



MODUL 1  
Pengembangan Media Belajar  
(PSD 314)

Materi 7  
Review Pengembangan Media Belajar

Disusun Oleh  
Harlinda Syofyan, S.Si., M.Pd

UNIVERSITAS ESA UNGGUL  
2019

## REVIEW PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR

### A. Pengantar & Gambaran Umum Media Belajar

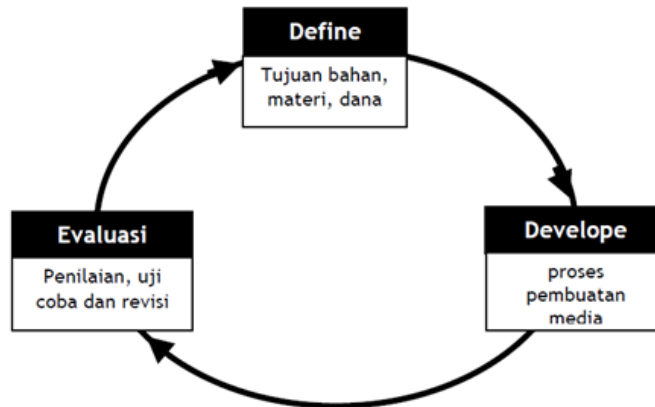
Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut Media Pembelajaran.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media, diantaranya adalah: Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology* (AECT)).

Sebuah media yang efektif dan efisien serta menyenangkan tentu menjadi dambaan dan kebutuhan untuk pembelajaran, untuk mendapatkan media tersebut diperlukan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan diantaranya dalam pemilihan media. Terdapat beberapa pendapat dan cara dalam mengembangkan media, meskipun caranya berbeda-beda, namun ada hal yang sepakat bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada afektifitas program pembelajaran. Dalam hal ini tidak ada satu media yang sempurna, dengan kata lain dapat digunakan dalam semua situasi, semua karakteristik siswa dan semua mata pelajaran, namun media sifatnya kondisional dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang fokusnya akan memperhatikan beberapa komponen, diantaranya :

1. **Instructional Goals**, yaitu tujuan instruksional apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari kajian Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ini bisa dianalisis media apa yang cocok guna mencapai tujuan tersebut. Jika kita kaitkan dengan kurikulum berbasis kompetensi maka kita harus memperhatikan : standar kompetensi, kompetensi dasar dan terutama indikator.
2. **Instructional content**, materi pembelajaran, yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya, dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampai sejauhmana kedalaman yang harus dicapai, dengan demikian kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampaian bahan tersebut.
3. **Learner Characteristic**, familiaritas media dan karakteristik siswa. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan dikaitkan dengan karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri, dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan.
4. **Media selection**, adanya sejumlah media yang bisa diperbandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari sejumlah media yang ada ataupun yang akan dikembangkan.

Sedangkan bila kita akan merancang media, seyogyanya melalui tiga tahap utama, yaitu: **Pertama, Define** yaitu fase perumusan tujuan, rancangan media apa yang akan dikembangkan, beberapa persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut: bahan, materi, dana, serta aspek perancangan lainnya; **Kedua, Develop** yaitu fase pengembangan, dalam fase ini sudah dimulai proses pembuatan media yang akan dikembangkan, sesuai dengan fase pertama dan; **Ketiga, Evaluasi** yaitu fase terakhir untuk menilai media yang sudah dikembangkan atau dibuat, setelah melalui tahap uji coba, revisi, kajian dengan pihak lain. Semua fase tersebut berlangsung secara simultan atau berkesinambungan dan merupakan satu siklus seperti gambar berikut :



**Gambar : Contoh pengembangan Media**

Ada 6 Kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

- a) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- d) Keterampilan guru menggunakannya, artinya secanggih apapun sebuah media apabila tidak tahu cara menggunakannya maka media tersebut tidak memiliki arti apa-apa.
- e) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f) Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

## **B. Konsep Pengembangan Media**

### **1. Manfaat Media Belajar**

- ✓ Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misalnya dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model, dan sebagainya.
- ✓ Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.
- ✓ Memfungsikan seluruh indera siswa, sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal: mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.
- ✓ Mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran. Misalnya untuk memberikan pengetahuan tentang pola bumi, anak tidak mungkin memperoleh pengalaman secara langsung. Maka dibuatlah globe sebagai model dari bola bumi. Demikian juga benda-benda lain yang terlalu besar atau terlalu kecil, gejala-gejala yang gerakannya terlalu cepat atau terlalu lambat, gejala-gejala/objek yang berbahaya maupun sukar didapat, hal-hal yang terlalu kompleks dan sebagainya, semuanya dapat diperjelas menggunakan media pembelajaran.
- ✓ Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungannya. Misalnya dengan menggunakan rekaman, eksperimen, karyawisata, dan sebagainya.
- ✓ Memberikan uniformitas atau keseragaman dalam pengamatan, sebab daya tangkap setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta intelegensi masing-masing siswa. Misalnya persepsi tentang gajah, dapat diperoleh uniformitas dalam pengamatan kalau binatang itu diamati langsung atau tiruannya saja dibawa ke depan kelas.
- ✓ Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan. Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, foto, modul, dan sebagainya.

## 2. Jenis-Jenis Media

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pengajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar ekonomi dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka.

- a) media audio: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telepon
- b) media visual (media visual diam: foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai, film rangkai, transparansi, mikrofilm, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram dan sketsa, poster, gambar kartun, peta dan globe & media visual gerak: film bisu.
- c) media audio-visual (media audiovisual diam: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara; Media audio visual gerak: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara .
- d) media serba neka (papan dan display: papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan magnetic, whiteboard, mesin pengganda; Media tiga dimensi: realia, sampel, artifact, model, diorama, display; media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi

## 3. Rangkuman

Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran bukan sekedar alat peraga bagi guru melainkan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya. Itulah sebabnya maka perlu adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran.

Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi

(TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TI memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis TI dapat berupa internet, intranet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk. Adapun komponen utamanya meliputi Learning Management System (LMS), dan Learning Content (LC).

Penggunaan media pembelajaran ekonomi dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar untuk itu sebagai pendidik seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

### **C. Pengembangan Media Berbasis Teknologi**

Di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan namun dalam implementasinya bukanlah merupakan hal yang mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut.

1. Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran bukan sekedar alat peraga bagi guru melainkan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya. Itulah sebabnya maka perlu adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran.
2. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TI memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis TI dapat berupa internet, intranet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk. Adapun komponen utamanya meliputi Learning Management System (LMS), dan Learning Content (LC).
3. Penggunaan media pembelajaran ekonomi dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar untuk itu sebagai pendidik seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

#### D. Perencanaan dan Pemilihan Media Belajar

Secara umum, fungsi/peran media pembelajaran antara lain untuk:

- ✓ mengatasi perbedaan pengalaman pribadi siswa;
- ✓ mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera;
- ✓ membuat konkrit konsep yang abstrak: misalnya, gambar segitiga merupakan bentuk konkrit dari konsep segitiga;
- ✓ memperjelas penyajian pesan, agar tidak terlalu verbalistis;
- ✓ melengkapi dan memperkaya informasi dalam pbm;
- ✓ mengganti objek yang berbahaya atau sukar didapat di dalam lingkungan belajar: misalnya, film atau cerita tentang harimau dipakai sebagai pengganti harimau;
- ✓ menampilkan objek yang terlalu besar: misalnya, geografi Pulau Jawa dapat ditampilkan dengan peta;
- ✓ menampilkan objek yang terlalu kecil dan tidak dapat diamati dengan mata telanjang: misalnya, bakteri dapat disajikan dalam bentuk gambar bakteri;
- ✓ mengamati gerakan yang terlalu cepat: misalnya, kecepatan 100 km/jam dapat diamati dengan menggunakan film *slow-motion* kecepatan 100 km/jam suatu kendaraan;
- ✓ memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya: misalnya, gambar sinar matahari yang masuk dalam sebuah ruangan memungkinkan siswa mencocokkan sinar matahari yang masuk dalam kelasnya;
- ✓ memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan alam sekitar; misalnya kunjungan ke museum, kebun binatang, dan sebagainya;
- ✓ memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi pengalaman belajar siswa: misalnya gambar seekor harimau diterima secara sama oleh semua siswa tentang fisik seekor harimau;
- ✓ membangkitkan minat/motivasi belajar: drama (dalam bentuk audio/audio-visual) tentang manfaat belajar matematika dapat membangkitkan motivasi belajar matematika siswa;
- ✓ memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok: misalnya gambar seorang anak perempuan bukan berarti hanya untuk anak-anak perempuan di kelas ;
- ✓ menyajikan isi pembelajaran secara konsisten dan dapat diulang atau disimpan menurut kebutuhan: model kerangka tubuh manusia dapat dimanfaatkan secara konsisten dalam pembelajaran anatomi;
- ✓ menyajikan isi pembelajaran secara serempak untuk mengatasi batasan ruang maupun waktu: misalnya program audio pembelajaran matematika bagi mahasiswa D-II SP yang disiarkan melalui RRI dapat



menjangkau semua mahasiswanya di seluruh Indonesia dalam waktu yang sama;

- ✓ mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa: suatu media pembelajaran yang dikemas dalam format pita video dapat dimanfaatkan sendiri oleh siswa di luar jam belajarnya di sekolah;
- ✓ meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam penyampaian pesan (pelajaran);
- ✓ menambah variasi dalam penyajian dan atau penyampaian pesan (pelajaran).
- ✓ Memberi kesamaan/kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada awal pengamatan peserta didik berbeda-beda.

## **E. Evaluasi Media Pembelajaran**

Evaluasi media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien.

Evaluasi sumatif adalah proses pengumpulan data untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu atau apakah media tersebut benar-benar efektif atau tidak, setelah media tersebut diperbaiki dan disempurnakan.

Evaluasi dalam pembahasan ini difokuskan pada evaluasi formatif. Evaluasi formatif terdiri dari tiga tahapan yaitu: evaluasi satu lawan satu (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

### **1. Evaluasi Satu lawan Satu (*one to one*)**

Pada tahap ini pilihlah dua orang sasaran/siswa yang dapat mewakili populasi target dari media yang telah dibuat. Kedua orang tersebut hendaknya satu orang diambil dari populasi yang kemampuannya di atas rata-rata, sedangkan yang satu orang lagi kemampuannya di bawah rata-rata. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu didesain untuk belajar mandiri, maka biarkanlah dia mempelajarinya, sementara itu kita mengamatinya.

Dari kegiatan ini sebenarnya ada beberapa informasi yang dapat diperoleh diantaranya: kesalahan pemilihan kata atau uraian-uraian tak jelas, kesalahan dalam memilih lambang-lambang visual, kurangnya contoh, terlalu banyak atau sedikitnya materi, urutan/sequence yang keliru, pertanyaan atau petunjuk yang kurang jelas, materi tidak sesuai dengan tujuan.

## 2. Evaluasi Kelompok Kecil (*small group evaluation*)

Pada tahap ini media diujicobakan kepada sasaran/siswa kurang lebih 10 – 20 siswa yang dapat mewakili populasi target. Siswa/sasaran yang dipilih untuk uji coba ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa/sasaran berbagai tingkat kemampuan (pandai, sedang, kurang pandai), jenis kelamin berbeda-beda (laki-laki, dan perempuan), berbagai usia, latar belakang.

## 3. Evaluasi Lapangan (*field evaluation*)

Evaluasi lapangan (*field evaluation*) adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Evaluasi lapangan dilakukan kepada sekitar 30 orang dengan berbagai karakteristik seperti tingkat kepandaiannya, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, sesuai dengan karakteristik populasi. Satu hal yang perlu dihindari baik pada dua tahap evaluasi terdahulu maupun evaluasi lapangan ini yaitu efek halo (*hallo effect*). *Hallo effect* muncul apabila media yang dicobakan pada responden yang salah. Maksudnya apabila kita mencobakan media kepada mereka yang belum pernah melihat media tersebut. Jika demikian maka informasi yang diperoleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebaruan tersebut sehingga kurang dapat dipercaya.

Disamping melakukan kegiatan seperti di atas, dalam mengevaluasi media dapat juga dilakukan dengan cara berkonsultasi/mencobakannya kepada ahli bidang studi (*content expert*) dan ahli media/pengkaji media (*media expert*). Ahli bidang studi diharapkan akan banyak memberikan masukan kepada pembuat media dari sisi software terutama mengenai isi/materi program. Konsultasi kepada ahli media diharapkan akan banyak memberikan masukan tentang software, misalnya dalam media audio kaset berkaitan dengan narasi, musik, dan efek suara.

## **Cara Mengevaluasi Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa penilaian dalam mengevaluasi media pembelajaran. H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman dalam bukunya, *Media Pembelajaran*, menerangkan bahwa ada dua penilaian dalam mengevaluasi media, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

#### 1. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif adalah suatu proses untuk mengumpulkan data tentang aktifitas dan efisiensi penggunaan media yang digunakan dalam usaha mencapai tujuan yang telah diterapkan. Data yang diperoleh akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar dapat digunakan lebih efektif dan efisien. Setelah diperbaiki dan disempurnakan, kemudian diteliti kembali apakah media tersebut layak digunakan atau tidak dalam situasi-situasi tertentu.

#### 2. Evaluasi Sumatif

Ada tiga tahapan dalam evaluasi sumatif, yaitu : 1) evaluasi satu lawan satu (*one on one*); 2) evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*); dan 3) evaluasi lapangan (*field evaluation*).

### **F. Media Audio**

Ada beberapa manfaat yang akan diperoleh jika pendidik memanfaatkan media audio ataupun radio sebagai media pembelajaran. Tugas pendidik akan lebih ringan jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan media audio. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 129), pemanfaatan bahan ajar audio dalam kegiatan pembelajaran, terutama digunakan dalam:

- a. Pengajaran *music literary* (pembacaan sajak) dan kegiatan dokumentasi.
- b. Pengajaran berbahasa asing, baik secara audio ataupun audio visual.
- c. Pengajaran melalui radio atau radio pendidikan.
- d. Paket-paket belajar untuk berbagai jenis materi yang memungkinkan peserta didik dapat melatih daya tafsirnya dalam suatu bidang studi.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (Azhar Arsyad, 2009: 45), mengemukakan fungsi media audio adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-

aspek keterampilan mendengarkan. Keterampilan yang dapat dicapai dengan penggunaan media audio meliputi :

- a. Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian.
- b. Mengikuti pengarahannya.
- c. Melatih daya analisis.
- d. Memilah-milih informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan.
- e. Merangkum, mengemukakan kembali, atau mengingat kembali informasi.