

PRINSIP DASAR PERTIMBANGAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sjahidul Haq Chotib
Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah Lamongan, Indonesia
E-mail: sjahidulhaq@gmail.com

Abstract: *Learning media is an integral part of the learning process in the classroom. To achieve maximum learning outcomes, learners must have knowledge about the management of learning media both as teaching aids and as supporters so that the material / content of the lesson is clearer and can easily be mastered by students.*

In the learning process there are three interrelated components, namely: 1) learners (lecturers, teachers, instructors and tutors) who function as communicators, 2) students (students and students) who act as communicants, and 3) teaching materials which are messages that will be delivered to students to learn.

Keywords: *Basic Principles, Learning Media*

Pendahuluan

Kajian tentang media pembelajaran lebih mendominasi oleh apa yang disebut Dwyer sebagai “*teori realisme*”. Pendekatan ini beramsumsi bahwa belajar yang sempurna hanya dapat dicapai jika digunakan bahan-bahan visual dan audiovisual yang mendekati realitas. Dengan kata lain, dalam memilih media, objek-objek sebenarnya lebih disukai dari gambar; gambar photo lebih disukai dari gambar lukisan, dan lukisan lebih disukai dari gambar garis atau sketsa. Lebih banyak sifat bahan program media yang menyerupai realitas.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan prilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bunner (1966:10-11) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale). (Dale, 1969). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Burner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dalam lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas di puncak kerucut semakin abstrak meida penyampai pesan.

Dalam proses belajar dan interaksi mengajar belajar tidak harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.¹

Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini juga dikenal dengan *Learning By Doing*.

Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah:

- a) Bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media.
- b) Merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi.
- c) Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret.
- d) Merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Jadi, dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connel (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "*if the medium fits, us it!*"²

Memang belum banyak penelitian tentang efektivitas media dalam pembelajaran, terlebih pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah, yakni bila dibandingkan dengan perkembangan teknologinya yang begitu pesat (*ICT/information & communication technology*). Sehingga tidaklah mudah menentukan ukuran atau kriteria kesesuaian media tersebut, karna banyak faktor yang perlu dipertimbangkan. Untuk memudahkan dalam memilih media, tentunya lebih dahulu harus diingat bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sistem intruksional. Artinya, keberadaan media tersebut tidak terlepas dari konteksnya sebagai komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Berdasarkan komponen-komponen dari sistem intruksional inilah kriteria pemilihan media dibuat. Kriteria-kriteria yang menjadi fokus di sini antara lain karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, bahan ajar, karakteristik media itu sendiri, dan sifat pemanfaatan media.³

Kriteria Pemilihan

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Pemilihan media seharusnya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan sebagai pendekatan praktis, beliau menyarakannya untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan

¹ <http://fatonikeran.blogspot.com/2011/11/landasan-teoritis-penggunaan-media.html>

² Dr. Arief s. Sadiman, M.Sc, dkk, media pendidikan, rajawali pers, jakarta, 2005, hlm:84

³ Yudhi munadi, media pembelajaran, gaung persada pers, jakarta, 2008, hlm:186

untuk mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya siswa dan guru).

Dalam hubungan ini Dick dan Carey (1978) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluasan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan di pindahkan.

Faktor yang terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

Macam-Macam Media Pembelajaran

1. Media Audio (Pendengaran)

Pembahasan tentang proses komunikasi pembelajaran dengan menggunakan media audio tidak lepas dari pembahasan aspek pendengannya itu sendiri dalam suatu penelitian Barker dan kawan-kawannya (1981) menemukan bahwa rata-rata mahasiswa menggunakan 53% dari waktu bangunnya untuk mendengarkan mengingat banyaknya tugas membaca dan menulis yang di hadapi para mahasiswa, tampaknya masuk akal bila presentasi mendengarkan bagi mereka yang bukan mahasiswa bahkan lebih tinggi lagi. Hasil penelitian Hargie dan rekan-rekannya (1987) memperkuat temuan barter tersebut.

Mendengarkan sesungguhnya suatu proses rumit yang melibatkan empat unsur :

1. Mendengar

Mendengar merupakan proses fisiologis otomatis penerimaan rangsangan pendengaran (*aural stimuli*). Dalam tahap inilah gangguan fisik pada alat pendengaran seseorang dapat menimbulkan kesulitan dalam proses mendengarkan. Mendengarkan adalah sebuah proses di mana gelombang suara masuk melalui saluran telinga bagian luar terhubung dengan gendang telinga (*eardrum*) di bagian tengah telinga dan menimbulkan geteran-getaran yang kemudian merangsang implus-implus saraf sampai ke otak.

Pendengaran kita mampu menangkap apa yang kita dengar jauh lebih cepat daripada kemampuan pembicara melisankan pikirannya sehingga menjadi kewajaran saat seorang guru menyampaikan materi ajar dengan menggunakan metode ceramah dipandang monoton dan berakibat para siswanya menjadi bosan dan mulai melamun.

2. Memperhatikan

Memperhatikan rangsangan di lingkungan kita berarti memusatkan kesadaran kita pada rangsangan khusus tertentu.

3. Memahami

Unsur ini adalah paling rumit dalam mendengarkan. Memahami biasanya diartikan sebagai proses pemberian makna pada kata yang kita dengar, yang sesuai dengan makna yang dimaksudkan oleh si pengirim pesan.

4. Mengingat

Mengingat adalah menyimpan informasi untuk diperoleh kembali. Ada dua jenis memori, yaitu:

- a. Memori jangka pendek (MJPe)
- b. Memori jangka panjang (MJPa)

2. Media Visual

Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang di muat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal.

Unsur-unsur media visual pembelajaran

- Garis adalah kumpulan dari titik-titik diantaranya garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis lengkung, garis lingkaran, dan garis zig zag
- Bentuk adalah sebuah konsep simbol yang di bangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya
- Warna digunakan untuk memberi kesan pemisa atau penekanan, juga untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi tingkat relisme dan menciptakan respon emosional tertentu
- Tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, dan juga untuk memberikan penekanan seperti halnya warna.

3. Media audio visual

Media audio visual terbagi menjadi dua jenis. Pertama, di lengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit (media audio visual murni), seperti film gerak bersuara, televisi, dan video. Kedua, media visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya.

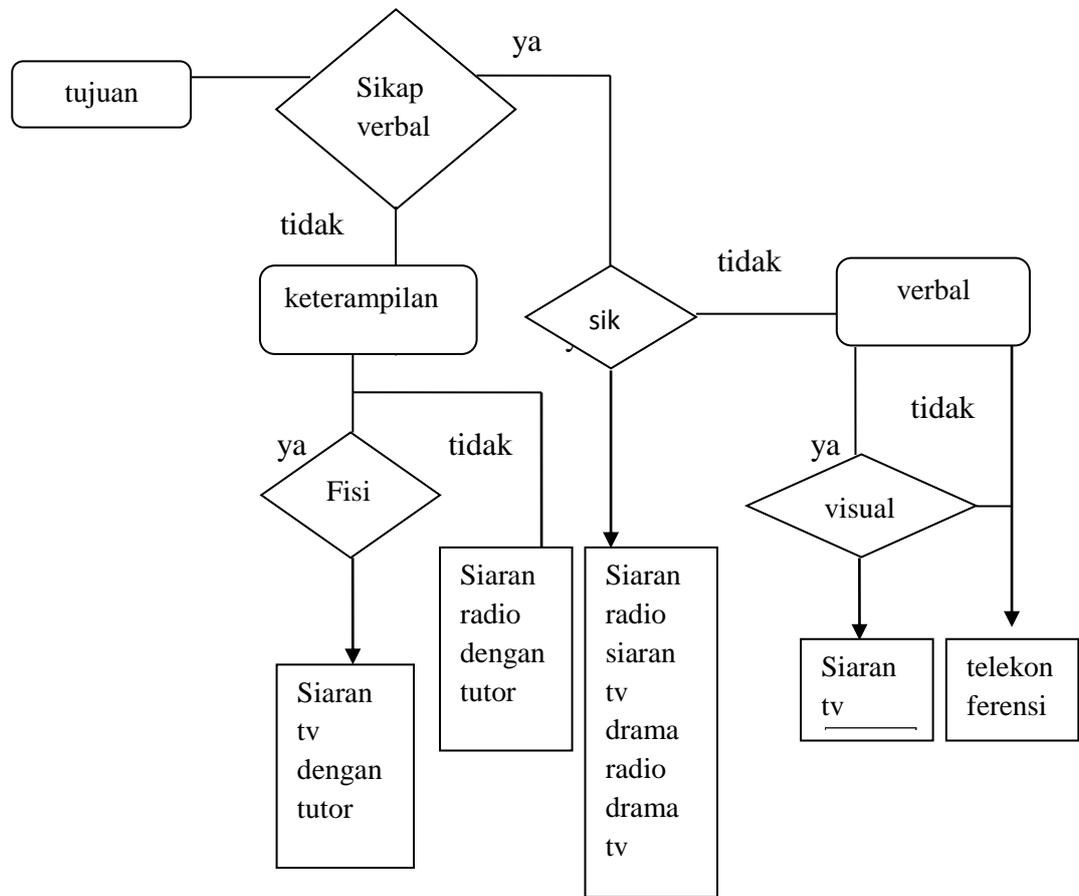
Karakteristik Video

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
- b. Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan
- c. Pesan yang di sampaikan cepat dan mudah di ingat
- d. Mengembangkan fikiran dan pendapat para siswa
- e. Mengembangkan imajinasi peserta didik
- f. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik

Prosedur Pemilihan Media

Prosedur pemilihan media bila dilihat dari bentuknya cara tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga model yaitu model *flowchart* yang menggunakan sistem pengguguran (atau eliminasi) dalam pengambilan keputusan pemilihan, model *matriks* yang menanggukhan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi, dan model *checklist* yang juga menanggukhan keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan.

- ❖ Contoh gambar prosedur pemilihan media dalam bentuk flowcharts menurut modus siaran⁴



Prosedur lain untuk pemilihan media dibuat dalam bentuk *matriks* seperti yang dikembangkan oleh Wilbur Schramm (1977) yang ingin melihat kesesuaian media dengan tingkat kesulitan pengendalian oleh pemakai. Model ini kemudian ditambah dan diadaptasi oleh Yusufhadi Miarso.

⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, Gaung Persada Pers, Jakarta, 2008, hlm: 89

Contoh pemilihan media dalam bentuk *matriks* menurut kontrol pemakai.⁵

| kontrol media | portabel | Untuk Di rumah | Siap setiap saat | terkendali | mandiri | Umpan balik |
|------------------|----------|----------------------|------------------------|------------|---------|----------------|
| Televisi | Tidak | Ya | Tidak | Tidak | Ya | Tidak |
| Radio | Ya | Ya | Tidak | Tidak | Ya | Tidak |
| Film | Ya | Ya | Ya | Sulit | Sulit | Tidak |
| Video kaset | Tidak | Sulit | Ya | Ya | Ya | Tidak |
| Slider | Ya | Ya | Ya | Ya | Ya | Tidak |
| Film strip | Ya | Ya | Ya | Ya | Ya | Tidak |
| Audio kaset | Ya | Ya | Ya | Ya | Ya | Tidak |
| Piringan hitam | Tidak | ? | Ya | Ya | Sulit | Tidak |
| Buku | Ya | Ya | Ya | Ya | Ya | Tidak |

Di samping contoh-contoh tersebut, sebagaimana telah diutarakan sebelumnya, prosedur pemilihan media ada yang dituangkan dalam bentuk *checklist*. Untuk memberikan gambaran yang agak jelas tentang apa yang dimaksudkan, dibawah ini akan disajikan contoh model pemilihan dalam bentuk *checklist* yang kadang-kadang disebut dengan nama format evaluasi media.

FORMAT EVALUASI MEDIA

1. Judul :
 2. Sumber :
 3. Prosedur :
 4. Tanggal hak cipta :harga.....
 5. Format :
 6. Uraian format : suara.....warna.....hitam/putih.....
 7. Bidang studi :
 8. Akan digunakan pada(jurusan/tingkat).....
 9. Tujuan intruksional yang harus diselesaikan.....
 10. Siswa yang menjadi sasaran :
 11. Jumlah yang filayani/tahun :
 12. Lingkari nomor skala yang mendekati penilaian anda
- | | Buruk | | | | Bagus |
|---------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Kesesuaian dengan tujuan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kosa kata | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Penyusunan materi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Isi materi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kemungkinan bertahan lama | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kecepatan presentasi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kesesuaian untuk berbagi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

⁵ Yudhi munadi, media pembelajaran, gaung persada pers, jakarta, 2008,hlm:91

- | | | | | | |
|----------------------------|---|---|---|---|---|
| Jenis siswa | | | | | |
| Kualitas validasi prosedur | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas pedoman guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas suara | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas gambar/visual | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 13. Penilaian secara umum | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
14. Apakah akan dipergunakan oleh pengajar/jurusan lain?.....ya.....tidak.
15. Apakah akan ada yang mempergunakannya?.....ya.....tidak.
16. Apakah diperlukan alat atau sarana lain untuk menggunakannya?.....ya.....tidak.
17. Saran pembelian : sekarang
 nanti
 tak usah

Saran dan komentar anda :

 Format evaluasi seperti di atas mungkin diolah dan dikembangkan sesuai dengan keperluan setempat.

Kesimpulan

Hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan. Adapun Prosedur pemilihan media bila dilihat dari bentuknya cara tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga model yaitu model *flowchart* yang menggunakan sistem pengguguran (atau eliminasi) dalam pengambilan keputusan pemilihan, model *matriks* yang menanggihkan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi, dan model *checklist* yang juga menanggihkan keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan.

Daftar Pustaka

Agustin, Risa. 2008, *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Serba Jaya.
 Munadi, Yudhi. 2008, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
 Sadiman, arief , 2005 *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
<http://fatonikeran.blogspot.com/2011/11/landasan-teoritis-penggunaan-media.html>
<http://sennyrifki.blogspot.com/2011/04/karakteristik-media-visual-dan-jenis.html>