

## PENGERTIAN MEDIA

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Assosiaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. 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.

Bahan dan alat yang dikenal dengan *software* dan *hardware* adalah *Media Pendidikan*.

*Media* berasal dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. **Media adalah** perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

AECT membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis kompone dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa **media adalah** segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga proses belajar terjadi.

Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Assosiaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari pendapat di atas 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.

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. 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.

### **A. Ciri-Ciri Media Pendidikan**

Ada 3 ciri media yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely (1971) dan hal tersebut merupakan petunjuk apa, mengapa media digunakan dan peran media bagi pembelajaran.

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

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi. Dengan ciri fiksatif ini, media media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu dan ditranspormasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru, karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media dapat digunakan setiap saat.

#### **b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)**

Transpormasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memerlukan waktu berhari-hari dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. Ciri ini memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran.

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

Ciri distributive media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat, ataupun digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat.

## B. Fungsi Dan Manfaat Media

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan suatu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Selain berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru, ternyata media juga memiliki fungsi lain diantaranya adalah:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

Berdasarkan fungsi dan peranan media diatas, maka penggunaan media kedalam proses belajar mengajar memiliki manfaat sebagai berikut ( Kemp, 1975:)

1. Pengajaran menjadi lebih produktif, karena dengan ini, maka bahan belajar sesuai dengan tujuan pengajaran, dan merangsang siswa untuk aktif serta menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya.
2. Pengajaran menjadi bersifat individual karena keberlangsungan pembelajaran meskipun dalam konteks klasikal akan tetapi pada dasarnya siswa belajar secara individual dan secara kodrat memiliki perbedaan, baik minat bakat, maupun kemampuannya.

Pengajaran akan bersifat langsung, dengan menggunakan media, diharapkan siswa tidak hanya

mendengarkan penjelasan guru, melainkan juga mengalami dan berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar. Penggunaan media dapat menjembatani jurang pemisah antara dunia dalam dan luar kelas.

#### TUJUAN

**Fungsi Media Pembelajaran.** Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 2.

#### **Gambar 2: Fungsi media dalam proses pembelajaran**

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam Ibrahim, *et.al.*, 2001) adalah sebagai berikut. Pertama, kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

#### MEDIA

#### SUMBER

#### IDE PENGKODEAN

pengalaman

#### PENAFSIR

#### AN KODE MENGERTI

pengalaman Penerima

#### GANGGUAN

#### UNPAN BALIK

#### MEDIA PESAN

#### METODE

#### GURU SISWA

*Makalah I Wayan Santyasa*

*Disajikan dalam Worh Shop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMAN Banjarangkan Klungkung 5*

Hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertama, verbalisme, artrinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak

mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru. Kedua, salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya. Ketiga, perhatian tidak berpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain, gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru. Keempat, tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
2. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, 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, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan paket siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik, dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.

*Makalah I Wayan Santyasa*

*Disajikan dalam Worh Shop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMAN Banjarnegaran Klungkung 6*

7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/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. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.

9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik.

10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.

11. Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film atau video dapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, dan sebagainya.

12. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.

13. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan).

14. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor dalam waktu yang sama.

15. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.

### **1. Kelompok Media Yang Tidak Diproyeksikan / Visual**

Pada kelompok media ini, media yang digunakan hanya dapat dicerna melalui pandangan atau alat indra mata. Keunggulan dari kelompok media ini yaitu mudah dalam proses produksinya, dan juga murah dalam segi produksinya.

Dibawah ini akan terdapat jenis-jenis media beserta karakteristik media gambar diam dan grafis.

#### **a. Gambar atau foto**

Gambar ataupun foto adalah media yang umum dipakai dalam proses pembelajaran. Media ini dapat menghilangkan verbalisme, sehingga masalah yang dibahas akan lebih konkrit dibandingkan dengan hanya menggunakan verbal saja, selain itu juga dapat mengatasi ruang dan waktu, artinya dengan menggunakan gambar dan foto dapat mengatasi objek



b. Chart /Bagan

Termasuk media visual, berfungsi menyampaikan idea tau konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.

Bagan yang baik haruslah : dapat dimengerti, sederhana, dan diganti dalam periode tertentu agar tetap bermasa (*up to date*) dan tak kehilangan daya tarik. Bagan dapat menyajikan pesan sekaligus antara lain bagan pohon (*tree chart*) ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang dan ranting biasanya bagan pohon ditunjukkan untuk menyampaikan sifat, komposisi, atau hubungan antar kelas. Bagan arus (*flow chart*) menggambarkan arus suatu proses atau dapat pula menelusuri tanggung jawab atau hubungan kerja antar berbagai bagian atau seksi suatu organisasi, tanda panah sering kali untuk menggambarkan arah arus tersebut. Bagan garis waktu (*time line chart*) bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu. Pesan-pesan tersebut disajikan dalam bagan secara kronologis

c. Grafis(Grafik) adalah presentasi visual merupakan gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis-garis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali digunakan simbol-simbol verbal.

Manfaat dan kelebihan grafik sebagai media

1. Grafik bermanfaat untuk mempelajari dan mengingat data-data kualitatif dengan hubungan-hubungannya
2. Memungkinkan kita mengadakan analisis interpretasi dan perbandingan antara data-data yang disajikan baik dalam ukuran, jumlah, pertumbuhan dan arah
3. Penyajian dapat secara jelas, cepat, menarik, ringkas, dan logis.

Sebagai media pendidikan grafik dapat dikatakan baik apabila:

1. Jelas dilihat oleh seluruh kelas
2. Satu grafik hanya menyajikan satu ide
3. Ada jarak/ruang kosong antara kolom-kolom bagiannya
4. Warna kontras dan harmonis
5. Berjudul dan ringkas
6. Jelas dan tak memerlukan informasi tambahan
7. Teliti ( accuracy)

8. Menggambarkan kenyataan (realisme)

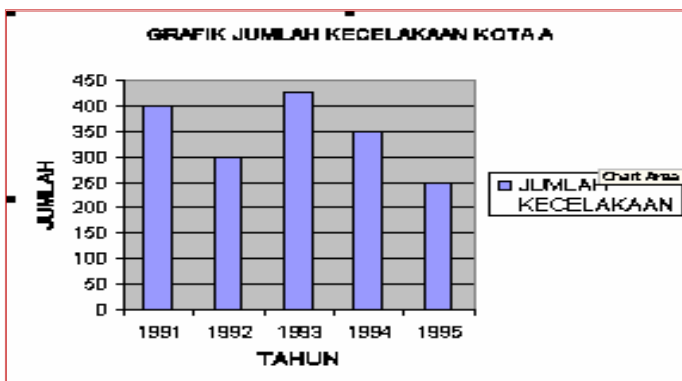
Ada beberapa macam grafik yang kita gunakan diantaranya :

1. Grafik garis (line graphs) termasuk dalam kelompok grafik dua skala, atau dua proses yang dinyatakan dalam garis vertikal dan horizontal yang saling bertemu baik pada garis horizontal maupun vertikal. dicantumkan angka-angka yang menyampaikan informasi tertentu dan pesan yang disajikan. Selain membandingkan dua data grafik garis dapat menunjukkan perkembangan dengan jelas. Penggambarannya bisa dengan menggunakan garis lurus, garis patah, dimulai dari kiri ke kanan, naik turun, atau mendatar.



Gambar 2  
Grafik line

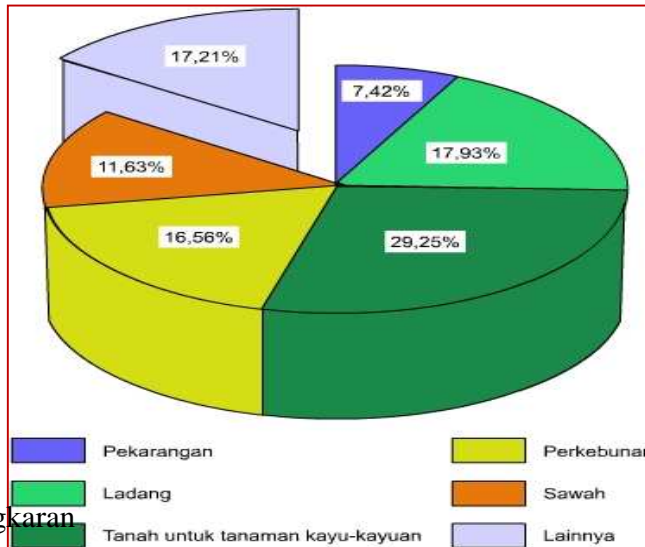
2. Grafik batang bermanfaat untuk membandingkan suatu objek. Atau peristiwa yang sama dalam jangka waktu tertentu. Dan seperti halnya grafik garis, grafik batang juga menggunakan proses vertikal dan horizontal



Gambar 3  
Grafik batang



3. Grafik lingkaran, dimaksudkan untuk menggambarkan bagian-bagian dari keseluruhan serta perbandingan bagian-bagian tersebut.



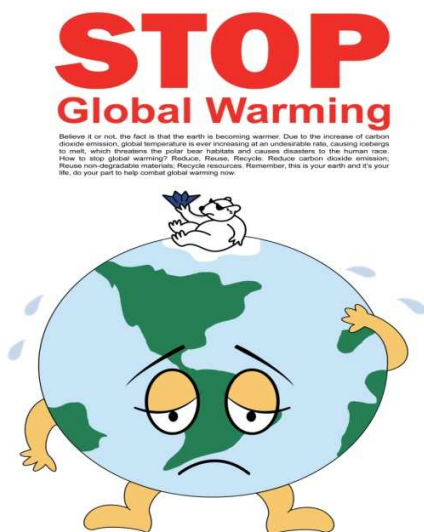
Gambar 4  
Grafik lingkaran

d. poster,

poster tidak hanya penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tapi juga dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.

Berfungsi untuk mempengaruhi orang agar melakukan pesan yang terdapat dalam poster.

Poster dibuat diatas kertas, kain, batang kayu dan lain-lain



Gambar 5

Contoh poster pemanasan global/global warming

e. kartun

kartun ialah salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. Kartun mempunyai sisi menarik yang memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan media komunikasi yang lain.

#### Jenis Kartun

- (1) Gag cartoon atau kartun murni, merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekadar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun murni biasanya tampil menghiasi halaman-halaman khusus humor yang terdapat di surat kabar atau terbitan lainnya.
- (2) Kartun editorial, merupakan kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya.
- (3) Komik, Menurut Will Eisner dalam bukunya *Graphic Storytelling*, komik adalah tatanan gambar dan balon kata yang berurutan. Scott McCloud punya pendapat lain lagi, katanya dalam buku *Understanding Comics*, komik didefinisikan sebagai gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Ada juga yang menyebut komik sebagai cerita bergambar, gambar yang dinarasikan, kisah ilustrasi, picto-fiksi dan lain-lain. Merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal. Contoh komik kartun yang populer pada saat ini adalah komik buatan Jepang..
- (4) Karikatur, merupakan perkembangan kartun politik, yaitu gambar lucu yang menyimpang dan bersifat satir atau menyindir, baik terhadap orang atau tindakannya. Ciri khas karikatur adalah deformasi atau distorsi wajah dan bentuk fisik, dan biasanya manusia adalah yang dijadikan sasaran agresi.



## Gambar 6

### Contoh gambar karikatur

Tujuannya bukan semata-mata sebagai hiburan seperti gag cartoon dan komik Akan tetapi juga Kartun yang bertujuan menyampaikan pesan kepada para penikmatnya, baik pesan politik, sosial, ataupun pendidikan. Misalnya adalah kartun yang ada di surat kabar, khususnya kartun editorial, karikatur, dan beberapa komik strip. Kartun yang ada di surat kabar atau terbitan lainnya merupakan salah satu bentuk kartun yang memiliki karakteristik sebagai media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga cerdas dan aktual.

### Jenis Evaluasi Media Pembelajaran

#### 1. Evaluasi Gambar Diam

No	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	rendah
1.	Relevan dengan tujuan/sasaran belajar			
2.	Kesederhanaan (rapih, teratur, tidak bercampur dengan bahan yang tidak relevan, objek yang tidak perlu, atau latar belakang yang mengganggu)			
3.	Tidak ketinggalan zaman (mode yang kuno dapat mengundang tawa dan menyebabkan siswa kehilangan maksud pesan gambar)			
4.	Skala (ukuran relative suatu objek harus tampak dari gambar objek yang biasa dapat memberikan perbandingan skala ukuran benda/objek yang asing)			
5.	Kualitas teknis (kontras yang bagus, tajam terfokus, dengan bidang focus dan detail yang bersih, warna alamiah dan realistik)			

6.	Ukuran (terlihat dengan memadai, cocok untuk kelompok besar dan kecil)			
----	--	--	--	--

## 2. Evaluasi Bahan / Media Grafis

Format :

----- Gambar/ilustrasi/sketsa      ----- Grafik

----- Chart/bagan                      ----- Poster

----- Kartun

No	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	rendah
1.	Gagasan sendiri (untuk memberikan keterpaduan)			
2.	Kesederhanaan (rapih, teratur, tidak bercampur dengan bahan yang tidak relevan, objek yang tidak perlu, atau latar belakang yang mengganggu)			
3.	Relevan dengan tujuan kurikuler			
4.	Warna (mearik perhatian)			
5.	Informasi verbal (memperkuat gagasan yang terkandung dalam grafik)			
6.	Pemahaman siswa			
7.	Dapat terbaca untuk pemakaian di dalam kelas			

Titik kekuatan

Titik kelemahan

## 3. Evaluasi Bahan Visual yang Diproyeksikan

Format :

----- Transparansi

----- Slide

----- Filmstrip

No	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	rendah
1.	Dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa			
2.	Kualitas teknis			
3.	Memberikan latihan dan partisipasi yang relevan			
4.	Relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar			
5.	Terfokus dengan jelas pada tujuan			
6.	Terbukti efektif (dengan uji coba lapangan)			
7.	Memberikan petunjuk untuk tindak lanjut, diskusi			
8.	Bebas dari bias ras, suku, gender, dan lain-lain			

Titik kekuatan

Titik kelemahan

#### 4. Evaluasi Bahan Visual yang Diproyeksikan

Format :

----- piringan hitam

----- Kaset tape

----- Radio program

No	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	rendah

1.	Ketepatan			
2.	Kualitas suara			
3.	Keterlibatan siswa			
4.	Tingkat minat dan perhatian			
5.	Tingkat kosakata			
6.	Relevan dengan tujuan kurikuler			
7.	Memberikan petunjuk untuk tindak lanjut, diskusi			
8.	Nilai keseluruhan			

Titik kekuatan

Titik kelemahan

#### 5. Evaluasi Bahan Film

No	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	rendah
1.	Dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa			
2.	Kualitas teknis			
3.	Kesempatan untuk latihan dan partisipatif yang relevan			
4.	Relevan dengan kurikulum			
5.	Ketepatan informasi			
6.	Cakupan isi pelajaran			
7.	Pengaturan isi pelajaran			
8.	Pemahaman siswa			

Titik kekuatan  
Titik kelemahan

6. Evaluasi Program Televisi

----- judul

----- waktu

----- sasaran penonton

No	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	rendah
1.	Dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa			
2.	Kualitas teknis			
3.	Memberikan latihan dan partisipasi yang bermakna			
4.	Relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar			
5.	Terfokus dengan jelas pada tujuannya			
6.	Terbukti efektif (dengan uji coba lapangan)			
7.	Memberikan petunjuk untuk tindak lanjut, diskusi			
8.	Peran guru ditunjukkan dengan jelas			

Titik kekuatan  
Titik kelemahan

7. Evaluasi Program Pembelajaran dengan Bantuan Komputer

Mata pelajaran :

Sasaran pemakai :

Sistem komputer :

No	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	rendah
1.	Terfokus dengan jelas pada tujuannya			
2.	Interaktif terus-menerus			
3.	Bercabang untuk menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa			
4.	Relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar			
5.	Format penyajiannya memotivasi			
6.	Terbukti efektif (dengan uji coba lapangan)			
7.	Sajian gambar/grafik yang sesuai			
8.	Petunjuknya sederhana dan lengkap			
9.	Memberi penguatan positif			
10.	Dapat digunakan kembali (mengandung unsur acak/random untuk menyajikan penayangan ulang yang bervariasi)			

Titik kekuatan



Titik kelemahan

## A. Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi seperti diuraikan pada bab terdahulu merupakan bagian integral dari suatu proses intruksional. Idealnya keefektifan pelaksanaan proses intruksional diukur dari dua aspek yaitu (1) bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh system instruksional, dan (2) bukti-bukti yang menunjukkan beberapa banyak kontribusi (sumbangan) media atau media program terhadap keberhasilan dan keefektifan proses instruksional. Evaluasi ini terhambat karena seringkali program media tidak bekerja sebagai bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.

Tujuan evaluasi media pembelajaran berkaitan dengan

- a. Menentukan apakah media pembelajaran itu efektif untuk digunakan
- b. Menentukan apakah media itu dapat diperbaiki atau ditingkatkan
- c. Menetapkan apakah media itu *cost-effective* dilihat dari hasil belajar siswa
- d. Memilih media pelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses belajar di dalam kelas
- e. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media itu
- f. Menilai kemampuan media pembelajaran itu benar-benar member sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan
- g. Mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran

Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelas dan kelompok interviu perorangan yang telah tersedia. Kegagalan mebcapai tujuan belajar yang telah ditentukan tentu saja merupakan indikasi adanya ketidakbersean dalam proses pembelajaran dan penggunaan media.

## 2. Media Yang Diproyeksikan

### a. (*Over Head Projektor*) OHP

Transparansi merupakan gambar /film besar yang diproyeksikan oleh penyaji untuk memvisualisasikan konsep, proses fakta, statistic, kerangka outline, atau ringkasan kelompok kecil maupun kelompok besar. Pada saat menyajikan materi melalui media transparansi kita harus memperhatikan teknik-teknik berikut

1. Menunjukkan gambar, diagram, atau bentuk visual lainnya
2. Menggunakan spidol transparansi atau ball point khusus untuk menambahkan detail atau menandai butir penting diatas transparansi selama penyangan. Agar tidak merusak transparansi asli, gunakan transparansi baru diatas yang asli
3. Mengendalikan kecepatan jalannya penyajian informasi/pelajaran dengan menutupi bagian transparansi dengan kertas dan dimunculkan pada saat siap untuk didiskusikan



4. Membuat transparansi berlapis-lapis (*overlay*) untuk menunjukkan proses atau konsep yang rumit. *Over lay* dapat dilepaskan untuk memperlihatkan unsure-unsur konsep atau proses sekaligus
  5. Mengandalkan isi transparansi diatas kertas untuk dibagikan pada siswa
- b. Proyektor Tak Tembus Pandang(Opaque projector)
- Proyektor ini adalah alat memproyeksikan bahan bukan transparan. Benda tersebut adalah benda datar tiga dimensi seperti mata uang, anyaman, model, dan lain-lain. Kelebihan proyektor tembus pandang ialah, dapat digunakan untuk semua bidang studi yang ada di kurikulum, dapat memperbesar benda kecil menjadi sebesar papan, sehingga bahan yang hanya digunakan untuk individu jadi bisa digunakan untuk semua kelas. Kelamáhannya ialah bahwa proyektor tembus pandang tidak seperti OHP harus digunakan diruangan yang gelap.
- c. Film bingkai adalah suatu film berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari karton, atau plastik.
- Beberapa keuntungan penggunaan film bingkai sebagai media pendidikan,
1. Materi pelajaran yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak
  2. Penyimpanan film bingkai sangat mudah
  3. Fungsi berfikir penonton dirangsang dan dikembangkan secara bebas
  4. Film bingkai berada dibawah control guru.
  5. Film bingkai adalah yang relatif sederhana/mudah, baik cara membuatnya maupun cara menggunakan, dibanding dengan media TV atau film. Biayanyapun relative murah.

## TAKSONOMI

Dalam teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Pengertian media masih sering di kaitkan dengan peralatan.

Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. Sedangkan peralatan (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Dengan berkembangnya teknologi, maka media tampil dalam berbagai jenis dan format. Oleh karena itu kemudian lahir usaha untuk mengelompokkan berdasarkan kesamaan ciri atau karakteristiknya. Berikut ini adalah contoh taksonomi media menurut beberapa tokoh :

1. *Rudy Bretz*

Berdasar ciri utama :

- Suara
- Visual (Gambar, Garis dan Simbol)
- Gerak

Berdasar media siar dan media rekam :

- a. Media audio visual gerak
- b. Media audio visual diam
- c. Media audio semi-gerak
- d. Media visual gerak
- e. Media visual diam
- f. Media semi-gerak
- g. Media audio
- h. Media cetak

## 2. *Duncan*

Taksonomi menurut Duncan disusun menurut tingkat kerumitan perangkat media yang dipergunakan.

## 3. *Briggs*

Taksonomi ini lebih mengarah kepada kesesuaian rangsangan dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan dan transmisinya.

- Objek
- Suara langsung
- Media cetak
- Papan tulis
- Film rangkai
- Film
- Gambar
- Model
- Rekaman audio
- Pembelajaran terprogram
- Media transparansi
- Film bingkai
- Televisi

## 4. *Gagne*

Pengelompokan media :

- a. Benda untuk didemonstrasikan
- b. Komunikasi lisan
- c. Media cetak
- d. Gambar diam
- e. Gambar gerak
- f. Film bersuara
- g. Mesin belajar

Fungsi pengelompokan tersebut yaitu :

- Pelontar stimulus belajar
- Penarik minat belajar
- Contoh perilaku belajar
- Memberi kondisi eksternal
- Menuntun cara berfikir
- Memasukan alih-ilmu
- Menilai prestasi
- Pemberi umpan balik

#### 5. *Edling*

Terdapat enam unsur rangsangan belajar :

- Dua untuk pengalaman audio, yaitu : kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi objektif audio
- Dua untuk pengalaman visual, yaitu : kodifikasi subjektif audio dan kodifikasi objektif visual
- Dua untuk pengalaman belajar 3 dimensi, yaitu : pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda.

#### Menulis naskah medias

Naskah media adalah rencana bahan belajar yang akan dikembangkan kedalam media. Isi naskah tersebut didasarkan atas dugaan bahwa mungkin terdapat bahan belajar yang dianggap sulit untuk disampaikan sehingga memerlukan media tertentu.

Penetapan bahan belajar yang akan dituangkan ke dalam media dilakukan pada saat mengembangkan unit-unit bahan belajar. Penetapan bahan ini merupakan langkah awal dalam pengembangan naskah khususnya dan pembuatan media pengajaran pada umumnya. Hasil dari penetapan ini adalah bagian dari unit-unit bahan belajar yang akan dituangkan kedalam media.