

KRITERIA PEMILIHAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Pendahuluan

- a. Coba anda cermati isu-isu berikut, kemudian anda diskusikanlah dalam kelompok PPL anda!
- b. Tuliskan hasil diskusi anda pada buku catatan anda masing-masing

Isu

Pak Harman mengajar mata pelajaran IPS pada kelas V SD, sebagai seorang guru senior pak Harman selalu mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang selalu digunakan pak Harman dalam mengajar adalah media gambar. Pak Harman sangat menyadari bahwa mengajar yang baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran dan ia-pun sangat yakin dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan mudah memahami materi yang dijelaskan, selain dari itu dengan menggunakan media dalam pembelajaran siswa akan lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, pak Harman memiliki stok media pembelajaran berupa gambar yang siap digunakan sewaktu-waktu, media-media itu dipakai oleh pak Harman dari tahun-ke tahun untuk menjelaskan materi yang sama pada siswa yang berbeda. Namun pada suatu waktu, pembelajaran yang dirancang oleh pak Harman tidak sesuai sebagaimana yang diharapkan, dalam mengikuti pelajaran siswa-siswa tidak fokus (gaduh di kelas), saat di evaluasi hasil belajar sangat memprihatinkan (materi yang dijelaskan oleh pak Harman tidak dapat dipahami oleh siswa) padahal pak Harman sudah menggunakan media pembelajaran yang selama ini biasa dipakai dalam mengajar.

Media dan sumber belajar memiliki banyak jenis dan klasifikasinya. Masing-masing jenis media tersebut memiliki kelebihan dan keterbatasan, oleh karena itu ketika anda menggunakan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakter materi, ketersediaan, biaya dan lain sebagainya. Begitu juga dari sisi peserta didik, harus menjadi pertimbangan utama dalam memilih media yang akan digunakan. Sebagai contoh, anak SD kelas 1 untuk tidak digunakan media yang tajam sebab berbahaya bagi si anak, begitu juga aspek

penggunaan warna menjadi sangat dominan bagi anak kelas 1-3. Oleh karena itu, pemilihan media menjadi penting dipertimbangkan oleh guru dalam menentukan media yang akan dipergunakan dalam pembelajaran.

Uraian Materi

Ada sejumlah faktor yang perlu anda pertimbangkan dalam memilih, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar. Dasar pemilihan media dan sumber belajar sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Conel (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, *if the medium fits, use it!* yang menjadi pertanyaan adalah apa ukuran atau kriteria tersebut. Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media misalnya; tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan/latar kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Pemilihan media dan sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh sebab itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya perlu dipertimbangkan.

Dick dan Carrey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. Ketersediaan sumber setempat, apabila tidak ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri
2. Dana, tenaga, dan fasilitas dalam membeli atau membuat sendiri
3. Keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media untuk waktu lama
4. Efektivitas biaya dalam jangka waktu panjang.
5. Pandai memilih media yang tepat.

Menurut Degeng (1993), faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran adalah:

- ❖ Tujuan instruksional. Media hendaknya dipilih yang dapat menunjang pencapaian tujuan instruksional yang telah ditetapkan sebelumnya. Mungkin ada sejumlah alternative media yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok. Kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan dan karakteristik media pembelajaran yang akan dipakai.
- ❖ Keefektifan. Dari beberapa alternative media yang sudah dipilih, mana yang dianggap paling efektif (tepat guna) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- ❖ Siswa. Apakah media yang dipilih sudah sesuai dengan kemampuan, perbendaharaan pengalaman, dan menarik perhatian siswa? Digunakan untuk siapa? Apakah secara individual atau kelompok kecil, kelas atau massa? Untuk kegiatan tatap muka atau jarak jauh?
- ❖ 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 siswa, meminjam, menyewa, membeli dan mungkin dapat “*dropping*” dari pemerintah.
- ❖ 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?
- ❖ Kualitas teknis. Apakah media yang dipilih itu kualitasnya baik? Jika menggunakan media gambar misalnya, apakah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran? Bagaimana keadaan daya tahan media yang dipilih itu? Selanjutnya, ada, beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:
 - ❖ Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Suatu media hanya cocok untuk tujuan instruksional tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.

- ❖ Media adalah bagian integral dari proses belajar mengajar. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat Bantu mengajar guru saja, tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional (perencanaan pembelajaran). Tanpa alat bantu mengajar mungkin pengajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pengajaran hal itu tidak akan terjadi.
- ❖ Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
- ❖ Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan instruksional yang sedang berlangsung.
- ❖ Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan instruksional), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
- ❖ Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
- ❖ Kebaikan dan keburukan media tidak tergantung pada kekonkretan dan keabstrakannya. Media yang konkret, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

Adapun landasan penggunaan media pembelajaran meliputi landasan psikologis, landasan teknologis, dan landasan empirik. Landasan psikologis adalah penggunaan yang didasarkan pada karakteristik dan perilaku siswa. Dan landasan teknologis merupakan penggunaan yang didasarkan pada teknologi pembelajaran. Sedangkan landasan empirik didasarkan pada berbagai temuan yang menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa.

Sudono (2000) mengatakan, dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran, yang perlu diperhatikan adalah media pembelajaran untuk perkembangan emosi dan social anak, motorik halus, motorik kasar, berbahasa, persepsi penglihatan (pengamatan dan ingatan), persepsi pendengaran, dan keterampilan berpikir. Menurut Degeng, dkk (1993), pemilihan dan penggunaan sumber belajar haruslah didasarkan pada hal-hal berikut ini:

1. Analisis karakteristik siswa.
2. Adanya tujuan dan isi instruksional.
3. Adanya strategi pengorganisasian pembelajaran.
4. Adanya strategi penyampaian.
5. Adanya strategi pengelolaan pembelajaran.
6. Adanya pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.

Sedangkan menurut Sudono (2000), pemilihan dan pemanfaatan sumber belajar harus memperhatikan lingkungan terdekat dengan anak, ruang sumber belajar, serta media cetak dan perpustakaan.

Hakikat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

1. Apa yang menjadi dasar anda menentukan/ memilih media dalam pembelajaran?
2. Jika ada dua jenis media pembelajaran (satu jenis media yang dapat di proyeksikan dan yang satu media audio) mana yang anda pilih, apa yang menjadi dasar pertimbangannya?

Pendahuluan

Pengembangan media yang biasa dibuat oleh guru Sekolah Dasar 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. Untuk lebih jelas tentang pengembangan media akan jelaskan dalam uraian materi berikut ini;

Uraian materi

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

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, atau 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.

a) 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.

b) Alat-alat visual

Alat-alat visual yang dapat membantu keberhasilan penggunaan prinsip-prinsip pembuatan media visual tersebut adalah: garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang sebagai berikut:

1. Garis. Suatu garis dalam media visual dapat menghubungkan unsur-unsur bersama dan akan membimbing peserta untuk mempelajari media tersebut dalam urutan tertentu
2. Bentuk. Semua bentuk yang aneh dapat menimbulkan suatu perhatian khusus pada sesuatu yang divisualkan.
3. Ruang
Ruang terbuka disekeliling unsur-unsur visual dan kata-kata akan mencegah kesan berjejal dalam suatu media visual. Kalau ruang itu digunakan dengan cermat, maka unsur-unsur yang dirancang menjadi efektif.
4. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dijadikan sebagai pengganti sentuhan rasa tertentu dan dapat juga dipakai sebagai pengganti warna, memberikan penekanan, pemisahan, atau untuk meningkatkan kesatuan.

5. Warna

Warna merupakan unsur tambahan yang terpenting dalam media visual, tetapi harus digunakan secara berhati-hati untuk memperoleh pengaruh yang terbaik. Gunakanlah warna pada unsur-unsur visual untuk memberikan penekanan, pemisahan, atau meningkatkan kesatuan. Pilihlah warna-warna yang merupakan kesatuan harmonis sebab terlampau banyak warna yang berbeda akan mengganggu pandangan dan dapat menimbulkan perbedaan persepsi pada pesan yang dibawakan.

2. Dasar – dasar desain visual

Tiap sajian visual terdiri dari sejumlah elemen yang dengan sengaja di susun. Paling tidak ada 3 kategori utama unsur desain visual yaitu: unsur visual, teks, dan afektif (duffy,2003)

- a) Unsur visual, meliputi grafis, simbol, obyek nyata, atau organisasi visual
- b) Unsur teks, meliputi: semua aspek penyajian tekstual, dari pemilihan kata-kata sampai gaya bentuknya, warna, dan ukuran yang digunakan.
- c) Unsur afektif, meliputi: komponen-komponen visual yang dapat mendatangkan respon dari pengamat seperti menyenangkan, takjub, humor dan sebagainya.

Pemilihan dan penyusunan unsur-unsur tersebut secara tepat dapat menimbulkan tampilan yang efektif. Berikut ini panduan yang akan membantu anda menciptakan tampilan visual yang jelas dan efektif:

1. Relevansi

Grafis yang tidak mengilustrasikan dengan tepat tujuan visualisasi, akan mengurangi makna pesan. Misalnya, terlampau banyak ragam bentuk dan ukuran akan memutarbalikkan pesan. Pilihlah unsur-unsur yang relevan dan sesuai untuk mengkomunikasikan pesan.

2. Koherensi dan konsistensi

Semua unsur harus cukup konsisten untuk menampilkan suatu pesan yang jelas. Unsur yang konsisten membuat pesan mudah diinterpretasikan. Sesuatu yang kontras dapat menciptakan minat, sedangkan adanya unsur-unsur yang sama dapat membosankan

3. Proporsi dan kontras

Proporsi dan keseimbangan juga harus diperhatikan dalam desain visual, proporsi berkenaan dengan ukuran unsur yang relatif dalam perbandingan dan kepentingannya. Kontras berkenaan dengan kekuatan komunikasi visual yang ditentukan oleh susunan dan keseimbangan unsur-unsur tersebut.

4. Kesatuan dan arah

Prinsip kesatuan menyarankan agar semua unsur bekerja bersama-sama untuk membantu pusat perhatian pengamat. Secara khusus, masukkan satu unsur yang dominan untuk membantu peserta memperoleh gambaran pesan yang pokok dan mendukung semua unsur agar tetap terarah pada komponen pesan.

5. Gambar yang besar

Semua bagian secara bersama-sama harus sesuai untuk menciptakan gambaran visual secara keseluruhan. Gambaran besar itulah yang akan dikomunikasikan, tiap bagian mewakili unsur desain. Kalau guru ingin menyajikan tampilan visual untuk lingkungan belajar perlu perhatian pada gambaran keseluruhan pesan atau gambar yang dikomunikasikan.

LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

1. Coba anda identifikasi prinsip-prinsip dalam mengembang-kan media pembelajaran dua dimensi?
2. Coba anda lakukan evaluasi atas satu jenis media (misal: foto) di lihat dari segi tampilan visual.

RANGKUMAN

Dari berbagai perbedaan batasan pengertian media, ada persamaan-persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

AECT (1977) mengartikan sumber belajar sebagai semua sumber (data, manusia, dan barang) yang dapat dipakai oleh pelajar sebagai suatu sumber tersendiri atau dalam kombinasi untuk memperlancar belajar dan meliputi pesan, orang, material, alat, teknik, dan lingkungan.

Dari teori belajar Piaget, bisa diasumsikan bahwa anak Sekolah Dasar akan dapat memahami sesuatu atau materi jika penyalur pesannya adalah konkret, hal ini sejalan dengan kerucut pengalaman Dale, yang melukiskan analogi visual berdasarkan tingkat kekonkretan dan keabstrakan metode mengajar dan bahan pembelajaran. Hal ini semakin mempertegas peranan media dan memberikan benang merah dari pengertian media dan sumber belajar.

Media pembelajaran yang lazim dipakai di Indonesia :

- Media Grafis : Gambar/foto, Sketsa, Diagram, Grafik, kartun, poster, peta/globe, papan flanel, papan buletin.
- Media audio : Radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa.
- Media proyeksi diam: Film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan & simulasi,

Pemilihan dan pemanfaatan sumber belajar harus memperhatikan lingkungan terdekat dengan anak, ruang sumber belajar, serta media cetak dan perpustakaan. Hakikat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

Sementara prinsip-prinsip umum untuk merancang atau mendesain media pembelajaran diantaranya penekanan, keseimbangan, alat-alat visual (garis, bentuk, ruang, tekstur, warna).

TES FORMATIF

1. Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale :
 - a. dramatisasi memberikan pengalaman lebih konkrit daripada demonstrasi
 - b. televisi memberikan pengalaman lebih konkrit daripada pameran
 - c. film memberikan pengalaman lebih konkrit daripada TV
 - d. karyawisata memberi pengalaman lebih konkrit daripada demonstrasi
2. Suatu media yang mempunyai kemampuan menyajikan suatu yang tidak dapat disajikan oleh media lain, berarti media ini mempunyai :
 - a. tingkat interaksi tinggi
 - b. tingkat kemampuan khusus
 - c. tingkat motivasi
 - d. biaya yang sesuai
3. Secara umum kegunaan media pembelajaran adalah seperti dibawah ini,kecuali:
 - a. Memperjelas penyampaian pesan
 - b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
 - c. Menggantikan tugas guru
 - d. Meningkatkan motivasi belajar
4. Dalam memilih media yang akan digunakan guru harus memperhatikan
 - a. Keadaan lingkungan sekolah
 - b. Karakteristik siswa
 - c. Saran teman sejawat
 - d. Keinginan orang tua anak
5. Media gambar sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah karena memiliki fungsi ...
 - a. dapat menggambarkan data kuantitatif secara teliti
 - b. dapat mengkonkritkan hal yang dijelaskan
 - c. dapat menerangkan perkembangan suatu objek
 - d. dapat menerangkan perbandingan suatu objek
6. Jenis grafik yang paling tepat dalam mewakili angka dan dapat mewakili data yang lebih komplek yaitu grafik:
 - a. garis
 - b. gambar
 - c. batang
 - d. lingkaran
7. Slide suara merupakan salah satu contoh media :
 - a. proyeksi diam
 - b. proyeksi gerak
 - c. Tanpa proyeksi dua dimensi
 - d. Tanpa proyeksi tiga dimensi
8. Transparansi, slide, film, film strip, audio tape, video, tape, modul, majalah, bahan pengajaran terprogram, ditinjau dari kategori sumber belajar termasuk pada:
 - a. Bahan/ materi
 - b. Peralatan/ alat
 - c. pesan
 - d. Orang dan lingkungan
9. Video, film bersuara, dan TV, merupakan contoh dari media :
 - a. audio
 - b. Visual
 - c. Audio visual
 - d. Proyeksi
10. Salah satu media yang dianggap mampu membelajarkan siswa secara individual karena dapat di desain interaktif adalah:
 - a. Audio
 - b. video/ TV
 - c. Komputer/ CAI
 - d. Gambar

DAFTAR PUSTAKA

- AECT “*The Definition of Educational Technology*”,. (1977) Edisi Indonesia diterbitkan CV. Rajawali dengan judul Definisi Teknologi Pendidikan.
- Arif S Sadiman, Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.
- Azhar Arsyad. (2006) Media Pembelajaran. Jakarta: raja Grafindo Persada.
- Ahmad Rohani. (1997). *Media instruksional edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dewi Salma P.,. (2007) Prinsip Desain Pembelajaran, Jakarta. UNJ
- Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* Bandung: citra aditya bakti, 1989
- Ismaniati Ch. (2001). *Pengembangan program pembelajaran berbantuan komputer*, Yogyakarta. FIP UNY
- Nana Sudjana \$ Ahmad Rivai (2005) Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Robert Heinich&Molenda,1999 *Instructional Technology and Media for Learning*, Pearson Education,Inc, New Jersey.
- Rudi Susilana & cepi Riyana (2008). Media Pembelajaran: hakikat, pengembanagn, pemanfaatan dan penilaian. Bandung: Kurikulum dan teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia
- Sri Anitah. (2008). Media Pembelajaran. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- _____. (2007) Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka