

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN



Teori, Aplikasi, dan Publikasi



Agus Miftakus Surur, S,Si., M.Pd.

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Teori, Aplikasi, dan Publikasi

Agus Miftakus Surur, S.Si., M.Pd.



Penerbit K-Media  
Yogyakarta, 2021

---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN; Teori, Aplikasi,  
dan Publikasi**

viii + 140 hlm.; 14 x 20 cm

---

**ISBN: 978-623-316-628-7**

**Penulis** : Agus Miftakus Surur

**Tata Letak** : Nur Huda A.

**Desain Sampul** : Nur Huda A.

**Cetakan 1** : November 2021

Copyright © 2021 by Penerbit K-Media  
All rights reserved

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No 19 Tahun 2002.

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektrik mau pun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

---

**Isi di luar tanggung jawab percetakan**

---

Penerbit K-Media  
Anggota IKAPI No.106/DIY/2018  
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.  
e-mail: kmedia.cv@gmail.com

# KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, kami panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat hingga sampai hari ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan naskah. Semoga buku ini bermanfaat dan membantu para guru dalam membantu mendidik siswa, dan juga dapat digunakan acuan referensi untuk mahasiswa.

Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rosulullah Muhammad SAW, semoga kita semua termasuk ummatnya yang mendapat syafaat di hari akhir kelak.

Bagaimana cara supaya pendidik dapat menyampaikan materi pelajaran dengan mudah, tapi hasil maksimal?

Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik dapat terbantu ketika menyampaikan materi pelajaran. Dalam kelas, pendidik benar-benar menjadi fasilitator dan observasi untuk lebih meng-optimalkan media yang telah disusun. Selain itu juga dapat digunakan kembali pada kelas berikutnya atau pada pembelajaran berikutnya.

Selain itu melalui buku ini, mahasiswa akan belajar tentang teori dan praktik dalam membuat suatu media. Sebagai calon pendidik, mahasiswa dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan diri dalam mengajar di kelas, sehingga ketika mengajar kelak, mahasiswa sudah mengetahui apa saja yang perlu diperhatikan dalam membuat suatu media sehingga peserta didik dapat menerima dan merespon materi yang disampaikan.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan dan penerbitan buku ini. Kami menyadari masih terdapat kekurangan dalam buku ini. Untuk itu kritik dan saran terhadap penyempurnaan buku ini sangat diharapkan. Semoga buku ini dapat memberi manfaat bagi pembaca.

Kediri, November 2021

# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB 1 SISTEM PEMBELAJARAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Pengembangan Media Pembelajaran .....	1
1.2 Tujuan Pembelajaran .....	2
1.3 Pokok-Pokok Bahasan .....	4
1.4 Penilaian dan Format Tugas .....	5
1.5 Laporan Pengembangan Media Pembelajaran.....	11
1.5.1 Judul.....	13
1.5.2 Latar Belakang .....	13
1.5.3 Materi dan Kesesuaiannya dengan Media.....	13
1.5.4 Langkah Pembuatan dan Penggunaan Media.....	14
1.5.5 Bagian Akhir.....	14
<b>BAB 2 MEDIA DAN PERANANNYA DALAM PEMBELAJARAN .....</b>	<b>16</b>
2.1 Pengertian Media dan Pembelajaran.....	16
2.2 Media .....	17
2.3 Peran Media .....	19
<b>BAB 3 FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN.....</b>	<b>27</b>
3.1 Fungsi Atensi .....	28
3.2 Fungsi Afeksi.....	31
3.3 Fungsi Kognitif.....	33
3.4 Fungsi Kompensatoris .....	34

<b>BAB 4</b>	<b>JENIS MEDIA PEMBELAJARAN .....</b>	<b>37</b>
4.1	Media Grafis .....	39
4.2	Media Audio .....	41
4.3	Media Proyeksi .....	43
<b>BAB 5</b>	<b>KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN .....</b>	<b>46</b>
5.1	Karakteristik Fiksatif .....	47
5.2	Karakteristik Distributif.....	50
5.3	Karakteristik Manipulatif .....	52
<b>BAB 6</b>	<b>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN .....</b>	<b>55</b>
6.1	Bersifat Menginformasikan .....	61
6.2	Bersifat Menarik dan Memotivasi .....	62
6.3	Bersifat Instruksional.....	63
<b>BAB 7</b>	<b>PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN .....</b>	<b>65</b>
7.1	Kelayakan Praktis .....	66
7.2	Kelayakan Teknis .....	67
7.3	Kelayakan Biaya.....	68
7.4	Kemampuan Guru.....	69
7.5	Ketersediaan Sarana dan Prasarana .....	70
7.6	Sikap Inovatif dari Guru .....	70
7.7	Pemanfaatan Media .....	73
<b>BAB 8</b>	<b>INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA .....</b>	<b>76</b>
8.1	Sering Digunakan .....	77
8.2	Cukup Sering Digunakan.....	80
8.3	Jarang Digunakan .....	82
<b>BAB 9</b>	<b>MEDIA PROYEKSI .....</b>	<b>84</b>
9.1	Media Proyeksi .....	85
9.2	Jenis-Jenis Media Proyeksi.....	85

9.3	Visual Media Proyeksi.....	92
9.4	Audio Media Proyeksi .....	96
9.5	Desain Media Proyeksi .....	98
9.6	Teknik Produksi Media Proyeksi.....	101
<b>BAB 10</b>	<b>MEDIA TIGA DIMENSI .....</b>	<b>103</b>
10.1	Pengertian Media Tiga Dimensi .....	104
10.2	Alat Peraga.....	106
<b>BAB 11</b>	<b>BENDA NYATA DAN MODEL .....</b>	<b>113</b>
11.1	Benda Nyata.....	113
11.2	Model.....	115
11.2.1	Pengertian Model .....	115
11.2.2	Jenis-Jenis Model.....	117
11.3	Permainan .....	123
11.3.1	Definisi Permainan.....	123
11.3.2	Fungsi Permainan.....	126
11.3.3	Media Permainan .....	127
<b>BAB 12</b>	<b>TEMPLATE ARTIKEL PENGEMBANGAN MEDIA .....</b>	<b>131</b>
<b>BAB 13</b>	<b>KEMUDAHAN.....</b>	<b>135</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>137</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	<b>.....</b>	<b>140</b>



# **BAB 1**

## **SISTEM PEMBELAJARAN**

**S**istem merupakan kumpulan dari beberapa elemen yang terkait satu sama lain. Keterkaitan ini untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan dapat tercapai dengan saling berinteraksinya elemen-elemen dalam sistem tersebut. Sehingga, sistem pembelajaran mempunyai bagian-bagian yang saling mendukung demi mencapai tujuan. Supaya dapat mencapai tujuan tersebut diperlukan kesiapan elemen yang menjadi bagian pembelajaran, mulai dari media, tujuan, materi, tugas-tugas hingga pada sistem penilaian. Berikut akan dipaparkan bagian-bagian dari pembelajaran, khusus pada pembelajaran pengembangan media.

### **1.1 Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu mata kuliah wajib dalam Prodi pendidikan, misal seperti program studi pendidikan matematika, mata kuliah ini adalah termasuk mata kuliah wajib yaitu pengembangan media pembelajaran matematika. Pada Prodi lain juga mempelajari dan mendalami tentang pengembangan media pembelajaran karena cara menyampaikan materi harus ada inovasi-inovasi supaya semangat dan tercatat ketika mengikuti pelajaran. Dalam mengikuti Pembelajaran mata kuliah ini yaitu dengan memperdalam tentang yang media pembelajaran yang ada di sekolah dari sudut pandang konstruktivisme sosial dan mengutamakan penemuan pengetahuan, konsep dan pemecahan masalah secara mandiri atau bersama.

Cara menyajikan topik pembelajaran dan juga evaluasi pembelajaran disesuaikan dengan keadaan mahasiswa. Selain itu juga disesuaikan dengan keadaan lingkungan disekitar sehingga terbentuk pengetahuan yang bermakna dan juga berguna dalam pendidikan. Keadaan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh suatu lembaga jika menjadi pertimbangan media digunakan dalam pembelajaran. Perlunya pengembangan suatu media dengan menyesuaikan keadaan sarana dan prasarana pada lembaga pendidikan tertentu.

Selain menjadi mata kuliah wajib, pengembangan media pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh guru yang menginginkan pembelajaran lebih variatif. Penggunaan media ini akan menambah kreatifitas guru dalam menentukan media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Guru terbantu dengan adanya media, sehingga guru dapat memfokuskan pada bagian-bagian yang perlu ditekankan dan juga dapat memonitor kebutuhan siswa.

## **1.2 Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu tujuan pembelajaran setiap pertemuan dan juga tujuan pembelajaran sampai akhir perkuliahan. Tujuan setiap pertemuan mempunyai tujuan yang dibentuk dalam tugas setiap pertemuan. Sedangkan pada tujuan perkuliahan adalah dapat menghasilkan dua produk sekaligus yang dikerjakan secara berkelompok, yaitu tugas membuat suatu media pembelajaran dan juga membuat laporan tentang pembuatan media tersebut.

Tujuan mempelajari mata kuliah pengembangan media pembelajaran adalah mahasiswa nantinya diharapkan memiliki kemampuan mengenai media pelajaran, dimulai dari memilih jenis

media yang sesuai dengan keadaan dan materi yang dipelajari. Memiliki kemampuan dalam membuat desain suatu media yang di sesuaikan dengan ketertarikan dalam hal tertentu, dilanjutkan dengan memproduksi atau membuat media yang sudah di desain sebelumnya. Dari media yang sudah di produksi kemudian digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini akan tertuang dalam tugas perkuliahan berupa laporan penelitian dan juga cara menggunakan media tersebut dalam pembelajaran.

Pembelajaran diawali dengan pembentukan kelompok untuk membuat makalah dan media pembelajaran. Media yang dimaksud adalah setiap kelompok menentukan satu media yang akan dipraktekkan dalam pembelajaran di kelas sehingga kelompok tersebut harus membuat media yang nantinya bisa digunakan. Sebagai kelengkapan dari media, kelompok membuat makalah yang berisikan tentang alasan menggunakan media, cara pembuatan media dan juga cara menggunakan media, sehingga antara makalah dan alat menjadi satu kesatuan. Untuk menjaga supaya media bisa dibuat oleh orang lain maka perlu dibuatkan suatu video tutorial yang berisikan tentang cara penggunaan media. Untuk cara membuatnya bisa dibaca dalam makalah yang dibuat oleh kelompok.

Apabila pembelajaran mata kuliah ini dilakukan secara offline atau di dalam kelas maka praktek penggunaan media dapat dilakukan di kelas perkuliahan atau juga dapat ditekan dalam satuan pendidikan formal, seperti SD, SMP dan SMA disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari. Akan tapi kalau pembelajaran secara online maka praktik menggunakan media bisa diawali dengan cara membuat media dan digantikan dengan cara penggunaan media yang tertuang dalam suatu video untuk dipahami bersama.

### **1.3 Pokok-Pokok Bahasan**

Pokok bahasan perkuliahan diatur sedemikian rupa sehingga dapat membuat mahasiswa antusias dalam mengikuti perkuliahan. Beberapa materi akan disampaikan dosen, dan juga beberapa bagian akan dibebankan kepada mahasiswa sebagai bentuk dari pendalaman pemahaman materi.

Secara umum pokok bahasan berikut merupakan hal yang terdapat dalam suatu media. Akan tetapi ada beberapa yang diharuskan ada dalam suatu media pembelajaran. Dengan cara tersebut mahasiswa mampu memahami media dengan ketentuan tertentu yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Pokok bahasan dibagi sesuai dengan pengelompokannya. Pokok-pokok bahasan dalam mata kuliah pengembangan media pembelajaran diantaranya adalah:

1. Pengertian media pembelajaran
2. Peran Media pembelajaran
3. Fungsi media pembelajaran
4. Jenis media pembelajaran
5. Karakteristik media pembelajaran
6. Penggunaan media pembelajaran
7. Pengembangan media pembelajaran
8. Media proyeksi dan audio
9. Media tiga dimensi
10. Presentasi kelompok sesuai dengan medianya masing-masing

Setelah penyampaian materi dilakukan dengan cara diskusi, dilanjutkan dengan praktek penggunaan media yang sudah dibuat, yang dikemas dalam acara diskusi dan tanya jawab. Presentasi dilakukan secara individu dan juga bisa secara kelompok, akan tetapi dengan cara kelompok akan bisa mengurangi beban

mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas perkuliahan dengan tetap memperhatikan esensi dari materi mata kuliah tersebut.

#### **1.4 Penilaian dan Format Tugas**

Untuk memperoleh nilai akhir yang tinggi maka perlu diperhatikan aspek-aspek yang akan digunakan dalam penilaian. Sistem penilaian dilakukan dari beberapa aspek: UTS UAS, kehadiran, penilaian individu dan penilaian kelompok. UTS dan UAS dilakukan seperti biasa yaitu dilakukan di tengah semester dan juga di akhir semester sesuai dengan waktu yang ditetapkan institusi. Sedangkan kehadiran disesuaikan dengan ketentuan institusi mengenai kehadiran mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan yaitu minimal mengikuti perkuliahan sebanyak 75% kehadiran.

Misalkan mengenai bobot bagian kehadiran adalah 10 %. Kehadiran diberikan penilaian karena memberikan apresiasi kepada mahasiswa karena sudah berkenan mengikuti perkuliahan, walaupun dalam keadaan yang penuh dengan tugas. Dan juga ada hal-hal yang harus dipenuhi ketika perkuliahan. Pada saat kuliah di kelas, maka mahasiswa harus berusaha untuk hadir dalam kelas. Namun, apabila kelas online, maka mahasiswa diharapkan mengakses form khusus sebagai ganti dari kehadiran dalam setiap pertemuannya. Hal ini akan memberikan perbedaan antara mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan rutin dan juga mahasiswa yang terkadang bolos kuliah ketika pembelajaran terjadwal.

Bobot yang diberikan pada penilaian diharapkan dapat menggali potensi pada setiap individu, sehingga bobot diutamakan pada hal-hal yang menjadikan mahasiswa aktif dalam setiap perkuliahan berlangsung. Akan tetapi pada bagian penilaian yang

hanya mengharuskan mahasiswa mengingat secara teori, maka dapat diberikan bobot yang tidak terlalu besar.

Contohnya adalah, untuk UTS dan UAS secara berturut-turut bobotnya adalah 15 % dan 20 %. Pada bagian penilaian ini diharapkan mahasiswa mampu menggunakan pengetahuannya seputar materi pokok bahasan yang sudah dipelajari. Pada bagian ini tidak menutup kemungkinan mahasiswa untuk melakukan shearching, karena keutamaan dalam soal adalah analisis.

Pada bagian penilaian individu dapat diambil dari dua aspek yaitu keaktifan ketika diskusi dan juga tugas individu. Sehingga pembelajaran fokus pada keahlian mahasiswa yang ingin ditingkatkan keaktifannya karena berhubungan dengan nilai, sehingga dapat dikatakan bahwa jika mahasiswa tidak aktif dalam perkuliahan maka nilainya bisa berkurang atau tidak setinggi mahasiswa lain yang lebih aktif. Tugas individu juga akan menjaga mahasiswa dalam memahami materi dan juga motivasi dalam mengikuti pembelajaran setiap pertemuannya. Pada bagian tugas kelompok dapat diambil dari tiga komponen yaitu laporan, video dan juga keaktifan ketika diskusi.

Contohnya seperti penilaian individu diberikan bobot 25%. Cukup besar atau sebanyak seperempat bagian dari penilaian. Bagian ini akan menjadikan mahasiswa mau tidak mau harus aktif dalam kelas. Bentuk keaktifan dapat berupa bertanya mengenai soal atau juga menanggapi dari jawaban yang disampaikan. Apabila di kelas hanya hadir saja kemudian diam tanpa memberikan kontribusi perkuliahan, maka nilai individunya dipastikan kurang dari teman-teman yang bersedia untuk aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Laporan yaitu berupa makalah yang berisikan tentang penjelasan media yang sudah dibuat oleh kelompok masing-masing. Video berisikan tentang cara menggunakan media yang

sudah dibuat oleh masing-masing kelompok. Tidak kalah pentingnya yaitu keaktifan ketika diskusi yaitu merespon atau menjawab pertanyaan dari audien mengenai media yang sudah dibuatnya. Pada bagian video yang dapat dinilai adalah:

1. Kejelasan gambar,

Sebagai unsur utama dalam video, maka tampilan harus menjadi perhatian lebih. Hal yang memengaruhi adalah ketika proses pengambilan gambar dengan menggunakan setting camera yang dapat diganti-ganti. Diharapkan tampilan gambar yang dibuat menjadi indah dipandang karena kejelasannya diperhatikan.

2. Kejernihan suara,

Selain gambar sebagai tampilan visual, maka sebagai penjabar dapat digunakan suara untuk menjelaskan hal-hal yang sedang ditampilkan. Sebenarnya dapat diganti dengan penggunaan tulisan, akan tetapi untuk mudahnya yaitu menggunakan audio. Pada bagian ini sangat penting dalam mendukung visual yang ditampilkan.

3. Cara penyampaian,

Dengan media yang biasa, akan tetapi dengan penyajian yang berbeda, akan mampu memberikan efek yang berbeda. Penyampaian yang unik akan dikenang dan juga menikmati apa yang ditampilkan, sehingga tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

4. Animasi

Animasi dapat diletakkan dimana saja. Apabila diletakkan di depan video, maka animasi dapat berupa layar pembuka. Apabila diletakkan ketika pembelajaran, maka dapat menambahkan efek tulisan dan stiker-stiker sebagai bentuk hiburan yang membuat peserta didik betah dan tidak bosan. Kemudian apabila diletakkan di akhir video, sebagai penutup

dan mungkin sebagai list siapa saja yang terlibat dalam pembuatan video.

5. Isi materi pembelajarannya.

Yang paling penting dalam media adalah materi yang terkandung didalamnya. Apakah media sudah baik dalam menyampaikan materi, atau mungkin juga mahasiswa tidak memahami intruksi yang dibuat. Bagian ini juga menjadi titik pusat penggunaan media dengan mengarah kepada suatu materi tertentu.

Pada bagian ini, contoh pemberian bobot adalah 30%. Kemudian dapat dipilah menjadi tiga bagian. Bagian tersebut adalah makalah kelompok, penampilan menggunakan media dan juga keaktifan dalam menanggapi pertanyaan atau komentar dari audien.

Makalah memiliki ketentuan-ketentuan khusus yang harus dipenuhi oleh masing-masing kelompok. Sedangkan penggunaan media disesuaikan dengan keadaan. Apabila memungkinkan maka penggunaan media dilakukan di kelas formal. Apabila dalam kelas online, maka penggunaan media dapat disajikan dalam bentuk video, yang nantinya dapat dinikmati oleh audien dan siapa saja yang mengaksesnya.

Untuk format makalahnya bisa disesuaikan oleh masing-masing satuan pendidikan atau disahkan oleh dosen pengampu mata kuliah. Berikut akan di berikan contoh syarat dalam penulisan makalah kelompok:

1. Tingkat plagiasi maksimal 30%

Pada bagian ini akan dilakukan pengecekan tingkat kemiripan laporan dengan menggunakan program/aplikasi, seperti Turnitin atau sejenisnya, yang terjangkau oleh dosen, sehingga memang tugas yang telah disusun benar-benar

menjadi tugas pengerjaan yang berasal dari pemikirannya sendiri (per-kelompok). Selain itu juga menghindarkan mahasiswa yang mengerjakan tugas hanya ingin secara instan dengan mengambil dari internet, kemudian asal meletakkan tanpa di cek terlebih dahulu tentang keterkaitannya.

2. Jumlah kata yang digunakan secara keseluruhan yaitu 3000 kata

Untuk menghindari mahasiswa yang tidak mau mengembangkan pemikirannya, diberikan batasan-batasan berupa batasan kata yang harus digunakan. Secara keseluruhan jumlah kata yang ditetapkan adalah sebanyak itu, akan tetapi hal itu telah dibagi-bagi pada setiap pertemuan perbagian tugas, sehingga diharapkan tidak memberatkan mahasiswa.

3. Diketik dengan menggunakan ukuran kertas A4

Ini merupakan ukuran yang umum digunakan dalam setiap laporan perkuliahan. Selain itu juga untuk membuat format seperti pada artikel ilmiah yang dapat dipublikasikan.

4. Menggunakan font Calibri, 12 PT, satu setengah spasi

Pada bagian ini menjadi ciri tersendiri setiap tugas, dan juga memberikan kesamaan terhadap tugas yang dikerjakan oleh kelompok lain, sehingga terjalin keseragaman. Font juga dipilih yang secara tampilan adalah mudah untuk dinikmati atau dibaca dan juga familiar sebagai font yang banyak digunakan.

5. Batas atas sama bawah, kanan dan kiri sepanjang 3 cm

Supaya terjadi keserasian antara tampilan dan bidang ukuran kertas, maka batas-batas ini perlu diberikan. Apalagi apabila tugas akan diprint out, maka harus memperhatikan bagian ini. Untuk bagian banyak halaman tidak disertakan

karena isi dari laporan bisa berbeda-beda, akan tetapi secara isi akan memiliki ketentuan yang sama.

6. Laporan dikumpulkan dalam bentuk file atau Hardcopy

Hal ini disesuaikan dengan kondisi perkuliahan. Apabila pembelajaran dilakukan dengan online, maka tugas dikerjakan dan dikumpulkan dalam bentuk file. Namun, apabila pembelajaran dilakukan di kelas offline maka laporan dapat dikumpulkan secara hardcopy. Kedua hal tersebut adalah memudahkan dalam perkuliahan dan menjadi pilihan untuk dilakukan pengecekan terhadap tugas yang telah disusun.

7. Laporan berupa file dikumpulkan melalui media yang sudah ditentukan

Apabila laporan dikumpulkan secara file, maka mengikuti instruksi yang diberikan dosen terkait tata cara pengiriman file. Nantinya akan dibuatkan format khusus untuk mengumpulkan hasil pengerjakan tugas. Contohnya adalah menggunakan google form, yang didalamnya sudah diatur sesuai dengan kebutuhan tugas, seperti tenggat pengumpulan tugas dan juga format tugas yang boleh dikumpulkan. Selain juga pastinya terdapat identitas setiap kelompok/individu yang mengumpulkan tugas, supaya tidak tertukar dengan tugas dari kelompok lain.

8. Pengumpulan file dikirim satu minggu sebelum penampilan kelompok persentase

Beberapa file tugas akhir harus dikumpulkan sebelum penampilan. Hal ini akan menghindarkan mahasiswa belum selesai mengerjakan tugas ketika waktu presentasi tiba. Mahasiswa sudah siap melakuakn presentasi karena sebelumnya sudah harus terselesaikan. Selain itu juga tugas yang telah dibuat, akan di cek kembali mengenai unsur-unsur yang harus ada di setiap laporan.

9. Apabila terdapat keterlambatan dalam pengiriman file laporan maka akan ada pengurangan nilai.

Berhubungan dengan nomor 8, apabila terlambat pengumpulan akan dapat diberikan sanksi yang dibebankan. Sanksi yang termudah adalah pengurangan poin dari total nilai pada bagian tugas yang harus dikumpulkan.

Dalam pemberian tugas setiap pekan pertemuan, disesuaikan dengan tugas kelompok. Tugas setiap pekan merupakan bagian-bagian dari tugas makalah secara keseluruhan, Sehingga dalam setiap pertanyaan ada masukan untuk melakukan perbaikan apabila ada bagian yang dirasa kurang atau belum sesuai. Selain itu juga ada beberapa tugas yang bertujuan untuk memahami materi lebih dalam dan juga memperhatikan hal-hal tertentu yang berhubungan dengan materi perkuliahan. Dengan ketentuan seperti ini maka diharapkan mahasiswa nantinya bisa membuat satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan memberikan masukan kepada para pendidik supaya pembelajarannya dilakukan tidak monoton dan lebih bervariasi dengan adanya suatu media dengan dilengkapi dengan makalah tentang media tersebut.

Tugas sudah dibagi menjadi beberapa kata per bagian. Hal ini akan membantu mahasiswa dalam mencapai jumlah kata yang telah ditentukan sebelumnya. Bagian-bagian tersebut dijadikan sebagai tugas secara bergantian sesuai dengan materi yang disampaikan dan dibahas. Selanjutnya akan dijadikan sebagai bahan untuk melakukan diskusi.

## **1.5 Laporan Pengembangan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dibuat untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Media berperan sebagai perantara materi pelajaran yang sedang dipelajari. Penggunaan

media sendiri masih kurang diterapkan oleh guru-guru dalam mengajar di kelas. Penyebabnya diantaranya adalah karena kurangnya referensi yang tersedia yang sesuai dengan keadaan dan kemampuan guru dan juga siswa. Untuk mengatasi hal itu, perlu dibuatkan artikel untuk dapat di publish sehingga dapat dinikmati dan dijadikan referensi untuk guru-guru yang lain. Penulisan karya ilmiah mendorong para pelaku utama kegiatan akademik untuk menjadikan budaya menulis sebagai keterampilan atau keahlian di instansi pendidikan [1].

Artikel juga akan berguna untuk meningkatkan Penilaian Angka Kredit (PAK). Dengan memiliki artikel ilmiah maka akan memberikan poin lebih yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepangkatan. Yang paling penting dalam Menyusun artikel adalah guru sebagai penulis akan memiliki karya yang dapat memberikan ide-ide yang berguna bagi sesama. Penulisan artikel juga dapat menjaga diri untuk senantiasa gemar membaca dan menulis.

Penyusunan artikel disesuaikan dengan sistematika penulisan artikel ilmiah. Pengerjaan dilakukan secara bertahap supaya memperingan tugas penyusunan artikel. Penyusunan artikel dibarengi dengan pembuatan media, sehingga antara artikel yang disusun dengan media pembelajaran yang dibuat akan berjalan bersamaan. Contoh dari format artikel yang dapat digunakan seperti yang ditampilkan pada BAB 12 yang sudah dilengkapi dengan jumlah kata yang harus dipenuhi dan juga bagian-bagian apa saja yang perlu ditampilkan dalam artikel. Selain itu juga terdapat contoh artikel yang sudah publish tentang pengembangan media pembelajaran ini.

### **1.5.1 Judul**

Bagian pertama adalah judul, nama penulis (beserta identitas) dan abstrak. Pada bagian judul dan abstrak dapat ditentukan dan disusun apabila artikel sudah selesai dibuat, karena baik judul ataupun abstrak akan menggambarkan isi dari artikel. Pada bagian nama, umumnya yang perlu dicantumkan adalah nama penulis, nama institusi, dan alamat email yang aktif.

### **1.5.2 Latar Belakang**

Guru dalam melakukan apa saja ketika pembelajaran pasti mempunyai tujuan. Tujuan ingin dicapai karena terdapat masalah yang ingin diselesaikan. Latar belakang menggambarkan kondisi ideal yang harusnya tercapai berdasarkan literatur-literatur yang ada. Akan tetapi, karena terdapat suatu masalah maka kondisi ideal tersebut tidak tercapai. Untuk dapat mencapainya maka salah satunya dengan menggunakan suatu media pembelajaran.

### **1.5.3 Materi dan Kesesuaiannya dengan Media**

Media digunakan untuk menyampaikan suatu materi pelajaran, sehingga materi disampaikan secara sekilas (gasris besar) sehingga akan mempermudah pembaca dalam menghubungkan dengan media yang akan digunakan. Selain itu juga perlu ditampilkan juga keterkaitan materi tersebut dengan media yang akan digunakan. Ini akan memberikan gambaran bahwa media memang benar-benar dapat digunakan dalam pembelajaran, karena sudah diketahui keterkaitan antara materi pelajaran dengan media. Didalamnya juga perlu dipaparkan peran media disesuaikan dengan teori tentang

peran media dan dihubungkan dengan media yang akan digunakan.

#### **1.5.4 Langkah Pembuatan dan Penggunaan Media**

Bagian ini menjadi bagian terpenting pada suatu media. Media dibuat supaya dapat digunakan. Pembuatan media diawali dengan melihat masalah yang terjadi dilapangan dan apa yang dibutuhkan. Dapat juga dengan membaca Kembali bagian latar belakang. Setelah memiliki gambaran tersebut, selanjutnya perlu menyiapkan desain media tersebut. Setelah desain media sudah dirancang, langkah selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Kemudian baru masuk pada tahapan pembuatan media.

Pada Langkah pembuatan media, masing-masing kegiatan disertai dengan dokumentasi pembuatan media tahapan demi tahapan. Dengan adanya dokumentasi tersebut dapat memberikan gambaran tentang tata cara pembuatan media.

Tahapan penggunaan berupa aturan permainan yang harus dipatuhi oleh semua pengguna media. Pastikan media yang digunakan sudah selesai diproduksi. Media yang sudah selesai dibuat, usahakan diuji coba terlebih dahulu oleh pembuat media, sehingga dapat diketahui media tersebut sudah dapat digunakan atau masih memerlukan perbaikan. Ketika penggunaan media perlu juga diberikan dokumentasi sebagai gambaran penggunaan media yang sudah disusun.

#### **1.5.5 Bagian Akhir**

Bagian ini diletakkan bagian belakang sebagai bentuk kesimpulan dari media yang telah disusun. Bagian ini terdiri dari Latihan soal yang dapat disesuaikan dengan media atau secara umum sesuai materi yang tersedia pada sumber

pelajaran. Dengan adanya Latihan soal ini guru dapat memberikan evaluasi Ketika pembelajaran. Mengetahui bagian mana saja yang perlu ditingkatkan dan yang perlu dihindari.

Bagian berikutnya adalah kesimpulan, berisikan pemaparan hasil penilaian secara pada dan jelas. Dapat juga berisikan jawaban dari permasalahan yang sudah terjadi atau masalah yang diangkat.

Selanjutnya adalah daftar pustaka. Usahakan proses pembuatan daftar pustaka menggunakan aplikasi digital, seperti zootero, Mendeley dan aplikasi lainnya. Penggunaan aplikasi akan memudahkan penulis dalam menyusun *footnote/bodynote*. Penulis tinggal mencari artikel atau buku yang akan dijadikan sebagai referensi. *Style* yang digunakan juga dapat ditentukan dengan disesuaikan dengan para penerbit (jurnal).

Selanjutnya adalah lampiran dan dokumentasi. Untuk hasil dokumentasi secara daring, maka keberadaannya dapat menjadi opsional, atau kalau berkenan dapat mengikuti masuk dalam kelas. Lampiran dapat juga diikutkan sesuai dengan kebutuhan.

# **BAB 2**

## **MEDIA DAN PERANANNYA DALAM PEMBELAJARAN**

**M**edia dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi yang biasanya disampaikan dengan cara yang sama dalam mengajar pada materi yang berbeda, dapat diubah dengan memberikan suatu media ketika pembelajaran. Media tentunya disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari, sehingga kemungkinan kesamaan media antar materi cukup kecil. Keberadaan media itu sendiri memiliki peranan penting dalam pembelajaran, sehingga perlu diupayakan untuk menggunakan media dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran.

### **2.1 Pengertian Media dan Pembelajaran**

Media pembelajaran terdiri dari dua suku kata yaitu media dan pembelajaran. Yang pertama adalah kata media. Media berasal dari bahasa Yunani yakni *medium* yang artinya Tengah, perantara, atau pengantar[2]. Media berarti Tengah karena media terletak di antara peserta didik dan ilmu yang sedang dipelajari, tidak langsung diserap, akan tetapi melalui perantara suatu media. Sehingga informasi yang akan dibahas melalui perantara media. Apabila tidak ada media maka diharapkan mampu mempelajari hal tersebut secara mandiri. Hal itu akan memberatkan karena suatu informasi pengetahuan harus disampaikan oleh ahlinya. Sebagai pendidik bertugas memfasilitasi peserta didik dalam belajar mengajar, salah

satunya dengan menyiapkan media yang tepat untuk menyampaikan informasi.

Kata yang kedua adalah pembelajaran. Pembelajaran menurut bahasa artinya adalah membelajarkan[3], kombinasi demi tercapainya tujuan dan menjadikan belajar. Pembelajaran berarti membelajarkan[4], maksudnya adalah peserta didik yang awalnya belum melakukan aktivitas belajar, kemudian oleh pendidik diberikan instruksi sehingga terjadi pembelajaran sehingga peserta didik juga mengalami proses belajar. Belajar juga memiliki satu tujuan yaitu ingin mengetahui hal yang belum diketahuinya sehingga perlu melakukan proses pembelajaran. Untuk arti menjadikan belajar memiliki kemiripan arti dengan membelajarkan.

## **2.2 Media**

Media mempunyai penjelasan yang lebih detail untuk memperlihatkan informasi umum tentang media. Berikut adalah pengertian media ketika digunakan dalam pembelajaran:

1. Informasi dapat berupa visual atau verbal[5]. Media dapat menangkap materi yang akan disampaikan, sehingga di dalam media terdapat materi yang sedang dipelajari. kemudian informasi tersebut diproses, lalu disusun kembali untuk disajikan dalam pembelajaran.
2. Media adalah perpaduan antara bahan dan alat[6] bahan terdiri atas informasi dan tata cara yang akan digunakan, kemudian alat adalah media yang akan digunakan untuk tempat informasi tersebut. Sebagai media pembelajaran pasti akan menggunakan alat tertentu yang akan dijadikan sebagai perantara. Alat tersebut dipilih karena memiliki karakter yang dapat dimasukkan materi pembelajaran didalamnya. Sehingga

keduanya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

3. Media adalah perpaduan antara *software* dan *hardware*[7]. *Software* merupakan bagian yang tidak terlihat yaitu ilmu pengetahuan, kemudian *Hardware* adalah bagian yang terlihat yaitu alat yang digunakan dalam pembelajaran. *Software* yang dimaksud adalah materi yang akan dipelajari bersama di kelas. Bersifat *soft* karena materi tidak langsung dapat dioperasikan apabila tanpa menggunakan *hardware* tertentu. Sedangkan *hardware* sebagai media yang akan menjadikan *software* tersebut dapat digunakan.
4. Media adalah segala bentuk saluran yang dimanfaatkan untuk menyajikan pesan dan informasi dalam bentuk yang berbeda[8]. Saluran yang dimaksud adalah banyaknya media yang dapat digunakan dalam membantu memberikan akses untuk dapat mengetahui sesuatu. Banyaknya saluran sebagai media pembelajaran, membuat pendidik harus pandai dalam memilih saluran, supaya arahnya sesuai dengan ketentuan sebelumnya.
5. Media adalah pengatur hubungan yang bertujuan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan antara pihak-pihak yang terkait dalam pembelajaran. Media mampu mengatur tempo/durasi dalam pembelajaran. Media sudah ditetapkan tata cara penggunaannya, yang mana fungsinya adalah untuk menggunakan media sesuai dengan waktu yang tersedia. Langkah demi langkah sudah diperhitungkan sebelumnya, sehingga tidak akan mengganggu pembelajaran berikutnya.
6. Media adalah alat komunikasi yang berperan sebagai sarana yang menyalurkan informasi atau materi pembelajaran[9]. Seperti bagian sebelumnya, media sebagai penghubung antara ilmu dan siswa. Secara tidak langsung, media ingin mengajak

berkomunikasi melalui tahapan-tahapan penggunaan media. Komunikasi antara media dan peserta didik akan menghasilkan informasi yang dibutuhkan, karena sudah bersedia untuk menjalin komunikasi dengan media. Apabila dalam komunikasi terhambat masalah jaringan yang membuat peserta didik tidak paham, maka pendidik yang bertindak sebagai fasilitator memberikan bantuan seperlunya sesuai dengan hambatan yang dialami.

7. Media adalah alat komunikasi yang lebih efektif dan lebih interaktif[10] antara pendidik dan peserta didik. Ketika dalam proses pembelajaran. Apabila sebelumnya menjadikan media sebagai perantara antara ilmu dan peserta didik, maka media juga menjadi penghubung antara guru dan siswa. Hal ini berkaitan dengan durasi yang tersedia. Pendidik harus dapat menggunakan media sepanjang durasi yang dimiliki, dan selama itu juga pendidik berinteraksi dengan peserta didik. Selain itu juga pendidik telah menetapkan tujuan pembelajaran. Supaya tujuan tersebut dapat tercapai, maka pendidik menggunakan media, supaya pengetahuan yang ingin dipelajari dan diberikan dapat terserap dengan maksimal. Hal ini akan membutuhkan berkomunikasi antar pendidik dan peserta didik demi pemahaman peserta didik.
8. Dari beberapa pengertian media di atas, pembaca pasti mengetahui makna dari media dari sudut pandang pembaca masing-masing. Menurut pembaca Apa yang dimaksud dengan media?

### **2.3 Peran Media**

Peran merupakan aspek dinamis dalam kedudukan atau jabatan[11]. Peran dapat berubah-ubah sesuai dengan keadaan yang dialami. Selain itu juga suatu benda yang dapat dijadikan peran

yaitu benda yang dapat disesuaikan dengan keadaan yang terjadi. Dalam kedudukan atau jabatan, sehingga memiliki tugas khusus sesuai dengan porsi masing-masing.



Gambar 2.1 Peran Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran mempunyai letak strategis dalam bertindak sebagai pembantu pendidik dalam menyampaikan materi[12]. Tingkat fleksibel media dapat diatur secara dinamis sesuai dengan kebutuhannya. Media dalam pembelajaran memiliki peran yang harus dipenuhi pada setiap media yang digunakan dalam kelas. Ketidakhadiran salah satu peran yang dimiliki media dapat menjadikan media tidak layak digunakan dalam kegiatan belajar. Sehingga dapat dikatakan media kehilangan kedudukan utamanya dalam pembelajaran karena tidak berperan dengan baik.

Media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki peran penting[13]. Tidak hanya sekedar penyalur ilmu saja akan tetapi sebagai media komunikasi dan interaksi untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya. Berikut adalah peran-peran suatu media dalam pembelajaran:

### 1. Kesamaan pengalaman

Media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik yang menggunakan media tersebut. Kesamaan di

sini penting sekali karena media yang digunakan terdapat informasi atau materi yang akan disampaikan sehingga seluruh peserta didik dalam kelas harus memiliki pengalaman yang sama supaya nanti ketika menggunakan media akan lebih lancar. Supaya peserta didik memiliki kesamaan pengalaman, maka pendidik memastikan semua peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran. Cara yang digunakan untuk memberikan kesamaan pengalaman adalah dengan membuat intruksi penggunaan media yang di rancang untuk dapat digunakan dalam kelasnya.



Gambar 2.2 Siswa menggunakan Media Monopoli  
Secara Bersama-sama

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/Dmg9eC3M9toyH5rE9>)

Selain kesamaan dalam hal penggunaan media, pendidik juga memastikan kesamaan pengalaman yang sebelumnya dimiliki oleh peserta didik. Memastikan menguasai materi pelajaran tertentu (materi sebelumnya) yang mempunyai

keterkaitan dengan media yang digunakan. Hal ini untuk menghindari apabila ada yang tidak dapat mengikuti instruksi menggunakan media karena terhalangi dengan pemahaman dimateri sebelumnya.

Selain itu juga kesamaan setelah menggunakan media. memastikan bahwa peserta didik yang telah belajar dengan menggunakan media telah mencapai sesuai target pembelajaran yang tertuang dalam tujuan pembelajaran setiap pertemuan. Sehingga dengan penggunaan media tersebut, pengetahuan yang dimiliki peserta didik relatif sama.

## 2. **Memperjelas penyajian**

Terkadang informasi yang terdapat pada buku paket atau LKS, tidak begitu detil. Hal ini akan mengakibatkan siswa menjadi tidak paham atau kebingungan. Sebagai langkah penyelesaian, guru menjelaskan kepada siswa melalui ceramah, supaya siswanya memahami maksud yang terkandung dalam teks buku? LKS tersebut.



Gambar 2.3 Penyajian Materi Pelajaran yang Menarik karena Warnanya

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/Y9yGGv4t2S4mgaK39>)

Selain itu guru dapat menggunakan media dan menyediakan media yang didalamnya terdapat informasi yang sudah ada dalam buku tersebut, sehingga peran media di sini adalah untuk memperjelas penyajian pesan atau informasi. Sama halnya yang dilakukan oleh guru ketika ceramah tentang materi, dalam media juga materi yang harus disampaikan kepada siswa. Akan tetapi penggunaan media akan lebih efektif karena siswa mengalami sendiri terkait materi yang dipelajari.

Informasi yang sebelumnya terdapat pada buku, dirupakan dalam bentuk media yang lebih memperlihatkan kejelasan atau perbedaan antar sub materi yang sedang dipelajari. Proses penyajian dilakukan sedemikian rupa didesain semenarik mungkin dan juga menghadirkan materi didalamnya. Dari desain tersebut dapat disesuaikan dengan ketertarikan siswa dalam belajar. Semakin menarik media yang digunakan, dapat menjadikan siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.

### **3. Mengatasi keterbatasan**

Dengan menggunakan media pembelajaran, maka akan mampu mengatasi keterbatasan indera. Seperti halnya pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah saja, akan mengakibatkan tidak fokus dalam pembelajaran, karena indera pendengaran memiliki keterbatasan. Seperti halnya ketika memperhatikan gambar saja, juga akan menjadikan mata lelah dan dapat mengakibatkan mengantuk.



Gambar 2.2 Siswa menggunakan Media tentang gerhana  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/WMV2VdDYXfYQZdkeA>)

Untuk menyeimbangkan kebutuhan indera disini, maka perlu diperhatikan dalam penggunaan media Keterbatasan indera dibagi menjadi enam. Pertama Karena informasi yang dibahas terlalu besar. Contohnya adalah ketika belajar mengenai rotasi bumi, maka yang digunakan adalah bukan menunggu bumi yang sebenarnya dalam berotasi, akan tetapi menggunakan media lain yaitu menggunakan bumi tiruan atau global. Biasanya dilengkapi dengan matahari dan bulan, karena nantinya rotasi bumi sekaligus akan menjelaskan mengenai kejadian siang dan malam.

Kedua adalah keterbatasan karena kejadian langka. Kejadian langka disini seperti terjadinya gerhana matahari atau bulan. Apabila kita ingin mempelajari mengenai gerhana matahari atau bulan maka tidak perlu menunggu hingga terjadi gerhana matahari atau bulan, akan tetapi bisa menggunakan media sebagai petunjuk proses terjadinya gerhana tersebut.

Ketiga, karena informasinya mengandung proses yang rumit. Contohnya adalah sistem peredaran darah dalam tubuh

manusia. Hal ini rumit untuk dipelajari secara langsung sehingga dapat menggunakan patung manusia yang didalamnya terdapat organ-organ yang rencananya akan dipelajari bersama.

Keempat yaitu informasi yang dipelajari berupa peristiwa alam seperti bencana alam, banjir, gempa bumi atau yang lain, maka tidak perlu menunggu peristiwa tersebut terjadi, akan tetapi kita dapat menggunakan tempat yang lain yang dapat digunakan yaitu media.

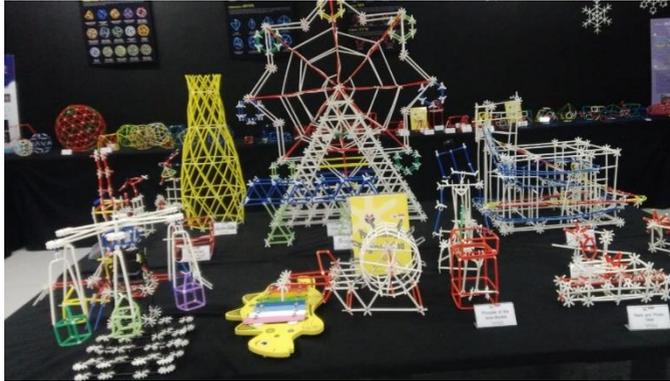
Bagian yang kelima tentang keterbatasan adalah karena informasi yang di bahas itu terlalu kecil. Seperti ketika belajar tentang atom. Atom adalah partikel terkecil. Untuk mempelajarinya dapat menggunakan media yang sudah diperbesar sekian persen sehingga dapat dinikmati dengan mata telanjang, yang awalnya atom hanya bisa dilihat dengan alat tertentu.

Yang keenam adalah termasuk percobaan yang berbahaya. Contohnya adalah ketika ingin mengetahui golongan darah seseorang, maka kita tidak perlu mengambil keseluruhan dari darah, akan tetapi yang diambil hanya beberapa tetes saja. Dengan mengambil sampel sebagian saja sudah dapat dilihat golongan darah seseorang secara keseluruhan. Seperti orang mencicipi masakan, tidak perlu mengambil semua masakan, akan tetapi cukup secukupnya untuk merasakannya.

#### **4. Mengarahkan perhatian**

Peran media yang berikutnya adalah dengan menggunakan media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian. Media dibuat dan desain dengan semenarik mungkin sehingga untuk memandangnya saja sudah ingin karena medianya

dibuat semenarik mungkin. Hal ini supaya siswa tertarik untuk menggunakan media yang digunakan.



Gambar 2.3 Media beraneka bentuk dan warna  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/GpZpqX9fk5WpTvfq8>)

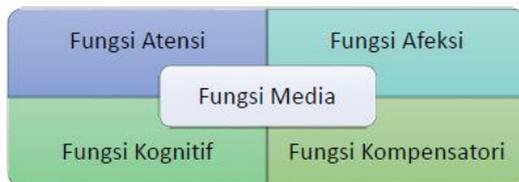
Apabila di awal pembelajaran siswa sudah mulai tertarik untuk menggunakan media atau penasaran dengan media, maka ketika pembelajaran bisa diharapkan siswa juga semangat dalam menggunakan media ketika pembelajaran. Sebaliknya apabila tampilan dari media itu biasa-biasa saja maka bisa dibayangkan kalau siswa akan berantakan medianya tidak ada bedanya dengan benda-benda di sekitarnya. Sehingga ketika pembelajaran perhatian siswa tidak sepenuhnya tertuju pada media, sehingga pembelajaran juga tidak akan berjalan dengan yang direncanakan oleh guru.

# BAB 3

## FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Fungsi adalah sekelompok aktivitas [14] yang tergolong pada jenis yang sama berdasarkan sifat atau pelaksanaannya. Sifat dapat terlihat dari bentuk yang dapat diamati dengan indera penglihatan. Sedangkan pelaksanaan dapat dirasakan ketika menggunakan indera peraba. Termasuk aktivitas karena didalamnya terdapat beberapa kegiatan yang harus diikuti sesuai dengan pedoman yang telah dibuat. Media pembelajaran pasti mempunyai fungsi dalam keberadaannya.

Fungsi media pembelajaran dipilih menjadi empat bagian. Berikut adalah fungsi media yang digunakan dalam pembelajaran:



Gambar 3.1 Fungsi Media Pembelajaran

Media mempunyai fungsi ketika digunakan dalam pembelajaran[15]. Peran penting media terlihat dengan terbantunya guru dalam menjelaskan materi dan juga memberikan pengalaman yang baru pada siswa. Sebagai penyedia dan juga pengguna media, guru harus memperhatikan masing-masing fungsi yang terdapat pada media yang digunakan. Fungsi ini harus dapat bekerja dengan maksimal sehingga pembelajaran tercapai sesuai tujuan pembelajaran.

### 3.1 Fungsi Atensi

Fungsi ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa supaya penasaran dalam menggunakan media. Apabila perhatian siswa sudah mengarah ke media, maka akan dapat meningkatkan ketertarikan menggunakan suatu media. Suatu media supaya dapat menarik perhatian harus dibuat atau di desain dengan menarik atau mengkombinasikan dengan media-media yang sudah ada dengan aturan yang baru.

Atensi merupakan usaha untuk memusatkan daya pikiran dan keadaan untuk memilih suatu informasi yang selanjutnya akan menimbulkan proses pembentukan pengetahuan. Masa keemasan untuk meningkatkan atensi adalah Ketika dimasa kanan-kanan. Pada masa tersebut kemajuan sangat pesat dalam hal atensi yang diperlihatkan. Dari awalnya yang tidak mengetahui atau asing dengan sesuatu menjadi familiar dengan suatu benda yang dibawanya. Atensi ini diulang-ulang untuk menciptakan kebiasaan-kebiasaan baru untuk mempelajari hal berikutnya. Sehingga pengetahuan yang dimiliki akan tertanam hingga dewasa.



Gambar 3.2 Siswa sedang menggunakan media ulr tangga  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/BxUBg1Hrjin27zz28>)

Atensi mempunyai komponen utama yang saling berkaitan untuk meningkatkan respon terhadap kemajuan pengetahuan. Dalam suatu media pembelajaran aspek tersebut juga sangat diperhatikan, supaya media yang digunakan menimbulkan dan menarik minat siswa untuk menggunakannya. Atensi mencakup lima aspek utama, yaitu:

### **1. Kapasitas Pemrosesan dan Atensi Selektif**

Banyaknya media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menjadi tantangan awal dalam memilih media yang tepat. Dengan memperhatikan materi yang sedang dipelajari, guru dapat menentukan media yang sesuai untuk menyampaikan materi tersebut kepada siswa. Selanjutnya menentukan media juga dipengaruhi oleh keadaan siswa di kelas. Dengan banyaknya karakter siswa, guru dapat memberikan garis besar kemampuan dan keunikan siswa dikelasnya.

Media yang digunakan juga harus mampu mengalihkan perhatian siswa dari benda-benda disekitarnya. Media tersebut dijadikan sebagai pusat perhatian, dapat dibentuk atau dibuat dengan inovasi dan kreasi, sehingga dapat menarik minat siswa untuk menggunakannya. Perhatian yang lebih pada media dapat mengfokuskan kegiatan pembelajaran siswa.

### **2. Tingkat Rangsangan**

Berawal dari ketertarikan untuk menggunakan media, berikutnya adalah berusaha untuk mengarahkan siswa sebagai pengguna media untuk mengoperasikan media sesuai dengan intruksi. Intruksi yang diberikan dapat berupa informasi verbal atau tekstual. Usahakan tidak terdapat makna ganda yang dapat membingungkan siswa.

Semakin tinggi rangsangan yang diberikan terhadap media, maka siswa semakin antusias dalam belajar. Besar kemungkinan materi yang sedang dipelajari dapat terserap. Ketika rangsangan siswa menunjukkan antusias tinggi. Hal ini akan membuat siswa selalu termotivasi dalam belajar.

### **3. Pengendalian Atensi**

Ketertarikan dalam media juga harus dikontrol dengan baik, supaya dalam penggunaan media tidak terjadi over penggunaan. Karena keutamaannya menggunakan media adalah tidak dalam penggunaannya, akan tetapi pada materi yang terselip pada media yang digunakan. Pengendalian dapat dilakukan dengan penyederhanaan intruksi, sehingga tidak terlalu Panjang, juga dapat dikendalikan dari aspek desain media tersebut. Media dibuat dengan natural sesuai dengan penggunaannya.

### **4. Kesadaran**

Sadar merupakan suatu kesengajaan. Dengan menggunakan media pastikan siswa tetap dalam kondisi belajar. Kesadaran akan belajar akan tetap membuat fokus siswa untuk mengikuti pembelajaran sesuai dengan tata cara penggunaan media. Hal-hal yang tidak dimengerti dapat ditanyakan langsung kepada guru. Dan juga hal-hal yang penting dapat dibuatkan catatan kecil dibawahnya.

### **5. Neurosains Kognitif**

Melalui *neurosains* kognitif ini dapat membantu proses-proses terkait atensi yang berlangsung dalam otak. Keterkaitan media dengan materi yang diajarkan. Membuat ingatan semakin lama tentang materi, karena terbantu dengan

penggunaan media. Apalagi media tersebut dapat digunakan sewaktu-waktu, maka dapat digunakan untuk belajar setiap saat apabila terjadi lupa atau ingin mempertajam ingatan.

### **3.2 Fungsi Afeksi**

Fungsi afeksi adalah untuk memberikan respons sikap dari siswa tentang media yang digunakan. Respon yang diinginkan adalah siswa menikmati media yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini akan terlihat ketika siswa menggunakan media tersebut tidak ada rasa bosan atau mengeluh dalam menggunakan media. Mungkin tidak selalu menunjukkan rasa senang, akan tetapi dengan bantuan guru sebagai fasilitator dengan memberikan arahan-arahan yang disesuaikan dengan media, maka akan bisa menuju ke arah yang menyenangkan menggunakan media, dengan adanya fungsi ini maka waktu pembelajaran akan tidak terasa bahwa dengan menggunakan media sudah menikmati media dan Informasi yang disampaikan sampai kepada siswa.

Afeksi merupakan salah satu kebutuhan yang berhubungan dengan hati, yang dapat menimbulkan rasa kasih dan sayang. Dari hubungan tersebut terjadi transaksi memberikan sesuatu dan menerima sesuatu juga, sehingga untuk menimbulkan sifat afeksi harus ada umpan sebagai bagian dari pemberian yang nantinya akan memperoleh upah dari apa yang telah diberikan sebelumnya.

Menurut para psikologi, afeksi bukan termasuk sifat bawaan sejak lahir, melainkan berasal dari akibat dari suatu sebab. Sebab yang terjadi dari faktor eksternal dari luar dirinya, yang nantinya akan menghasilkan afeksi dalam dirinya sebagai respon dari aktivitas yang diberikan.

Faktor eksternal dapat berupa pengalaman-pengalaman sebelumnya atau juga dapat berupa situasi dan kondisi tertentu yang pernah dialami. Faktor ini dapat terjadi apabila ada interaksi

yang dilakukan dengan orang lain. Interaksi ini akan menjadikan suatu aktifitas yang mungkin belum pernah dilakukan sebelumnya sehingga membekas menjadi suatu pengalaman dalam diri.

Afeksi dapat dikategorikan sebagai kebutuhan dasar dan menjadi sangat vital dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya afeksi membuat mental seseorang menjadi kuat dan siap untuk bertahan dalam keadaan bagaimanapun juga. Hubungan yang terjalin adalah hubungan yang positif, yang nantinya juga akan membuat perasaan menjadi positif yang mempengaruhi perbuatan dan perilaku.



Gambar 3.3 Siswa sedang Fokus Belajar  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/VmADUBgsDjvbcw8f7>)

Gambaran mengenai afeksi ini dapat dicontohkan dari hubungan antara orang tua dengan anak. Mereka saling kasih dan sayang terhadap satu sama lain. Emosi yang terjalin sangat erat, dengan sentuhan-sentuhan lembut membuat hubungan semakin harmonis.

Atau juga dapat digambarkan oleh suatu organisasi yang keterkaitan antara atasan dan bawahan sangat tinggi, sehingga

terjadi kerjasama yang saling menguntungkan. Seorang atasan yang sangat membutuhkan bawahan dan juga seorang karyawan membutuhkan atasan untuk memberikan kemampuan terbaiknya dalam perusahaan.

Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai penimbul rasa kasih dan sayang terhadap hubungan siswa dengan materi pembelajaran. Siswa merasa senang apabila belajar dan materi yang dipelajari terasa mudah untuk dipahami. Keterkaitan media yang seperti ini dapat dibuat guru dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan juga kegemaran siswa.

Media yang mempunyai nilai afeksi dapat mempererat jalinan pengetahuan dengan siswa. Siswa selalu berusaha untuk memahami materi yang dipelajari dengan media yang sudah disiapkan. Terdapat pengetahuan yang dapat diperoleh siswa apabila menggunakan media dengan tepat. Bentuk menikmati siswa terhadap penggunaan suatu media adalah dengan antusias yang terlihat Ketika siswa menggunakan media dalam pembelajaran.

### 3.3 Fungsi Kognitif



Gambar 3.4 Siswa Banyak Ide Cemerlang  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/vXYXW2XyU2Tqy6sm7>)

Kognitif adalah salah satu kemampuan yang terdapat pada setiap individu yang ditunjukkan dengan aktivitas-aktivitas yang teramati yang mengandalkan pemikiran (otak). Aktivitas yang dilakukan secara sadar berdasarkan pemikiran otak merupakan wujud dari kognitif. Kemampuan kognitif bagi manusia sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang rasional.

Kemampuan kognitif disesuaikan gaya belajar seseorang. Hal ini bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada siswa disesuaikan dengan karakter gaya belajar masing-masing siswa. Tujuan materi pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa, guru menyampaikan dengan memperhatikan gaya belajar siswa sehingga kemampuan kognitifnya meningkat.

Fungsi kognitif bertujuan untuk membuat siswa untuk senantiasa beraktivitas menggunakan media. Fungsi kognitif dipengaruhi oleh aturan-aturan yang ditentukan oleh guru ketika dalam menggunakan media. Sehingga media sudah disiapkan mempunyai intruksi tertentu sehingga siswa harus melaksanakan instruksi tersebut. Apabila instruksi tidak dilaksanakan maka media tidak bisa digunakan dengan maksimal. Untuk memperjelas intruksi dari guru maka guru harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan juga instruksi tidak terlalu panjang atau tidak terlalu ribet. Dengan adanya aktivitas maka bisa menghindarkan siswa mengalami kebosanan dalam belajar.

### **3.4 Fungsi Kompensatoris**

Fungsi ini bertujuan untuk memberikan timbal balik kepada siswa. Timbal balik berupa pengetahuan yang diperoleh siswa ketika menggunakan media, seperti ketika belajar menggunakan buku maka dengan membaca buku siswa akan memperoleh pengetahuan. Sedangkan ketika pembelajaran menggunakan media

dan tanpa menggunakan buku paket maka informasi yang dipelajari tetap akan sampai kepada diri siswa. Hal ini adalah yang membuat siswa tetap memperoleh pengetahuan walaupun tidak membaca buku.

Fungsi ini adalah untuk memberikan kompensasi atau timbal balik karena siswa tidak membaca buku akan tetapi menggunakan media, tetapi memperoleh informasi yang sedang dipelajari. Yang lain adalah kemungkinan siswa sudah membawa media yang lain seperti buku dan bolpoin. Kemungkinan nanti dalam menggunakan media peralatan tersebut tidak digunakan sehingga kemungkinan siswa tidak memiliki catatan tentang materi yang disampaikan pada hari ini. Akan tetapi dengan karakter dari suatu media maka siswa dapat lebih ingat dengan Informasi yang disampaikan dengan menggunakan media karena siswa mengalami langsung peristiwa tersebut.

Kompensatori yang terjadi juga yang berhubungan dengan buku paket siswa. Sebagai sumber utama dalam pembelajaran materi pasti berhubungan dengan media yang akan digunakan. Akan tetapi pembelajaran sedang menggunakan media, sehingga media harus dapat mewakili buku paket sebagai tempat terdapatnya ilmu pengetahuan. Dalam media terdapat materi yang awalnya di dalam buku, kemudian media tersebut menjadi media fokus berikutnya. Dengan demikian, media harus mampu memberikan pengetahuan yang sebelumnya terdapat pada buku.



Gambar 3.5 Mahasiswa Belajar menggunakan E-Learning  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/av1UPPuRFhCx8X4P9>)

Keempat fungsi tersebut memiliki kesatuan satu sama lain. Media yang dibawa oleh guru ketika mengajar harus memiliki keempat fungsi tersebut. Karena keempat fungsi diatas sangat terkait dengan fungsi-fungsi lainnya. Bisa di bayangkan apabila salah satu fungsi tidak ada, misal fungsi atensinya kurang, maka akan mengakibatkan siswa tidak tertarik menggunakan media di awal pembelajaran, sehingga selanjutnya juga tidak akan menimbulkan rasa afeksi, fungsi kognitif dan juga fungsi kompensatoris akan cenderung berkurang. Kata lainnya, apabila fungsi kognitifnya tidak ada, maka siswa tidak melakukan apa-apa. Hal ini juga akan mengakibatkan siswa merasa bosan karena di kelas hanya menikmati atau hanya melihat saja.

# BAB 4

## JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Penggunaan media sangat penting dengan adanya pengalaman yang sudah pernah dialami[16], sehingga ada keterkaitan antara pengalaman yang baru dengan pengalaman yang sudah terjadi. Pengetahuan keterampilan dan juga perubahan perilaku dapat terjadi secara signifikan apabila materi yang dipelajari memiliki keterkaitan dengan materi sebelumnya. Atau juga bisa terjalin hubungan antara materi yang dipelajari dengan pengalaman-pengalaman sebelumnya, tidak harus dengan materi pelajaran yang sama.

Dengan melakukan aktivitas tertentu maka akan menambah pengetahuan mengenai suatu aktivitas. Hal ini sangat dipentingkan dalam penggunaan suatu media, disesuaikan dengan hal-hal yang sudah pernah dialami sebelumnya. Pengalaman langsung dapat berupa kegiatan-kegiatan seperti darmawisata, dramatisasi, pengalaman logis, pengalaman bertujuan dan lain sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut akan membantu siswa dalam menyerap suatu informasi tertentu. Materi yang sedang dipelajari akan lebih lama dalam otak karena mereka mengalaminya sendiri.

Pengalaman *piktorial* atau disebut dengan *Iconic*[17]. Penggunaan ini merupakan lanjutan setelah pengalaman langsung. Pengalaman *piktorial* dipelajari dengan cara menyimak suatu kejadian tertentu yang sudah diabadikan dalam bentuk visual atau audio visual contoh dalam pengalaman piktorial adalah seperti film, televisi, dan pameran. Ketika contoh ini mengisyaratkan bahwa murid hanya dapat melihat saja kejadian-kejadian yang

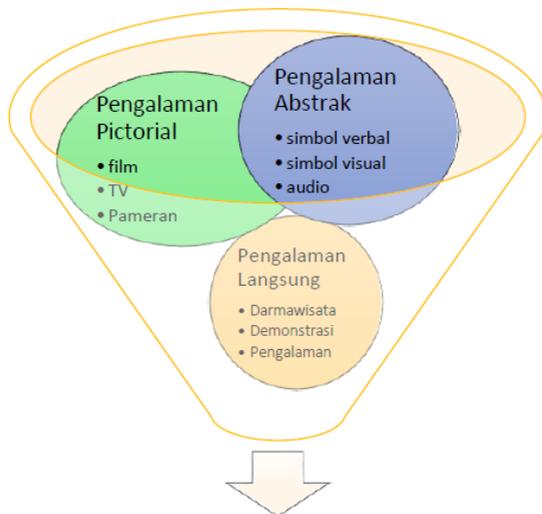
terjadi di film televisi atau jika di pameran. Akan tetapi walaupun hanya melihat saja hal itu tetap bisa dikerjakan oleh orang yang belajar mengenai hal tersebut. Dengan memiliki pengalaman dan juga prosedur dalam pengalaman piktorial yang rinci maka seseorang dapat belajar dengan Mandiri.

Setelah memasuki pengalaman piktorial atau hanya melihat saja Kemudian tingkatan berikutnya adalah pengalaman abstrak atau simbolik. Di bagian ini terdapat beberapa kegiatan yang pertama adalah rekaman audio. Dengan adanya rekaman audio kita sebagai penerima tidak bisa melihat apa yang sedang terjadi karena tidak ada visualnya. Akan tetapi dapat melihatnya ketika dalam bentuk yang lain. Selain itu contohnya adalah simbol visual dan juga simbol verbal. Simbol visual adalah gambar yang terdapat pada suatu sumber belajar dituangkan dalam bentuk yang lain yang maknanya tetap sama. Simbol verbal, untuk membelajarkan simbol visual dan simbol verbal bisa menggunakan materi sebelumnya. Setelah melalui langkah pengalaman piktorial maka soalnya adalah pengalaman abstrak yang didalamnya tidak akan muncul suatu layar atau video atau gambar.

Dengan adanya banyaknya pengalaman tersebut di atas, maka sebaiknya siswa diajak untuk menggunakan pengalaman-pengalaman belajar mulai dari bawah hingga ke atas. Penggunaan di sini adalah dengan memaksimalkan semua panca indera yang dimiliki oleh siswa. Semakin banyak Indera yang digunakan dalam pembelajaran maka materi yang diserap akan lebih lama tersimpan dalam pikiran.

Pengalaman-pengalaman tersebut juga membuat suatu media pembelajaran yang digunakan menjadi bervariasi[18]. Variasi tersebut menjadikan media memiliki jenis-jenis tersendiri sesuai dengan kebutuhan siswa. Mulai yang abstrak hingga pengalaman langsung dapat dituangkan dalam media. Berikut akan dipaparkan

jenis-jenis media pembelajaran, yaitu media grafis, media audio dan media proyeksi.



## Penggunaan Media

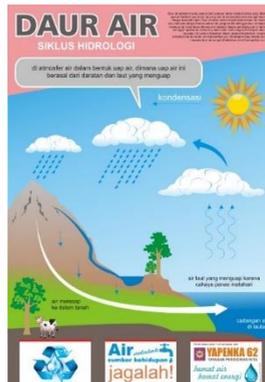
Gambar 4.1 Penggunaan Media

### 4.1 Media Grafis

Media grafis berbentuk simbol-simbol komunikasi verbal[19]. Komunikasi verbal bentuk tulisan atau dari lisan. Informasi yang awalnya berupa tulisan yang terdapat dalam buku dapat disajikan dalam bentuk lain. Begitu juga informasi dalam bentuk tulisan bisa disajikan dalam bentuk yang lebih menarik lagi. Dengan menggunakan media grafis informasi tetap dapat tersampaikan dan juga lebih menarik dalam penyajian kritik dalam grafik tersebut atau dalam gambar terdapat simbol yang dapat dibaca atau diartikan seperti yang berada pada media verbal.

Visual atau grafis dapat membantu siswa dalam memahami suatu simbol dengan benar. Ketika simbol disampaikan secara lisan terkadang siswa masih terkendala mengenai makna yang tersimpan dalam simbol tersebut, juga simbol-simbol yang terdapat pada buku biasanya masih membuat siswa kebingungan. Dengan adanya media grafis, siswa dapat memahami simbol dengan benar sehingga persepsi yang terdapat pada buku dan dari keterangan guru lebih dapat dipahami oleh siswa dengan adanya bantuan dari media grafis.

Keterangan yang panjang kadang kala membuat pembaca atau siswa menjadi bosan. Juga dapat mengaburkan ide yang terdapat pada tulisan tersebut. Untuk memperjelas ide yang akan disampaikan maka perlu disajikan dalam bentuk yang lebih jelas dan juga lebih menarik. Dengan media grafis di sini guru dapat membuat sedemikian rupa sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran desain semenarik mungkin. Siswa tertarik untuk menggunakan dan juga semangat dalam belajar. Serta makna dalam materi yang disampaikan akan tetap tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 4.2 Poster Siklus Air Hujan

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/W9x2pF6F6RuDiece6>)

Suatu informasi biasanya menampilkan informasi berupa kejadian nyata fakta. Berita tersebut kadang kala susah untuk dipahami karena terlalu panjang cara penyajiannya. Supaya fakta tersebut dapat terserap idenya maka bisa ditambahkan media grafis sebagai pelengkap dari informasi yang aktual tadi. Selain melengkapi juga akan menghiasi fakta yang disampaikan, dengan adanya hiasan tersebut maka pembaca akan lebih tertarik untuk melihat isi berita atau kata yang ditampilkan. Selain itu tidak semua fakta terdokumentasi dengan gambar, sehingga perlu adanya ilustrasi untuk menggambarkan kejadian yang telah terjadi. Media yang sesuai yaitu menggunakan media grafis, sehingga beda grafis dapat memberikan ilustrasi pada sebuah fakta serta menjadi penghias sehingga lebih tertarik untuk dinikmati.

Panjangnya suatu informasi akan sulit untuk ditangkap oleh otak. Karena mengambil intisari dari pembicaraan atau keterangan yang panjang butuh bantuan lain yaitu sebuah media. Biasanya informasi-informasi yang disampaikan secara lisan dicatat ulang Garis besarnya. Akan tetapi kalau tidak mencatat juga dapat menggunakan media lain yaitu menggunakan media grafis. Media grafis disiapkan supaya Informasi yang disampaikan lebih lama dalam ingatan, karena di desain dengan bentuk yang unik sehingga terlihat berbeda dalam pikiran, hasilnya akan lebih tertanam pada Ingatan.

## **4.2 Media Audio**

Melihat dari namanya sendiri sudah pasti media ini berkaitan dengan indera pendengaran atau telinga. Media diubah menjadi suatu format tertentu sehingga ketika menikmati media bisa menggunakan pendengaran. Seseorang yang menikmati audio tersebut tidak memerlukan penampilan visual, karena secara audio sudah detail mengenai informasi yang akan disampaikan.

Format-format yang dipilih dalam media audio bisa berupa MP3 bisa berupa WAV dan juga format yang lain yang mana penikmat media tadi atau yang membaca informasi cukup hanya dengan mendengarkan saja. Media audio biasanya dapat ditemui dalam radio, kaset pita atau pada zaman dahulu ada yang namanya piringan hitam yang didalamnya terdapat musik-musik atau juga Informasi yang disampaikan dalam bentuk suara.



Gambar 4.3 Gambaran Proses Perekaman Audio Berkualitas  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/KFPjs1gfT6UicHVX6>)

Pada zaman sekarang penggunaan media audio sudah cukup ditinggalkan. Hanya beberapa saja yang masih menggunakan media audio, seperti ketika menjalani tes TOEFL maka ada sesi speaking, hal ini akan diputarkan sebuah audio yang nantinya akan ada soal-soal yang perlu dijawab oleh peserta tes. Dalam bentuk lain audio bisa berupa radio yang mana penyiar akan menyiarkan berita-berita atau juga menyiarkan satu hiburan. Kesenian-kesenian atau lagu-lagu juga biasanya diputar dalam radio tersebut. Dengan berkembangnya zaman radio ini sudah mulai beralih menjadi video

yang mana selain bisa menikmati secara audio saja juga bisa menikmati secara siaran langsung atau video.

Informasi yang disampaikan pada media audio ini sama dengan yang disampaikan oleh media visual yaitu informasi dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Suatu teks yang ada di buku atau yang tertulis bisa diubah menjadi bentuk audio dengan cara membaca merekam suaranya ketika membaca sumber pelajaran tersebut. Selain membaca juga memberikan penjelasan sehingga ketika ada orang yang mendengarkan maka lebih udah memahami apa yang tertuang dalam sumber atau buku tersebut.

### **4.3 Media Proyeksi**

Media proyeksi dibagi menjadi dua, yaitu media proyeksi diam dan media proyeksi gerak[20]. Media proyeksi di sini akan menampilkan gambar dan juga suara dalam menyampaikan informasi. Sehingga bisa dikatakan bahwa media proyeksi disini sebagai gabungan dari media visual dan juga media auditorial.

Media proyeksi diam pengertiannya sama dengan media grafis yaitu menampilkan gambar-gambar sebagai penyajian informasi. Perbedaannya terletak pada efek suara yang diberikan pada media proyeksi ini. Sehingga gambar tersebut seakan-akan bisa berbicara menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh pembaca. Media proyeksi terdiri dari gambar-gambar yang ditampilkan kepada audient ditambahkan dengan audio sebagai penjelasnya. Suara yang diberikan tidak selalu berupa penjelas, karena penjelas dapat juga berupa tulisan. Efek suara dijadikan sebagai *background* untuk lebih memberikan kesan belajar yang menyejukkan. Suara dalam bentuk suara alunan musik.

Sedangkan media proyeksi gerak merupakan pengembangan dari media grafis yaitu gambar yang ditampilkan di media proyeksi gerak dapat bergerak seakan-akan gambar tersebut adalah hidup.

Membutuhkan bahan-bahan grafis juga membutuhkan audio sebagai bahannya, seperti media proyeksi diam. Untuk penyusunan media proyeksi gerak itu membutuhkan alat yang lebih kompleks. Produsen dapat membuat media promosi cara menggunakan perangkat komputer yang multimedia. Penggunaan dengan komputer ini maka guru dapat membuat media apresiasi gerak yang didalamnya terdapat materi yang ingin disampaikan pada siswa. Selain menggunakan komputer, masa-masa sekarang juga sudah terdapat aplikasi di handphone yang dapat di kerjakan seperti ketika menggunakan komputer atau laptop.



Gambar 4.4 Pembelajaran Menggunakan LCD Proyektor  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/t1GKFhqFBy8iRC1n9>)

Media proyeksi gerak disini dapat terdiri dari media grafis yang bergerak dan juga tambahan atau sebagai puncaknya. Hal ini membuat media proyeksi gerak lebih bervariasi daripada media-media yang sebelumnya seperti ketika dibandingkan dengan media proyeksi diam, maka media promosi gerak lebih unggul karena gambar yang ditampilkan lebih realistis daripada gambar di media proyeksi diam. Selain itu juga terdapat grafis dan juga audio di dalam media proyeksi gerak. Sehingga menempatkan media proyeksi gerak sebagai media yang lebih bervariasi dari pada media media yang sebelumnya.

Jenis-jenis media tadi mana media yang tepat digunakan untuk belajar di kelas. Untuk memilih media yang tepat digunakan dalam pelajaran yang paling penting adalah menyesuaikan dengan situasi tempat belajar mengajar. Contohnya ketika akan menggunakan media audio apabila sekolahan atau guru tidak mampu menghadirkan alatnya maka media ini juga tidak bisa digunakan dalam kelas. Contoh lain misalnya guru akan menampilkan media proyeksi sehingga membutuhkan aliran listrik, dalam kelas untuk menampilkan media tersebut karena pada hari itu listrik sedang ada perbaikan maka guru tidak bisa menggunakan media promosi tadi, dan hasilnya siswa tidak menguasai materi dengan baik karena ketidaksiapan guru dengan siswa.

# BAB 5

## KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN

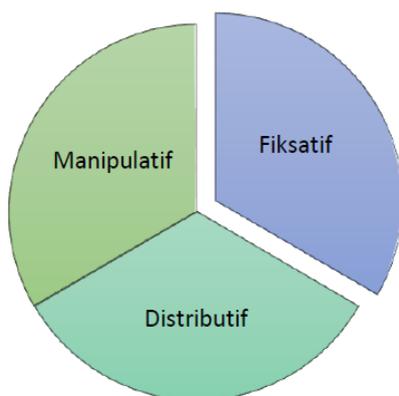
Setiap orang memiliki keunikan yang tidak dimiliki orang lain. Bahkan jika orang tersebut kembar pun, pasti terdapat keunikan dari dirinya masing-masing. Sifat dan keunikan ini tumbuh menjadi karakter yang menunjukkan identitas dirinya, sehingga lebih mudah dikenali oleh orang lain. Karakter tidak terbentuk begitu saja, akan tetapi melalui proses yang kompleks, mulai dari cara pandang, proses berpikir, sikap, cara berucap dan juga tingkah laku keseharian. Serangkaian tersebut membentuk ciri khas suatu individu. Dengan adanya karakter, maka menjadikan keberadaan dirinya diakui oleh orang lain akan kemampuannya dalam hal tertentu.

Karakter adalah berasal dari bahasa Latin “*kharakter*”, “*kharessein*”, “*kharax*”[21], sedangkan dalam bahasa Inggris “*character*” dan bahasa Indonesia “karakter” yang berarti membuat tajam. Beberapa psikolog juga menyebutkan karakter adalah sebagai system keyakinan dan kebiasaan yang tertuju pada suatu Tindakan individu. Keterkaitan karakter dan kebiasaan menjadi sangat erat karena karakter dapat diketahui pada kondisi-kondisi tertentu yang dialami oleh seseorang. Karakter ini sebagai pembentuk kepribadian seseorang.

Karakteristik merupakan bagian dari kepribadian[22]. Menurut kamus besar bahasa Indonesia karakteristik memiliki persamaan kata karakter atau watak yang berarti sifat batin. Pikiran,

perbuatan, akhlak, dan kebiasaan dipengaruhi oleh karakter yang sudah terbentuk dan semakin lama akan menjadikan suatu karakteristik yang menjadi ciri khas tersendiri.

Dalam suatu media pembelajaran, juga memiliki karakteristik, yang menjadikan media tersebut menjadi khas dan unik serta sesuai digunakan dalam pembelajaran. Keunikan masing-masing media memiliki arti penting dalam membantu memahami siswa terhadap apa yang sedang dipelajarinya. Supaya media dapat berfungsi sebagai media pembelajaran, berikut adalah karakteristik media yang harus ada sebagai syarat untuk menjadi media pembelajaran dan juga sebagai dasar untuk membuat suatu media yang berkarakter sesuai materi.



Gambar 5.1 Karakteristik Media

### 5.1 Karakteristik Fiksatif

Media mampu menyimpan informasi dengan baik, sehingga didalam media tersebut tertanam informasi yang akan dipelajari oleh siswa dalam kelas. Selain itu juga media sebagai pelestari informasi tadi, karena media yang awalnya hanya beberapa saja, kemudian dibuatkan suatu media maka informasi tersebut akan

lebih luas penyebarannya sehingga penggunaannya juga beraneka ragam. Dengan banyaknya suatu media maka siswa dapat belajar menggunakan media yang diinginkannya. Selain itu media juga merekonstruksi suatu peristiwa. Peristiwa-peristiwa yang terlewatkan dapat di dilihat atau dinikmati kembali dengan menggunakan media sehingga siswa tidak terlewatkan momen-momen tertentu.

Media juga mampu merekam kejadian atau objek-objek tertentu yang terjadi pada kurun waktu tertentu. Terkadang ada kejadian yang tidak setiap hari bisa ditemui. Dengan menggunakan media maka hal tersebut dapat diabadikan, sehingga dapat dipelajari di waktu lain yang lebih fleksibel. Tidak perlu menunggu kejadian tersebut terulang kembali, karena belum tentu kejadian tersebut terjadi dalam waktu dekat. Selain itu juga dapat dibagikan dengan mudah kepada teman yang lain yang kemungkinan juga membutuhkannya.



Gambar 5.2 Matematika dalam Kartu Domino  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/CPJa5UB63YMujMfIA>)

Dengan karakteristik media sebagai fiksatif maka media dapat digunakan setiap saat. Tidak harus di kelas dan tapi ketika di rumah siswa juga bisa menggunakan media tersebut, sehingga belajar pun tidak harus di sekolahan tapi di lingkungan rumah atau di masyarakat juga tetap bisa belajar karena adanya media yang sudah dibentuk dan dapat digunakan pada waktu-waktu yang lain. Kemungkinan waktu yang dibutuhkan di kelas tidak begitu banyak, sehingga untuk menambah jam pelajaran, maka bisa digunakan jam lain atau ketika sudah keluar dari sekolahan. Sehingga pembelajaran di kelas yang demikian dirasa kurang, dapat dilakukan upaya sederhana yaitu menambah di tempat lain maka pelajaran akan lebih cepat. Atau juga bisa digunakan untuk mengulang suatu pembelajaran, karena kemungkinan ketika di kelas belum memahami apa yang disampaikan. Ketika mencoba sendiri dengan media tersebut akan lebih paham.

Selain dapat merekam kejadian-kejadian di waktu tertentu juga dapat mengabadikan kejadian kejadian langka. Kejadian langka tersebut dapat disusun kembali dalam bentuk media sehingga yang ditampilkan bukan hasil merekamnya tapi hasil rekonstruksi nya dengan media yang lain dan bukan menggunakan video. Proses ini dilakukan karena untuk memperjelas penampilan dari video yang sudah diperolehnya, dengan adanya penekanan penekanan di bagian tertentu sehingga ketika mempelajarinya akan lebih mengena dan lebih lama ingatannya.

Selain itu karakteristik fiksatif juga dapat merekam suatu kejadian yang prosedurnya rumit. Dengan merekam melalui media maka peristiwa tersebut dapat di atur waktu penampilannya. Sehingga alur atau proses dalam video tersebut dapat dibuat Langkah-demi-langkah, sehingga ketika pembelajaran di kelas akan mengetahui bagian-bagian setiap langkahnya. Bisa dikatakan disini adalah alur suatu kejadian tertentu setelah mengetahui

alurnya secara rinci dan pasti, media tersebut dapat dibuat kembali atau diproduksi kembali dengan aturan-aturan yang sudah diperoleh dari video prosedur yang rumit.

## **5.2 Karakteristik Distributif**

Kata distributif sering didengar oleh khalayak umum. Distributif bisa berarti sebagai perantara atau penghubung atau yang menjadi penyalur. Hal ini juga bisa di tarik kesimpulan bahwa distributif dapat diatur mengenai waktu atau suatu kejadian. Dengan adanya bagian karakteristik seperti ini maka media yang digunakan dalam pembelajaran dapat diatur penggunaannya.

Media dapat mempercepat suatu kejadian. Dengan menggunakan media maka dapat dipelajari suatu peristiwa tertentu yang dalam kenyataannya membutuhkan waktu yang lama apabila ingin meneliti nya. Seperti ketika belajar mengenai rotasi bumi. Bumi berotasi membutuhkan waktu itu 24 jam, dengan menggunakan media kita tidak perlu menunggu 24 jam tersebut akan tetapi dapat dilakukan secara singkat dengan bantuan suatu media.

Selain dapat mempercepat kejadian, media juga dapat memperlambat suatu kejadian, seperti halnya ketika mempelajari sesuatu yang sangat cepat maka tidak dapat dilakukan secara langsung. Untuk mempelajarinya membutuhkan satu media yang dapat memperlambat kejadian tersebut. Contohnya adalah ketika belajar mengenai sejarah. Sejarah berlangsung begitu cepat sehingga untuk mempelajarinya membutuhkan media ~~media~~ yang lain untuk membantu membawakan sesuatu mengenai sejarah, contohnya adalah dengan menggunakan miniatur-miniatur. Dengan adanya miniatur maka dapat dipelajari kejadian-kejadian tertentu yang lebih detil sehingga dapat menyerap Apa yang sedang disampaikan. Contoh lain tentang karakteristik distributif adalah

ketika belajar benda-benda disekitar yang berbentuk bangun ruang. Siswa diminta menyebutkan nama-nama benda tersebut. Setelah itu oleh guru diarahkan menuju jumlah titik sudut, sisi dan seterusnya.



Gambar 5.3 Miniatur Pekarangan Rumah

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/DkmQcXPDZUaeCBqZ7>)

Media juga dapat mengecilkan suatu kejadian yang sedang dipelajari. Ketika materi yang dipelajari terlalu besar maka tidak akan bisa di lakukan di dalam kelas. Sehingga memerlukan satu media sebagai perantara sehingga pembelajaran tersebut dapat melakukan materi yang akan disampaikan. Contohnya adalah ketika belajar mengenai bentuk bumi, maka dapat menggunakan media berupa globe. Bumi yang besarnya sedemikian dapat di pelajari dalam kelas dalam bentuk globe atau Bumi tiruan, sehingga media yang dipelajari dapat menghasilkan suatu kejadian.

Selain mengecilkan kejadian, media juga dapat memperbesar suatu kejadian. Kejadian-kejadian yang terlalu kecil untuk diamati di kelas bisa di sampaikan dengan menggunakan media. Contohnya ketika sedang mempelajari tentang atom dalam kimia. Atom bentuknya sangat kecil sekali tidak akan tetapi dapat

dipelajari dalam kelas dengan diubah menjadi media lain yang mana ukuran dari benda tersebut diperbesar sedemikian rupa sehingga dapat di sajikan dalam kelas. Memperbesar satu kejadian dilakukan karena alat yang di butuhkan untuk melihat objek-objek yang kecil itu terbatas sehingga dialihkan menggunakan media lain yang lebih familiar terhadap siswa.

### **5.3 Karakteristik Manipulatif**

Media manipulasi karena media yang digunakan perlu dihadirkan dalam ruang tertentu, sehingga media yang digunakan tentu harus bisa dibawa dan digunakan dalam ruang tersebut. Dapat digunakan secara bersama-sama. Proses pembuatan media atau karakter dari media tersebut harus disesuaikan dengan kondisi tempat belajar yang sedang ditempati, sehingga tidak memberatkan guru dalam menyiapkan media dan juga tidak memberatkan siswa untuk membawa media itu sendiri.

Selain itu media juga tidak perlu untuk diproduksi dalam skala banyak. Media dapat dimanipulasi dengan jumlah tertentu akan tetapi dapat dinikmati oleh siswa dalam jumlah yang besar untuk menerapkan hal tersebut maka media tersebut perlu dimanipulasi sehingga dapat digunakan dalam skala yang besar. Media yang seperti ini karena dalam pengadaannya membutuhkan waktu biaya dan tenaga yang cukup besar sehingga media yang diproduksi skalanya terbatas. Akan tetapi tetap bisa digunakan dalam siswa dalam jumlah yang besar. Penting sekali suatu media dalam penggunaannya dapat dinikmati oleh semua siswa karena semua siswa akan belajar materi yang sama sehingga media yang di siapkan juga harus bisa dinikmati oleh semua siswa dalam ruangan tersebut.

Apabila media tersebut ingin digunakan oleh masing-masing siswa, maka media dapat dibentuk menjadi yang lebih sederhana.

Atau juga bisa media tersebut mengenai bahan-bahannya disediakan sendiri oleh siswa sehingga dan kelas guru bertugas sebagai instruktur yang nantinya akan dilakukan oleh siswa di kelas. Hal ini akan membuat semua siswa juga tetap akan melakukan sesuatu yang sama sehingga pengalamannya agar sama mengenai materi yang sedang dipelajari.

Media yang cenderung dibuat sendiri oleh seorang guru, maka media tersebut kemungkinan bisa dibuat kembali duplikatnya. Sehingga apabila guru menginginkan dalam jumlah yang lebih dari satu, maka guru dapat membuat metode tersebut sesuai dengan cara membuat media yang pertama. Atau juga dapat diterapkan dalam tempat yang lain dengan materi yang sama dengan menggunakan media, walaupun media tersebut termasuk media buatan kedua, akan tetapi dalam intinya tetap memiliki informasi yang sama yang ingin disampaikan. Hal ini juga akan menjaga satu media akan tetap terjaga keberadaannya, Apabila terjadi suatu kerusakan.



Gambar 5.4 Bangun Ruang Buatan Sendiri

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/YckJCxzeUIyUszvj6>)

Media pastinya tidak digunakan sekali saja. Media digunakan berulang-ulang diselesaikan dengan informasi yang sedang dipelajari. Setidaknya media digunakan setiap satu tahun sekali, apabila kelas yang belajar hanya terdapat satu kelas saja. Akan tetapi apabila kelas yang belajar menggunakan media ada 10 kelas paralel maka media yang sama akan digunakan 10 kali dalam waktu tertentu. Media yang baik dapat digunakan secara berulang-ulang. Karena satu Media memiliki karakter manipulatif. Walaupun digunakan secara berulang-ulang, esensi yang terdapat dalam media tersebut akan tetap terjaga sehingga pengguna yang kedua ketiga dan seterusnya akan memiliki informasi yang sama yang dimiliki oleh pemakai yang pertama.

Ketika karakter media tersebut digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran. Media dibutuhkan ketika guru menyampaikan suatu materi dengan sendiri, maka bisa mengakibatkan siswa tidak menerima atau kurang menyerap materi yang akan disampaikan. Dengan menggunakan media maka akan dapat mengatasi kekurangan kekurangan yang dimiliki oleh guru ketika mengajar. Dapat dikatakan apabila guru tidak mampu menyampaikan materi secara langsung, maka guru dapat menggunakan media sehingga sebagai penggantinya media digunakan apabila guru tidak mampu dalam melakukannya.

# BAB 6

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

**M**ateri pada bagian ini akan membahas mengenai pengembangan media pembelajaran. Mengapa media pembelajaran harus dikembangkan? Apakah dengan media yang sekarang belum cukup digunakan dalam pembelajaran? Bagaimana cara membuat media yang sesuai dengan kebutuhan?

Media pada saat ini sudah banyak sekali referensi[23]. Coba saja dengan searching di internet, pembelajaran apa saja mayoritas sudah ada media pendukungnya. Akan tetapi mengapa kondisi pendidikan serasa begitu dan itu-itu saja? Seperti tidak ada peningkatan yang signifikan. Perlu diketahui terlebih dahulu bahwa hal tersebut berhubungan dengan fenomena di lapangan. Fenomena yang terdapat di lapangan ketika guru sedang mengajar pada siswa tentang kegiatan mengajarnya.



Gambar 6.1 Suasana Kelas dengan pembelajaran yang Monoton  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/RcAoJG2CWTxZbmVq7>)

Jangan selalu menyalahkan keadaan siswa, kalau memang guru tidak mau berusaha. Jangan menyalahkan kemampuan siswa, jika guru tidak mampu mengajar dengan baik. Jangan salahkan kebosanan siswa, jika guru tidak bisa membuat pembelajaran yang menarik. Dan jangan salahkan prestasi siswa yang menurun apabila guru tidak mampu mengangkatnya. Berikut adalah fenomena unik Ketika pembelajaran di kelas.

1. Guru ketika mengajar di kelas cenderung hanya mengandalkan kemampuan dirinya sendiri sehingga teknik penyampaiannya monoton karena tidak menggunakan media lain. Dikarenakan mengandalkan beberapa media itu membutuhkan suatu usaha dan pemikiran yang kreatif. Walaupun sudah banyak media yang dapat digunakan, akan tetapi kalau tidak ada pemikiran yang inovatif, maka juga tidak akan dapat menggunakan media yang layak. Kebiasaan guru seperti ini, kadang kala dikarenakan sudah lama mengajar, sehingga cara mengajarnya juga tidak diubah, seperti mengajar sebelum-sebelumnya. Beranggapan juga yang terpenting materi tersampaikan, masalah paham atau tidak itu bukan kekuasaannya.
2. Guru terlalu fokus pada satu media saja. Selain hanya mengandalkan pengetahuannya yang dimilikinya sendiri biasanya seorang guru memiliki buku pegangan atau buku paket. Buku paket guru juga kadang-kadang mempunyai lembar kerja siswa atau LKS yang dibeli dari penjual. Beranggapan bahwa buku tersebut dapat menjadi andalan dan siswa juga dianjurkan untuk memiliki buku yang sekiranya sama dengan yang dimiliki oleh guru. Apabila Lembaga Pendidikan mempunyai buku tersebut maka siswa dapat meminjam di perpustakaan sekolah atau memang dipinjamkan ke masing-masing kelas. Apabila tidak mempunyai atau

sekolahan belum mempunyai buku paket, maka siswa dianjurkan untuk membeli sendiri di toko-toko buku. Karena ketergantungan guru terhadap buku paket membuat suatu materi pembelajaran terlihat monoton tanpa ada pengembangan keilmuannya. Sehingga lama-kelamaan dapat tertinggal dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat di zaman sekarang. Seringkali juga guru menuliskan ulang apa yang ada pada buku, sebagai kegiatan dalam pembelajaran. Memang dengan mencatat akan lebih baik daripada hanya dibuku yang kemungkinan tidak dibaca siswa. Akan tetapi mencatat secara terus menerus akan mengakibatkan siswa merasa bosan dalam belajar dan sering kali meninggalkan pembelajaran dengan melakukan aktivitas lain.

3. Mengapa guru hanya menggunakan kemampuan dirinya sendiri dan buku paket saja ini dikarenakan karena kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran Dalam penggunaannya mempunyai beberapa langkah sehingga perlu dipikirkan dengan matang supaya ketika penerapan di kelas dapat dikerjakan atau dilakukan oleh siswa dengan baik. Yang perlu dimiliki oleh guru sehingga mampu menyediakan media pembelajaran. Selain itu juga kenapa media tidak bisa digunakan karena terlalu banyak media yang bisa dipilih sehingga tidak bisa menentukan prioritas, dan juga perbedaan karakteristik siswa juga membuat guru merasa bingung dan bimbang ketika ingin menggunakan media, serta tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan cenderung hanya bisa diterapkan dengan cara membaca atau dengan menggunakan buku paket saja. Maka dari itu pentingnya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran.

4. Guru hanya menggunakan media yang terbatas, tidak menutup kemungkinan membuat siswa ketika belajar menjadi tidak semangat. Pembelajaran yang monoton dapat berimbas pada kondisi siswa ketika belajar, dapat mengantuk bosan ramai atau hal lain yang dapat menghilangkan fokus siswa terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari. Hal ini dapat berakibat materi yang diajarkan tidak sampai pada diri siswa. Siswa merasa kesulitan ketika beranjak ke materi berikutnya yang secara tidak langsung berhubungan dengan materi yang telah di pelajari.

Kondisi-kondisi diatas merupakan kondisi yang cukup umum ketika guru mengajar di kelas. Banyaknya tuntutan dalam dunia Pendidikan dijadikan sebagai hal yang asing. Padahal harusnya tuntutan dalam Pendidikan merupakan hal yang berguna untuk dirinya sendiri (seorang guru) terlebih untuk siswa yang sedang belajar. Sehingga diperlukan media pembelajaran sebagai alternative meningkatkan semangat siswa belajar. Dengan adanya istilah media pembelajaran diharapkan mampu mengurangi hal-hal yang terjadi seperti kasus di atas.

Sikap tidak kreatif harus segera dihilangkan. Cara-cara yang konvensional juga harus dihindarkan dalam pembelajaran di kelas. Selain guru menginstruksikan kepada siswa untuk aktif dalam belajar seorang guru juga harus aktif dalam mempertahankan pembelajarannya. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pendidikan kearah yang lebih baik dan lebih terbuka sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman. Inovasi-inovasi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan oleh siswa dan sangat dibutuhkan oleh seorang guru sebagai usaha untuk mencegah kreativitasnya dan juga menjaga sifat profesionalisme.

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar[24]. Buku sebagai media utama harus segera ditingkatkan seiring dengan perkembangan teknologi. Upaya guru dan siswa tidak tertinggal perkembangan teknologi terlebih di dunia pendidikan, karena dalam dunia pendidikan proses pembelajaran akan menentukan masa depan seseorang. Dengan adanya inovasi tentang media pembelajaran maka akan membuat guru dan siswa semakin banyak cara untuk mencapai keberhasilan.

Semakin berkembangnya teknologi pembelajaran tidak hanya dilakukan secara tatap muka, akan tetapi juga dapat dilakukan secara virtual. sebagai seorang guru harus dapat memberikan pelayanan kepada siswa baik di kelas maupun di luar kelas, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Secara nyata maupun secara dunia maya, mampu menggunakan alat komunikasi yang sedang banyak digunakan oleh guru dan siswa sehingga komunikasi akan dapat berjalan dengan lancar, menunggu guru sampai sekolah akan tetapi siswa dapat berkomunikasi dan berkonsultasi kepada guru setiap saat.

Pengembangan media pembelajaran terdiri dari tiga suku kata yaitu pengembangan, media dan pembelajaran. Untuk media dan pembelajaran sudah dibahas di materi sebelumnya. Untuk hal ini akan difokuskan pada kata pengembangan. Kata pengembangan merupakan kata yang memiliki imbuhan dan akhiran. Pengembangan memiliki kata dasar *kembang* yang artinya adalah bertambah atau tumbuh. Kemudian mendapatkan imbuhan dan akhiran pe-an. Jika dianalogikan kepada kata yang lain itu, kata penggabungan maka bisa diartikan penggabungan adalah suatu hal yang dilakukan menjadikan satu dari beberapa benda atau individu. Sehingga dapat diartikan bahwa sesuatu yang menjadi berkembang menjadi banyak yang awalnya hanya terdiri dari satu atau beberapa saja.

Menurut istilah pengembangan adalah suatu proses perubahan. Perubahan yang terjadi secara bertahap menuju ke arah yang kecenderungannya lebih tinggi. Selain itu juga menuju ke arah yang lebih luas dalam hal penggunaan dan dan intisarinnya. Selain itu juga lebih mendalam apa yang ada di dalamnya. semuanya secara menyeluruh sehingga tercipta suatu kesempurnaan dan lebih matang. Pengembangan juga tidak hanya mementingkan aspek kuantitas, akan tetapi kualitas yang terkandung didalamnya pun juga ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan dan juga disesuaikan dengan perkembangan jaman.



Gambar 6.2 Pengembangan Media, Belajar dimana saja  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/Kf6HmRTgsNbo2nPh9>)

Pengembangan suatu media pembelajaran dapat dicontohkan dalam hal di atas yang mana belajar dapat dilakukan dimana saja dengan menggunakan teknologi, tatap dapat berjumpa dengan guru dan teman, dapat bertukar informasi walau sedang di rumah. Sebagai media utama pembelajaran yaitu buku paket pembelajaran, pada zaman sekarang sudah tidak perlu dibawa lagi karena bobotnya yang sangat berat, pada zaman sekarang sudah berupa

file yang dapat dipindah ke *gadget* masing-masing dengan mengunduh atau men-*copy file*, sehingga dalam membawanya sangat lebih mudah dan lebih ringan. Awalnya buku terbatas dibawa karena bobotnya, pada masa sekarang sudah tidak ada lagi karena sudah dipindah ke gawai setiap orang, sehingga kapan saja bisa menikmati buku yang dibawanya.

Dengan perkembangan teknologi membuat dunia Pendidikan terkena dampaknya. Pastinya dampak yang positif yang ingin dialami, sehingga perlu mengetahui pengembangan-pengembangan suatu media pembelajaran karena beberapa factor. Berikut dipaparkan faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru yang akan menyediakan media. Dengan pengetahuan berikut diharapkan pengembangan suatu media dapat dilakukan dengan baik dan cermat, sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan, baik untuk guru maupun siswa. Siswa juga dapat menikmati pembelajaran dan dapat menyerap materi yang sedang dipelajari, apabila terdapat kebingungan dapat berkomunikasi dengan guru.

## **6.1 Bersifat Menginformasikan**

Informasi yang disampaikan adalah informasi yang baru[25]. Dikatakan baru karena materi tersebut sedang dipelajari oleh siswa. Sehingga materi yang sedang dipelajari pastinya adalah materi yang belum pernah dijumpai oleh siswa. Suatu yang baru ini bisa bersifat suatu kejadian atau pun juga bisa merupakan objek yang sebelumnya belum diketahui sama sekali oleh siswa. Hal baru ini juga di wujudkan dalam bentuk yang berbeda dari sumber sebelumnya. Suatu yang bersifat kebaruan akan membuat siswa menjadi penasaran mengenai materi yang sedang dipelajari, sehingga tahapan demi tahapan akan dapat terserap dalam pikiran siswa.

Contohnya adalah siswa yang sedang belajar mengenai profesi seseorang yang awalnya profesi tersebut hanya terdapat pada buku pelajaran, kemudian oleh guru dialihkan menjadi sebuah wayang atau orang-orangan yang memperlihatkan suatu profesi tertentu sehingga materi yang akan disampaikan sama dengan yang ada di buku akan tetapi dikemas dengan wujud yang lebih menarik.



Gambar 6.3 Karakter Profesi

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/mybdN6E2Sutjtuuj8>)

Dengan menggunakan media tersebut, siswa tidak hanya memahami macam-macam profesi yang terdapat dari buku, akan tetapi dapat menjelaskan didepan kelas sesuai dengan karakter profesi yang diperolehnya.

## 6.2 Bersifat Menarik dan Memotivasi

Agar siswa tertarik dalam pembelajaran maka guru harus melakukan sesuatu yang tidak monoton atau sering dilakukan secara berulang-ulang. Dengan cara memberikan sesuatu yang baru, pembelajaran akan dapat menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal yang dapat dipilih salah satunya adalah dengan

menyediakan media dalam pembelajaran sehingga siswa tertarik dalam pembelajaran. Siswa akan lebih termotivasi dalam belajar sehingga mereka akan tertarik untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang sesuatu yang belum mereka temui.



Gambar 6.4 Siswa Sedang Menggunakan Media Pembelajaran  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/p8Pc1jjqhpD3v5JT7>)

Siswa tertarik untuk menggunakan media sehingga secara tidak langsung akan membuat siswa termotivasi. Media yang menyenangkan yang terlihat dari desainnya akan membuat siswa antusias dalam belajar. Hal ini dilengkapi dengan tata cara penggunaan media yang tidak terlalu rumit untuk diterapkan. Sehingga siswa benar-benar menikmati pembelajaran.

### **6.3 Bersifat Instruksional**

Instruksi adalah sesuatu yang diperintahkan oleh guru kepada siswa. Instruksi di sini adalah mengenai tata cara penggunaan media yang sudah disiapkan oleh guru. Dengan adanya instruksi ini siswa

akan bergerak atau melakukan sesuai dengan apa yang di perintahkan oleh guru. Apabila yang diberikan kepada siswa adalah sesuatu yang belum pernah mereka lakukan maka siswa akan sesuka hati untuk bergerak sesuai dengan instruksi yang disampaikan oleh guru. Berbeda halnya apabila instruksinya adalah sesuatu yang sudah biasa, maka jika akan cenderung diam ditempat atau tidak ingin mengikuti pembelajaran, materi pelajarannya tidak sampai ke siswa.



Gambar 6.5 Siswa menggunakan Media sesuai Aturan  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/oH9FCT4fYDDGs9eG9>)

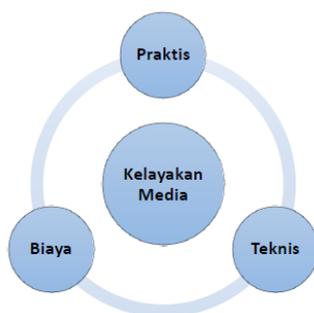
Intruksi yang tepat akan membuat siswa berpikir kedepan untuk mencapai tujuan tertentu. Supaya dapat memberikan intruksi yang tepat, guru sudah mengujicobakan terlebih dahulu sebelum pembelajaran. Sehingga hal-hal yang sekiranya tidak dipahami siswa dapat terdeteksi, dan juga dapat disiapkan solusi penyelesaiannya.

# BAB 7

## PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pemilihan suatu media harus diperhatikan beberapa aspek. Aspek disini adalah yang membuat media dapat digunakan dalam pembelajaran. Tidak hanya sekedar menghadirkan media, akan tetapi juga daya efisien, efektif dan cara memperolehnya juga diperhatikan. Media yang digunakan jangan sampai memberatkan guru dan siswa, karena tujuan pembelajaran adalah tersampainya suatu pengetahuan dan siswa berharap pembelajaran dengan hal yang sehingga mampu menyerap materi dengan baik.

Tahapan memilih tidak serta merta mengambil benda yang ada kemudian langsung digunakan, akan tetapi harus memperhatikan aspek-aspek yang terkait. Tahap menganalisa kebutuhan dan keterjangkauan pengguna media dan tata cara penggunaan yang jelas dan tepat juga harus diperhatikan. Pemilihan media dapat dibedakan dari dua sudut pandang.



Gambar 7.1 Kelayakan Media

Yang pertama pada sudut pandang benda atau media yang digunakan, harus memenuhi beberapa kelayakan yang membuat media dapat digunakan dalam pembelajaran. Sudut pandang yang kedua dari pihak guru selaku fasilitator yang menguasai keberadaan siswa dan materi yang akan disampaikan. Berikut adalah kriteria dalam pemilihan suatu media.

### **7.1 Kelayakan Praktis**

Media yang sudah di siapkan oleh guru untuk diterapkan di kelas harus bersifat praktis[19] alasannya adalah media tersebut harus familiar dihadapan siswa. Sehingga apabila siswa ingin belajar kembali di rumahnya masing-masing maka setidaknya dapat menyediakan media sendiri dalam belajar. Familiar di sini tidak selalu harus ada di lingkungan siswa, akan tetapi media tersebut harus tersedia di daerah setempat. Sehingga dalam penerapannya guru dapat mengusahakan media yang ingin digunakannya.

Selain itu waktu untuk mempersiapkan media juga harus diperhatikan. Bisa mengatur waktu Media apa yang akan disiapkan dan jika bisa efektif ketika pembelajaran, ketersediaan waktu di sini ini sangat dipentingkan karena akan mempengaruhi proses-proses yang berikutnya. Selain itu juga ketersediaannya sarana dan prasarana yang mendukung. Bisa dari pihak sekolah yang menyediakan media sehingga siswa dan guru tinggal menggunakan atau media tadi dibuat oleh guru akan tampil kemungkinan membutuhkan beberapa sarpras dari madrasah untuk membantu dalam menggunakan media tersebut. Selain itu juga apabila media yang di gunakan adalah benda yang bisa meminta siswa untuk membawanya dari rumahnya masing-masing.

## 7.2 Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis yang pertama adalah tentang kualitas pesan yang disampaikan oleh media[26]. Media yang digunakan dalam pelajaran hasil akhirnya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan oleh guru sehingga penggunaan media benar-benar efektif. Selain itu juga media harus jelas akan cara penggunaannya sehingga apabila instruksi yang diberikan oleh guru sudah jelas maka siswa tidak akan kebingungan dalam menerapkan atau menggunakan media yang ditetapkan oleh guru. Sebaliknya, apabila ketika menggunakan media masih ada langkah-langkah yang belum tersampaikan maka akan mampu menghambat keberadaan dari media.

Selanjutnya adalah sistematika yang logis. Maksudnya adalah dalam menentukan dan memilih suatu media maka harus diperhatikan Langkah demi Langkah atau cara-caranya juga harus diuji terlebih dahulu, seperti ketika membuat surat izin mengemudi atau SIM ada prosedur-prosedur yang harus dilakukan. Apabila angka tersebut tidak diambil maka tidak akan berhasil dalam membuat SIM.

Berikutnya adalah kemudahan dalam pemahaman. Media yang dibawa oleh guru harus mengandung unsur kemudahan untuk dipahami akan tetapi apabila penggunaan media yang masih belum sesuai dengan harapan maka dapat dibicarakan kepada pihak-pihak yang mempunyai kapasitas dibidangnya.

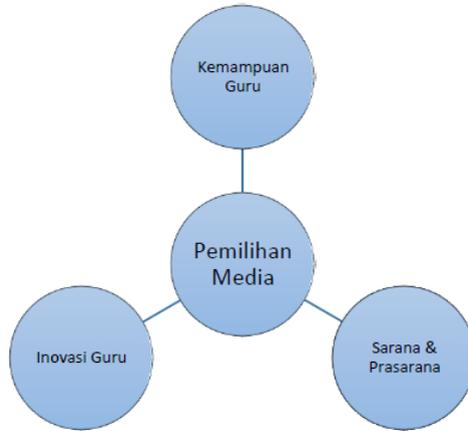
Kelayakan teknis juga didalamnya terdapat kualitas visual atau tampilan. Pada bagian kualitas visual di sini yang ditonjolkan adalah wujud kesederhanaan. Media yang disiapkan oleh guru harus sesederhana mungkin sehingga akan tidak memberatkan guru dan siswa atau guru mencobanya terlebih dahulu. Selain itu juga adanya sesuatu yang terpenting sudah disiapkan harus menentukan penekanan. Penekanan dari sisi mana saja harus mulai

menggunakan media. Kemudian yang tidak kalah pentingnya adalah media harus menanamkan suatu konsep sehingga akan tercipta keseimbangan antara media yang sebelumnya dihubungkan dengan konsep yang sedang dipelajari.

### **7.3 Kelayakan Biaya**

Pemilihan media tentang kelayakan biaya disesuaikan dengan keadaan sarana dan prasarana di sekolah tersebut. Hal ini akan mempengaruhi efisiensi dan efektivitas dari suatu sekolah. Contoh dari kelayakan biaya adalah ketika akan belajar tentang *globe* atau tentang dunia maka guru bisa membeli media tersebut di toko-toko. Selain itu juga harganya relatif lebih mahal sehingga guru harus memutar otak supaya pekerjaan ini bisa digunakan untuk seperti apa, seperti halnya ketika ingin belajar mengenai bola dunia maka guru bisa mengalihkan ke benda lain, misalnya adalah bola yang sudah dicat dengan warna biru kemudian diberikan tempelan atau cat warna gelap sebagai pulau atau benua nya. Sehingga dalam memilih suatu media harus diperhatikan yaitu Mengapa harus pilih yang mahal bila sama efektifnya.

Dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek. Berikut akan diulas tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Pemilihan bertujuan untuk menyesuaikan dengan keadaan objek pembelajaran.



Gambar 7.2 Pemilihan Media

#### 7.4 Kemampuan Guru

Media ketika dipersiapkan guru dalam pembelajaran harus memperhatikan kemampuan guru yang akan menggunakan media. Kemampuan di sini dikaitkan dengan karakter, baik karakter dari guru karakter siswa ataupun karakter dari sekolah itu sendiri. Selain itu juga media harus memperhatikan tujuan dari pembelajaran tersebut. Memperhatikan kemampuan guru artinya tidak memberatkan guru ketika menyediakan media pembelajaran. Beberapa media yang dibutuhkan oleh guru Kemungkinan tidak dapat dipenuhi oleh sekolah atau Madrasah, sehingga guru mau tidak mau harus mengupayakan nya sendiri, sehingga dalam pengadaan suatu media sangat memperhatikan kemampuan dari gurunya dalam mengadakan media. Apabila guru dapat menyediakan media yang canggih dan mungkin mahal, maka guru dapat menggunakan media tersebut dalam pembelajaran dan pastinya akan lebih membantu sifat dalam mahami materi pembelajaran. Akan tetapi kalau media yang sanggup di adakan

oleh guru merupakan media sederhana, maka guru harus perhatikan kemampuan guru. Media yang disediakan tidak perlu yang canggih nama hal akan tetapi bisa menggunakan media yang sederhana dan tujuan pembelajaran tetap tercapai.

### **7.5 Ketersediaan Sarana dan Prasarana**

Hal selanjutnya yang perlu diperhatikan dalam pengadaan media adalah ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media. Guru tidak perlu memikirkan media yang terlalu canggih dan modern ketika akan digunakan dalam pembelajaran. Cukup menyediakan media yang sekiranya guru mampu mengadakannya. Kemudian dalam pihak siswa juga perlu diperhatikan karena media yang akan diadakan oleh guru adalah media yang akan digunakan oleh siswa, sehingga guru juga harus memperhatikan kemampuan siswa dalam menggunakan media tersebut. Dari pihak sekolah, media yang digunakan dalam pelajaran diusahakan didukung oleh sarana dan prasarana yang sudah disediakan oleh sekolah jangan sampai media yang digunakan dalam pembelajaran tidak mampu mendukung media tersebut. Contohnya adalah ketika guru ingin menggunakan LCD dalam pembelajaran, akan tetapi dalam ruangan kelas belum ada colokan listrik maka media tersebut tidak bisa digunakan dalam pelajaran sehingga antara media yang digunakan oleh guru tidak didukung oleh fasilitas yang disediakan oleh sekolah.

### **7.6 Sikap Inovatif dari Guru**

Pada aspek ini penggabungan dari kemampuan guru dan ketersediaan sarana dan prasarana tidak sesuai dengan kemampuan guru apabila ingin menggunakan media media sederhana tapi tetap dapat meningkatkan ketertarikan siswa maka guru bisa membuat media tersendiri sekreatif mungkin. Media yang kreatif dan

inovatif disini tentunya akan didukung oleh sarana dan prasarana yang tidak terlalu membutuhkan banyak contohnya ketika pembelajaran mengenai nama-nama ikan maka guru tidak perlu membawa ikan tersebut dalam kelas, akan tetapi bisa membuat ikan-ikanan yang terbuat dari limbah rumah tangga dibentuk seperti ikan yang akan dipelajari, tentunya ini akan didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang tidak terlalu banyak menggunakan peralatan. Inovasi ini sangat dibutuhkan karena media yang dibawa oleh guru nantinya harus bisa menarik perhatian siswa sebagai langkah awal dalam menggunakan media dan menghilangkan kebosanan dalam pembelajaran dan utamanya tetap mengandung materi yang akan disampaikan pada pertemuan tersebut sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Serangkaian dari proses pemilihan media menunjukkan bahwa media yang akan digunakan dalam pembelajaran itu harus mengandung kriteria yang mudah dalam penggunaannya. Penggunaan ini dari pihak guru Ketika memberikan instruksi kepada siswa juga ketika siswa menggunakan media tersebut tidak terjadi kebingungan dengan kemudahan penggunaan media maka akan membantu jalannya pesan pembelajaran di kelas

Media juga harus didesain sedemikian rupa sehingga tertarik digunakan oleh guru. Di sini visi siswa memandang media yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan desain yang inovatif, maka diharapkan mampu menarik perhatian siswa dalam belajar, sehingga apa yang sudah direncanakan oleh guru dapat tercapai. Ketertarikan di sini sangat penting karena menjadi tolak ukur media. Selain itu juga dapat digunakan sebagai topik penelitian, bahwa pembelajaran menggunakan media lebih menyenangkan daripada pembelajaran yang biasanya.

Berikutnya media juga harus memperhatikan kemudahan dalam mengakses nya. Dalam mendapatkan media diharapkan

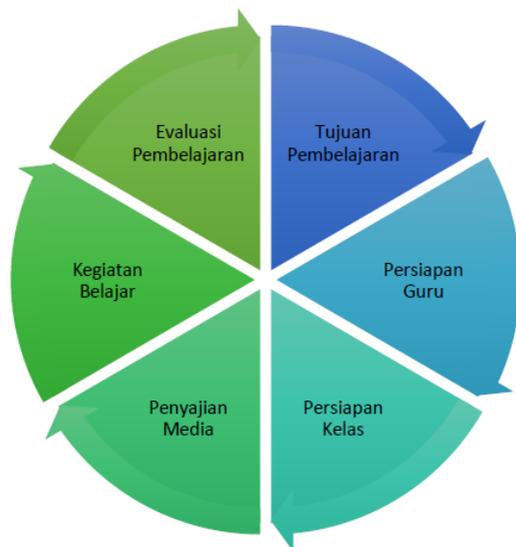
media tidak terlalu rumit dalam pengerjaannya. Karena semakin mudah media dapat diperoleh, maka semakin mudah juga cepat dapat membuat sendiri media yang digunakan dalam pelajaran. Apabila siswa tidak mampu untuk mengakses media tersebut, maka guru akan memberikan bantuan sedemikian rupa sehingga dapat dinikmati keadaannya menggunakan media tersebut dengan kemudahan dalam hal pengaksesannya.

Dari hal tersebut mengisyaratkan bahwa media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran harus mengandung beberapa kriteria, yaitu efisien, efektif dan aksesibilitasnya mudah. Efisien karena dapat digunakan dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan ketentuan waktu dalam pelajaran. Efektif karena dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Akses memberikan kemudahan dalam menjangkau media yang digunakan dalam pelajaran untuk untuk mencapai ketiga hal ini memang tidak mudah media yang mengandung kriteria efisien efektif dan akhirnya mudah akan tetapi sebagai guru tetap harus berusaha dalam menyiapkan media.

Terdapat surat dalam Al-Qur'an yang terdapat ayat yang didalamnya mengandung anjuran untuk tidak patah semangat walaupun dalam kesusahan yaitu *Inna maal Usri Yusro* yang artinya sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Kesulitan dirasakan ketika menyediakan media yang sekiranya mampu membantu siswa dalam pembelajaran dengan usaha yang sangat keras maka pasti ada kemudahan dibalik kesulitan tersebut. Kemudahannya adalah siswa dapat memahami materi dengan cara yang baru dan juga dapat terhindar dari sikap bosan atau tidak termotivasi dalam pembelajaran dan cepat bisa mengembangkan kemampuan guru dalam berkreasi.

## 7.7 Pemanfaatan Media

Setelah media siap untuk digunakan dalam pembelajaran, langkah-langkah pemanfaatan media sebagai berikut:



Gambar 7.3 Langkah-langkah Pemanfaatan Media

1. Tujuan Pembelajaran. Guru merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut dengan menggunakan media. Dengan diketahuinya tujuan pembelajaran ini maka penggunaan media juga akan lebih terarah sehingga materi yang disampaikan dapat ditangkap oleh siswa dengan baik. Tujuan yang sudah terumuskan diawal akan membantu membuat langkah-langkah pembelajaran lebih terfokus. Selain itu juga akan mampu menyiapkan hal-hal yang mungkin diluar perencanaan.

2. Persiapan guru. Setelah tujuan pembelajaran merumuskan tentang media sudah siap. maka guru menyiapkan apa saja yang perlu dibutuhkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal-hal yang mungkin terjadi ketika menggunakan media, sehingga harus siap membantu memfasilitasi pembelajaran di kelas nantinya. Guru perlu memilih media dengan cermat supaya dalam menyiapkan dan menggunakan media tidak sampai menghabiskan tenaga yang ekstra. Yang perlu dihindari adalah, pergantian tatacara penggunaan media di tengah-tengah pembelajaran. Sehingga media harus disiapkan dengan matang dan sudah tidak perubahan yang signifikan terhadap penggunaan media.
3. Persiapan kelas. Kelas atau ruangan yang akan digunakan media harus diperhatikan oleh guru. Apakah media tersebut dapat digunakan dalam kelas atau harus di tempat lain yang memungkinkan media dapat digunakan. Kelas utama dalam ruangan juga menjadi perhatian khusus. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan media dirancang untuk dilakukan di luar ruangan sebagai pendukung penggunaan media sebagai hal yang tidak rutin dilakukan ketika pembelajaran.
4. Penyajian dan pemanfaatan media. Ketika kelas sudah disiapkan, maka guru akan memperlihatkan media yang akan digunakan dalam pelajaran. Selain itu juga guru memberitahukan kepada siswa tata cara penggunaan media, sehingga siswa dapat menggunakan media tersebut Ketika pembelajaran berlangsung. Apabila ada ketidakpahaman dalam penggunaan media, guru memberikan penjelasan tambahan dengan tetap sesuai dengan pedoman yang sudah ditetapkan.

5. Kegiatan belajar. Pada tahap ini adalah tahapan dimana media instruksional oleh guru digunakan oleh siswa dalam pembelajaran. Penggunaan disini sesuai dengan prosedur yang sudah ditetapkan oleh guru. Apabila ada hal yang tidak dipahami oleh siswa maka siswa tersebut bisa bertanya kepada guru mengenai penggunaan media.
6. Evaluasi pembelajaran. Guru mengevaluasi tentang penggunaan media yang sudah digunakan, Apakah efektif dalam pembelajaran dalam menyampaikan suatu materi atau harus ada perbaikan perbaikan, sehingga kedepannya media yang sudah diperbaiki dapat membantu dengan maksimal memahami materi yang akan dipelajari berikutnya. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran berikutnya bila masih menggunakan media tersebut.

# BAB 8

## INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA

Pembelajaran dengan menggunakan media merupakan hal yang penting untuk membantu menjelaskan materi kepada siswa[27]. Selain itu juga membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Penggunaan media ini tergantung oleh seberapa besar usaha yang dilakukan guru dalam menyiapkan media. Sehingga ada beberapa media yang sering digunakan tidak hanya dalam mata pelajaran tertentu, akan tetapi pada sebagian besar mata pelajaran.

Intensitas penggunaan media menunjukkan bahwa media yang digunakan oleh guru bergantung pada kreatifitas guru[28]. Media yang digunakan apabila sama (mirip) dengan media yang digunakan mata pelajaran lain atau pernah digunakan sebelumnya, akan menjadikan fokus siswa berkurang dan dapat mengakibatkan kebosanan. Hal ini juga menjadikan pembelajaran menjadi monoton dan tidak bisa dinikmati.

Pengetahuan mengenai media yang sering digunakan, dapat dijadikan alternatif dalam melakukan pembelajaran. Semakin jarang media digunakan, maka dapat membuat pembelajaran tidak monoton. Dengan adanya variasi dalam penyampaian materi membuat pembelajaran hidup dan siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berikut akan dipaparkan media-media yang sering digunakan hingga yang jarang digunakan. Dengan pengetahuan ini diharapkan penggunaan media menjadi seimbang, yaitu penggunaan yang

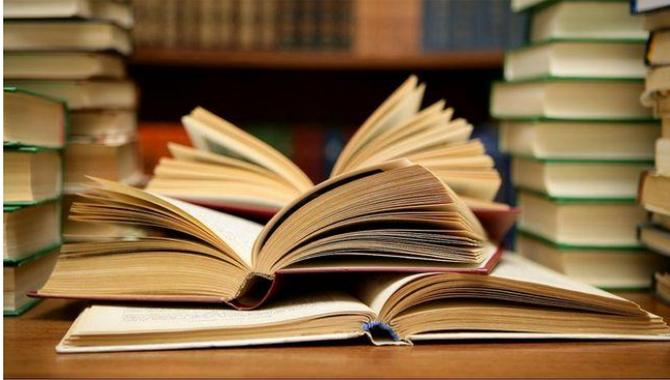
sering intensitas penggunaannya dikurangi dan media yang jarang digunakan mulai diperkenalkan dalam pembelajaran.

### **8.1 Sering Digunakan**

Kata Sering dapat diartikan sebagai kerap atau acap. Penggunaan dua arti kata sering ini jarang digunakan dan lebih sering dengan menggunakan kata sering. Sebagai bentuk variasi dan pengetahuan kosa-kata, penggunaan kata kerap dan acap dapat digunakan dalam pilihan kata sehari-hari. Hal ini akan membantu dalam memberikan warna baru dalam percakapan dan komunikasi dengan orang lain.

Mengenai pembelajaran, sering, dapat diartikan bahwa hampir setiap pembelajaran menggunakan hal itu. Seperti ketika makan sering menggunakan sendok. Sehingga hampir setiap makan menggunakan alat sendok. Contoh lain yaitu, ketika berangkat ke sekolah sering menggunakan motor, sehingga dapat diartikan, hampir setiap hari ketika berangkat sekolah mengendarai motor.

Kata sering berbeda dengan kata selalu. Kata selalu dapat diartikan kegiatan yang dilakukan tanpa henti. Setiap melakukan sesuatu pasti menggunakan itu. Dan bisa ibaratkan bahwa, kata selalu harus ada, karena apabila ada yang tidak terpenuhi, maka tidak akan berlangsung kegiatan tersebut. Contohnya adalah ketika mandi selalu menggunakan air dan sabun. Dapat diartikan bahwa jika tidak ada salah satu dari air dan sabun, maka belum dapat dikatakan mandi. Jika menggunakan sabun saja, bagaimana nanti membilasnya? Dan jika menggunakan air, kotoran badan tidak sepenuhnya bersih.



Gambar 8.1 Buku termasuk Media yang Sering Digunakan  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/WcaXYwaaNLJruosi6>)

Pembelajaran, lebih memilih kata sering daripada selalu mengenai media yang digunakan, karena tidak setiap mempelajari hal itu harus menggunakan media itu. Seperti, papan tulis menjadi media yang sering digunakan. Akan tetapi tidak selalu menggunakan papan tulis ketika belajar, karena pembelajaran sedang berada di luar kelas/sekolah. Kemungkinan pembelajaran dalam bentuk pengamatan. Contoh lain seperti pembelajaran sering menggunakan buku dan pensil, digunakan untuk mencatat hal-hal yang penting yang berhubungan dengan pembelajaran. Akan tetapi pembelajaran sedang melakukan aktivitas di lapangan untuk praktik olahraga, maka tidak menggunakan buku dan pensil.

Media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran seperti buku dan papan tulis. Media ini menjadi media utama dalam pembelajaran di kelas. Hampir semua mata pelajaran guru akan menggunakan buku dan papan tulis sebagai media menyampaikan materi. Dengan menggunakan buku atau papan tulis guru dapat menulis atau menggambar mengenai materi yang sedang dipelajari di kelas. Selain itu untuk mengadakan media

papan tulis dan buku tersebut cenderung lebih mudah karena di toko-toko peralatan sekolah tersedia buku atau papan tulis tersebut.

Buku yang digunakan dalam pembelajaran biasanya dinamakan dengan buku paket atau buku pegangan, pada K13 buku paket dibagi menjadi dua, yaitu buku guru dan buku siswa. Buku tersebut seakan-akan sudah mewakili kebutuhan siswa ketika pembelajaran dan juga membantu guru sebagai gambaran aktivitas ketika pembelajaran. Aktivitas dalam buku guru sebagai gambaran umum penggunaan buku dan cara penyampaian kepada siswa. Akan tetapi tetap perlu disesuaikan dengan keadaan siswa dan sekolah tempat belajar, karena perbedaan hal tersebut akan membedakan juga ketika guru mengajar di kelas.

Sedangkan untuk papan tulis adalah sebagai penjelas materi yang sudah ada pada buku paket. Papan tulis juga dapat digunakan sebagai tambahan materi yang belum ada dalam buku. Dalam papan tulis akan dicatatkan materi dan juga gambar yang mendukung, sehingga pemaparan yang terdapat pada buku menjadi lebih jelas. Selain itu juga dengan menulis dapat membantu belajar siswa, karena apabila dengan mengandalkan buku saja, maka ada kemungkinan siswa tidak membaca sehingga tidak mengetahui materi yang dipelajari. Dengan menulis di papan tulis, mau tidak mau, siswa akan membaca materi yang sedang dipelajari.

Walaupun demikian, penggunaan media di atas secara terus menerus dan juga pada pelajaran yang lain akan dapat menimbulkan kejenuhan. Pembelajaran hanya diisi dengan mencatat dan menulis. Sehingga dapat mengurangi semangat siswa dalam belajar. Pembelajaran seperti monoton dan sama dari jam pertama hingga jam terakhir.

Untuk mengatasi hal demikian, guru dapat menggunakan alat lain yang digunakan sebagai media. Dengan adanya media yang variasi, diharapkan siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang

dilakukan diselingi dengan penggunaan media yang sesuai. Media yang digunakan tidak perlu media yang mewah, yang sederhana juga banyak. Dengan sentuhan kreativitas guru, akan mampu tercipta media yang ramah dan mampu membantu proses pembelajaran.

## **8.2 Cukup Sering Digunakan**

Secara makna kata, kata cukup memiliki ketidakpastian. Akan tetapi melihat pembandingnya adalah sering dan jarang, maka kata cukup bisa diibaratkan posisinya berada di tengah. Misal pembelajaran menggunakan buku dengan seringnya penggunaan digunakan selama 5 hari, maka penggunaan media ini kemungkinan hanya 3 hari penggunaan.

Media yang cukup sering digunakan intensitas adalah seperti menggunakan gambar atau model atau benda-benda nyata. Media ini intensitasnya dibawah media papan tulis dan buku. Kemungkinan karena tidak semua materi yang sedang dipelajari tidak bisa dibentuk menjadi gambar model atau objek objek nyata lainnya. Sehingga mau tidak mau materi disampaikan dengan menggunakan papan tulis atau buku saja. Untuk mengadakan media ini guru perlu menggunakan atau mengeluarkan lebih banyak cara karena gambar, model atau objek nyata yang terkait dengan materi ini harus diperhitungkan dengan benar supaya dapat digunakan dalam pembelajaran.

Apabila menggunakan gambar, guru dapat mencari di internet kemudian di cetak, atau sekedar ditampilkan dalam proyektor. Gambar yang digunakan adalah gambar pilihan yang didalamnya terkandung materi. Gambar dapat digunakan sebagai gambaran penjelasan atau juga pelengkap.

Sebagai pelengkap untuk memperjelas fakta yang disampaikan. Penjelas adalah sebagai materi pembelajaran yang

diwujudkan dalam media. Penentuan gambar sebagai hal tersebut memerlukan Analisa dari materi yang akan di pelajari.

Selain hal itu, penggunaan model media pembelajaran masih jarang digunakan. Mengenai pembuatannya, cukup rumit dan memerlukan keahlian khusus. Apabila guru ingin membuatnya maka harus memperhatikan kemampuan dirinya dalam mengadakan suatu media. Apabila terdapat hambatan, jangan sampai terjadi pemaksaan untuk mengadakan hal tersebut. Kemungkinan ada bagian yang tidak tepat sehingga perlu dibenahi pada bagian tertentu.

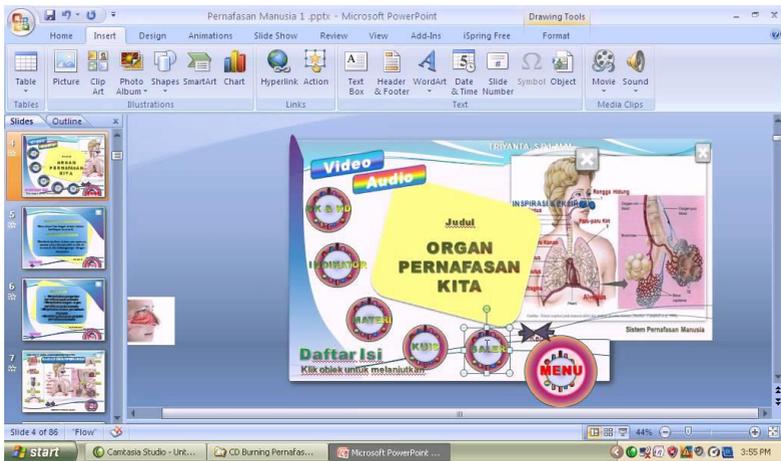


Gambar 8.1 Globe termasuk Media yang Cukup Sering Digunakan  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/emdTLZjc6fH1Vfjs7>)

Secara lengkap penjelasan mengenai benda nyata dan model akan dibahas pada BAB berikutnya. Kelebihan dari media ini apabila sudah dapat diadakan adalah dapat digunakan dimana saja, di kelas atau juga di luar kelas. Dan juga beberapa model atau alat media pembelajaran tidak membutuhkan aliran listrik, sehingga tidak mengharuskan tersambung dengan aliran listrik.

### 8.3 Jarang Digunakan

Beberapa media yang bisa digunakan dalam mengajar seperti kaset tape rekorder, video, slide, pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran berbantuan komputer. Media-media tersebut jarang digunakan dalam pembelajaran oleh guru karena membutuhkan persiapan yang matang dan juga membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung. Seperti halnya kaset, apabila tidak terdapat di pasaran maka guru harus membuatnya sendiri merekam sendiri sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Video juga seperti itu, karena video yang akan ditampilkan dalam pelajaran maka harus sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.



Gambar 8.3 Slide termasuk Media yang Jarang Digunakan  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/noYn7GorvSgUKxs08>)

Mengenai slide mungkin ini bisa menjadi media yang sering digunakan karena dengan menggunakan slide dapat membantu penjelasan guru di kelas, akan tetapi dalam pembuatan slide ini juga tidak mudah karena harus disesuaikan dengan materi dan juga

bahan-bahan yang ditampilkan. Dalam setiap tampilannya harus dihindari tingkat monotonnya. Karena Apabila salah meletakkan pada slide tersebut maka dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa. Slide termasuk media jarang digunakan karena slide yang dapat menarik perhatian siswa itu tidak mudah membuatnya, harus ada kreativitas dalam diri pembuat slide. Media menggunakan komputer atau peralatan komputer juga jarang digunakan karena memang dari namanya sendiri membutuhkan perangkat lain seperti komputer atau laptop. Mungkin dengan menggunakan HP sudah bisa, akan tetapi beberapa sekolah melarang siswanya membawa HP ke sekolah. Apabila pembelajaran dilakukan di rumah, maka kemungkinan beberapa HP yang dimiliki oleh siswa tidak support dengan materi yang di sediakan atau dibuat oleh guru. Sehingga walaupun sedang menggunakan HP tapi kemungkinan perangkatnya belum tentu sama menggunakan media tersebut. Sehingga media yang sesuai dengan menggunakan komputer atau perangkat elektronik ini masih jarang digunakan karena berhubungan dengan hal-hal yang lain.

Cara untuk mengubah media yang jarang digunakan menjadi sering digunakan untuk kali ini akan dibahas mengenai media video dan media audio. Dengan adanya pembelajaran ini diharapkan nanti guru akan cenderung menggunakan video atau audio dalam pembelajaran sehingga tidak monoton menggunakan papan tulis dan buku saja. Nantinya di dalam video akan ada gambar atau model atau objek nyata yang termasuk dalam kategori media yang cukup sering digunakan.

# BAB 9

## MEDIA PROYEKSI

**M**edia proyeksi adalah media yang termasuk dalam kategori media visual, karena dalam media proyeksi ini untuk menikmati media tersebut harus menggunakan indera penglihatan. Tampilan yang dihasilkan dalam media proyeksi berupa gambar disertai dengan kalimat penjelasnya[29]. Gambar yang ditunjukkan oleh media proyeksi mengandung informasi yang dibutuhkan untuk disampaikan kepada penglihat, terjadi interaksi antara media dan juga pemerhati media. Media proyeksi dibuat karena memang ingin menyampaikan suatu pesan kepada orang yang melihat media tersebut

Media proyeksi dapat ditampilkan dengan menggunakan layar yang cukup besar. Hal ini akan membuat informasi yang terdapat pada media promosi terlihat dengan jelas karena ukurannya yang relatif lebih besar. Ini juga akan dapat membantu mempertajam bagian-bagian detail yang ditambahkan pada media proyeksi Ini. Penggunaan media proyeksi akan lebih menguntungkan, karena selain ada gambar yang ditampilkan juga terdapat keterangan sebagai penjelas gambar tersebut. Sehingga dengan menikmati media tersebut sudah menampilkan gambar dan juga audio secara bersamaan. Media proyeksi dibagi menjadi dua jenis yaitu media proyeksi gerak dan media proyeksi diam.

## **9.1 Media Proyeksi**

### **1. Media Proyeksi Diam**

Media proyeksi diam merupakan media visual yang memproyeksikan informasi atau materi pembelajaran melalui sebuah alat yang dapat membagi pesan. Pesan yang di sampaikan dapat berupa tulisan gambar simbol, bentuk yang lain. Dikatakan diam karena visual yang ditampilkan dalam proyeksi ini tidak bergerak atau hanya statis saja, akan tetapi tetap ada kombinasi antara gambar tulisan sebagai penjelasnya. Dengan menggunakan media proyeksi diam ini maka perhatian dari yang melihat media ini akan terfokus pada gambar dan keterangannya, sehingga dapat memperdalam pengetahuan dengan menggunakan media ini.

### **2. Media Proyeksi Gerak**

Media proyeksi gerak merupakan media yang menyampaikan pesan dengan menggunakan gabungan-gabungan dari satu media ke media ini juga dapat gambar dan juga tulisan sebagai penjelas nya, perbedaannya adalah gambar yang ditampilkan dapat bergerak sesuai dengan intruksi yang di jelaskan, sehingga dengan melihat media proyeksi ini siswa dapat membayangkan apa yang dilakukan ketika pembelajaran sedang berlangsung mengenai suatu materi.

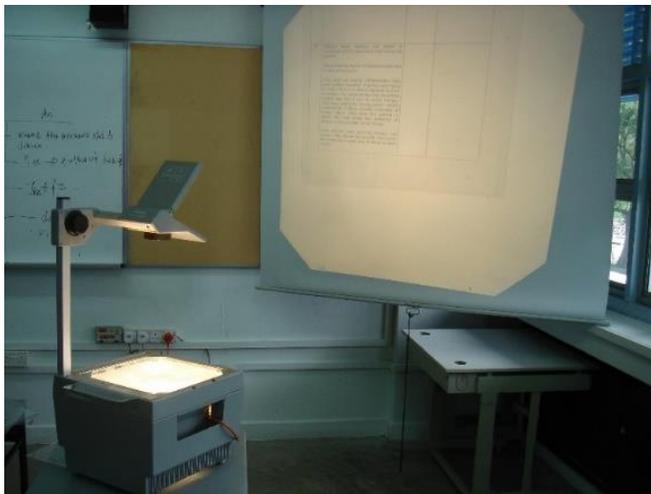
## **9.2 Jenis-Jenis Media Proyeksi**

Seiring dengan perkembangan teknologi media proyeksi mulai menentukan perubahan yang signifikan. Beban di sini termasuk dalam fasilitas yang diberikan kepada pengguna media tersebut. Media proyeksi ini semakin lengkap dengan tambahan-tambahan fitur yang memang digunakan dalam pembelajaran. Berikut akan di

tampilkan media-media yang termasuk media proyeksi dari zaman ke zaman.

## 1. OHP

OHP adalah media visual yang diproyeksikan dengan menggunakan alat yang dinamakan. Termasuk media yang memproyeksikan dalam bentuk slide. Pengguna dapat menampilkan gambar atau teks kepada audiens. Media ini digunakan dengan cara menyalurkan dengan arus listrik kemudian mesin tersebut dapat mengeluarkan cahaya yang dipantulkan ke layar, di dalamnya pengguna menyediakan gambar atau tulisan yang ingin disorot ke layar sehingga ukurannya akan lebih besar. Media ini hanya bisa menampilkan gambar atau tulisan yang sudah diubah bentuknya ke dalam kertas transparan.



Gambar 9.1 OHP dan Kertas Transparan

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/8FMmJdvSCgvemDIM6>)

## 2. Opaque proyektor

Media ini merupakan pengembangan dari OHP. Media ini lebih simple karena dilihat dari ukurannya ketika menggunakan OHP, maka media harus dalam bentuk yang transparan. Akan tetapi dengan menggunakan media ini media yang di tampilkan bisa berupa media yang tidak transparan, sehingga dengan menggunakan media ini buku atau media kertas lainnya bisa ditampilkan dan di pesan ke layar lebar.



Gambar 9.2 Opaque Proyektor

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/uWQhfSuVAg9yPwiHA>)

## 3. Film

Media ini yaitu memproyeksikan bentuk klise yang disorot menggunakan proyektor. Walaupun bahannya adalah gambar statis karena jumlahnya yang cukup banyak maka ketika diproyeksikan media tersebut seakan-akan bergerak. Media ini sudah jarang digunakan atau bahkan sudah tidak digunakan lagi karena sudah ada penggantinya yang lebih simpel yaitu menggunakan LCD. Media ini dapat di dilihat atau dinikmati contohnya ketika pertunjukan Layar Tancap.



Gambar 9.3 Menampilkan Film Layar Tancap  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/1kSQ4JkSvXDcWbCL6>)

Film yang ditampilkan dengan proyektor dapat berupa film gambar saja atau juga gambar dengan suara. Penampilan film menggunakan proyektor Kemungkinan tidak langsung tertuju pada materi yang sedang dipelajari, akan tetapi penikmat atau siswa harus mencari sendiri apa yang terkandung dalam film tersebut. Film terdiri dari cerita-cerita yang didalamnya mengandung sebuah arti yang ingin disampaikan oleh pembuat video. Durasi dalam menggunakan film ini cenderung lebih panjang daripada menggunakan video pembelajaran yang seperti biasa. Sehingga pengguna media film ini harus memperhatikan durasi atau waktu yang yang ditentukan.

Beberapa klasifikasi tentang jenis film. Yaitu:

- a. film kecakapan,
- b. film informasi,
- c. film rekreasi,
- d. film dokumenter,
- e. film trail,
- f. film berita

- g. film episode
- h. film industry,
- i. film sains,
- j. film provokasi

Penggolongan film-film ini disesuaikan dengan kebutuhan yang ingin digunakan, seperti pembelajaran sains sehingga film yang digunakan adalah film yang berjenis sains dan sebagainya.

#### **4. VCD**

VCD merupakan perangkat yang sudah disiapkan sebelumnya didalamnya berupa video yang nantinya dapat ditampilkan dalam TV atau proyektor dengan alat tertentu. VCD ini bertindak sebagai penyimpan informasi yang akan digunakan dalam pembelajaran. Untuk memutarinya menggunakan alat lain yang menunjang atau support dengan media VCD ini. Dengan seiring perkembangan zaman VCD sudah tidak dikemas dalam bentuk compact disk atau CD dan DVD. Akan tapi sudah beralih menggunakan flash disk yang ukurannya lebih kecil akan tetapi kuotanya lebih besar. Bahkan sekarang penyimpanan dengan flash disk juga cukup jarang digunakan dan mulai beralih menggunakan penyimpanan di dunia maya, sehingga ketika akan menggunakan tinggal mendownload dan tidak perlu membawa alat yang lain.

#### **5. Televisi Pendidikan**

Televisi bisa menjadi media pembelajaran karena melihat siaran yang dilakukan adalah siaran yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Gambar yang ditampilkan juga dapat

bergerak sesuai dengan penjelasan dengan menggunakan tambahan suara. Pada masa seperti ini Pemerintah mengalihkan pembelajaran menggunakan televisi. Karena untuk memfasilitasi siswa yang mempunyai keterbatasan dalam menggunakan HP dan kuota internet. Dengan menggunakan televisi pendidikan ini diharapkan siswa dapat belajar, walaupun sedang di rumah dan hanya menggunakan media televisi saja. Acara yang dipilih pada televisi ini merupakan acara khusus yang digunakan untuk membantu pembelajaran. Siswa mengikuti arahan dari instruktur yang terdapat pada acara tersebut.



Gambar 9.4 Belajar dengan Televisi

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/YrcBkscrg9vCseRa8>)

## 6. LCD

Media ini sudah mulai mengalami pengembangan karena dapat menampilkan pesan-pesan yang lebih variatif. Dengan dihubungkan pada komputer atau laptop atau bahkan dengan menggunakan HP tidak bisa menampilkan slide tersebut. Variasi yang digunakan juga cenderung lebih banyak karena menggunakan bantuan komputer atau laptop. Tidak hanya

gambar atau tulisan saja akan tetapi juga bisa menampilkan animasi dan audio yang bergerak.

Penggunaan media proyeksi ini akan lebih efektif apabila video atau film yang ditampilkan berdurasi pendek. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan fokus pembelajaran terhadap materi yang sedang dipelajari. Dengan durasi yang relatif singkat, guru mempunyai waktu lebih untuk mencari tanggapan dari siswa terkait hal-hal yang telah dilihatnya. Walaupun demikian unsur selingan juga diperlukan sebagai cara untuk menarik dan menjaga perhatian siswa terhadap video yang ditonton. Karena, mungkin kegemaran tiap siswa berbeda terhadap video yang ditontonnya, sehingga dengan durasi yang singkat tidak membuat siswa berlarut-larut melakukan kegiatan yang kurang digemarinya. Apabila terlalu banyak selingan dalam video atau film tersebut maka dapat mengalihkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Dilakukan dengan durasi pendek supaya penekanan terhadap matahari lebih besar daripada hiburan yang dibawakan oleh video tersebut.



Gambar 9.5 Belajar dengan LCD

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/rvZf4z4F7xkZg7Ah8>)

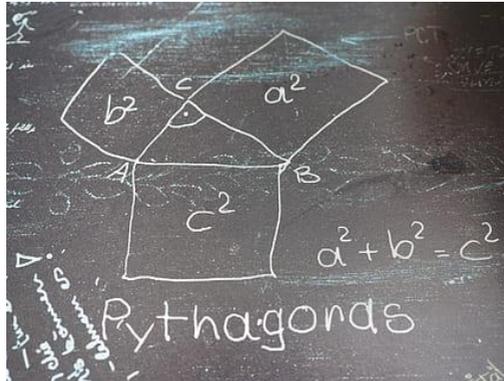
### **9.3 Visual Media Proyeksi**

#### **1. Abstrak menjadi konkret**

Keberadaan visual dalam media proyeksi sangat penting. Beberapa penjelasan berupa apa kalimat kemungkinan sulit untuk dipahami oleh siswa. Dengan adanya visual dalam media proyeksi maka akan dapat dipahami oleh siswa karena dapat dirasakan media visual tersebut. Gagasan yang awalnya abstrak apabila hanya diberikan secara audio, dan tanpa gambaran apapun, dapat membuat siswa menjadi bingung apa yang sebenarnya sedang disampaikan oleh guru.

Biasanya guru memberikan gambaran visual dengan menggambar di papan tulis putih. Akan tetapi kalau gambar tersebut lebih detail maka dengan menggambar tadi bisa mengurangi durasi waktu yang telah tersedia. Dengan adanya media proyeksi maka siswa langsung bisa menikmati dan juga bisa belajar mengenai materi yang sedang dipelajari dan juga gagasan-gagasan yang abstrak yang tidak masuk dalam pemikiran siswa, menjadi lebih nyata dengan bantuan media proyeksi.

Media memang mewujudkan pembelajaran yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dengan membuat video pembelajaran juga menjadi salah satu cara yang dapat ditempuh berikutnya. Beberapa permasalahan yang abstrak, tidak perlu dipaksa untuk menggunakan media, karena media juga memiliki keterbatasan, yang mana media tersebut dapat digunakan dan intruksi dapat dipahami oleh siswa. Beberapa konsep yang diberikan juga termasuk pengetahuan abstrak, berikutnya akan yang dikongkritkan.



Gambar 9.6 Persamaan Pythagoras

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/sE69TmLNcp9Wea748>)

## 2. Memotivasi Siswa dan Mengarahkan

Guru membuka pembelajaran dengan menampilkan media yang akan digunakan. Kemudian guru mengatakan bahwa apabila nanti siswa dapat menggunakan media ini sesuai dengan arahan, maka akan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di buku atau dapat menyelesaikan masalah terkait materi. Guru melanjutkan penyampaian bahwa yang terpenting adalah mengikuti instruksi dan aturan yang diberikan, sehingga memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang sudah ditentukan. Kemudian guru menyampaikan tata cara penggunaan media beserta komponen-komponen dalam media. Hal ini supaya siswa tidak asing dengan media Ketika menggunakan, secara tidak langsung perhatian siswa akan terfokus kepada media.

Motivasi dalam pembelajaran sangat penting karena siswa diharapkan tidak hanya memahami materi yang sedang dipelajari akan tetapi juga memahami materi tersebut setelah

kelas berakhir. Dengan adanya motivasi ini maka siswa lebih menikmati pembelajaran karena ada semangat dalam dirinya.



Gambar 9.7 Perhatian Siswa mengarah pada Media  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/wMvbm8nqjgu3AA4M6>)

Selain itu dengan media proyeksi yang di desain dengan visual yang menarik, dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Motivasi dan perhatian siswa sangat penting karena pembelajaran tidak hanya mata pelajaran satu saja, akan tetapi ada mata pelajaran lain yang membutuhkan motivasi dan perhatian siswa dalam belajar. Dengan tertariknya perhatian siswa dan termotivasi, dapat membuat materi yang di sampaikan dan dipelajari bersama di kelas akan terasa lebih ringan.

### **3. Mengulangi Informasi**

Sumber informasi si biasanya terfokus pada media buku paket yang sudah tersedia. Selain itu juga sudah terfokus pada kemampuan yang ada pada diri guru tidak akan tetapi dengan mengandalkan kemampuan guru dan yang berada dalam buku

paket, maka pelajaran akan dilakukan dengan cara monoton, Dengan adanya media proyeksi maka dapat membantu siswa dalam belajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terkandung di dalam media proyeksi adalah materi yang sedang dipelajari sehingga sifat dari media ini adalah mengolah informasi yang terdapat pada buku atau juga dalam diri guru. Pengulangan seperti ini sangat penting karena untuk menanamkan materi yang dipelajari untuk lebih dipahami oleh siswa. Semakin banyak pengulangan, maka kemampuan siswa dalam mengingat materi akan semakin tinggi (lama).



Gambar 9.8 Jaring-Jaring Kubus yang juga ada dalam Buku  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/cf5e399YLHoRQivK9>)

#### 4. Membantu dalam Usaha Belajar

Hal yang sangat dibutuhkan keberadaan media dalam pembelajaran adalah dapat membantu proses pembelajaran. Selain membantu kinerja dari guru dalam menyampaikan materi, juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari, dengan adanya media yang dibawakan oleh guru pertama dalam bentuk media proyeksi maka akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu

siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Sehingga yang awalnya materi yang berasal dari buku yang membuat siswa harus bekerja ekstra untuk memahaminya, menjadi terbantu karena adanya media proyeksi ini. Selain itu juga guru akan terbantu dalam penyampaian materi, karena dalam media proyeksi ini sudah terdapat visual yang dibutuhkan dan juga penjelasan-penjelasan mengenai materi yang ditampilkan. Sehingga dalam memahami materi di sini akan lebih berkurang karena sudah disampaikan oleh media yang di dalamnya terdapat visual dan juga penjelasan dari materi yang sedang dipelajari.

#### **9.4 Audio Media Proyeksi**

Keberadaan audio dan visual pada media proyeksi sangat penting. Keduanya saling terkait satu sama lain. Visual sebagai bentuk penyampaian materi dan juga mempertahankan ingatan siswa. Sedangkan audio untuk memperjelas apa yang sudah ditampilkan pada visual. Kemungkinan dari visual yang sudah ditampilkan Siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami, sehingga perlu diadakannya audio sebagai penjelasnya. Dengan adanya audio pembantu maka dapat memusatkan perhatian siswa terhadap visual yang sedang ditampilkan. Selain itu pembawaan dalam media audio harus diperhatikan karena selain memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari, juga dapat mempertahankan perhatian siswa supaya tetap mau menikmati media yang sedang digunakan.

Dengan adanya audio dapat membantu penjelasan dari visual yang ditampilkan. Dengan cara tersebut dapat melatih daya analitis siswa terhadap penjelasan yang sudah disampaikan dengan bantuan visual dalam media proyeksi ini. Dengan penjelasan seperlunya,

maka selanjutnya diminta untuk dapat menganalisis apa yang sudah disampaikan dengan menggunakan media proyeksi ini.



Gambar 9.9 Memberikan penjelasan pada Video

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/c2PBYTE4QkzDPPMaA>)

Media audio dalam media proyeksi akan memberikan arti terhadap visual yang ditampilkan. Hal ini penting dalam sisi siswa karena materi tersebut adalah materi yang harus dikuasai pada pertemuan tersebut tipe dan adanya media audio sebagai penjas maka dapat memberikan. Makna yang ingin di sampaikan dan dipelajari pada pertemuan tersebut. Selain itu juga untuk menentukan konteks yang sedang digunakan, beberapa media konteksnya akan berbeda dengan materi yang lain. Sehingga kemungkinan media yang digunakan sama akan tetapi dalam penggunaannya bisa berbeda. tergantung pada konteks yang digunakan oleh guru ketika pembelajaran.

Penjelasan yang disampaikan dengan menggunakan audio dalam media proyeksi ini dapat mengandung dua hal. Yang pertama adalah informasi. Informasi ini adalah materi yang sedang dipelajari. Dengan tampilan yang yang ditampilkan dalam media proyeksi akan diperjelas dengan audio sebagai informasi-informasi yang perlu diketahui oleh siswa. Dari informasi tersebut akan

mengarah pada suatu gagasan yang nantinya harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran gagasan inilah yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut.

Walaupun bentuknya sebagai penjelas dalam media proyeksi akan tetapi posisinya juga sangat penting dalam menyampaikan informasi. Audio ini untuk menggali informasi informasi yang penting yang perlu diketahui oleh siswa dalam belajar informasi tersebut dapat disampaikan dalam bentuk rangkuman. Walaupun bentuknya rangkuman akan tetapi harus tetap dapat memperjelas Apa yang sedang dipelajari. Dengan begitu maka dapat membantu siswa dalam mengingat kembali apa yang sedang dipelajari di kelas. Adanya informasi yang dibutuhkan dan juga rangkuman-rangkuman tentang materi pembelajaran maka dapat mengurangi beban belajar siswa untuk menghafal apa saja yang telah disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Media ini bisa diingat oleh siswa wa-nya dalam waktu yang cukup lama karena penampilan media yang berbeda.

## **9.5 Desain Media Proyeksi**

Penting sekali dalam mendesain suatu media supaya pengguna media tersebut menggunakannya. Dalam hal ini adalah siswa sebagai pengguna dan guru sebagai penyedia media tersebut. Sebagai pihak yang mendesai media, guru harus memiliki kemampuan khusus untuk mendesain media supaya menarik untuk dinikmati di kelas berikut adalah hal-hal yang bisa dilakukan oleh guru supaya media yang digunakan dalam pembelajaran dapat menarik siswa untuk belajar

1. Memilih media proyeksi yang digunakan. Banyaknya jenis media proyeksi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah sebagai pilihan kepada guru untuk menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran tidak

antara media proyeksi satu dan yang lain mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Hal ini juga disesuaikan dengan keadaan siswa yang sedang belajar yang mempunyai karakter masing-masing. Setelah menetapkan media yang sekiranya sesuai dengan keadaan siswa dan juga sarana dan prasarana yang mendukung maka guru dapat memulai mendesain media tersebut disesuaikan dengan apa yang ingin dipelajari dan dilakukan dalam kelas.

2. Beragam warna. Dalam mendesain media proyeksi perlu memperhatikan pilihan warna supaya dapat mempertahankan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Warna yang dipilih oleh Guru sebagai pendidikan media tidak mengharuskan untuk menggunakan semua warna yang ada, akan tapi di tentukan atau disesuaikan dengan tema yang ada pada visual tersebut. Bisa hanya menggunakan warna merah hijau dan sebagainya tidak perlu beragam-ragam warna. Pilihan warna ini juga sangat penting sebagai penekanan dalam materi yang akan dipelajari. Sampel pemilihan warna ini dapat mengaburkan materi yang akan dipelajari oleh siswa dengan menggunakan media.
3. Mempersiapkan media dengan baik. Media yang sudah selesai di desain dengan pilihan warna yang menarik, tidak serta merta dapat digunakan dalam gelas. Media tersebut harus dilakukan percobaan dulu apakah benar emang sudah bisa digunakan dalam kelas. Hal-hal yang biasa digunakan guru dalam mengecek media tersebut Apakah sudah sesuai atau dapat digunakan. Langkah pertama yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan diskusi si kecil. Diskusi tersebut dilakukan oleh guru dengan guru atau guru dengan perwakilan siswa di kelasnya. Dengan adanya diskusi ini maka akan memberikan gambaran tentang penggunaan media di kelas

sebenarnya. Apabila ada masukan dalam diskusi ini maka guru dapat merevisi media tersebut sesuai dengan masukan-masukan pada proses diskusi. Kedua media tersebut digunakan terlebih dahulu lebih dari dua kali.

Hal ini adalah untuk mencoba tentang keefektifan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Kemungkinan dalam percobaan pertama sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran akan tetapi kemungkinan tim percobaan yang kedua ada sesuatu yang perlu ditambahkan Sehingga nantinya sebelum guru menggunakan media tersebut di kelas dapat memiliki gambaran tentang penggunaan media tersebut. Ketiga adalah penegasan pada bagian-bagian tertentu. Kemungkinan media yang disediakan oleh guru adalah media yang menarik sehingga siswa tertarik dalam menggunakan media tersebut. Akan tetapi guru harus memiliki prioritas dan juga penekanan pada bagian tertentu, karena tujuan guru dalam menggunakan media adalah untuk mempelajari materi-materi tertentu. Dengan adanya penekanan pada aspek tertentu, maka materi yang akan dipelajari dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Apabila media tidak ada penekanan maka kemungkinan siswa hanya menikmati media yang sedang dibawakan oleh guru akan tetapi tidak sampai pada materi yang sedang dipelajari.

4. Bahasa yang komunikatif. Apabila media yang disediakan oleh guru sudah siap, maka guru juga mempersiapkan diri dalam penggunaan media tersebut di kelas guru memberikan instruksi dengan bahasa yang komunikatif yang mudah dipahami oleh siswa. Kemungkinan guru dalam membuat tata cara penggunaan media dalam bentuk tulisan masih sulit dipahami oleh siswa dengan adanya penjelasan dari guru secara lisan dapat memperjelas tata cara penggunaan media

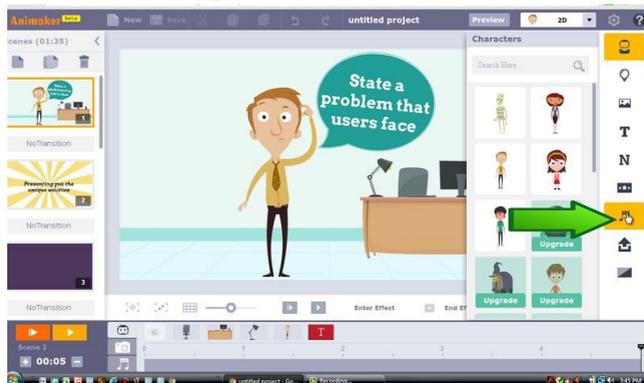
tersebut. Selain itu dalam memberikan instruksi menggunakan media guru perlu menggunakan bahasa-bahasa yang familiar di telinga siswa atau mudah dipahami oleh siswa. Guru perlu menghindari penggunaan bahasa yang terlalu resmi, karena hal ini bisa membuat siswa menjadi kebingungan. Apabila bahasa yang disampaikan guru sulit dipahami oleh siswa kemungkinan media yang disediakan oleh guru, juga akan sulit untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga penyampaian guru dalam bentuk bahasa dan seni perlu menggunakan pilihan bahasa yang komunikatif.

## 9.6 Teknik Produksi Media Proyeksi

1. Pembuatan sinopsis. Berbentuk semacam tema cerita yang berisi tentang ringkasan suatu cerita dari keseluruhan adegan.
2. Pembuatan *treatment*. Setelah sinopsis selesai dibuat, perlu dibuat uraian ringkasan secara deskriptif. Hal ini sebagai bentuk urutan dari rangkaian peristiwa.
3. Pembuatan *storyboard*. Pembuatan *storyboard* isinya adalah untuk memberikan tata urutan peristiwa yang akan divisualkan yang berdasarkan pada garis cerita yang telah dibuat. Pada bagian ini juga dapat digunakan sebagai momen untuk pengambilan gambar. Dengan adanya *Storyboard*, bagian-bagian yang akan ditampilkan dalam media ini tersusun rapi mulai dari langkah pertama sampai langkah terakhir.
4. *Script* atau naskah program. Naskah yang disusun bertujuan disesuaikan dengan hasil belajar yang ingin dicapai. Hal ini disusun dengan cara mendaftar rangkaian-rangkaian peristiwa yang akan disampaikan. Format penulisan naskah yang mudah adalah terdiri dari dua

kolom, kolom kiri adalah sebagai penampilan dari visual media proyeksi, dan sebelah kanan adalah sebagai penampilan dari audio media proyeksi.

5. Skenario. *Script* dan naskah selesai dibuat melanjutkan bagian berikutnya yaitu membuat skenario. Disini adalah bentuk pelaksanaan atau penggunaan dari media yang telah diproduksi. Dengan adanya siklus ini dapat dipertanggungjawabkan teknis operasionalnya.



Gambar 9.10 Produksi Video

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/NTnX1v4YtMiQV5c88>)

Media proyeksi yang dibuat secara langsung, sebenarnya sudah melalui proses-proses di atas, akan tetapi proses tersebut tidak terasa Dalam penggunaannya. Supaya pembuatan media proyeksi lebih terarah maka langkah-langkah dalam teknik produksi media proyeksi harus diperhatikan. Memang akan membutuhkan waktu yang lama, akan tetapi media yang sudah dihasilkan akan dapat dipertanggungjawabkan penggunaannya. Apabila ada media proyeksi tanpa melalui tahap, yang terpenting adalah dapat menjelaskan tentang isi yang terkandung dalam media proyeksi tersebut.

# BAB 10

## MEDIA TIGA DIMENSI

**S**eiring dengan perkembangannya teknologi, media pembelajaran banyak yang menggunakan teknologi modern seperti halnya yang sering dijumpai dalam kelas pembelajaran yaitu adanya LCD proyektor. Printer merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam belajar di kelas. Hampir keseluruhan materi pembelajaran disampaikan dengan menggunakan LCD proyektor. Akan tetapi penggunaan LCD ini juga memiliki kelemahan, yaitu salah satunya kalau listrik padam maka media ini tidak bisa digunakan, kecuali jika sekolah tersebut mempunyai genset sendiri. Dengan kata lain media LCD proyektor bergantung pada sumber tenaga lain, sehingga penggunaannya tidak bisa serta-merta dan sewaktu-waktu. Sebagai media yang lain yang bisa digunakan oleh guru ketika belajar, yaitu media yang meminimalisir penggunaan listrik dalam penggunaan media pengajaran. Media tersebut adalah media tiga dimensi dengan media dimensi ini guru tidak sepenuhnya bergantung pada aliran listrik dalam penggunaan media sebagai penyampaian materi pembelajaran.

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai pengertian media tiga dimensi dan juga bagian-bagian yang termasuk dalam media tiga dimensi. Nantinya juga akan dibahas mengenai alat peraga, permainan dan juga bagian-bagian yang penting pada media tiga dimensi.

Banyaknya jenis media tiga dimensi menjadi salah satu keuntungan bagi guru untuk memberikan warna dalam

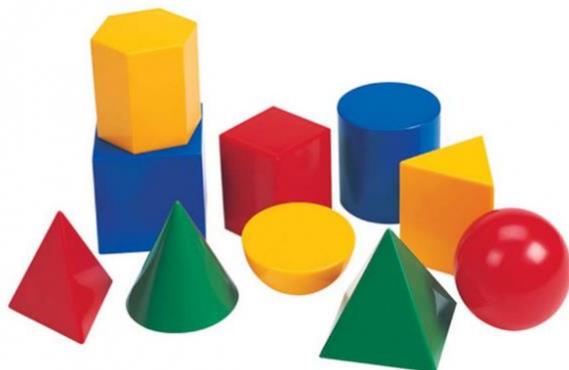
pembelajaran di kelasnya. Guru memberikan inovasi inovasi pembelajaran sebagai tujuan siswanya menikmati dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dengan tetap memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam menggunakan media tiga dimensi adalah ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan media tersebut. Dengan adanya ketertarikan di sini maka siswa akan melakukan hal-hal dari awal sampai akhir pembelajaran sesuai dengan instruksi yang diberikan, sehingga nanti Di akhir pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

### **10.1 Pengertian Media Tiga Dimensi**

Media tiga dimensi merupakan sekelompok media yang disajikan dengan cara visual dan terlihat secara tiga dimensi[30]. Dengan tampilan seperti ini, media ini dapat diamati dari depan, belakang, samping kanan, dan kiri, juga dari atas, bawah. Selain itu media ini juga dapat diraba menggunakan indera peraba, dapat dipegang dan dapat dilakukan sesuatu sesuai dengan instruksi penggunaannya. Selain itu media tiga dimensi juga meminimalkan penggunaan aliran listrik dalam penggunaan media tiga dimensi. Walaupun beberapa media tiga dimensi memerlukan aliran listrik sama akan tetapi tidak menjadi syarat utama dalam penggunaan media tiga dimensi.

Media tiga dimensi adalah kumpulan media-media yang terwujud dalam bentuk benda asli dan juga terwujud dalam bentuk benda tiruan yang mewakili bentuk aslinya. Benda asli merupakan benda yang benar-benar ada di lingkungan sekitar yang dimanfaatkan untuk pembelajaran pada materi tertentu. Sedangkan benda tiruan adalah benda yang dibentuk mirip dengan benda aslinya, akan tetapi benda asli sulit ditampilkan dalam

pembelajaran, atau juga ada unsur-unsur tertentu sehingga benda aslinya tidak bisa ditampilkan dalam kelas.



Gambar 10.1 Media Bangun Ruang Tiga Dimensi  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/BLTAyLJ5s7eKAEV9>)

Media tiga dimensi dalam bentuk benda asli dapat langsung dibawa ke kelas untuk pembelajaran. Apabila benda tersebut tidak bisa dibawa ke kelas, maka siswa bisa diarahkan ke tempat benda asli tersebut berada, sehingga pelajaran tidak fokus di kelas saja akan tetapi bisa dimana saja sesuai dengan keberadaan benda asli yang digunakan sebagai media. Contohnya adalah ketika siswa ingin mempelajari bagian dari sepeda motor secara umum, maka motor tidak perlu dibawa ke kelas, akan tetapi siswa yang diajak ke tempat parkir untuk belajar bersama. Sehingga motor tersebut menjadi media pembelajaran dalam bentuk benda asli walaupun tidak bisa dibawa ke kelas, akan tetapi tetap bisa dipelajari dengan menuju ke tempat benda tersebut berada.

Apabila benda asli tidak mampu dibawa ke kelas dan juga siswa tidak bisa diarahkan langsung ke tempat benda asli itu berada, guru bisa menggunakan benda tiruan nya yaitu dalam

bentuk model. Penggunaan benda tiruan ini bisa digunakan oleh guru apabila dalam mengatakan benda asli tersebut merasa kesulitan, dari segi biaya, segi waktu, segi kebutuhan dan sebagainya yang mana apabila mengadakan benda asing yang akan menghambat pembelajaran, sehingga penggunaan media bisa di siasati dengan menggunakan benda tiruan atau model.

Media tiga dimensi dibagi menjadi dua bagian yaitu alat peraga dan permainan. Alat peraga dibagi menjadi dua bagian yaitu benda nyata dan model. Dengan pembagian seperti ini, maka guru diberikan pilihan-pilihan yang dapat digunakan nantinya ketika pembelajaran di kelas. Guru bisa menggunakan benda nyata, model atau juga permainan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

## **10.2 Alat Peraga**

### **1. Pengertian Alat Peraga**

Kata alat peraga terdiri dari dua suku kata yaitu alat dan raga. Alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu aktivitas manusia dalam meningkatkan hasil yang ingin dicapai, sehingga penggunaan alat ini tidak seenaknya, akan tapi ada aturan-aturan tertentu dalam penggunaan alat alat tersebut.

Sedangkan peraga berasal dari kata dasar raga yang memperoleh awalan pe. Dengan awalan tersebut dapat memberikan arti pada kata peraga yaitu memeragakan atau membentuk fisik sehingga dapat diamati oleh panca indera. Bentuk fisik ini dapat berupa benda asli atau juga dapat dua benda tiruan yang disesuaikan dengan kemampuan untuk mengadakan alat tersebut.



Gambar 10.2 Cermati! Gambar Jeruk Asli atau Model?  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/afsb5Aj5ATptgan87>)

Antara alat dan peraga disini memiliki keterkaitan karena Alat digunakan untuk mempermudah melakukan sesuatu dan peraga merupakan bagian yang digunakan untuk mempelajari sesuatu dengan aturan-aturan tertentu. Dengan penggunaan alat peraga yaitu mengutamakan aktivitas dengan menggunakan media yang sudah disiapkan oleh guru dengan teknik-teknik tertentu dan juga penekanan pada bagian tertentu pada media yang sudah disediakan, sehingga kemungkinan media yang digunakan adalah media yang biasa diperoleh di lingkungan, akan tetapi kemungkinan Dalam penggunaannya akan berbeda. Hal ini dipengaruhi oleh materi yang dipelajari dan juga bertujuan untuk tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

## **2. Alat Peraga Berdasarkan Pembuatan dan Penggunaan**

### **a. Alat peraga yang rumit.**

Alat peraga ini dalam penggunaannya membutuhkan listrik dan juga proyektor dalam menggunakan media. Rumit, karena penggunaan media ini bergantung pada

sumber energi yang lain yaitu listrik. Sehingga ketika listrik tidak dapat di peroleh dalam penggunaan media ini, maka harus menggunakan cara lain yang dapat menghadirkan aliran listrik sehingga media dapat digunakan.



Gambar 10.3 Menampilkan LCD

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/Ezg9QgzU4nGtrWVv8>)

Salah satu contoh medianya adalah slide-slide yang biasanya dibuat dengan menggunakan PowerPoint, penampilannya harus dengan proyektor yang tersambung dengan laptop dan aliran listrik, sehingga apabila tidak ada aliran listrik maka slide tidak bisa ditampilkan. Media ini kemungkinan dapat ditampilkan dengan cara lain yaitu dengan diprint dan digandakan. Akan tetapi ini akan memengaruhi penampilan dari media itu sendiri jika ditampilkan dalam bentuk slide. Kemungkinan media tersebut ada animasi-animasi tertentu yang dapat membantu memahami pembelajaran, Akan tetapi karena tidak bisa ditampilkan karena alasan tertentu maka animasi

tersebut tidak bisa di sampaikan sehingga pembelajaran akan ada bagian yang kurang.

### **b. Alat peraga sederhana**

Dikatakan sederhana karena dalam mengadakan media ini bisa dilakukan dengan cara sendiri. Media ini juga mudah dibuat dengan bahan-bahan yang terdapat dalam lingkungan sekitar. Bahan-bahan yang bisa digunakan dalam membuat alat peraga sederhana seperti kardus bambu koran kertas bekas botol minuman dan benda-benda lain yang ada di lingkungan setempat. Penggunaan alat peraga ini juga tidak membutuhkan aliran listrik seperti media yang sebelumnya. Media ini juga dapat digunakan di mana saja ketika pelajaran sedang berlangsung.



Gambar 10.4 Replika Buah dari Kayu

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/fHmWPxzRhWWAiiVX8>)

Beberapa dari contoh alat peraga yang sederhana ini yang ada di lingkungan rumah tangga, yaitu buah sayur, dan juga tumbuhan. Itu apabila menggunakan benda aslinya. Bila menggunakan benda di rumahnya bisa

menggunakan buah-buahan sayur-sayuran dan juga tumbuh-tumbuhan. Alat peraga yang ada di lingkungan perkantoran atau sekolahan seperti papan tulis buku bergambar bangun ruang boneka dan juga global dan alat peraga yang ada di lingkungan masyarakat, contohnya adalah patung dan gapura.

### **3. Prinsip penggunaan alat peraga**

Pemilihan alat peraga ditentukan oleh guru yang disesuaikan dengan kondisi di kelasnya. Dimulai dari kemampuan guru dalam mengadakan suatu alat peraga. Apabila sekolah dapat Menyediakan alat peraga tersebut maka guru tinggal menggunakan alat peraga tersebut dalam pelajaran. Seperti adanya laboratorium IPA atau juga laboratorium komputer. Apabila guru ingin menggunakan peralatan untuk pembelajaran IPA atau komputer maka guru tinggal membawa siswa ke tempat laboratorium itu berada. Apabila sekolah tidak memiliki alat tersebut guru dapat membawanya sendiri apabila guru memiliki kemampuan untuk itu. Karena untuk mengadakan media untuk pembelajaran memerlukan waktu biaya dan juga yang paling penting adalah kemampuan dalam mendesain suatu media.

Selain itu yang perlu diperhatikan adalah keadaan siswa yang ada di kelas. Media yang akan digunakan dalam pembelajaran harus dapat dioperasikan oleh siswa. Media yang digunakan harus bisa memudahkan siswa dalam belajar jangan terjadi yang sebaliknya. Apabila media yang sudah disediakan mengakibatkan siswa kesulitan dalam menggunakannya, maka media tersebut tidak boleh digunakan dalam pembelajaran, karena dapat menghilangkan fokus siswa dalam mempelajari materi. Selanjutnya pemilihan media juga

disesuaikan dengan kemampuan tempat terjadinya pembelajaran. Seperti ketika media yang digunakan cukup rumit, maka mungkin membutuhkan penerangan yang lebih. Sehingga dalam menggunakan media tersebut harus dipastikan bahwa tempat yang akan digunakan dalam pelajaran memiliki intensitas cahaya yang cukup untuk menggunakan media tersebut. Selain itu mungkin media membutuhkan penjelasan yang lebih, sehingga tempat tersebut harus kondusif dan tidak bising, sehingga instruksi yang disampaikan oleh guru akan sampai kepada siswa dan mudah dalam menggunakan media yang sudah ditentukan.

Prinsip selanjutnya memperhitungkan subjek dengan tepat. Penggunaan media akan dilakukan dan digunakan oleh siswa dalam pembelajaran. Pastinya dalam kelas ada ada bermacam-macam karakteristik dalam diri siswa. Selain itu juga kemampuan siswa ada yang memiliki kemampuan tinggi, kemampuan sedang dan juga kemampuan rendah. Media yang digunakan harus bisa mengakomodir semua aspek yang ada dalam diri siswa sebagai objek yang akan menggunakan media tersebut.

Selain keadaan siswa, keadaan media juga perlu diperhitungkan. Seperti contohnya adalah media yang digunakan nantinya harus bisa dinikmati oleh semua siswa yang ada di dalam kelas. Penggunaan media yang hanya oleh sekelompok tertentu harus dihindari, karena akan menyeleweng dari karakteristik suatu media, yaitu harus bisa dinikmati oleh semua siswa yang ada di kelas tersebut dan juga memberikan kesamaan pengalaman belajar. Kedua hal ini sangat penting karena dengan menggunakan media tersebut dapat menjadikan siswa menikmati pembelajaran dengan menggunakan media yang sudah diperhitungkan sebelumnya.

Siswa yang pandai akan merasa di diperhatikan dan juga siswa yang kemampuannya rendah juga merasa diperhatikan.



Gambar 10.5 Siswa Belajar dengan Menggunakan Media Globe  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/n6kZ2SivYxNnYGKg9>)

Ketika media sudah siap digunakan di kelas hal yang terpenting berikutnya yang menjadi prinsip penggunaan adalah cara menyajikan alat peraga tersebut. Hal ini sangat penting karena akan menjadi kunci pada fokus yang diperhatikan oleh siswa ketika pembelajaran. Guru harus memberikan intruksi-intruksi pokok yang yang di dalamnya menjelaskan mengenai penggunaan media dengan cara bersamaan dan juga mendalami materi-materi tertentu yang sedang dipelajari. Apabila penyajiannya tidak tepat, maka akan ada bagian yang hilang dalam penggunaan media tersebut. Mungkin siswa terlalu asyik menggunakan media, sehingga terlewatkan materi yang sedang dipelajari. Atau juga siswa terlalu serius mendalami materi sehingga media yang sudah disediakan tidak difungsikan. Sehingga dalam penyajian alat peraga sangat penting dan yang bisa dilakukan oleh guru adalah memberikan instruksi yang jelas dalam penggunaan media tersebut.

# BAB 11

## BENDA NYATA DAN MODEL

**M**edia dapat dibuat oleh guru atau berkerja sama dengan siswa. Akan tetapi, ternyata media juga dapat menggunakan benda-benda yang ada disekitar. Benda-benda tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran dengan menekankan pada bagian tertentu disesuaikan dengan fokus materi. Mengenai media tersebut dapat menggunakan benda aslinya atau disebut dengan benda nyata, atau juga replica yang menyerupai benda aslinya yang bisa disebut dengan model.

### 11.1 Benda Nyata

Benda nyata adalah benda yang ada di lingkungan sekitar[31]. Benda-benda nyata ini digunakan sebagai media dengan tampilan apa adanya yang ada pada benda tersebut. Benda nyata ini yang digunakan sebagai media adalah dalam keadaan aslinya tanpa mengalami perubahan atau rekayasa. Benda nyata Ini kemungkinan mudah diperoleh di lingkungan sekitar, karena dapat diperoleh ketika pembelajaran berlangsung.

Dalam penggunaan dan juga pemanfaatan benda nyata ini akan membantu siswa untuk bisa aktif dalam belajar. Keaktifan diawali dengan siswa mengamati benda yang dijadikan media dalam pembelajaran. Mengamati pada bagian tertentu sesuai dengan instruksi dari guru. Kemudian hasil dari pengamatan dianalisis pada bagian yang sudah di peroleh informasinya.



Gambar 11.1 Gorengan sebagai Benda Nyata Pembelajaran  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/SL7qxmvmkHKC3vTZ8>)

Selain itu juga bisa digunakan untuk dimanipulasi artinya media tersebut sebagai konteks dalam pembelajaran misalkan media yang digunakan adalah uang kertas, pada nominal Rp 5.000,00 itu bisa dimanipulasi menjadi nominal yang lain seperti Rp 50.000,00, Rp 500.000,00, 5 juta dan sebagainya. Sehingga nantinya media tersebut tidak terbatas sesuai dengan keadaannya akan tetapi dapat disesuaikan dengan pembelajaran. Hasil dari pengamatan analisis dan memanipulasi akan dijadikan sebagai bahan diskusi dalam kelas, sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Benda nyata juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Tidak hanya belajar ketika di kelas akan tetapi juga ketika belajar di rumah. Karena media yang digunakan adalah benda nyata yang ada di sekitar siswa, maka ketika belajar di rumah siswa juga bisa menggunakan media tersebut. Apabila media yang seperti diinstruksikan oleh guru tidak diperoleh, maka dapat menggunakan media yang serupa. Contohnya adalah ketika menggunakan media uang kertas, maka ketika belajar sendiri di rumah bisa menggunakan uang kertas

mainan sebagai media untuk belajar. Karena medianya mudah untuk diperoleh maka siswa tertarik untuk belajar, belajar yang tidak monoton dan juga belajar dengan aktivitas yang baru.

Penggunaan benda nyata sebagai media pembelajaran sangat berguna untuk pemahaman siswa, terutama pemahaman siswa terhadap kosakata yang sering didengarnya. Dengan menggunakan benda nyata ini, maka siswa dapat terhindar dari gejala verbalisme. Gejala verbalisme adalah seseorang mengetahui kata yang disampaikan oleh orang lain akan tetapi tidak mengerti maknanya. Dengan adanya pernyataan ini maka akan membantu siswa dalam memahami aspek media dalam pembelajaran karena mengetahui benda dari istilah yang disampaikan oleh guru, baik ketika media itu dibagi atau diperbanyak atau diperlakukan sesuai dengan instruksi, maka dapat dipahami oleh siswa.

## **11.2 Model**

### **11.2.1 Pengertian Model**

Model berasal dari bahasa latin yaitu kata *model*, yang artinya adalah cetakan. Juga diturunkan dari kata *pattern* yang artinya pola. Akan tetapi arahnya lebih ke kata yang pertama tadi yang berarti cetakan. Maksud dari cetakan disini adalah cetakan dari benda asli atau benda nyata yang dibuat tiruannya yang penampilannya seperti benda aslinya.

Model juga merupakan representasi dari suatu objek benda atau juga ide-ide dalam bentuk yang lebih sederhana. Objek atau benda di sini adalah dari gambaran benda nyata yang dibuatkan bentuk media cetakannya dari benda aslinya. Ide yang terkandung dalam model ini menjadi suatu gagasan yang dituangkan dalam bentuk media yang dapat diraba. Pada model ini ada bagian-bagian yang disederhanakan yang berarti tidak sama dengan benda nyata. Pada bagian-bagian

tertentu yang diutamakan dan juga ada bagian lain yang dihilangkan.

Contoh dari penyederhanaan model adalah ketika ingin mempelajari mengenai jeruk dan tidak bisa dihadirkan jeruknya secara langsung kemungkinan karena tidak sedang musim jeruk, maka dapat dibuatkan model jeruk. Media ini karena ingin mempelajari materi bangun ruang pada bagian bola. Sehingga penggunaan jeruk sebagai media tersebut hanya diambil bentuk luarnya saja sehingga bagian dalamnya seperti biji dan air jeruk nya tidak digunakan dalam pembelajaran. Sehingga ketika dibuatkan model buah jeruk maka yang diperhatikan ketika membuatnya adalah bentuknya yang mirip dengan bola. Karena arahnya dalam pembelajaran nantinya ingin mempelajari mengenai bentuk bola dari benda-benda yang ada di sekitar.



Gambar 11.2 Jeruk Tiruan

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/HwLck7DW92USZube9>)

Penyederhanaan ini juga bertujuan untuk menekankan pada bagian tertentu yang akan dipelajari. Bagian-bagian

yang tidak berhubungan dengan pelajaran akan diminimalkan atau juga bisa dihilangkan. Supaya nantinya ketika menggunakan media ini terfokus pada bagian yang ditunjukkan.

Model merupakan tiruan dari suatu benda. Selain itu juga dapat berupa tiruan dari suatu sistem atau kejadian tertentu. Pada bagian yang dibuat rumahnya Ini mengandung informasi-informasi yang akan dipelajari bersama di dalam kelas. Sehingga informasi ini dirasa penting untuk disampaikan dengan menggunakan media tersebut. Supaya tujuan pembelajarannya tercapai maka model yang sudah dibuat tadi di tekankan pada aspek tertentu dari bagian benda tadi.

### **11.2.2 Jenis-Jenis Model**

#### **a. Model padat atau *Solid model***

Model padat adalah model yang penyajiannya mengutamakan bagian permukaan luar dari suatu objek yang digunakan. pada bagian lain yaitu pada bagian dalamnya tidak dibuatkan model. Karena pada bagian dalam tidak akan dipelajari dan yang berhubungan dengan pembelajaran atau materi yang diajarkan adalah bagian luarnya saja.

Contoh dari model padat ini adalah bumi tiruan atau globe. Pada globe ini yang ditekankan adalah pada bagian permukaannya, karena materi yang akan disampaikan adalah berhubungan dengan benua, samudra, laut, pulau, negara, Ibukota, kota dan bagian-bagian lain yang tergambar pada bagian permukaan bola bumi tiruan ini. Contoh yang lainnya adalah sebuah miniatur dari suatu institusi atau denah kota. Pada miniatur tersebut akan menampilkan tata letak ruangan

bagian luarnya saja. Untuk bagian dalamnya tidak akan diekspos karena tidak masuk dalam pembahasan.



Gambar 11.3 Globe (Bumi Tiruan)

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/efXybjqkrs5qWQus5>)

#### **b. Model penampang atau *cuteway model***

Model penampang adalah model yang memperlihatkan bagian dalamnya apabila bagian luarnya itu diangkat. Sehingga bagian setelah permukaan akan terlihat yang disesuaikan dengan materi. Fokus pembelajaran dengan menggunakan media penampang ini adalah bagian dalam setelah bagian luarnya dihilangkan.

Model penampang ini juga dapat memperjelas dari objek yang sebenarnya. Media ini dapat diperbesar atau juga dapat diperkecil. Contoh dari media penampang ini pada bagian yang diperbesar adalah bagian-bagian dari daun. Apabila daun dipotong sebagiannya maka akan terlihat bagian-bagian dari daun mulai dari atas sampai bawah. Untuk melihat secara langsung bisa menggunakan mikroskop akan tetapi dengan menggunakan model 3 dimensi di sini tidak

memerlukan adanya mikroskop, cukup dengan menggunakan media saja. Contoh dari bagian yang diperkecil adalah belajar mengenai susunan lapisan tanah. Ketika lapisan permukaan globe dihilangkan maka seharusnya tampil lapisan-lapisan dari tanah, karena fokus pembuatannya berbeda maka antara cara penanganannya dan lapisan-lapisan tanah itu berbeda, sehingga ketika ingin mempelajari bagian atau lapisan tanah bisa menggunakan model penampang.



Gambar 11.4 Lapisan Tanah

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/1wbFktXbqyB52b6UA>)

Model penampang juga dapat menggantikan objek yang sesungguhnya. Model pada bagian ini menampilkan bagian atau media pembelajaran disusun sesuai dengan keadaan yang aslinya. Contoh dari model penampang pada bagian ini adalah pembelajaran mengenai anatomi makhluk hidup. Ketika mempelajari mengenai anatomi makhluk hidup dapat menggunakan model sebagai media pembelajarannya. Siswa

diberikan pengetahuan tentang anatomi dalam melakukan model kerangka manusia. Model kerangka diperoleh karena menghilangkan kulit dan daging, sehingga tersisa tulang yang akan dipelajari. Kulit dan daging dihilangkan (diangkat) karena memang pembelajaran tidak mengfokuskan pada bagian tersebut.

**c. Model kerja atau *working model***



Gambar 11.5 Rangkaian Listrik (Seri dan Paralel)  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/vMKvCz79v1hWrQpF7>)

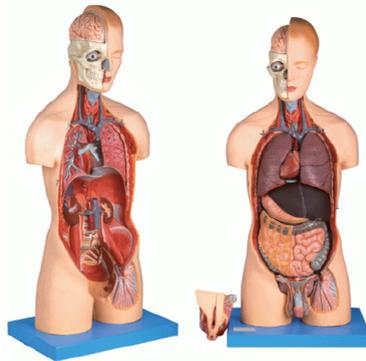
Model kerja ini seperti model padat yaitu memperlihatkan bagian luar dari objek yang aslinya. Tampilan dari model kerja menampilkan bentuk permukaannya sebagai media untuk pembelajaran. Yang membedakan dengan model padat adalah pada model kerja ini menekankan pada cara atau mekanisme dari suatu objek ketika digunakan. Juga bisa menunjukkan suatu media mengenai fungsi dari suatu media.

Contoh dari model kerja adalah sebuah sirkuit dan digunakan dalam Arena mobil balap. Yang mana tata cara

atau mekanismenya mempelajari mengenai bentuk tikungan tahanan dan sebagainya yang berhubungan dengan sirkuit. Selain itu juga seperti pembelajaran rangkaian listrik yaitu paralel dan seri. Pada rangkaian tersebut akan diketahui mana yang merupakan rangkaian paralel dan bagian mana yang termasuk rangkaian seri, sehingga bisa digunakan suatu model yang dinamakan dengan model kerja.

**d. Model susun atau *build-up model***

Model susun merupakan media yang memiliki bagian-bagian yang lengkap atau setiap bagian dalam media yang di objek kan menjadi bagian yang penting. Media dengan model susun akan memperhatikan bagian permukaan dan juga bagian dalamnya. Dengan model susun ini akan mengetahui struktur bagian-bagian dari suatu benda mulai dari yang atas sampai dengan yang bawah, mulai dari yang paling penting sama dengan yang paling biasa.



Gambar 11.6 Model Organ dalam Manusia

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/4c8nFU4w58Vn71jb7>)

Model susun ini juga memiliki kelebihan yaitu dapat dibongkar dan dipasang kembali seperti semula. Sehingga

ketika menggunakan media ini bagian media bisa dilepas kemudian perbagian dipelajari sesuai dengan materi, kemudian di akhir nanti dikembalikan lagi ke tempat yang semula sesuai dengan urutannya atau tempatnya.

Media susun ini dapat dibongkar sampai ke bagian yang terkecil, sehingga Dalam penggunaannya nanti harus dikembalikan lagi ke tempat semula, supaya tidak ada bagian yang tercecer. Apabila ada bagian yang hilang maka bisa memengaruhi bagian-bagian yang lain. Seperti tidak bisa dikembalikan lagi ke tempat semula atau pembelajaran bisa terhambat karena ada bagian yang hilang. Maka dari itu ketika menggunakan media sosial sebagai media belajar, maka dipastikan ketika membongkar di awal pembelajaran kemudian sebelum mengakhiri pembelajaran media sudah disusun kembali seperti sedia kala, sehingga pembelajaran berikutnya tinggal menggunakan media yang bagian-bagiannya tidak ada yang hilang.

Contoh dari media ini adalah seperti anatomi manusia dan binatang. Dalam anatomi ini akan diperlihatkan bagian-bagian kerangka dari manusia dan hewan kemudian dipelajari per bagiannya. Seperti bagian kepala Badan tangan kaki dan bagian bagian lainnya. Selain itu juga bagiannya bisa dibongkar untuk dipelajari lebih detail lagi dan nantinya akan dikembalikan lagi seperti sedia kala. Contoh yang lain adalah media bongkar pasang berupa bangun datar. Bangun tersebut berupa persegi kemudian dalamnya ada bangun datar kecil-kecil, didalamnya ada segitiga, lingkaran, persegi, persegi Panjang, jajargenjang, layang-layang, trapezium. Bagian-bagian tersebut dipelajari masing-masing kemudian bisa dikembalikan lagi ke tempat semula.

## 11.3 Permainan

### 11.3.1 Definisi Permainan

Permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan termasuk media tiga dimensi. Permainan dapat dinikmati dengan cara melakukan sesuatu sesuai dengan aturan yang berlaku, dengan melakukan permainan dapat dikaitkan dengan materi yang sedang dipelajari. Permainan yang digunakan mampu membuat siswa menjadi termotivasi dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Permainan berasal dari kata dasar main dan memiliki awalan dan akhiran[32]. Seorang melakukan permainan seperti halnya seseorang melakukan pembelajaran atau sedang belajar. Sehingga permainan adalah sesuatu yang bisa dimainkan. Permainan ini memiliki aturan-aturan tertentu yang Harus dipatuhi oleh para pemainnya.

Permainan ada yang membutuhkan aliran listrik dan juga yang tidak membutuhkan energi listrik. Apabila permainan tersebut ada dalam perangkat komputer atau gadget maka dalam memainkannya harus terhubung dengan aliran listrik. Sebaliknya jika permainan tersebut tidak membutuhkan alat listrik, maka dapat dilakukan dimana saja, yang terpenting keluasaan ruangan yang digunakan mencukupi untuk melakukan permainan.

Permainan yang dilakukan menggunakan listrik ini memiliki pengaruh yang berbeda. Penggunaan permainan dengan menggunakan media komputer biasanya merupakan permainan yang individu, pemain akan melawan keahlian komputer sudah di-*setting* oleh pembuatnya. Selain itu dari segi pembuatan media dengan menggunakan komputer lebih sulit karena harus memiliki keahlian khusus dalam membuat

permainan berupa software. Belum lagi harus dihubungkan dengan materi yang akan dipelajari detik.



Gambar 11.7 Permainan Tradisional

(Sumber: <https://images.app.goo.gl/S4zGhvWkthT7d5ocA>)

Permainan yang menggunakan aliran listrik ini tidak dapat dinikmati dari sisi tiga dimensi, karena hanya bisa dinikmati dari depan layar saja sehingga permainan yang masuk dalam kategori media tiga dimensi adalah permainan yang ditampilkan tanpa aliran listrik atau bisa dikategorikan permainan yang sederhana. Dengan perkembangan teknologi zaman sekarang tidak menutup kemungkinan bahwa permainan yang menggunakan komputer yang disebut dengan permainan digital bisa menjadi media tiga dimensi dengan menggunakan bantuan alat lain, seperti permainan monopoli dan ular tangga.

Materi dalam bagian ini akan membahas mengenai permainan yang bisa dilakukan dimana saja, terutama di dalam kelas, karena tujuannya adalah untuk pembelajaran. Bisa dikatakan permainan yang digunakan dalam pelajaran

adalah permainan sederhana yang merupakan hasil dari kreativitas para guru. Dapat juga menggunakan permainan-permainan tradisional yang sudah ada sebelumnya dengan memberikan penekanan tertentu pada bagian permainan tradisional tersebut. Atau juga bisa melakukan permainan dengan menggunakan alat-alat tertentu seperti kartu remi, kartu domino, *spinning wheel* dan benda-benda lain yang termasuk dalam kategori permainan yang bukan tradisional. Dengan adanya kombinasi permainan ini diharapkan siswa senang melakukan pembelajaran dan juga memperoleh materi yang akan disampaikan oleh guru.

Permainan adalah kegiatan yang mengembirakan dengan melakukan permainan memiliki tujuan untuk menunjang tercapainya suatu intruksi yang di sepakati oleh para pemainnya. Intruksi ini ditentukan oleh guru atau pembuat media untuk diselesaikan dengan materi pembelajaran aspek yang ditingkatkan adalah aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

Aspek kognitif karena dalam permainan ini ada pengetahuan yang ingin disampaikan oleh guru dalam hal ini adalah sebagai pembuat media permainan sehingga ketika siswa sudah melakukan permainan tersebut maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Aspek afektif sesuai dengan istilah permainan yaitu membuat para pemainnya menikmati permainan yang sedang dimainkan. Para pemain dalam hal ini adalah semua merasa senang telah mengikuti pembelajaran yang dikemas dalam permainan. Aspek psikomotor karena permainan ini dilakukan dengan melakukan pergerakan tertentu sesuai dengan aturan permainan tersebut. Pergerakan ini menjadi penting karena merupakan bagian dari suatu permainan untuk mencapai hasil tertentu.

### 11.3.2 Fungsi Permainan

Permainan dapat dilakukan di awal pembelajaran. Hal ini akan menjadikan permainan sebagai ajang pemanasan pada siswa untuk mengikuti pembelajaran. Pemanasan ini supaya nantinya siswa siap dalam mengikuti pembelajaran pemanasan dapat menggunakan inti dari materi sebelumnya atau menggunakan lain yang masih ada kaitannya dengan materi pembelajaran. Atau juga permainan di sini sebagai ajang untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga permainan di sini tidak secara langsung berkaitan dengan materi pembelajaran, baik materi sebelumnya atau materi yang sedang dipelajari.

Penggunaan permainan sebagai pemanasan disini kemungkinan karena materi yang sedang dipelajari di waktu pagi hari detik untuk lebih memberikan semangat maka permainan bisa diberikan kepada siswa sehingga suasana pagi yang masih cerah dan siswa belum melakukan bela negara dapat semangat mengikuti pelajaran. Suasana pagi yang cerah harus diimbangi dengan suasana hati yang ceria dan dapat dilakukan cara untuk memberikan motivasi lebih dengan memberikan permainan sebagai pemanasan. Kemungkinan yang lain karena materi yang sedang dipelajari adalah materi di tengah-tengah jam atau di akhir jam atau di sore hari ini. Untuk menghilangkan kejenuhan maka bisa dilakukan permainan di awal pembelajaran, sehingga suasana yang awalnya sudah melelahkan bisa memberikan semangat kembali kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Permainan di tengah pembelajaran. Permainan juga bisa dilakukan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini dilakukan untuk menjaga semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan melakukan permainan cepat dapat

menghilangkan kejenuhan dalam mempelajari materi tertentu. Permainan yang dilakukan mungkin tidak berhubungan dengan materi secara langsung, akan tetapi sebagai peningkat motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena kondisi siswa yang semangatnya terjaga akan lebih mudah menerima pembelajaran daripada siswa yang serasa malas untuk mengikuti pelajaran.

Hal lain yang menggunakan permainan ditengah pembelajaran adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa. Dengan melakukan permainan diharapkan para pemainnya akan aktif dalam mengikuti permainan. Sehingga ketika digunakan untuk melanjutkan materi yang sedang dipelajari, keaktifan tersebut akan tetap terjaga sehingga dapat berkontribusi dalam pembelajaran. Dengan keaktifan ini maka bisa diartikan bahwa siswa dapat memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi yang dipelajari.

### **11.3.3 Media Permainan**

Berbeda dengan penjelasan sebelumnya, media permainan ini menggunakan suatu media untuk melakukan permainan yang ada kaitannya dengan materi pembelajaran, sehingga permainan ini dilakukan di sepanjang waktu pembelajaran karena dalam media tersebut ada materi yang sedang dipelajari teknik penggunaan media sebagai permainan disini membutuhkan kreativitas guru dalam mengubah aturan-aturan permainan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Walaupun aturannya diganti akan tetapi esensi dari permainan tersebut tetap ada, aturan tersebut di ubah atau ditambahi karena disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari.

Dengan menggunakan media permainan di sini diharapkan siswa selalu termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Apabila dalam permainan ada siswa yang tidak bersemangat, guru memberikan motivasi secara tersendiri sehingga siswa tersebut mau mengikuti permainan yang sedang dilakukan.

Media permainan ini bisa menggunakan media secara langsung atau juga dapat memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan. Contohnya adalah seperti permainan Monopoli. Permainan tersebut ada beberapa aturan yang harus diatur oleh para pemainnya, kemudian apabila ingin menggunakan permainan Monopoli tersebut untuk pembelajaran maka ada beberapa hal yang bisa dimodifikasi, seperti dadu yang berbentuk kubus yang terdapat angka 1 sampai 6, berubah menjadi kubus yang memiliki angka operasi aljabar. Sehingga ketika melempar dadu hasilnya harus dijumlahkan terlebih dahulu, akan dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung visual. Dan bagian-bagian yang lain yang bisa dimodifikasi tanpa menghilangkan esensi dari permainan tersebut.

Permainan lain yang bisa digunakan juga seperti kartu domino dengan menggunakan kartu ini bisa dimodifikasi bagian angka yang ada di dalam permainan kartu domino dengan soal berpasangan dan disesuaikan dengan materi sehingga ketika akan meletakkan kartu tersebut harus menghitung terlebih dahulu kemudian disesuaikan dengan hasil dari kartu yang lain. Permainan yang lain juga bisa digunakan seperti permainan tradisional, seperti permainan engklek bisa diubah bentuk bangun dari engklek yang ada dalam lantai dengan bentuk bangun datar yang lain sehingga siswa akan menambah pengetahuan mengenai bentuk-bentuk bangun datar.

Apabila menggunakan permainan sebagai media pembelajaran harus diperhatikan betul oleh guru ketika akan

menggunakan media ini. Media permainan di sini sangat membutuhkan kreativitas karena ada keterkaitan antara permainan yang mengembirakan dengan materi yang sedang dipelajari. Jangan sampai siswa ketika menggunakan media ini maka lebih condong untuk melakukan permainan daripada mengikuti pelajaran.

Proporsi dari melakukan permainan harus diimbangi dengan materi yang sedang dipelajari. Yang perlu diperhatikan adalah dengan perubahan suatu aturan dalam permainan akan mudah dipahami oleh para pemainnya, jangan sampai nanti ketika permainan sedang dimulai, ada aturan tertentu yang sulit untuk dipahami. Hal ini dapat mengakibatkan permainan menjadi tersendat dan juga materi yang akan dipelajari tidak tersampaikan, karena terfokus pada permainan yang dilakukan.



Gambar 11.8 Permainan Ular Tangga Matematis  
(Sumber: <https://images.app.goo.gl/G9PfsPpTL5h8A4Vg29>)

Hal lain yang juga penting adalah ketika permainan diselipkan materi pelajaran agama para pemain diharapkan tidak terlalu fokus pada materi yang sedang dipelajari, karena nanti bisa menghambat jalannya permainan sehingga permainan tidak bisa dilakukan sampai tuntas. Materi yang akan disampaikan harus disesuaikan dengan keadaan permainannya di lakukan dan juga disesuaikan dengan durasi waktu yang di miliki.

# BAB 12

## TEMPLATE ARTIKEL PENGEMBANGAN MEDIA

Sebagai bentuk publikasi hasil dari pengembangan media yang telah dibuat, maka dapat dilakukan langkah penyusunan artikel yang nantinya akan siap disubmit pada jurnal yang relevan. Sehingga informasi terkait media yang telah dibuat, dapat dibaca, memberikan ide bagi para pendidik dan memungkinkan untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Judul (menyertakan nama media, usahakan yang unik)

Nama ..., nama ..., ...

Abstrak

A. Latar belakang pemilihan media (dibentuk paragraph)

- ✓ Pengertian media (200 – 300 kata)
- ✓ Permasalahan (300 – 500 kata)
- ✓ Penyelesaian dengan media (300 – 500 kata)
- ✓ Peran media yang dibuat (200 – 300 kata)
- ✓ Hubungan antara media dengan materi matematika (200 – 300 kata)

## B. Pembahasan (dibentuk sub-bab)

- ✓ Karakteristik media yang dibuat (200 – 300 kata)
- ✓ Kesesuaian materi matematika dengan media (200 – 300 kata)
- ✓ Materi matematika yang akan disampaikan dengan media (Berbentuk narasi; 300 – 500 kata)
- ✓ Langkah/tahapan pembuatan media (Dibuat per poin disertai dengan penjelasan, Disertai dengan gambar tiap langkah, minimal 700 kata)
- ✓ Tata cara penggunaan media (Berbentuk narasi, Disertai dengan gambar tiap kegiatannya, minimal 1000 kata)
- ✓ Hasil validasi
- ✓ Deskripsi uji coba

## C. Kesimpulan (maksimal 300 kata)

## D. Daftar Pustaka

## E. Lampiran-lampiran

1. Foto dokumentasi:
  - a. Proses pembuatan media
  - b. Proses penggunaan media
  - c. Media dengan pembuat media
2. Soal Latihan (minimal 10 soal)

## Contoh artikel yang sudah publish

Berikut adalah contoh artikel tentang media pembelajaran yang sudah publish di jurnal. Artikel ini terbit pada Jurnal Pendidikan Matematika dari institusi IAIN Kudus. Pembaca dapat melihat artikel pada alamat:

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jmtk/article/view/12047>

Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarerodi pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review”. Abstrak dan kesimpulan dari penelitian media tersebut adalah sebagai berikut.

**Abstrak.** Pembelajaran matematika pada umumnya hanya menggunakan buku dan kemampuan guru dalam menyampaikan materi, sehingga terjadi beberapa permasalahan di kelas. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan suatu media untuk membantu pembelajaran di kelas. Blabak Trarerodi merupakan salah satu media yang dapat digunakan pembelajaran di kelas khusus pada materi Geometri Transformasi, didalamnya terdapat materi translasi, refleksi, rotasi dan dilatasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan dengan yang dilakukan peneliti adalah analisis, mendesain media, mengembangkan, mengujicobakan dan merefleksi. Akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai tahapan pengembangan media. Hasil dari media ini tentunya sudah diperlihatkan kepada ahli media. Ahli yang memberikan validasi adalah dua teman sejawat yang dalam pembelajarannya juga menggunakan media dengan menggunakan angket yang isinya tentang tampilan dan keefektifan media Ketika digunakan. Hasil dari validasi ini menunjukkan media sudah bisa digunakan dengan beberapa revisi dari masukan validator. Selain itu, media ini juga dapat dibuat sendiri oleh siswa karena Langkah dan tata cara penggunaan media juga tersedia.

**Kata kunci:** Blabak Trarerodi; Geometri transformasi, media pembelajaran matematika

**Kesimpulan.** Media Blabak TraReRoDi dalam pembelajaran matematika memiliki arti sebuah papan yang didesign sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah susunan proses penyelesaian terkait materi transformasi geometri yaitu translasi, refleksi, rotasi, dan dilatasi. Media Blabak TraReRoDi memiliki keunggulan diantaranya adalah cara pembuatannya yang mudah dan memperjelas sistematika proses pengerjaan transformasi geometri, media ini mengemas pembelajaran dengan praktis, kreatif, dan inovatif, media dapat digunakan secara berulang-ulang pada tahun ajaran berikutnya, dapat digunakan di dalam atau di luar ruangan karena papan TraReRoDi ini tidak menggunakan arus listrik, serta bahan yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini relatif murah. Berdasarkan hasil yang diberikan oleh validator, bahwa media yang dibuat sudah cukup baik untuk dapat digunakan dalam pembelajaran. Walaupun hasil sudah baik, namun ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Hal ini dihubungkan dengan per materi yang disampaikan. Setelah proses perbaikan yang dilakukan, sebaiknya langsung diujicobakan pada siswa yang sedang belajar tentang materi ini. Dari hasil uji coba ini diharapkan memperoleh masukan secara langsung dari pengguna media yang telah dibuat.

# BAB 13

## KEMUDAHAN

**M**erencanakan, mendesain, membuat dan mengaplikasikan suatu media pembelajaran memang membutuhkan pengetahuan dan ketekunan. Perlu adanya biaya, waktu, tenaga dan pikiran yang harus dicurahkan. Ketika pembelajaran sering dijumpai bahwa guru hanya menggunakan buku teks saja dalam pembelajaran, karena pengadaan suatu media pembelajaran membutuhkan banyak pengorbanan.

Walau begitu berat perjuangan guru dalam mengadakan media, tetap ingat, QS Al-Insyiroh: 5

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Setiap kesulitan, perjuangan, beban dan usaha yang dilakukan untuk kebaikan, pasti nanti ada kemudahan, kelancaran dan kemanfaatan yang dihasilkannya.

Media sendiri merupakan sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Dengan adanya media guru dapat terbantu dalam penyampaian, siswa memperoleh pembelajaran yang variatif sehingga menambah antusias dalam belajar, media yang telah dibuat dapat digunakan Kembali pada kelas lain atau pertemuan lain, siswa dapat menggunakan lebih banyak panca indera dalam belajar, dan keutamaan lain tentang penggunaan media dalam pembelajaran.

Semua kesulitan dalam pengadaan media terbayarkan dengan keutamaan tentang penggunaan media. Dan yang paling utama adalah, pembelajaran akan mencapai tujuan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan[33]. Dengan demikian, membuat pembelajaran yang menyenangkan dengan dapat mencapai tujuan pembelajaran termasuk usaha bersama demi mencerdaskan bangsa. Itulah tentang media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. M. Surur, "Formasi 4-1-5 Penakhluk Masalah (Studi Kasus: Penulisan Karya Tulis Ilmiah Proposal Skripsi STAIN Kediri 2017)," *Pros. Semin. Nas. PPKn III*, pp. 1–8, 2017.
- [2] K. Luthfi, *Masyarakat Indonesia dan Tanggung Jawab Moralitas*. GUEPEDIA, 2018.
- [3] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- [4] R. Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2011.
- [5] A. Esposito, A. Vinciarelli, K. Vicsi, C. Pelachaud, and A. Nijholt, *Analysis of Verbal and Nonverbal Communication and Enactment. The Processing Issues: COST 2102 International Conference, Budapest, Hungary, September 7-10, 2010, Revised Selected Papers*. Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2011.
- [6] M. Arif, E. W. Makalalag, and Munirah, *Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab*. Surabaya: Insan Cendekia Mandiri, 2020.
- [7] N. Jalinus and Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, 1st ed. Jakarta: Kencana, 2016.
- [8] U. Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 2016.
- [9] M. Syarifah, I. Awaliyah, H. D. Astuti, W. D. Aryani, F. Rosidah, and A. Suyanto, *Top Ten Finalis Inobel IPSPB SMP 2017: Ketrampilan Mengajar Guru Abad 21*. Bojonegoro: Praktek Mandiri.

- [10] W. Agustina, *Media Pembelajaran Jumping Frog: Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020.
- [11] T. S. Nastiti, *Perempuan Jawa: Kedudukan dan Peranannya dalam Masyarakat Abad VIII-XV*. Bandung: Dunia Pustaka Jaya, 2016.
- [12] S. Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- [13] S. Maemunawati and M. Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Banten: 3M Media Karya, 2020.
- [14] D. A. Walujo, T. Koesdijati, and Y. Utomo, *Pengendalian Kualitas*. Surabaya: SCOPINDO MEDIA PUSTAKA, 2020.
- [15] M. I. Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendekia Publisher, 2020.
- [16] R. Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [17] H. S. Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- [18] A. M. Surur, *Ragam Strategi Pembelajaran Dilengkapi dengan Evaluasi Formatif*. Banten: CV. AA. Rizky, 2020.
- [19] A. Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK): Buku Referensi untuk Guru, Mahasiswa dan Umum*. Jember: Pustaka Abadi, 2016.
- [20] N. K. Virdyna, *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Pamekasan: Duta Media Publishing, 2020.
- [21] D. Tickner, *May I Have a Word With You?* FriesenPress.
- [22] J. Rogers, *Etika Medis*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- [23] R. Susilana and C. Riyana, *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian [Learning*

- media: nature, development, utilization, and assessment*]. Bandung: CV.Wacana Prima, 2008.
- [24] L. Dihe, *Sakramen Tobat di Tengah Globalisasi*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2013.
- [25] W. Sanjaya, *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana, 2017.
- [26] M. A. Hamid *et al.*, *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [27] Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media, 2016.
- [28] M. F. Tamimy, *Sharing-mu, Personal Branding-mu: Menampilkan Image Diri dan Karakter di Media Sosial*. Jakarta: VisiMedia, 2017.
- [29] I. N. Gejir *et al.*, *Media Komunikasi dalam Penyuluhan Kesehatan*. Surabaya: Penerbit Andi.
- [30] A. Widyastuti *et al.*, *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [31] H. Kusantati and Dkk, *Pendidikan Keterampilan*. PT Grafindo Media Pratama.
- [32] M. S. Ideham, *Urang Banjar dan kebudayaannya*. Pemerintah Propinsi Kalimantan Selatan, 2007.
- [33] A. M. Surur, Habib, and P. Rais, "The Application Program of the Preparation of the Syllabus and Learning Implementation Plan (RPP) 2013 Curriculum on Teachers Madrasah Ibtidaiyah," *Proceeding Int. Conf. Islam. Educ.*, vol. 2, no. Innovations, Approaches, Challenges, and THE Future, pp. 246–253, 2017.

## RIWAYAT HIDUP

### Agus Miftakus Surur



Merupakan orang asli Kediri, yang mengabdikan di Institut Agama Islam Negeri Kediri. Kesenangan pada dunia Pendidikan dan publikasi ilmiah menjadikan semangat untuk selalu berkarya. Beberapa artikel telah dipublikasikan. Akan tetapi yang terpenting adalah bukan karya yang dibuat sendiri, melainkan dapat membuat orang lain dapat berkarya karena keberadaan dan kemampuan yang dimiliki.

Beberapa publikasi yang sudah diterbitkan diantaranya: Problematika Pembelajaran Siswa MTs Sunan Gunung Jati (Studi Kasus Latar Belakang Siswa Menghadapi Ujian); Penyelesaian Persamaan Telegraph dan Simulasinya; Standart Kinerja Pengajaran Dosen Pendidikan Matematik; The Application Program of The Preparation of The Syllabus and Learning Implementation Plan (RPP) 2013 Curriculum on Teachers Madrasah Ibtidaiyah; formasi 4-1-5 Penakhluk Masalah (Studi Kasus: Penulisan Karya Tulis Ilmiah Proposal Skripsi STAIN Kediri 2017); Penerapan Modified Free Inquiry untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI IPA MAN Kandangan pada Materi Trigonometri. Selain itu buku yang sudah diterbitkan yaitu Ragam Strategi Pembelajaran Dilengkapi dengan Evaluasi Formatif dan Masa-Masa COVID-19 Menuju Pendidikan di Era 5.0.

Untuk menyambung diskusi dengan penulis, pembaca dapat berkirim email di [surur.math@gmail.com](mailto:surur.math@gmail.com)

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Teori, Aplikasi, dan Publikasi



*Ingin menjadi guru yang ditunggu kehadirannya?  
Ingin pembelajaran yang variative dan inovatif?  
Ingin siswa aktif dan semangat dalam belajar?*

Media pembelajaran menjadi salah satu senjata yang dapat digunakan oleh guru. Dengan adanya media pembelajaran semua pertanyaan di atas (insyaallah) dapat tercapai. Guru lebih mudah mengajarkan materi pada siswa. Lalu, bagaimana cara membuat media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa dan lingkungan?

Buku ini akan mengupas tuntas tentang media pembelajaran. Buku ini berisi tentang: fungsi media, karakter media, jenis-jenis media, pemilihan media dan pengembangan media. Selain itu, juga dilengkapi dengan laporan pengembangan media yang dapat dibentuk artikel yang siap publish. Jadi, tunggu apa lagi?

*~ Selamat berkarya ~*

Penerbit K-Media  
Bantul, Yogyakarta  
@kmediacorp  
kmedia.cv@gmail.com  
www.kmedia.co.id

