

# PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN

*Bahan ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB*

*Oleh  
Dadang Supriatna, M.Ed*

*PUSAT PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN PENDIDIK DAN  
TENAGA KEPENDIDIKAN TAMAN KANAK KANAK  
DAN PENDIDIKAN LUAR BIASA*

*2009*

## SATUAN ACARA PEMBELAJARAN

### MATA TATARAN: PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN

---

#### I. Tujuan Pembelajaran

- A. Peserta dapat menjelaskan pengertian dan penggunaan media pembelajaran dengan baik
- B. Peserta dapat menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran
- C. Peserta dapat mengidentifikasi media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran
- D. Peserta dapat mengidentifikasi manfaat media pembelajaran

#### II. Ruang Lingkup Materi

- A. Pengertian media pembelajaran
- B. Jenis-jenis media pembelajaran
- C. Media yang sering digunakan dalam Pembelajaran
- D. Manfaat Media Pembelajaran

#### III. Evaluasi

- a. Pre tes (bersama dengan materi lain di awal Diklat)
- b. Tugas (dalam bentuk Portofolio)
- c. Post tes (bersama dengan materi lain di akhir Diklat)

#### IV. Daftar Bacaan

- Heinich, Molenda, Russell, Smaldino. (2005). Instructional technology and media for learning 8<sup>th</sup> edition. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall
- Rudy Budiman. 2008. Media Pembelajaran. Materi Diklat Terakreditasi Guru SD Semester 2. Bandung: PPPPTK TK dan PLB
- Sharp, V. 2005. Computer education for teachers: Integrating technology into classroom teaching. New York: Mc Graw Hill
- Toh Seong Chong. 2006. Designing effective interactive multimedia courseware: Use and misuse. Retrieved on 13<sup>th</sup> December 2006 from <http://210.187.10.244/moodle/>

## PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN

### A. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Berbicara mengenai media tentunya kita akan mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media kita batasi ke arah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau yang dikenal sebagai media pembelajaran. Briggs menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu Schramm berpendapat bahwa media merupakan teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Dengan demikian media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal maupun simbol non verbal atau visual.

Untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar (teaching aids) berupa gambar, model, atau alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap atau yang kita kenal sebagai alat bantu visual. Dengan

berkembangnya teknologi pada pertengahan abad ke 20 guru juga menggunakan alat bantu audio visual dalam prose pembelajarannya. Hal ini dilakukan untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi jika hanya menggunakan alat bantu visual saja.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hal ini sesuai dengan pendapat Jerome S Bruner bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit. Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau videotapes. Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol.

Prinsip tahapan pembelajaran dari Jerome S Bruner ini dapat kita terapkan dalam “Kerucut Pengalaman” atau “cone of experience” yang dikemukakan Edgar Dale pada tahun 1946, seperti yang dapat kita lihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1: Dale's Cone of Experience

## **B. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Heinich and Molenda (2005) yaitu:

### 1. Teks.

Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang Mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

### 2. Media Audio.

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan Membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.

### 3. Media Visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.

### 4. Media Proyeksi Gerak.

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD)

### 5. Benda-benda Tiruan/miniat

Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

### 6. Manusia.

Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

## **C. Media-media yang Biasa digunakan dalam Proses Pembelajaran**

### 1. Media Visual

Seperti halnya media yang lain, media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian,

memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan. Beberapa media yang termasuk media visual adalah:

a. Gambar atau foto

Kita sering menggunakan gambar atau foto sebagai media pembelajaran karena gambar merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja oleh siapa saja. Manfaat atau kelebihan gambar atau foto sebagai media pembelajaran adalah:

- i. Memberikan tampilan yang sifatnya konkrit
- ii. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- iii. Gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- iv. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja
- v. Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus

b. Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang merupakan draft kasar yang menyajikan bagian-bagian pokoknya saja tanpa detail. Sketsa selain dapat menarik perhatian peserta atau siswa juga dapat menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan.

c. Diagram

Berfungsi sebagai penyederhana sesuatu yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk-petunjuk. Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol, diagram menggambarkan struktur dari objeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada.

Ciri-ciri dari sebuah diagram yang baik adalah:

- i. benar, digambar rapi, diberi judul, label dan penjelasan-penjelasan yang perlu
- ii. cukup besar dan ditempatkan strategis
- iii. penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum, dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

d. Bagan/Chart

Terdapat dua jenis chart yaitu chart yang menyajikan pesannya secara bertahap dan chart yang menyajikan pesannya sekaligus. Chart yang menyajikan pesannya secara bertahap misalnya adalah flipchart atau hidden chart, sementara bagan atau chart yang menyajikan pesannya secara langsung misalnya bagan pohon (tree chart), bagan alir (flow chart), atau bagan garis waktu (time line chart). Bagan atau chart berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit jika hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Dalam bagan biasanya kita menjumpai jenis media visual lain seperti gambar, diagram, atau lambang-lambang verbal.

Ciri-ciri bagan sebagai media yang baik adalah:

- i. dapat dimengerti oleh pembaca
- ii. sederhana dan lugas tidak rumit atau berbelit-belit
- iii. diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap mengikuti perkembangan jaman juga tidak kehilangan daya tarik

e. Grafik

Disusun berdasarkan prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif, grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau simbol-simbol verbal yang berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek

atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Dengan menggunakan grafik kita dapat melakukan analisis dengan cepat, interpretasi dan perbandingan data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan dan arah. Terdapat beberapa macam grafik diantaranya adalah grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.

f. Kartun

Suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan diingat serta dimengerti dengan cepat.

g. Poster

Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng dan sebagainya. Poster tidak saja penting untuk menyampaikan pesan atau kesan tertentu akan tetapi mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Ciri-ciri poster yang baik adalah:

- i. sederhana
- ii. menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok
- iii. berwarna
- iv. slogan yang ringkas dan jitu
- v. ulasannya jelas
- vi. motif dan desain bervariasi

h. Peta dan Globe

Berfungsi untuk menyajikan data-data yang berhubungan dengan lokasi suatu daerah baik berupa keadaan alam, hasil bumi, hasil tambang atau lain sebagainya. Secara khusus peta dan globe dapat memberikan informasi tentang:

- i. keadaan permukaan bumi, daratan, sungai, gunung, lautan dan bentuk daratan serta perairan lainnya
- ii. tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain
- iii. data-data budaya dan kemasyarakatan
- iv. data-data ekonomi, hasil pertanian, industri dan perdagangan

i. Papan panel

Papan berlapis kain panel ini dapat berisi gambar atau huruf yang dapat ditempel dan dilepas sesuai kebutuhan, gambar atau huruf tadi dapat melekat pada kain panel karena di bagian bawahnya dilapisi kertas amplas. Papan panel merupakan media visual yang efektif dan mudah untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

j. Papan Buletin.

Papan ini tidak dilapisi oleh kain panel, tetapi langsung ditemplei gambar atau tulisan. Papan ini berfungsi untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Media visual lainnya seperti gambar, poster, sketsa atau diagram dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan buletin.

2. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang uaditif. Beberapa jenis media yang dapat digolongkan ke dalam media audio adalah sebagai berikut:

a. Radio

Media ini dapat merangsang partisipasi aktif dari pendengar. Siaran radio sangat cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa. Bahkan radio juga dapat digunakan sebagai pemberi petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa dalam pembelajaran.

b. Alat perekam magnetik

Alat perekam magnetik atau tape recorder adalah salah satu media yang memiliki peranan yang sangat penting dalam penyampaian keakuratan sebuah informasi. Melalui media ini kita dapat merekam audio, mengulanginya dan menghapusnya. Selain itu pita rekaman dapat diputar berulang-ulang tanpa mempengaruhi volume, sehingga dapat menimbulkan berbagai kegiatan diskusi atau dramatisasi.

3. Media Proyeksi Diam

Beberapa media yang termasuk kedalam media proyeksi diam diantaranya adalah:

a. Film Bingkai

Film bingkai adalah suatu film positif baik hitam putih ataupun berwarna yang berukuran 35 mm, dan umumnya dibingkai dengan ukuran 2 x 2 inchi. Untuk melihatnya perlu ditayangkan dengan proyektor slide. Beberapa keuntungan penggunaan film bingkai sebagai media pembelajaran adalah:

- i. materi pelajaran yang sama dapat disebarkan kepada seluruh siswa secara serentak
- ii. perhatian siswa dapat dipusatkan pada satu persoalan, sehingga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
- iii. Fungsi berfikir siswa dirangsang dan dikembangkan secara bebas
- iv. Penyimpanannya mudah dan praktis
- v. Film bingkai dapat mengatasi keterbatasan ruang waktu dan indera
- vi. Program dapat dibuat dalam waktu singkat tergantung kebutuhan dan perencanaan

b. Film Rangkai

Film rangkai hampir sama dengan film bingkai, bedanya pada film rangkai frame atau gambar tidak memerlukan bingkai dan merupakan rangkaian berurutan dari sebuah film atau gambar

tertentu. Jumlah gambar pada 1 rol film rangkai adalah sekitar 50 sampai dengan 75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130 cm tergantung pada isi film itu. Film rangkai dapat mempersatukan berbagai media pembelajaran yang berbeda dalam satu rangkai sehingga cocok untuk mengajarkan keterampilan, penyimpanannya mudah serta dapat digunakan untuk bahan belajar kelompok atau individu

c. OHT

Over Head Transparency (OHT) adalah media visual proyeksi, dibuat di atas bahan transparan, biasanya film acetate atau plastik berukuran 8,5 x 11 inchi. Media ini memerlukan alat khusus untuk memproyeksikannya yang dikenal dengan sebutan Over Head Projector (OHP). Beberapa keuntungan penggunaan OHT sebagai media pembelajaran diantaranya adalah:

- i. gambar yang diproyeksikan lebih jelas bila dibandingkan jika digambarkan di papan tulis
- ii. ruangan tidak perlu digelapkan
- iii. sambil mengajar, guru dapat berhadapan dengan siswa
- iv. mudah dioperasikan sehingga tidak memerlukan bantuan operator
- v. menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang
- vi. praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas atau ruangan

d. Opaque Projektor

Projektor yang tak tembus pandang, karena yang diproyeksikan bukan bahan transparan tetapi bahan-bahan yang tidak tembus pandang (opaque). Kelebihan media ini sebagai media pembelajaran adalah bahwa bahan cetak pada buku, majalah, foto, grafis, bagan atau diagram dapat diproyeksikan secara

langsung tanpa dipindahkan ke permukaan transparansi terlebih dahulu. Kelebihan proyektor tak tembus pandang adalah:

- i. dapat digunakan untuk hampir semua bidang studi yang ada di kurikulum
- ii. dapat memperbesar benda kecil menjadi sebesar papan sehingga bahan yang semula hanya untuk individu menjadi untuk seluruh kelas

e. Mikrofis

Mikrofis adalah lembaran film transparan yang terdiri atas lambang-lambang visual yang diperkecil sedemikian sehingga tidak dapat dibaca dengan mata telanjang. Keuntungan dari media ini adalah sebagai berikut:

- i. mudah diduplikasi dengan biaya relatif murah
- ii. dapat diproyeksikan ke layar lebar
- iii. karena dalam bentuk lembaran, ringkas, hemat tempat dan praktis untuk dikirim
- iv. memudahkan identifikasi informasi kepustakaan karena letaknya berada di bagian atas lembaran

4. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Beberapa jenis media yang masuk dalam kelompok ini adalah:

a. Film gerak

Film gerak merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik karena mampu mengungkapkan keindahan dan fakta bergerak dengan efek suara, gambar dan gerak, film juga dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, beberapa keunggulan film sebagai media pembelajaran adalah:

- i. keterampilan membaca atau menguasai penguasaan bahasa yang kurang bisa diatasi dengan menggunakan film
- ii. sangat tepat untuk menerangkan suatu proses
- iii. dapat menyajikan teori ataupun praktek dari yang bersifat umum ke yang bersifat khusus ataupun sebaliknya

- iv. film dapat mendatangkan seorang yang ahli dan memperdengarkan suaranya di depan kelas
- v. film dapat lebih realistis, hal-hal yang abstrak dapat terlihat menjadi lebih jelas
- vi. film juga dapat merangsang motivasi kegiatan siswa

b. Film gelang

Film gelang atau film loop adalah jenis media yang terdiri atas film berukuran 8 mm dan 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan sehingga film ini akan berulang terus menerus jika tidak dimatikan. Kelebihan penggunaan media ini sebagai media pembelajaran adalah:

- i. ruangan tidak perlu digelapkan
- ii. dapat berputar terus berulang-ulang sehingga pengertian yang kabur menjadi jelas
- iii. mudah diintegrasikan ke dalam pelajaran dan dipakai bersama dengan media lain
- iv. siswa juga dapat menggunakannya sendiri karena sederhana
- v. film dapat dihentikan kapan saja untuk diselingi oleh penjelasan atau diskusi

c. Program TV

Televisi merupakan media menarik dan modern karena merupakan bagian dari kebutuhan hidupnya. Televisi dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak.

d. Video

Pesan yang disajikan dalam media video dapat berupa fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Beberapa kelebihan penggunaan media video dalam pembelajaran adalah:

- i. dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari para ahli
- ii. demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar seorang guru dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya
- iii. menghemat waktu karena rekaman dapat diputar ulang
- iv. dapat mengamati lebih dekat dengan objek yang berbahaya ataupun objek yang sedang bergerak
- v. ruangan tidak perlu digelapkan pada saat penyajian

#### 5. Multimedia

Vaughan (2004) menjelaskan bahwa multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Sejalan dengan hal di atas, Heinich et al (2005) multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer. Namun kelemahan dari media ini adalah harus didukung oleh peralatan memadai seperti LCD proyektor dan adanya aliran listrik. Keuntungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah, selain itu juga penggunaan media komputer dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan yang positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada pelajar, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

#### 6. Benda

Benda-benda yang ada disekitar dapat digunakan pula sebagai media pembelajaran, baik benda asli maupun benda tiruan atau miniatur. Benda-benda ini dapat membantu proses pembelajaran dengan baik terutama jika metode yang digunakan adalah metode demonstrasi atau praktek lapangan.

#### **D. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti:
  - a. obyek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, gambar video, atau model
  - b. obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film slide, gambar video atau gambar
  - c. gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan timelapse, highspeed fotografi atau slow motion playback video
  - d. kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, atau foto
  - e. Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dll
  - f. Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, slide, gambar atau video
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
  - a. menimbulkan gairah belajar
  - b. memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
  - c. Memungkinkan siswa belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya
4. Dengan sifat yang unik pada siswa juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang sama untuk setiap siswa, masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran dalam kemampuannya:
  - a. memberikan perangsang yang sama
  - b. menyamakan pengalaman
  - c. menimbulkan persepsi yang sama