

## MediaMusaddadHrpLina.pdf

banyas ambara

### Related papers

[Download a PDF Pack](#) of the best related papers 



[Attachment \(1\) \(1\)](#)

rhein angel

[PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKAT KAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELA...](#)

Ali Shofwan

[MEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERKEBUT UHAN KHUSUS](#)

Asrorul Mais

# MENGEMBANGKAN SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

MUSADDAD HARAHAHAP\*  
LINA MAYASARI SIREGAR\*\*

\*

Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR) Pekanbaru  
Jl. Kaharuddin Nasution, No. 113, Perhentian Marpoyan Pekanbaru 28284  
e-mail: musaddadharahap@fis.uir.ac.id

\*\*

STAI Barumun Raya Sibuhuan  
Jln. Kihajar Dewantara, No. 66 Kab. Padanglawas Kode Pos 22763  
e-mail: linamayasarisiregar21@gmail.com

**Abstract:** Media is a tool used to distribute messages or information from the sender to the recipient of the message. The sender and recipient of the message can be in the form of a tau institution, while the media can be electronic devices, pictures, books and so forth. From the brief description above it appears that the position of the media is very important for two different positions. By using the media can be sent messages that will be easier to digest and even more fun and so forth. For more details the issue of instructional media as mentioned in the discussion below will be reviewed with various references. But before the authors menaturize with all humility so that the reader friends would be able to provide input-input that is building, because this article is actually far from perfect.

**Keywords:** Developing, Source, Learning Media

**Abstrak:** Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pengirim dan penerima pesan itu dapat berbentuk orang tau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku dan sebagainya. Dari penjelasan singkat di atas tampak bahwa posisi media sangat penting bagi dua posisi yang berbeda. Dengan menggunakan media bisa saja pesan yang dikirimkan itu akan lebih mudah dicerna dan bahkan lebih menyenangkan dan sebagainya. Untuk lebih jelasnya persoalan tentang media pembelajaran sebagaimana disebutkan itu dalam pembahasan di bawah ini akan diulas dengan berbagai referensi. Namun sebelumnya penulis menghaturkan dengan segala kerendahan hati agar teman-teman pembaca kiranya dapat memberikan masukan yang sifatnya membangun, sebab artikel ini sesungguhnya jauh daripada sempurna.

**Kata Kunci:** Mengembangkan, Sumber, Media Pembelajaran

## Pengertian Sumber dan Media Pembelajaran

Dalam KBBI dijelaskan sumber adalah tempat keluar, atau kabar yang di dapat dari orang yang terpercaya. (Tim Penyusun KBBI: 2008). Jadi definisi tersebut dalam pembahasan makalah ini sangat terkait dengan pendidikan, dimana guru adalah salah satu sumber belajar dalam proses pendidikan. Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber atau orang yang terpercaya untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian bertambah dengan adanya buku atau karya-karya tulis yang sifatnya masih sederhana. Dan pada mulanya media pembelajaran itu hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar *grafis* atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Sehingga mulailah dikenal istilah media. Dan diinformasikan bahwa penggunaan media ini pertama kali dipelopori oleh Johan Amos Comenius dengan menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah. (Zainal Aqib, 2013: 49).

Kemudian Kata Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Sementara dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Azhar Arsyad, 2011: 3). Kemudian jika merujuk dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia media disana diartikan sebagai perantara, penghubung, yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan), juga sebagai alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. (Tim Penyusun KBBI: 2008).

Dari pendefinisian secara bahasa di atas terlihat dalam penekanan makna media adalah sesuatu yang menjadi perantara untuk menghubungkan dua pihak yang berbeda. Itu mengisyaratkan bahwa kata menghubungkan atau perantara merupakan fokus pembicaraan dalam pembahasan ini, sebab dengan posisinya ditengah menunjukkan adanya fungsi untuk memudahkan dua pihak yang berbeda bisa terjalin integrasi yang lebih intensif.

Sesungguhnya pengertian media ini sangat beragam, artinya banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Untuk lebih jelasnya apa itu media disini dikemukakan pendapat beberapa tokoh di antaranya Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, menjelaskan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media ini dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis (bidang-bidang yg secara visual dapat menjelaskan hubungan yg ingin disajikan), fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Azhar Arsyad, 2011: 3).

Dalam Azhar Arsyad, Fleming mendefinisikan media sering diganti dengan kata *mediator*. Penggantian kata media dengan kata *mediator* merupakan penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak untuk mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan pelajaran. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Makna media secara implisit juga dikemukakan oleh Gagne dan Briggs bahwa media meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recoder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Azhar Arsyad, 2011: 4).

Defenisi yang lain dikemukakan oleh Richard E. Mayer bahwa media adalah sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Adapun makna

penggunaan kata-kata yang dimaksudkan Mayer adalah materinya disajikan dalam *verbal form* (bentuk verbal), misalnya menggunakan kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Sementara penggunaan gambar-gambar menurut Mayer adalah materinya disajikan dalam *fictorial form* atau dalam bentuk gambar. Misalkan bisa dalam bentuk grafis statis (termasuk ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (termasuk animasi, dan video), kemudian dalam buku teks, kata-kata bisa disajikan sebagai teks cetak dan gambar-gambar bisa disajikan sebagai ilustrasi atau bentuk-bentuk grafik lainnya. (Richard E. Mayer: 2009).

Sementara Gagne (1970) dalam Arief dkk, mengartikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Juga seperti yang dikemukakan Briggs (1970) bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. (Arief S. Sadiman dkk, 1993: 6).

Jadi apapun bentuk dan batasan yang diberikan oleh para ahli tersebut di atas, jika kita analisis secara mendalam disana terdapat adanya persamaan-persamaan di antaranya bahwa media itu posisinya sebagai perantara pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Jadi intinya media (perantara) ini idealnya dapat merangsang sasaran pesan yang dituju.

### Landasan Teoritis Penggunaan Media Pendidikan

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialaminya. Menurut Bruner dalam Arsyad ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu:

1. Pengalaman langsung (*enactive*)  
Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “simpul” dipahami dengan langsung membuat ‘simpul’.
2. Pengalaman piktorial/gambar (*iconic*)  
Kata ‘simpul’ dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat ‘simpul’ mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film.
3. Pengalaman abstrak (*symbolic*)  
Pada tingkat ketiga ini disebut pengalaman abstrak atau simbol yaitu siswa membaca (atau mendengar) kata ‘simpul’ dan mencoba mencocokkannya dengan ‘simpul’ pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat ‘simpul’. (Azhar Arsyad, 2011: 7).

Jadi ketiga tingkat pengalaman di atas sesungguhnya saling berintegrasi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh Dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*).

Pesan diproduksi dengan:	Pesan dicerna dan diinterpretasii dengan:
Berbicara, menyanyi, memainkan alat musik, dsb	↔ Mendengarkan
Memvisualisasikan melalui film, foto, lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan, non verbal	↔ Mengamati
Menulis atau mengarang	↔ Membaca

Dari uraian tersebut memberi petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

### **Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Ada tiga ciri-ciri media pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip Arsyad yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan. (Arsyad, 2011: 12).

#### 1. Ciri *Fiksatif (Fixative Property)*

Fiksatif artinya sebuah ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek, yang mungkin peristiwa itu hanya terjadi pada satu waktu tertentu. Sehingga peristiwa atau objek itu dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Juga dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian yang telah direkam itu dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

#### 2. Ciri *manipulatif (Manipulative Property)*

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Juga selain dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkannya kembali bahkan dapat diedit sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Jadi jika ada hal-hal yang tidak diperlukan dalam penyajian pembelajaran dari hasil rekaman terhadap objek yang ingin dijadikan bahan, maka seorang guru memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh, sebab bila terjadi kesalahan dalam memanipulasi urutan kejadian dikhawatirkan terjadi kesalahan penafsiran oleh siswa dan bahkan bisa saja menyesatkan mereka.

#### 3. Ciri *Distributif (Distributive Property)*

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas saja, bahkan media telah dapat menembus batas perbedaan umat manusia disetiap penjuru dengan menggunakan rekaman video, audio, dan disket komputer.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di satu tempat.

### **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Sebetulnya fungsi dan manfaat media pembelajaran ini sangat variatif dikalangan para ahli. Namun disini penulis hanya menuangkan beberapa pendapat ahli saja sebagai bahan perbandingan untuk memahami apa fungsi dan manfaat media pembelajaran itu. Misalkan Hamalik (1986) dalam Arsyad menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi

pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. (Arsyad, 2011: 15).

Kemudian masih dalam Arsyad, sebagaimana beliau mengutip dalam Sudjana & Rivai, bahwa ada tiga manfaat media pembelajara, yaitu: (Arsyad, 2011: 15).

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap pelajaran.

Secara lebih rinci fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, sehingga siswa dapat memperoleh gambaran nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
2. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jarak jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, juga karena objeknya terlalu besar seperti kompleksnya pembangkit listrik. Jadi dengan slide dan film siswa bisa memperoleh gambaran tersebut.
4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, dengan menggunakan rekaman suara denyut jantung.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Jadi dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati dengan jelas. Misalnya macam-macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Misalnya mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran dan sebagainya.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
8. Mudah untuk membandingkan sesuatu. Misalnya dengan menggunakan media gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat, ukuran, warna, dan sebagainya.
9. Dapat melihat dengan waktu yang relatif singkat tentang proses suatu kejadian. Misalnya proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati dengan waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan media dapat diamati hanya dalam beberapa detik.
10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Misalnya teknik loncat indah, dengan bantuan video atau film bisa diperlambat.
11. Dengan bantuan media video atau film bisa mengamati gerakan mesin yang rumit dan sukar secara langsung.
12. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek dengan serempak. Misalnya dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan siswa atau mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disampaikan guru/profesor dalam waktu yang sama.

13. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprogram, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, kecepatan masing-masing. (Syahidi & Milastri, 2010, 32-34).

### Beberapa Jenis dan Media Pembelajaran

Meskipun terdapat beragam bentuk dan jenis media belajar, tidak ada satu media pun yang tepat untuk semua tujuan. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh sebab itu pemahan atas kelebihan dan kekurangan setiap jenis media dapat mempermudah kita menentukan media yang tepat. (Suryaman: 2003).

#### Beberapa Jenis Media Serta Kekuatan dan Kelemahannya

Jenis Media	Kelebihan	Kelemahan
1. Kaset Rekaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesan yang disampaikan dapat lebih menarik karena dapat dibuat seperti percakapan sesungguhnya.</li> <li>• Dapat merangsang minat dan perhatian siswa belajar.</li> <li>• Komunikasi bisa dua arah.</li> <li>• Mudah dibawa dan dipindah tempatkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang efektif untuk digunakan peserta yang jumlahnya lebih dari 15 orang.</li> <li>• Pesan yang disampaikan terbatas, karena masa tayang dan konsentrasi pendengar juga terbatas.</li> </ul>
2. Film Slide	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bisa merangsang minat dan menarik perhatian siswa belajar.</li> <li>• Efektif untuk kelompok sedang (20-25 orang).</li> <li>• Pesan yang disampaikan dapat lebih terperinci.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerlukan peralatan khusus untuk menggunakannya.</li> <li>• Penayangan terbatas karena konsentrasi penonton juga terbatas.</li> </ul>
3. Lembar Balik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesan yang disampaikan dapat lebih terperinci.</li> <li>• Dapat menarik perhatian khalayak.</li> <li>• Tidak membutuhkan baca tulis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang efektif untuk khalayak yang jumlahnya lebih dari 10 orang.</li> </ul>
4. Alat Peraga	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bisa dipercaya, karena barangnya terlihat nyata.</li> <li>• Bisa dikenali dan mudah diingat, karena bisa dilihat, dipegang, dan dirasakan.</li> <li>• Alat peraga yang menggunakan bahan setempat akan lebih murah dan mudah diperoleh.</li> <li>• Tidak perlu baca tulis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk alat peraga yang ukurannya besar atau terlalu kecil menjadi tidak praktis.</li> <li>• Mudang hilang.</li> </ul>
5. Komik,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebih menarik dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membutuhkan alat dalam</li> </ul>

Strip/ Totonavela	<p>mudah dicerna dibandingkan dengan media cetak lainnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudah dibawa dan disebarluaskan.</li> <li>• Dapat digunakan untuk perseorangan sampai kelompok cukup besar.</li> </ul>	<p>pengembangannya (kamera).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membutuhkan keterampilan baca tulis.</li> </ul>
6. Poster	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menarik perhatian siswa.</li> <li>• Dapat dibuat dalam waktu yang relatif singkat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesan yang disampaikan terbatas.</li> <li>• Perlu keahlian untuk menafsirkan.</li> <li>• Beberapa poster perlu keterampilan baca tulis.</li> </ul>
7. Poster Seri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudah dibawa dan disebarluaskan.</li> <li>• Tidak memerlukan baca tulis.</li> <li>• Dapat merangsang diskusi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu keterampilan untuk menafsirkan gambar.</li> </ul>
8. Cerita Boneka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak memerlukan keterampilan baca tulis.</li> <li>• Dapat merangsang khalayak.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu keterampilan khusus bagi pembawa cerita.</li> <li>• Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk pembuatannya.</li> </ul>
9. Foto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak memerlukan keterampilan baca tulis.</li> <li>• Dapat merangsang minat, karena dapat memperlihatkan hal sesungguhnya.</li> <li>• Mudah dibawa dan disebarluaskan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membutuhkan alat dalam mengembangannya (kamera).</li> <li>• Hanya efektif untuk kelompok kecil dan sedang.</li> </ul>
10. Leaflet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses pengembangannya relatif cepat.</li> <li>• Efektif untuk pesan yang singkat dan padat.</li> <li>• Mudah dibawa dan disebarluaskan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerlukan keterampilan baca tulis.</li> <li>• Mudah hilang dan rusak.</li> <li>• Pesan yang disampaikan terbatas.</li> </ul>
11. Buklet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesan yang disajikan lebih lengkap.</li> <li>• Mudah dibawa dan disebarluaskan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerlukan keterampilan baca tulis.</li> <li>• Proses pengembangan cukup lama.</li> </ul>

### Memilih Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula.

Meskipun demikian kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain:

1. Ia merasa sudah akrab dengan media itu—papan tulis atau proyektor transparansi.
2. Ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri—misalnya diagram pada flip chart.
3. Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntutnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

Kemudian dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Misalnya, motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, penerapan. (Arsyad, 2011: 72-74).

#### 1. Media jadi dan Media Rancangan

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai, dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu.

Adapun masing-masing jenis media yang sudah kita sebutkan itu sesungguhnya mempunyai kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan dari media jadi adalah hemat waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya untuk mempersiapkan media yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan tertentu akan memerlukan banyak waktu, tenaga dan biaya karena untuk mendapatkan dan kesahihannya diperlukan serangkaian kegiatan validasi prototipnya.

Sementara kekurangan media jadi ialah kecilnya kemungkinan untuk mendapatkan media jadi yang dapat sepenuhnya sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran setempat. Mungkin faktor waktu, tenaga dan biaya ini dikaitkan dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang menyebabkan banyak negara berkembang memilih media jadi baik untuk diangkat secara utuh, dengan modifikasi seperlunya, maupun diadaptasikan dengan keadaan setempat.

#### 2. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media

Dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Adapun beberapa faktor yang dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa dan sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, Gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma atau kriteria keputusan pemilihan. (Sadiman dkk, 1993: 83-84).

#### 3. Kriteria pemilihan

Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Contoh lain, televisi, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.

- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
- d. Guru terampil menggunakannya. Pemilihan media ini harus punya pertimbangan apakah guru mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, sebab sebaik apa pun medianya jika guru tidak mampu menggunakannya media itu tidak akan ada artinya.
- e. Pengelompokan sasaran. Pemilihan media harus disesuaikan dengan sasaran, apakah kelompok kecil, sedang atau besar.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan tidak boleh terganggu elemen lain yang berupa latar belakang. (Arsyad, 2011: 75)

### **Kesimpulan**

Dari berbagai penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan.

Kemudian pengetahuan dan keterampilan seputar sumber dan media pembelajaran sangat relevan, sebab dengan penguasaan yang matang terhadap media pembelajaran akan mampu menghantarkan seorang guru, tutor atau pun desainer untuk merancang berbagai media yang tepat dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bisa tercapai secara maksimal.

Selain daripada itu media pembelajaran sangat beragam, dan satu dengan yang lainnya sebetulnya mempunyai kelebihan dan keterbatasan. Maka disinilah dituntut peran seorang guru untuk profesional dalam membuat atau memilih media yang tepat untuk mengimplementasikannya dalam proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib. Zainal, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif) Cet. I*, Bandung: Yrama Widya, 2013.
- Arsyad. Azhar, *Media Pembelajaran Cet. 14*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2011.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Tesaurus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Mayer. E. Richard, *Multi Media Learning Cet. I*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Suparman. Atwi, *Desain Instruksional Cet. VI*, Jakarta: Universitas Terbuka, 1997.
- Suryaman. Dede dkk, *Membangun Masyarakat Pembelajar*, Bandung: SPPM, 2003.
- Sadiman. S. Arief dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1993.
- Syahidin & Mirna Milastri, *Media Pembelajaran, Penggunaan Media Dalam Proses Belajar Mengajar*, Medan: Media Persada, 2010.