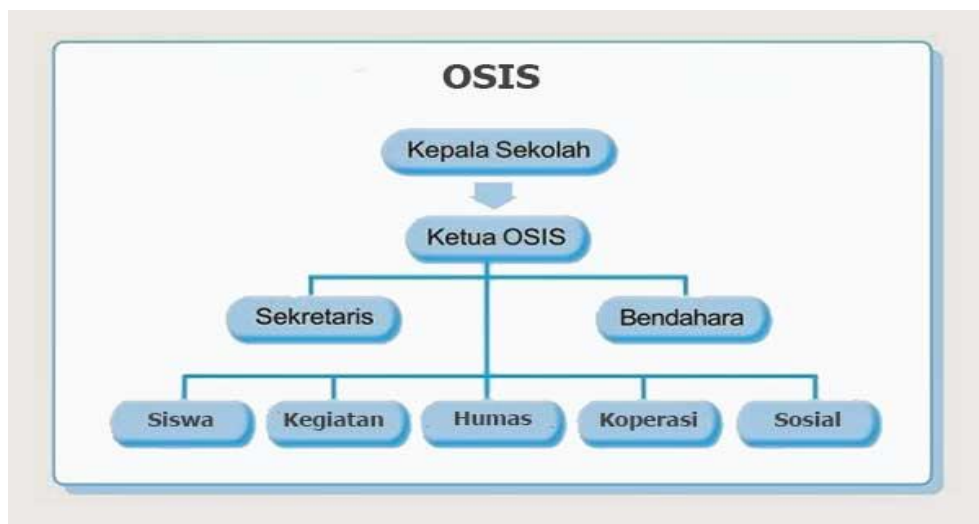
c. Grafik lingkaran (*circle* atau *pie graphs*)

Grafik ini dimaksudkan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan serta perbandingan bagian-bagian tersebut. Penggambaran bagian-bagian tersebut dilakukan dengan pecahan atau prosentase.



Gambar 11. Grafik gambar (*pictorial graphs*)

Grafik ini menggunakan simbol-simbol gambar sederhana. Jumlah simbol gambar tersebut menggambarkan data kuantitatif. Selain itu mudah dibaca karena menggunakan gambar-gambar tersebut.

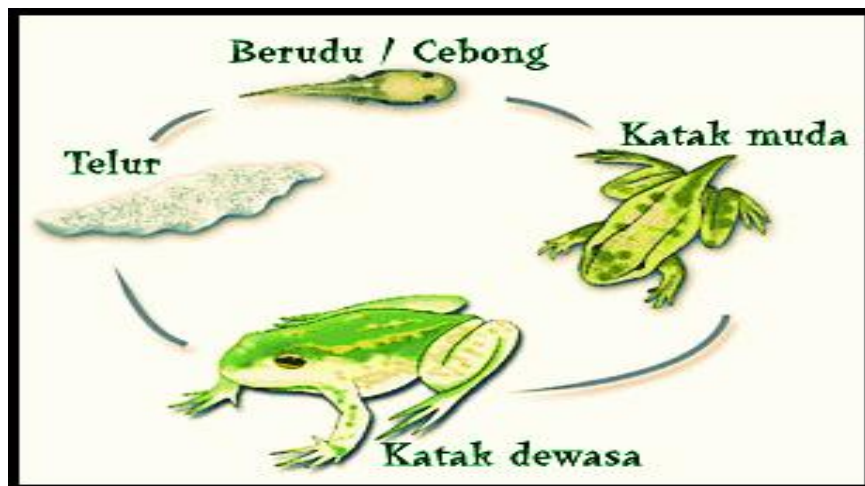


Gambar 11. Grafik gambar (*pictorial graphs*)

## 6. Bagan.

Bagan merupakan penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Dalam bagan terdapat juga media grafis yang lain seperti gambar, diagram, kartun atau lambang-lambang verbal.

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



Gambar 12. Bagan Metamorfosis Katak

a. Jenis- jenis Bagan.

Terdapat beberapa jenis bagan, diantaranya bagan pohon, bagan arus, bagan alur, dan bagan waktu atau bagan tabel.

1. Bagan pohon (*Tree Chart*)

Bagan pohon ini menggambarkan arus diagram berasal dari akar ke batang, menuju ke cabang-cabang dan ranting-ranting. Bagan juga dapat menggambarkan suatu keadaan pengelompokkan. Biasanya bagan pohon dipakai untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas/keturunan. Silsilah termasuk bagan pohon.

2. Bagan Arus (*flow chart*)

Menggambarkan arus suatu proses atau dapat pula menelusuri tanggungjawab atau hubungan kerja antar berbagai bagian atau seksi suatu organisasi. Tanda panah seringkali untuk menggambarkan arah arus tersebut.

### 3. *Stream chart*

Bagan ini merupakan kebalikan dari bagan pohon. Jika pada bagan pohon dimulai dari satu hal kemudian memecah menjadi berbagai hal/bagian, maka dalam stream chart berbagai hal tersebut pada ujung akhirnya menyimpul atau menuju ke suatu hal yang sama.

### 4. Bagan garis waktu (*time line chart*)

Merupakan bagan yang menunjukkan atau yang menggambarkan kronologi atau hubungan peristiwa dalam suatu waktu. Pesan-pesan tersebut disajikan dalam bagan secara kronologis.

### 5. Bagan organisasi

Bagan ini merupakan suatu bagan yang menggambarkan susunan dan hirarki suatu organisasi. Bagan semacam ini dihubungkan oleh garis-garis, dan masing-masing garis mempunyai arti tertentu.

## **7. Poster.**

Poster merupakan media grafis perpaduan antara gambar dengan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan dan ide-ide lain. Pada poster hanya memberikan tekanan pada satu atau dua ide pokok sehingga dapat dimengerti hanya dengan melihat sepintas lalu.

- a. Gambarnya sederhana berbentuk natural
- b. Menyajikan satu ide untuk mencapai satu tujuan pokok.
- c. Tidak banyak warna.
- d. Tulisan selogan ringkas, jitu, dan jelas. Adapun fungsi poster sebagai media pendidikan yaitu sebagai bahan untuk mengembangkan ide, sebagai peringatan, sebagai alat membangkitkan, motivasi dan rasa estetis, sebagai alat pendidikan preventif.

## **8. Peta datar**

Peta adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis dan simbol visual lainnya, sehingga dapat menggambarkan lokasi suatu tempat, luas, jarak antar tempat, dan keadaan dalam bentuk perbandingan

dengan menggunakan skala tertentu. Pada biasanya digunakan sebagai media dalam pelajaran ilmu bumi atau ilmu pengetahuan sosial pada umumnya. Jenis-jenis peta ditinjau dari segi isinya terdiri dari peta keadaan alam, peta politik atau kenegaraan, peta ekonomi, peta ethologi dan peta sejarah.

Sedangkan ditinjau dari segi bentuknya, ada yang berbentuk tiga dimensi seperti peta timbul dan global, dan bentuk dua dimensi sebagai karya grafis seperti pada garis besar pada papan tulis, peta yang tetap yang dikenal dengan peta buta, peta dinding, dan kumpulan peta-peta berupa buku yang disebut atlas.

### **C. Kelebihan dan kekurangan media grafis**

1. Kelebihan media grafis.
  - a. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang di sampaikan,
  - b. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik,
  - c. Pembuatannya mudah dan harganya murah,
  - d. Memperbesar perhatian siswa,
  - e. Membantu mengatasi keterbatasan siswa.
2. Kelemahan media grafis :
  - a. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks,
  - b. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

## **BAB V**

### **EVALUASI MEDIA PENDIDIKAN**

#### **A. Tujuan Evaluasi Media**

Media pendidikan sebelum digunakan secara luas perlu dievaluasi terlebih dahulu, baik dari segi isi materi, segi edukatif, maupun segi teknis permediaan, sehingga media tersebut memenuhi persyaratan sebagai media pendidikan. Evaluasi media dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat atau diproduksi dapat mencapai tujuan yang ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk diperhatikan dan dilakukan karena banyak orang yang beranggapan bahwa media mereka membuat media pasti baik. Untuk itu perlu dibutuhkan dengan cara menguji Tujuan Evaluasi Media Pendidikan 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 guru 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. Evaluasi media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien.

Apabila media dirancang sebagai bagian integral dari proses pengajaran, ketika mengadakan evaluasi terhadap pengajaran itu sudah termasuk pula evaluasi terhadap media yang digunakan. Data empiris yang berkaitan dengan

media pengajaran secara umum bersumber dari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1. Apakah media pengajaran yang digunakan efektif
2. Dapatkah media pengajaran itu diperbaiki dan ditingkatkan
3. Apakah media pengajaran itu efektif dari segala biaya dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa?
4. Kriteria apa yang digunakan untuk memilih media pengajaran itu?
5. Apakah isi pengajaran sudah tepat disajikan dengan media itu?
6. Apakah prinsip-prinsip utama penggunaan media yang dipilih telah diterapkan?
7. Apakah media pengajaran yang dipilih dan digunakan benar-benar menghasilkan hasil belajar yang direncanakan?
8. Bagaimana sikap siswa terhadap media pengajaran yang digunakan?

Tujuan evaluasi media pengajaran berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan di atas, yaitu:

1. Menentukan apakah media pengajaran itu efektif.
2. Menentukan apakah media itu dapat diperbaiki atau ditingkatkan.
3. Menetapkan apakah media itu cost-effective dilihat dari hasil belajar siswa.
4. Memilih media pengajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar di dalam kelas.
5. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media itu.
6. Menilai kemampuan guru menggunakan media pengajaran.
7. Mengetahui apakah media pengajaran itu benar-benar memberi sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan.
8. Mengetahui sikap siswa terhadap media pengajaran.

Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelas dan kelompok interviu perorangan, observasi mengenai perilaku siswa, dan evaluasi media yang telah tersedia. Kegagalan mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan tentu saja merupakan indikasi adanya ketidak beresan dalam proses



pengajaran khususnya penggunaan media pengajaran. Dengan melakukan diskusi bersama siswa, kita mungkin dapat memperoleh informasi bahwa siswa, misalnya, lebih menyenangi belajar mandiri daripada belajar dengan media pilihan kita. Atau, siswa tidak menyukai penyajian materi pelajaran kita dengan menggunakan media transparansi, dan mereka merasa bahwa mereka akan dapat belajar lebih banyak lagi jika pelajaran itu disajikan melalui video atau film. Evaluasi bukanlah akhir dari siklus pengajaran, tetapi ia merupakan awal dari suatu siklus pengajaran berikutnya.

Walker & Hess (1984:206) memberikan kriteria dalam mereviu perangkat lunak media pengajaran yang berdasarkan kepada kualitas.

#### Prosedur/Tahapan-Tahapan Evaluasi Media Pembelajaran

##### 1. Evaluasi Satu Lawan Satu

Evaluasi media tahap satu lawan satu atau yang disebut dengan istilah one to one evaluation, dilaksanakan dengan Anda memilih dua orang atau lebih siswa yang dapat mewakili populasi target dari media yang Anda buat. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu anda disain untuk belajar mandiri, biarkan mereka mempelajarinya sementara anda mengamatinya. Kedua orang siswa yang anda pilih tersebut hendaknya satu orang dari populasi target yang kemampuan umumnya sedikit di bawah rata-rata dan satu orang lagi di atas rata-rata.

Prosedur pelaksanaan evaluasi media tahap satu lawan satu ini adalah sebagai berikut:

- a. Jelaskan kepada siswa bahwa Anda sedang merancang suatu media baru dan Anda ingin mengetahui bagaimana reaksi mereka terhadap media yang Anda buat tersebut;
  - b. Lalu sampaikan kepada mereka bahwa apabila nanti mereka berbuat salah, hal tersebut bukanlah karena kekurangan mereka tetapi karena kekurang sempurnaan media tersebut, sehingga perlu diperbaiki;
2. Usahakan agar mereka bersikap relaks dan bebas mengemukakan pendapatnya tentang media tersebut;
  3. Selanjutnya berikan tes awal untuk mengetahui. Sejauh mana kemampuan dan pengetahuan siswa terhadap topik yang dimediasikan.

4. 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 dipahami; apakah contoh-contohnya, penjelasannya, petunjuk-petunjuknya, ataukah yang lain;
5. Berikan tes yang mengukur keberhasilan media tersebut (post test); dan
6. Analisis informasi yang terkumpul.

Secara sederhana langkah evaluasi media “satu lawan satu” dapat digambarkan sebagai berikut:

Beberapa informasi yang dapat anda diperoleh melalui kegiatan ini antara lain:

Kesalahan pemilihan kata atau uraian-uraian yang tak jelas, Kesalah dalam memilih lambang-lambang visual, Kurangnya contoh, Terlalu banyak atau sedikitnya materi, Urutan penyajian yang keliru, Pertanyaan atau petunjuk kurang jelas,

Tujuan tak sesuai dengan materi dan sebagainya. Jumlah dua orang untuk kegiatan ini adalah jumlah minimal. Setelah selesai, anda bisa mencobakannya kepada beberapa orang siswa yang lain dengan prosedur yang sama. Anda dapat juga mencobakannya kepada ahli bidang studi (content expert). Mereka seringkali memberikan umpan balik yang bermanfaat. Atas dasar data atau informasi dari kegiatan-kegiatan tersebut di atas akhirnya revisi dilakukan sebelum media dicobakan ke kelompok kecil

#### 1. Evaluasi Kelompok Kecil

Pada tahap ini media perlu dicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Kalau media tersebut anda buat untuk siswa kelas I SMP maka pilihlah 10-20 orang siswa dari kelas I SMP. Mengapa jumlahnya tersebut? Sebab kalau kurang dari 10 data yang anda peroleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya bila lebih dari 20 data atau informasi yang anda peroleh melebihi yang anda perlukan akan kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil.

Siswa yang anda pilih dalam kegiatan ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa-siswa yang kurang pandai, sedang dan pandai; laki-laki dan perempuan; berbagai usia dan latar belakang.

Prosedur yang perlu ditempuh adalah:

1. Jelaskan bahwa media tersebut berada pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk menyempurnakannya;
2. Berikan tes awal (pretest) untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa tentang topik yang dimediasi;

Sajikan media atau minta kepada siswa untuk mempelajari media tersebut; Catat waktu yang diperlukan dan semua bentuk umpan balik (langsung ataupun tak langsung) selama penyajian media;

Berikan tes untuk mengetahui sejauh mana tujuan bisa tercapai (post test); Bagikan kuesioner dan minta siswa untuk mengisinya. Apabila mungkin adakan diskusi yang mendalam dengan beberapa siswa. Beberapa pertanyaan yang perlu didiskusikan antara lain:Menarik tidaknya media tersebut,Apa sebabnya; Mengerti tidaknya siswa akan pesan yang disampaikan;Konsisten tujuan dan materi program;Cukup tidaknya atau jelas tidaknya latihan dan contoh yang diberikan.

Apabila pertanyaan-pertanyaan tersebut telah ditanyakan lewat kuesioner, informasi yang lebih detail dan jauh dapat dicari lewat diskusi ini; dan Analisis data-data yang terkumpul...Atas dasar umpan balik semua ini media disempurnakan.

Langkah evaluasi media "evaluasi kelompok kecil" tersebut secara sederhana dapat digambarkan sebagai berikut:

## 2. Evaluasi Lapangan

Evaluasi lapangan atau field evaluation adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu Anda lakukan. Usahakan memperoleh situasi yang semirip mungkin dengan situasi sebenarnya. Setelah melalui dua tahap evaluasi di atas tentulah media yang kita buat sudah mendekati kesempurnaannya. Namun dengan itu masih harus dibuktikan. Lewat evaluasi lapangan inilah kebolehan media yang kita buat itu diuji.Pilih sekitar 30 orang siswa dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang jenis kelamin, usia, kemajuan belajar dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

Suatu hal yang perlu dihindari baik untuk dua tahap evaluasi terdahulu maupun lebih-lebih lagi untuk tahap evaluasi lapangan adalah apa yang disebut efek halo (hallo effect). Situasi seperti muncul apabila media kita cobakan pada kelompok responden yang salah. Maksudnya apabila kita membuat program film bingkai lalu mencobakannya kepada siswa-siswa yang belum pernah melihat program film bingkai, atau transparansi, OHP dan film kepada siswa-siswa yang belum pernah memperoleh sajian dengan transparansi atau melihat film. Pada situasi seperti ini informasi yang anda peroleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebaruan tersebut sehingga kurang dapat dipercaya.

Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

Mula-mula pilih siswa-siswa yang benar-benar mewakili populasi target, kira-kira 30 orang siswa. Usahakan agar mereka mewakili berbagai tingkat kemampuan dan keterampilan siswa yang ada. Tes kemampuan awal perlu dilakukan bila karakteristik siswa belum diketahui. Atas dasar itu pemilihan siswa dilakukan. Tetapi bila kita kenai benar siswa-siswa yang akan dipakai dalam uji coba tak perlu tes itu dilakukan;

1. Jelaskan kepada mereka maksud uji lapangan tersebut dan apa yang anda harapkan pada akhir kegiatan. Pada umumnya siswa tak terbiasa untuk mengeritik bahan-bahan atau media yang diberikan, karena mereka beranggapan sudah benar dan efektif. Usahakan mereka bersikap relaks dan berani mengemukakan penilaian. Jauhkan sedapat mungkin persaan bahwa uji coba ini menguji kemampuan mereka;
2. Berikan tes awal untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan keterampilan mereka terhadap topik yang dimediakan;
3. Sajikan media tersebut kepada mereka. Bentuk penyajiannya tentu sesuai dengan rencana pembuatannya: Untuk prestasi kelompok besar, untuk kelompok kecil atau belajar mandiri;
4. Catat semua respon yang muncul dari siswa selama sajian. Begitu pula waktu yang diperlukan;
5. Berikan tes untuk mengukur seberapa jauh pencapaian hasil belajar siswa setelah sajian media tersebut. Hasil tes ini (post test) dibandingkan dengan

hasil tes pertama (pre test) akan menunjukkan seberapa efektif dan efisien media yang anda buat tersebut;

Berikan kuesioner untuk mengetahui pendapat atau sikap mereka terhadap media tersebut dan sajian yang diterimanya; dan

1. Ringkas dan analisislah data-data yang anda peroleh dengan kegiatan-kegiatan tadi: kemampuan awal, skor tes awal dan tes akhir, waktu yang diperlukan, perbaikan bagian-bagian yang sulit, dan pengayaan yang diperlukan, kecepatan sajian dan sebagainya.
2. Atas dasar itu media diperbaiki dan semakin disempurnakan.

Demikianlah, dengan ketiga tahap evaluasi tersebut dapatlah dipastikan kebenaran efektivitas dan efisiensi media yang kita kembangkan.

## **B. Kriteria Penilaian**

Ahli bidang studi dan ahli media dalam melakukan evaluasi perlu mempertimbangkan kriteria penilaian/evaluasi. Kriteria penilaian dimaksud merupakan pedoman penilai dalam melaksanakan penilaian media pendidikan baik yang berkaitan dengan software (perangkat lunak) maupun hardware (perangkat keras). Kriteria Penilaian Perangkat Lunak (software) Kriteria penilaian perangkat lunak (software) media pendidikan dibagi menjadi dua bagian yaitu kriteria penilaian yang menyangkut fisik perangkat lunak dan kriteria penilaian yang menyangkut isi perangkat lunak. Contoh kriteria:

### **1. Kriteria Fisik Perangkat Lunak**

#### **a. Kriteria penilaian fisik program kaset audio**

- 1) Setiap program kaset audio disertai buku penyerta/petunjuk pemakaian.
- 2) Menggunakan pita (kaset) standar/bermutu.
- 3) Menggunakan pita (kaset) ukuran C 60 atau C 90.
- 4) Disertai lembar evaluasi.
- 5) Memiliki kantong (wadah) untuk melindungi buku penyerta, pita (kaset audio), dan lembar evaluasi.

- 6) .Kaset dan kantong diberi label yang memuat judul, sasaran, bidang studi, dan durasi/lama putar.
- b. Kriteria Penilaian Fisik Program Slide
- 1) Setiap program slide disertai buku penyerta/petunjuk pemakaian.
  - 2) Menggunakan film positif berwarna ukuran 35 mm (standar)
  - 3) Menggunakan bingkai (frame) standar dan bermutu
  - 4) Setiap bingkai diberi judul program dan nomor urut dari program tsb.
  - 5) Setiap frame dimasukkan ke dalam slide file.
  - 6) Disertai dengan lembar evaluasi
  - 7) Memiliki kantong untuk melindungi buku penyerta, slide, dan lembar evaluasi.
  - 8) Kantong program memiliki label yang memuat judul, sasaran, bidang studi, dan durasi.
- c. Kriteria Penilaian Fisik Program Video/VCD
- Setiap program video disertai dengan buku petunjuk pemakaian/ penyerta.
- 1) Menggunakan pita (kaset) video yang standar dan bermutu
  - 2) Pada setiap pita (kaset) video dicantumkan judul program, bidang studi, dan sasaran.
  - 3) Pada setiap pita (kaset) video disertai dengan tanda lolos sensor
  - 4) Disertai dengan lembar evaluasi
  - 5) Memiliki kantong untuk tempat untuk melindungi buku penyerta, pita (kaset) video, lembar evaluasi.
  - 6) Setiap kantong program memiliki label yang memuat judul, sasaran, bidang studi, dan durasi.
  - 7) Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran
  - 8) Nilai Praktis Media Pembelajaran
  - 9) Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

## **BAB VI**

### **ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANAK USIA DINI**

#### **A. Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Menurut Mayke sebagai dikutip Badru Zaman mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>42</sup> Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak di Pendidikan Anak Usia Dini, tetapi harus dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Direktorat PADU, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>43</sup> Apabila kita menelaah pengertian tersebut, tampak rumusannya tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian sebelumnya. Kedua pengertian tersebut menggaris bawahi bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dibuat dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut

---

42.zaman, Badru dkk. 2012 Media dan sumber Belajar Tk, Jakarta Universitas Trbuka.

43. Direktorat Pembinaan Taman Kanak- Kanak dan Sekolah Dasar. 2003. Kementerian Pendidikan Nasional.

## **B. Fungsi dan Tujuan Alat Permainan Edukatif**

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah:

1. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.
2. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya.
3. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh



pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

4. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama. Apabila kita mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebabkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.

Adanya berbagai alat permainan edukatif, pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

- a. Memperjelas materi yang diberikan.

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya jika

penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning dan lain sebagainya. Akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan alat permainan edukatif misalnya dengan menggunakan Lotto Warna. Dengan memanfaatkan alat permainan tersebut anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasangkan, dan mengenali berbagai warna. Gambar Lotto Warna Dengan demikian kita dapat menyimpulkan bahwa dengan memanfaatkan alat permainan edukatif selain anak menguasai kemampuan menirukan ucapan guru tentang berbagai warna, anak juga mampu menguasai kemampuan yang lainnya seperti kemampuan membandingkan berbagai warna karena warna yang satu dengan yang lain berbeda dan kemampuan-kemampuan yang lainnya.

- b. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif berupa balok merupakan alat permainan yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk bereksperimen. Anak TK pada umumnya menyukai alat permainan ini. Dengan bermain balok anak dapat membentuk bangunan tertentu sesuai dengan imajinasinya, anak mencoba/bereksperimen untuk menyusun benda tertentu misalnya bangunan rumah dengan memilih berbagai bentuk balok yang ada, anak menemukan sendiri konsep bahwa jika menyusun benda yang tinggi dengan fondasi yang kecil dan kurang kokoh akan menyebabkan bangunan yang telah disusunnya runtuh berantakan. Alat permainan seperti itu akan menumbuhkan kegairahan belajar anak sehingga berbagai potensi anak berkembang dengan baik.

- c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain. Apabila kita mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.

## **C. Macam-Macam Alat Permainan Edukatif**

### **1. Puzzle**

Puzzle yang dipakai adalah puzzle yang sederhana, gambarnya belum terlalu rumit dan cocok untuk anak prasekolah sampai umur 8 tahun. Puzzle ini suatu bentuk permainan beregu yang menugasi pemain untuk menggabungkan atau merangkai kembali potongan-potongan kertas berbangun tak beraturan sehingga menjadi suatu bangun atau bentuk tertentu seperti bujur sangkar, empat persegi panjang, trapesium, jajaran genjang, lingkaran, dan segi tiga.

Tujuan dari permainan diharapkan mengandung aspek moral dan inteleknya. Pemainnya adalah anak usia dini, atau prasekolah yang baru belajar mengenal bangun dan bentuk. Alat pada permainan ini adalah kertas berbangun tertentu, misalnya bujur sangkar, kemudian dipotong menjadi beberapa bagian dan beragam bentuknya. Dimainkan untuk memperkenalkan warna, binatang, tanaman, dan bilangan.

### **2. Building Block**

Building Block dapat dibuat dari kayu ataupun plastik. Biasanya permainan ini membangun rumah, istana, ada jembatan dan banyak pilihan

bangunan lainnya. Pada prinsipnya permainan ini ialah membangun atau mendirikan suatu bangunan. Anak dibagi dalam beberapa kelompok, misalnya 5 orang. Kemudian tiap kelompok diberi potongan-potongan bangunan yang nantinya akan dibangun. Sebelumnya guru menjelaskan aturan permainannya. Tidak ada siswa yang boleh bertukar atau mencari potongan lain pada kelompok lain. Jadi dari potongan yang diberikan guru harus dibangun semua.

Nilai yang diambil dari permainan ini adalah kecepatan, kebersamaan dan yang paling penting adalah kerjasama anak dalam membangun. Sebernarnya kecepatan tidak terlalu diutamakan, tetapi untuk memotivasi anak hal itu harus disampaikan. Setelah dibagi dalam kelompok, guru memimpin permainan. Guru hanya memberi arahan dan motivasi dari permainan itu. Setelah selesai guru menilai kecepatan, dan kerjasama sari masing-masing kelompok. Setelah itu guru memberi evaluasi bahwa dari permainan tadi banyak nilai-nilai yang di dapatkan. Misalnya kerjasama, guru menjelaskan bahwa dalam hal apapun jika dikerjakan bersama-sama akan lebih ringan dan cepat selesai. Guru juga menjelaskan bahwa dalam kehidupan sehari-hari sangat diperlukan kerjasama, baik di sekolah, di rumah, atau di masyarakat.

### **3. Boneka Jari**

Boneka jari berfungsi :

1. Mengembangkan bahasa anak,
2. Mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak,
3. Mengembangkan aspek moral/menanamkan nilai-nilai kehidupan anak
4. Melatih daya fantasi -melatih keterampilan jari jemari tangan

Cara penggunaanya dalam pembelajaran :

1. guru menyebutkan judul cerita untuk menarik minat anak. Guru memasang boneka jari pada sejumlah jarinya -guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengikuti jalannya cerita dengan mendengarkan dialog atau komentar.
2. Guru menggerakkan boneka jari dengan jalan menggerakkan jari ketika tokoh cerita sedang dialog.

3. Guru menjawab pertanyaan dan menanggapi komentar anak agar lebih menghayati cerita
4. .Guru memberi kesempatan pada anak untuk menceritakan kembali (mengkomunikasikan ) cerita yang menggunakan boneka jari dengan bahasa sendiri secara individual.
5. Guru memupuk dan mendorong keberanian anak menceritakan kembali cerita yang dilihat
6. Guru melakukan pengamatan terhadap penampilan murid yang meliputi aspek pengetahuan, kemampuan keterampilan dan sikap

#### **D. Prinsip-prinsip pada media permainan edukatif**

##### 1. Prinsip Produktivitas

Permainan edukatif harus dapat mengembangkan sikap produktif pada diri anak sebagai pengguna dan pemain dalam permainan itu sendiri. Sehingga dari permainan itu akan mengena dan tersimpan di memori anak sehingga suatu saat anak mampu menginovasi atau menciptakan sesuatu yang baru.

##### 2. Prinsip Aktivitas

Permainan edukatif harus mampu mengembangkan sikap aktif pada anak. Sehingga permainan edukatif mampu mengembangkan motorik kasar dan motorik halus pada anak.

##### 3. Prinsip Efektivitas Dan Efisiensi

Prinsip ini menjadi tolak ukur dari efek permainan edukatif yang digunakan. Jadi dalam hal ini guru sebagai fasilitator dituntut cerdas untuk memilih permainan edukatif yang memiliki muatan pendidikan dan cocok untuk anak.

##### 4. Prinsip Kreativitas

Melalui permainan, diharapkan anak mampu merancang sesuatu yang baru dan berbeda dan menimbulkan kepuasan pada anak. Meskipun permainan itu mudah dan murah, tapi anak akan tetap memiliki rasa penasaran untuk membongkar atau merusaknya.

## 5. Prinsip Mendidik Dengan Menyenangkan

Permainan edukatif harus memperhatikan sisi kemampuan anak. Dari permainan diharapkan anak merasa senang dengan permainan yang dimainkan namun, tanpa disadari ternyata permainan yang dikembangkan bermanfaat untuk mengembangkan IQ, EQ dan SQ .

## **E. Dampak Permainan Edukatif Bagi Anak**

### 1. Mampu melatih konsentrasi pada anak

Semakin dini usia anak semakin terbatas penercurahan perhatiannya. Oleh karena itu permainan dan pengajaran yang menggunakan alat dan media yang baik akan membantu mempertahankan daya tangkap murid.

### 2. Mengajar dengan lebih cepat dengan waktu relatif singkat

Bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja, mungkin bisa tersampaikan atau salah paham. Namun dengan bantuan alat dan media yang baik, guru bisa menjelaskan dalam waktu cepat dan mencapai indikator keberhasilan belajar lebih cepat.

### 3. Menambah daya pengertian dan ingatan

Dalam menjelaskan sesuatu jika menggunakan media yang tepat tentu akan lebih mudah dimengerti dan memperdalam pengalaman belajar serta ingatan siswa. Melalui indera penglihatan dan pendengaran murid dapat memahami perbedaan arti, warna , serta bentuk.

### 4. Membuat proses belajar menyenangkan. Cara mengajar yang monoton tentu akan membosankan. Tetapi bila didisampaikan dalam bentuk yang berbeda, media yang berbeda tentu akan menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi belajar anak.

### 5. Membangkitkan emosi anak

Menyampaikan suatu materi dengan media-media yang menarik tentunya akan lebih berhasil daripada menggunakan ceramah saja. Dengan media yang menarik tentu akan membangkitkan emosi anak, perhatian pada materi dan juga pada media tersebut.

6. Mampu Mengatasi Keterbatasan Bahasa

Perbedaan kebudayaan sering menimbulkan kesalahpahaman, namun dengan media mampu mengatasi kesalahpahaman akan keterbatasan anak-anak untuk mengerti suatu bahasa.

7. Meningkatkan rasa sosialisasi pada anak

Permainan yang edukatif tentunya tidak boleh melupakan muatan-muatan pendidikan bagi anak. Dengan model permainan kelompok tentu akan menumbuhkan rasa sosial pada anak.

8. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak

Dengan permainan edukatif pasti merangsang anak untuk berhubungan dan berkomunikasi dengan orang lain. Paling tidak dengan permainan edukasi akan menimbulkan banyak pertanyaan dan imajinasi yang tentunya akan ditanyakan pada guru, orangtua atau teman sebayanya.

## **BAB VII**

### **MEDIA BERBASIS KOMPUTER**

#### **A. Pengertian Pembelajaran Berbasis Komputer**

Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Robert Heinich, Molenda, dan James D. Russel yang menyatakan bahwa: “*computer system can delivery instruction by allowing them to interact with the lesson programed into the system; this is refered to computer based instruction*”. Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer.

Melalui sistem komputer kegiatan pembelajaran dilakukan secara tuntas (*mastery learning*), maka guru dapat melatih siswa secara terus menerus sampai mencapai ketuntasan dalam belajar. Latihan yang diberikan guru dimaksudkan untuk melatih keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan materi pelajaran dengan menggunakan komputer terutama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Dalam latihan, siswa dibiasakan untuk menggunakan komputer seoptimal mungkin dan membentuk kebiasaan yang dapat memperkuat daya tanggap siswa terhadap materi pelajaran yang diterimanya. Hal ini dikarenakan dengan melalui pembelajaran berbasis komputer, siswa akan secara cepat dapat memperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan.

Perangkat lunak dalam pembelajaran berbasis komputer disamping bisa dimanfaatkan sebagai fungsi *computerassisted instruction* (CAI), juga bisa dimanfaatkan dengan fungsi sebagai sistem pembelajaran individual (*individual learning*). Karena dia berfungsi sebagai sistem pembelajaran individual, maka perangkat lunak PBK atau CBI bisa memfasilitasi belajar kepada individu yang memanfaatkannya. Oleh karena itu, pengembangan perangkat lunak PBK harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar, prinsip-prinsip perencanaan sistem



pembelajaran, dan prinsip-prinsip pembelajaran individual (*individual learning*). Pada PBK, siswa berinteraksi langsung dengan media interaktif berbasis komputer, sementara guru bertindak sebagai desainer dan programmer pembelajaran. Selain itu, siswa akan memperoleh pengetahuan yang siap pakai dan akan mampu menanamkan pada siswa kebiasaan-kebiasaan belajar secara rutin, disiplin, dan mandiri.

Pembelajaran berbasis komputer (PBK) diambil dari istilah *computer assisted instruction* (CAI), istilah lain yang sering digunakan juga adalah *computer based learning* (CAL) yaitu pembelajaran berbantuan komputer dan *computer based learning* (CBL) atau *computer based instruction* (CBI) yaitu pembelajaran berbasis komputer (PBK). Istilah CAI lebih banyak digunakan di kalangan pendidik Di Amerika Serikat, sedangkan istilah CBI atau CBL digunakan di kalangan pendidik di Eropa.

Secara konsep pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa. PBK merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai piranti sistem pembelajaran individual, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dirancang atau dimanfaatkan oleh guru. Kontrol pembelajaran dalam pembelajaran berbasis komputer ini sepenuhnya ada ditangan siswa (*student center*), karena pembelajaran berbasis komputer menerapkan pola pembelajaran bermedia, yaitu secara utuh sejak awal hingga akhir menggunakan piranti sistem komputer (CD interaktif).

## **B. Prinsip – Prinsip Pembelajaran Berbasis Komputer**

Pembelajaran berbasis komputer (PBK) mempunyai prinsip-prinsip sebagai berikut.

### **1. Berorientasi pada Tujuan Pembelajaran**

Dalam mengembangkan pembelajaran berbasis komputer harus berorientasi pada tujuan pembelajaran baik kepada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran. Apapun model pembelajaran berbasis komputer yang

dikembangkan, baik itu drill, tutorial, simulasi maupun games harus berpijak pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam perencanaan pembelajaran berbasis komputer.

## **2. Berorientasi pada Pembelajaran Individual**

Dalam pelaksanaannya pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara individual oleh masing-masing siswa di laboratorium komputer. Hal ini sangat memberikan keleluasaan pada siswa untuk menggunakan waktu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Bagi siswa yang memiliki kemampuan akan cepat selesai dalam mempelajari konten/materi pelajaran yang di programkan dalam pembelajaran berbasis komputer. Tapi yang kurang memiliki kemampuan akan lambat dalam mengerjakan atau memahami konten yang ada dalam pembelajaran berbasis komputer, namun semua itu difasilitasi oleh pembelajaran berbasis komputer karena bersifat individual. Jadi tidak ada siswa yang dipaksa-paksa untuk memahami materi, dan tidak ada siswa yang ditahan-tahan dalam menyelesaikan materi pelajaran. Semuanya berjalan sesuai dengan *interest* dan kemampuannya.

## **3. Berorientasi pada Pembelajaran Mandiri**

Pembelajaran berbasis komputer bersifat individual, sehingga menuntut pembelajaran secara mandiri. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara mandiri, di mana guru hanya berperan sebagai fasilitator, semua pengalaman belajar dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer.

## **4. Berorientasi pada Pembelajaran Tuntas**

Keunggulan pembelajaran berbasis komputer adalah penerapan prinsip belajar tuntas atau *mastery learning*. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer semua siswa harus dapat menyelesaikan semua pengalaman belajar yang dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer, baik itu berupa pemahaman materi dan tugas mengerjakan tes atau evaluasi yang harus diselesaikan dengan benar. Bila siswa salah dalam mengerjakan soal-soal latihan, maka komputer akan memberikan *feedback*, bahwa jawaban salah sehingga, siswa harus kembali pada uraian materi yang

belum dipahaminya, setelah itu siswa dapat kembali ke soal latihan tadi untuk dikerjakan dengan benar.

### **C. Sejarah Pembelajaran Berbasis Komputer**

Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sebenarnya merupakan mata rantai dari sejarah teknologi pembelajaran. Sejarah teknologi pembelajaran ini sendiri merupakan kreasi berbagai ahli dalam bidang terkait, yang pada dasarnya ingin berupaya dalam mewujudkan ide-ide praktis dalam menerapkan prinsip didaktik, yaitu pembelajaran yang menekankan perbedaan individual baik dalam kemampuan maupun dalam kecepatan. Perwujudan ide-ide praktis itu juga sejalan dengan perkembangan teori-teori belajar yang dikembangkan oleh para ahli psikologi, yakni dengan berkembangnya teori belajar dari aliran tingkah laku (teori belajar dari aliran behaviorisme) dan teori-teori kognitif, terutama yang menggunakan model pemrosesan informasi (*information processing model*). Teori-teori psikologi persekolahan yang terkait dengan belajar tuntas (*mastery learning*) dengan tokoh-tokohnya seperti John B. Carrol, Jerome S. Bruner, dan Benjamin S. Bloom juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi pembelajaran. Selain itu, kerangka acuan yang terkait dengan perancangan atau desain pembelajaran juga turut menyemarakkan perkembangan teknologi pembelajaran yang selanjutnya digunakan juga sebagai acuan dalam penyusunan bingkai kerja dalam mengembangkan pembelajaran berdasarkan komputer.

Sejarah pembelajaran berbasis komputer dimulai dari munculnya ide-ide untuk menciptakan perangkat teknologi terapan yang memungkinkan seseorang melakukan proses belajar secara individual dengan menerapkan prinsip-prinsip didaktik-metodik tersebut. Dalam sejarah teknologi pembelajaran kita menemukan bahwa karya Sydney L. Pressey (1960) untuk menciptakan mesin mengajar atau *teaching machine* bisa dicatat sebagai pelopor dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

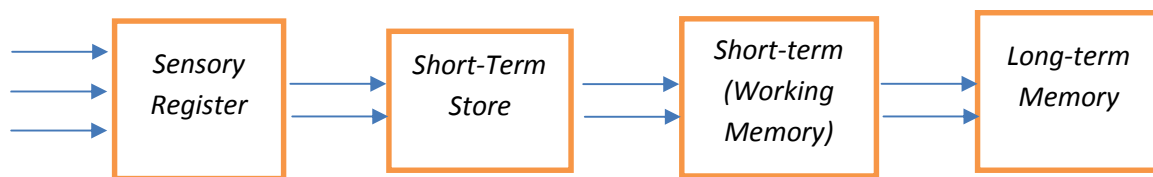
Mesin mengajar pada mulanya diciptakan oleh Pressey untuk melakukan tes terhadap kemampuan yang dicapai dari hasil belajar. Cara kerja mesin tersebut adalah: (1) bahan disusun dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda dengan empat

kemungkinan jawaban, dengan satu diantaranya adalah kemungkinan jawaban yang benar; (2) testee membaca soal tes pada layar *display* dan memilih alternatif jawaban yang benar dari satu soal; (3) dengan menekan tombol alternatif jawaban yang benar, bila yang ditekan adalah alternatif jawaban yang benar, maka pada layar *display* akan muncul soal berikutnya. Tetapi bila salah, maka akan memberikan respons dengan cara tidak memunculkan soal berikutnya.

Pressey memprediksi bahwa mesin tes ini bisa digunakan pula dalam mengajar dan dengan sedikit mengubah tujuan, dari tujuan menguji menjadi tujuan mengajar akhirnya alat itu digunakan juga sebagai mesin mengajar.

Pada tahun 1964, seorang ahli psikologi dari aliran behaviorisme yang terkenal B.F. Skinner menciptakan pembelajaran terprogram (berprogram) atau *programmed instruction*. Sistem pembelajaran terprogram memungkinkan interaksi siswa dengan siswa dan interaksi siswa dengan guru yang dilakukan secara langsung, tetapi melalui program yang bisa berbentuk tulisan, rekaman, audio, film, mesin mengajar dan sebagainya. Prinsip yang digunakan sejalan dengan prinsip belajar yang dikembangkannya, yaitu *conditioning operan*, adalah siswa belajar melalui serangkaian stimulus-respons dan dalam program itu respons dari suatu stimulus (pertanyaan) ditemukan sendiri oleh siswa. Dalam program ini diberikan “kunci jawaban” yang bisa diperiksa siswa setelah merespons, sehingga siswa mengetahui apakah responsnya benar atau salah. Program yang dikembangkan oleh Skinner itu dikenal dengan Program Linier. Program linier ini dapat pula bercabang (*branching*). Model-model pembelajaran terprogram, baik program *linier* maupun *branching* inilah yang sangat mewarnai pengembangan perangkat lunak dalam sistem pembelajaran berdasarkan komputer.

Pembelajaran berdasarkan komputer sangat dipengaruhi oleh teori belajar kognitif model pemrosesan informasi (*information processing model*), yang mulai berkembang pada 1960 sampai 1970-an. Model ini menampilkan konseptualisasi dari sistem memori pada manusia yang mirip dengan sistem memori pada komputer. Hal tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.1 Sistem Memori pada Komputer

Berdasarkan model ini, data masuk ke sistem memori melalui pencatat sensor (*sensory register*), kemudian dikirim ke penyimpanan jangka pendek (*short-term store*) selama sekita 0,5 sampai 2 menit untuk analisis pendahuluan. Dari penyimpanan ini selanjutnya dikirim ke memori jangka pendek atau disebut juga dengan momori kerja (*short-term memory*). Disini data yang sudah dianalisis disimpan selama sekitar 20 menit. Kemudian data itu, steelah ditransformasi dan dikode menjadi bagian dari sistem pengetahuan yang disimoan pada memori jangka panjang (*long-term memory*). Dalam proses penyimpanan pada tempat penyimpanan jangka pendek dan memori kerja, sebagian data hilang dari sistem.

Teori belajar kognitif ini banyak mengalami perkembangan dan sejalan dengan itu telah berkembang pula model-model pembelajaran yang mengaplikasikan teori ini. Diantara penerapan itu adalah dalam model pembelajaran berbasis komputer yang mulai berkembang sejak tahun 90-an.

#### **D. Komputer sebagai Media Pembelajaran**

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Scramm, 1977). Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*byutilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia dilingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Kata *media* itu sendiri berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti“pengantar atau perantara”, dengan

demikian dapat diartikan bahwa media merupakan wahan penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Media yang difungsikan sebagai sumber belajar bila dilihat dari pengertian harfiahnya juga terdapat manusia didalamnya, benda, ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk siswa memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi dirinya dalam pembelajaran, dan bagaimana dengan adanya media berbasis TIK tersebut, khususnya menggunakan presentasi *powerpoint* dimana anak didik mempunyai keinginan untuk maju, dan juga mempunyai kreativitas yang tinggi dan memuaskan dalam perkembangan dirinya di kehidupan yang akan datang.

Sasaran penggunaan media adalah agar anak didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupannya. Dengan demikian, mereka dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada mereka.

Arief S. Sadiman mengatakan bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti film, buku dan kaset”. Reclark mengungkapkan bahwa “*the of media to encourage student to invest more afford in hearing has along history*”.

Dari pandangan yang ada diatas dapat dikatakan bahwa media merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran.

Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, adalah sebagai berikut.

### **1. Komponen Tujuan**

Dalam memilih penggunaan media pembelajaran mendapat prioritas pertama adalah mempertimbangkan aspek tujuan. Tujuan apa yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, apakah domain kognitif, afektif, atau psikomotor, hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap media yang akan digunakan. Memilih media pembelajaran harus disesuaikan

dengan peruntukannya, apakah tujuannya untuk audience secara individual atau klasikal? Apakah tujuan pemilihan media relevan dengan kemampuan siswa juga kemampuan guru dalam menggunakan berbagai jenis media pembelajaran.

## **2. Komponen Karakteristik dan Media Pembelajaran**

Perlu anda perhatikan bagaimana karakteristik masing-masing media pembelajaran, artinya setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu baik dilihat segi keandalannya, cara pembuatannya, dan cara penggunaannya. Pemahaman terhadap karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh guru dalam kaitannya dengan pemilihan media. Malahan kemampuan semacam ini memberikan peluang menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang bervariasi.

## **3. Komponen Kesesuaian**

Yaitu kesesuaian dengan rencana kegoatan, sasaran belajar, tingkat keterbacaan media, situasi dan kondisi, dan objektivitas. Kesesuaian dengan rencana kegiatan untuk anak sekolah dasar yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kesesuaian dengan sasaran belajar yaitu anak usia berapa yang akan menerima dan menyerap pesan sesuai dengan materi melalui media tersebut. Oleh karena itu, pemilihan media harus disesuaikan dengan tingkat atau tahap perkembangan anak didik, misalkan segi bahasa, simbol-simbol visual, cara menyajikan dan lama waktu yang digunakan. Kesesuaian dengan tingkat keterbacaan media (*visual literacy*), maksudnya apakah media pembelajaran tersebut sudah memenuhi persyaratan teknis, seperti kejelasan gambar, warna, ukuran, dan tulisan. Kesesuaian dengan situasi dan kondisi dimaksudkan kondisi tempata atau ruangan yang dipergunakan, ukuran ventilasi dan cahaya. Keadaan siswanya seperti jumlahnya, minat dan motivasi belajarnya, pengelompokkan siswa tidak luput dari pertimbangan pemilihan media. Kesesuaian dengan objektivitas, dimaksudkan pemilihan media yang didasarkan pada kondisi nyata bukan atas dasar kesenangan pribadi semata. Untuk menghindarinya disarankan pada guru meminta pandangan, pendapat, saran, dan koreksi dari teman sejawat(guru kelas lain) atau langsung pendapat anak itu sendiri.

Sedangkan menurut Soeparno ada lima alasan memilih media dalam proses pembelajaran yakni:

- a. Ada berbagai macam media yang mempunyai kemungkinan dapat kita pakai di dalam proses pembelajaran;
- b. Ada media yang mempunyai kecocokan untuk menyampaikan informasi tertentu;
- c. Ada perbedaan karakteristik setiap media
- d. Ada perbedaan situasi dan kondisi tempat media dipergunakan.

Bertitik tolak dari pendapat tersebut, jelaslah bahwa memilih media tidak mudah. Media yang akan digunakan harus memperhatikan beberapa ketentuan dengan pertimbangan bahwa penggunaan media harus benar-benar berhasil guna dan berdaya guna untuk meningkatkan dan memperjelas pemahaman siswa.



## BAB VIII

### SUMBER BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN DI PAUD

#### A. Pengertian Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

Sumber belajar adalah sumber pengetahuan yang memiliki beberapa macam pengertian, yaitu sumber belajar di tinjau dalam pengertian yang sempit sampai pada pengertian yang luas. Sumber belajar dalam cakupan yang sempit maka sumber belajar hanya tercakup pada buku-buku atau bahan-bahan tercetak lainnya seperti majalah, buletin dan sebagainya. Dan dapat diartikan sebagai semua sarana pengajaran yang dapat menyajikan pesan yang dapat di dengar (secara auditif) maupun yang dapat di lihat (secara visual) saja. Misalnya radio, televisi dan perangkat keras (hardware).

Adapun sumber belajar secara lebih luas dapat dilihat dari beberapa pendapat para ahli berikut ini.

1. Torkleson (1965) mengatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk kepentingan pelajaran yaitu segala yang ada di sekolah pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang. Definisi ini mementingkan kata kepentingan pelajaran yang menunjukkan bahwa sumber belajar dan pemanfaatannya adalah memberdayakan berbagai sumber, tidak hanya terbatas pada buku atau alat-alat yang dapat di dengar dan dapat di lihat saja, namun sesuatu yang dapat di manfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar.
2. Nana Sudjana (1997) berpendapat bahwa sumber belajar segala daya yang dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Atau dalam proses pembelajaran baik secara langsung atau tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan.
3. AECT (Association For Educational Communication And Technology) (1995) mengatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang berupa pesan, manusia, material (media software), peralatan (hardware), teknik (metode) dan lingkungan yang di gunakan secara sendiri-sendiri maupun di kombinasikan untuk memfasilitasi terjadinya kegiatan belajar. Yang artinya sumber belajar menurut AECT tidak terbatas pada buku saja akan tetapi lebih luas dan terperinci, yaitu meliputi : pesan, orang, bahan, berbagai peralatan, teknik dan lingkungan adalah sumber belajar lain yang sangat potensial digunakan dalam

- membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yaitu segala sesuatu yang berupa pesan, manusia, material, peralatan teknik dan lingkungan.
4. Aggani Sudoso (1995) arti sumber belajar adalah segala macam yang dapat digunakan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru. Maksudnya memberikan masukan dan informasi maupun pengertian pada anak sehingga anak berminat dan menimbulkan rasa ingin tahun. Pengertian ini memberikan penguatan terhadap aspek manfaat dari sumber belajar yang tidak hanya terfokus pada anak melainkan juga guru.
  5. Anna Suhaenah (1998). Mengatakan bahwa sumber belajar adalah manusia, bahan, kejadian, peristiwa, setting, teknis yang membangun kondisi yang memberikan kemudahan bagi anak didik untuk belajar memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap.
  6. AECT (1986), mengatakan bahwa sumber belajar (untuk teknologi pendidikan) meliputi semua sumber (data, orang dan barang) yang dapat dipergunakan oleh pelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informal untuk memberi fasilitas belajar.

Pada prinsipnya bahan-bahan ajar yang di pandang cocok bagi anak TK adalah sederhana, konkret, sesuai dengan dunia kehidupan anak, terkait dengan situasi pengalaman langsung, atraktif dan berwarna, mengundang rasa ingin tahu anak, bermanfaat dan terkait dengan kegiatan-kegiatan bermain anak.

Dalam situasi pembelajaran di TK terdapat pesan-pesan yang harus di komunikasikan. Pesan-pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada anak melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

## **B. Manfaat Sumber Belajar dan Media Pembelajaran**

Pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran anak TK tentunya di dasar atas kemanfaatan sumber-sumber belajar tersebut bagi terselenggaranya kegiatan pembelajaran anak secara efektif. Manfaat yang di dapat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret langsung. Anak dalam jenjang TK berada pada fase berfikir kongkret artinya anak seusia TK belum mampu berfikir diluar batas kemampuan pancainderanya (secara abstrak). Pemberian pengalaman belajar yang nyata/kongkret akan lebih bermakna dalam proses belajar anak. Misal guru menjelaskan angkutan, Sebaiknya guru tidak menjelaskan secara lisan saja, melainkan guru memfasilitasi untuk melihat langsung.
2. Ada kalanya guru harus menjelaskan mengenai hal-hal yang tidak mungkin diadakan, di kunjungi atau di lihat secara langsung. Misal guru bercerita binatang maka guru mungkin mendatangkan gajah ke sekolah, maka guru dapat menggunakan gambar, foto dan lain sebagainya.
3. Upaya memperluas wawasan anak melalui pemanfaatan sumber belajar merupakan nilai tambah yang lain sumber belajar. Artinya guru untuk menambah wawasan anak maka guru telah mengajak untuk mengamati. Misal mengamati ikan dan sebagainya.
4. Memberikan informasi yang akurat dan terbaru. Misal informasi yang di dapatkan anak melalui buku bacaan/majalah.
5. Motivasi anak untuk belajar selalu menjadi fokus perhatian guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran anak TK. Artinya kreatifitas guru dalam memilih dan memanfaatkan berbagai sumber belajar akan mendorong anak menyenangi kegiatan belajarnya, karena anak di berikan sumber pengetahuan, sumber informasi dan sumber belajar dan beragam.
6. Mengembang berfikir anak secara lebih kritis dan positif. Misal anak diajak ke kebun binatang, maka anak akan dapat mengemukakan pertanyaan atas apa yang dilihatnya.

Sedangkan manfaat dan nilai-nilai media pembelajaran di TK pada dasarnya merupakan kegiatan integral dari keseluruhan komponen pembelajaran TK. Nilai-nilai media pembelajaran tersebut diantaranya :

- a. Mengkongkretkan konsep-konsep yang abstrak. Misal menjelaskan berhembusnya angin.

- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu bahaya atau sukar di dapat dalam lingkungan belajar. Misalnya, menceritakan binatang maka guru dapat menggunakan televisi.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar. Misal menyampaikan gambaran tentang kapal laut atau objek yang kecil seperti semut, bakteri, virus dan nyamuk.
- d. Memperlihatkan gerak yang terlalu cepat. Misal dengan media film guru dapat melesatnya anak panah atau proses sesuatu ledakan atau gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga dan sebagainya.

Selain yang empat diatas masih terdapat pula nilai pembelajaran dari pemanfaatan media pembelajaran di TK, yaitu :

- a. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungan.
- b. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau resepsi belajar pada masing-masing anak.
- c. Membangkitkan motivasi belajar anak.
- d. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat di ulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- e. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
- f. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Hal-hal yang perlu di perhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran di TK diantaranya sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran hal ini mengandung makna bahwa penggunaan media harus selalu melihat kepada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai anak dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar, artinya anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
5. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Artinya pembelajaran lebih tahan lama mengendap dalam pikiran anak sehingga kualitas pembelajaran menilai yang tinggi.
6. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir.

### **C. Hakekat Sumber Belajar Di TK**

Sumber belajar pada hakekatnya bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi yang sesuai dengan karakteristik anak. Untuk itu sangat beragam dan bervariasi baik dalam hal kemampuan, sikap serta minatnya. Oleh sebab itu sumber belajar bagi anak TK sangat menentukan keberhasilan anak. Dengan sumber belajar anak dapat menjelajahi sumber pengalaman belajarnya, sehingga anak termotivasi dan mendapatkan kemudahan dalam kegiatan belajarnya. Belajar bagi anak TK tidak dirasakan sebagai beban tetapi menjadi bermain yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Sumber belajar dapat menjadikan pembelajaran berlangsung secara optimal dan efektif, apabila sang guru kreatif merancang pemanfaatan dari berbagai sumber belajar tersebut.

### **D. Jenis-Jenis Sumber Belajar Dan Media Pembelajaran Di PAUD**

Ketersediaan sumber belajar merupakan potensi yang dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Namun guru harus kreatif mengenal berbagai sumber belajar sehingga dapat bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran anak. Secara umum dilihat dari segi pengembangannya, belajar itu dapat dibedakan menjadi 2 macam/sumber jenis:

1. Sumber belajar yang di rencanakan/dirancang (by design) yaitu adalah segala sumber belajar yang secara sengaja dirancang atau di design untuk kepentingan pencapaian tujuan pembelajaran tertentu atau semua sumber belajar yang secara khusus telah di kembangkan untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
2. Sumber belajar yang di dimanfaatkan atau di gunakan (by utilization) adalah sumber belajar yang tidak dirancang untuk kepentingan tujuan suatu kegiatan pembelajaran atau sumber belajar yang tidak secara khusus di didesain untuk keperluan pendidikan, namun dapat ditemukan, diaplikasikan dan digunakan untuk keperluan belajar. Contoh, pasar, toko.

Museum, tokoh masyarakat dan sebagainya yang ada di lingkungan kita. Menurut AECT (Association For Educational Communication And Technology) membagi sumber belajar dalam enam jenis, yaitu:

1. Pesan (message)  
Maksudnya segala informasi yang harus di salurkan oleh komponen yang lain yang berbentuk ide, fakta, pengertian dan data. Misal bahan ajar yang terdapat di kurikulum TK. Yang di maksud komponen lain yaitu guru.
2. Orang  
Yaitu orang yang bertindak sebagai penyimpan dalam penyalur pengolah dan pengkaji pesan. Misal guru mendatangkan para ahli untuk menyampaikan pesan seperti dokter menceritakan cara mengobati pasien di Puskesmas.
3. Bahan  
Yaitu barang-barang yang lazim di sebut media/perangkat lunak (software) yang biasanya berisikan pesan untuk disampaikan dengan menggunakan peralatan, bahan itu sendiri sudah merupakan bentuk penyajian.
4. Peralatan (device)  
Yaitu sesuatu yang disebut media/hardware yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misal radio.
5. Teknik/metode  
Yaitu prosedur yang disisipkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi dan orang yang menyampaikan pesan. Contoh guru

mendemonstrasikan (memberi contoh) mengenai bagaimana cara memegang bola tangan yang tepat.

#### 6. Lingkungan/setting

Maksudnya situasi sekitar dimana pesan disalurkan atau di sampaikan dan di terima oleh pelajar. Seperti ruangan kelas, perpustakaan, kebun binatang, rumah dan sebagainya.

Adapun media pembelajaran dapat di kelompokkan menjadi 3 bagian antara lain.

#### 1. Media visual, adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa/media yang hanya dapat di lihat, seperti:

- Gambar diam (gambar manusia, binatang dan sebagainya)
- Media grafis adalah media pandang dua dimensi (gambar dan tulisan) menggunakan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang)
- Media model adalah media tiga dimensi, tiruan dari beberapa objek nyata seperti objek terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal dan yang jarang di temukan atau terlalu rumit dibawa kedalam kelas.
- Media realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (direct experience) kepada anak, seperti mata uang, tumbuhan, binatang yang tidak berbahaya.

#### 2. Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk memahami/mempelajari isi tema, seperti kaset suara/radio.

#### 3. Media audiovisual

Media ini bisa disebut media pandang dengar, dengan menggunakan media ini makan penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal dan peran guru beralih menjadi fasilitator belajar saja. Misal televisi/video pendidikan dan sebagainya.

### **E. Pentingnya Sumber Belajar Untuk Anak PAUD**

Sumber belajar merupakan bagian yang tak terpisahkan lagi kegiatan belajar anak dan sangat membantu dalam aspek perkembangan anak baik aspek

kognitif, sosial, bahasa, motorik, afeksi, moral dan sebagainya yang merupakan suatu sistem proses pembelajaran. Dimana sistem itu adalah sekumpulan komponen dimana antara satu komponen dengan komponen yang lain saling berhubungan, saling ketergantungan dalam rangka mencapai tujuan. Contoh tubuh kita yang terdiri dari kepala, tangan, kaki dan sebagainya. Tiap komponen memiliki fungsi tersendiri.

Demikian pula halnya dalam konsep pembelajaran anak TK sebagai suatu sistem yang didalamnya terdiri dari beberapa komponen atau unsur. Keseluruhan aspek atau unsur tersebut pada hakekatnya saling berkaitan, saling berhubungan dalam rangka mencapai tujuan.

Komponen atau unsur yang terdapat dalam sistem pembelajaran anak tersebut terdiri dari anak sebagai masukan atau input proses (kegiatan pembelajaran) dan hasil belajar anak sebagai keluaran atau output. Sumber belajar sebagai salah satu komponen atau unsur pembelajaran di TK memegang peranan penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak. Dengan tersedianya sumber belajar memungkinkan tumbuhnya budaya belajar anak secara mandiri sebagai dasar untuk pembiasaan dalam kehidupan di kemudian hari serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebaya. Namun penyajian sumber belajar untuk anak TK harus nyata dan sederhana agar dapat membantu pengembangan kemampuan berfikir anak dan sesuai dengan taraf kemampuannya.

Ada beberapa pertimbangan mengenai pentingnya sumber belajar dalam pembelajaran anak TK, antara lain:

1. Sumber belajar memberi kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan dan memperkaya anak dengan menggunakan berbagai pilihan sumber belajar seperti buku, alat, nara sumber, metode, lingkungan dsb yang semuanya dapat menambah pengetahuan anak. Dalam hal ini sumber belajar memfasilitasi anak untuk menyalurkan keingintahuannya yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
2. Sumber belajar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa, caranya dengan berbicara dan berkomunikasi dengan nara sumber atau guru



yang dapat mengembangkan pandangan anak dalam berbagai aspek kehidupan.

3. Sumber belajar dapat membantu mengenalkan anak pada lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Hal ini bisa menggunakan alat permainan sebagai sumber belajar sehingga dapat memotivasi anak untuk melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan panca indranya secara aktif, contoh, kepingan puzzle.
4. Sumber belajar dapat menumbuhkan motivasi belajar anak sehingga perhatian anak meningkat. Sumber belajar yang beragam dan bervariasi akan menimbulkan rasa keterkaitan anak terhadap bahan ajar yang akan diberikan. Anak bisa memilih sumber belajar mana yang paling cocok dan sesuai dengan minatnya masing-masing hal ini akan membuat suasana pembelajaran terasa lebih dinamis mengingat siswa semangat untuk belajar.
5. Sumber belajar memungkinkan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
6. Sumber belajar mendukung siswa untuk lebih banyak melakukan kegiatan belajar yaitu selain mendengarkan uraian dari guru tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

#### **F. Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Bagi Anak PAUD**

Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk didalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Atau lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar/di sekeliling. Lingkungan terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup) abiotik (benda mati) dan budaya manusia.

Lingkungan sebagai sumber belajar dapat diartikan segala sesuatu yang ada di sekitar/di sekeliling anak (makhluk hidup, benda mati, dan budaya manusia) yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar dan pembelajaran secara lebih optimal.

Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar di TK mengarahkan anak pada peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan alami sehingga lebih

nyata, lebih aktual dan kebenarannya lebih dipertanggung jawabkan, manfaat nyata yang dapat diperoleh dengan penggunaan lingkungan diantaranya adalah:

1. Menjadikan berbagai hal yang dapat dipelajari oleh anak-anak.
2. Memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna (*meaningful learning*)
3. Memungkinkan terjadinya proses pembentukan kepribadian anak.
4. Kegiatan belajar akan lebih menarik bagi anak.
5. Menumbuhkan aktivitas belajar anak (*learning activities*).

Jenis-jenis lingkungan yang dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di Tk terdiri atas lingkungan alam/fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam/fisik adalah segala sesuatu yang alamiah dan sifatnya realtif menetap, seperti air, tanah, batu-bantuan, tumbuhan, hewan, sungai, iklim, suhu udara. Lingkungan sosial berkenaan dengan interaksi anak dalam kehidupan bermasyarakat serta dapat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Slameto, (2003), *Belajar Dan Faktor- faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta, PTRineka Cipta.
- Kemp, Jer Old. E. *Planning and Producing Audio- Visual Materials*, Crowell Harper and Row, Publisher,( New York, 1975), hlm.15
- Sadiman Arief (dkk), 1996, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, hal 6
- Schramm, Wilbut, 1978, "Draf sampler of Distance Education". Hawaii: East-West Communication Institute.
- AECT. "The Definition of Educational Tecnology", 1977.Edisi Indonesia Diterbitkan CV. Rajawali dengan judul Defenisi Teknologi Pendidikan. Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.7)
- Gagne Robert, ( 1985 ), *The Conditionng Of Learning*, New York, Hot Rinehart and Winston.
- Yusuf hadi Miarso, *Media Instruksional*. Pusat TKPK, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Heinich R, et all, (1996), *Instructional Media and Tecnologies for Learning*, 5 edition, New York : Macmillan Publishing Company.
- Bovee. Courland.( 1997 ), *Business Communication Today*. Prentice Hall: New York.
- SadimanArief (dkk), 1996 , *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press.
- Scramm, 1977, Wilbut, "Big Media Little Media:Tollsang very Hills. California.
- Gagne Robert, ( 1985 ), *The Conditionng Of Learning*, New York, Hot Rinehart and Winston.
- E. Dale, 1969, *Audiovisual Method in Teaching*, NY: Dyden Press.
- Nana Sudjana, Ahmad Rifai , 2005. *Media Pengajaran*, Sinar Baru Algendindo, Bandung.
- Kemp, Jer Old. E. *Planning and Producing Audio-Visual Materials*, Crowell Harper andRow, Publisher,(New York, 1975).
- Gerlach, S. Vernon,1980, *Teaching and Media*, New Jersey, Prentice- Hall.,Inc.
- Anderson, RH, *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*, Jakarta Universitas Terbuka dan Pusat Antar Universitas Di Universitas Terbuka.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* .Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1997, *Teknologi Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru.

Gerlach, S. Vernon, 1980, *Teaching and Media*, New Jersey, Prentice- Hall., Inc.

Nana Sudjana dkk, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, cet. 8, 2009), hlm. 1920.

Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, cet. I, 2002), hlm. 54.