

# KONSEP DAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

## MAKALAH

Disampaikan pada kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat



Oleh :  
**Cepi Riyana, M.Pd.**  
NIP.132296884

# KONSEP DAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

## A. PEMBELAJARAN SEBAGAI PROSES KOMUNIKASI

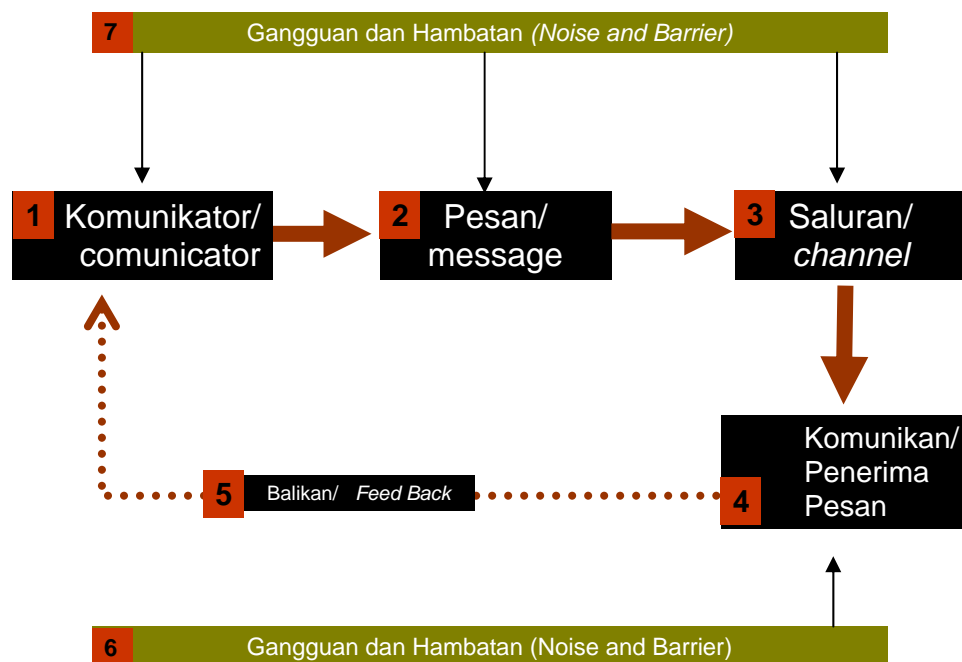
Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Sebab sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri berikut : (1) belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) betul-betul disadari sepenuhnya. (2) hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap (*sequensial*). Seorang anak bisa membaca tentu tidak diperoleh hanya dalam waktu sesaat namun berproses cukup lama, kemampuan membaca diawali dengan kemampuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat. Seseorang yang tiba-tiba memiliki kecakapan seperti lari dengan kecepatan tinggi karena akibat doping, bukanlah hasil dari kegiatan belajar, namun efek dari obat atau zat kimia yang dikonsumsi. (3) Belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi. Seorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih ataupun instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

Kaitannya bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan), Kemp (1975:15) menggambarkan proses komunikasi sebagai berikut :



Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan. Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (channel) seperti radio, televisi, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan. Lihatlah gambar di bawah ini :

### Komponen Komunikasi



Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa komunikasi merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang terlibat, diantaranya komunikator, komunikan, channel, message, feed back dan noise /barrier. Pesan yang disampaikan

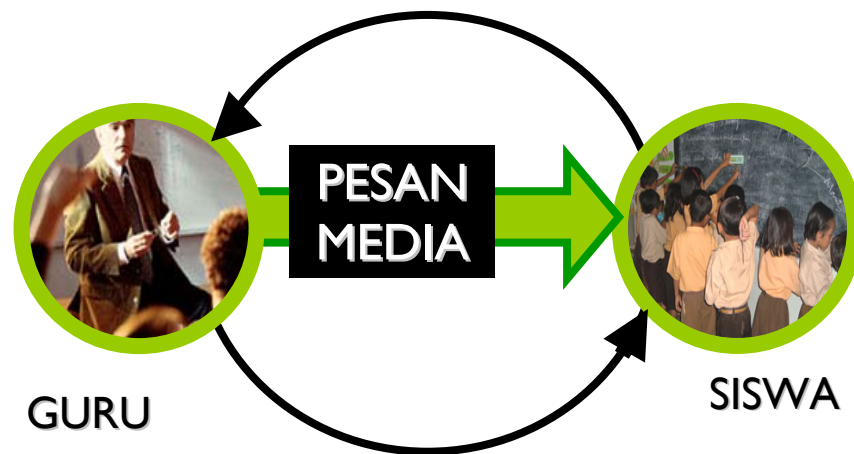
oleh komunikator diteruskan oleh saluran atau channel sampai ke komunikan sebagai penerima pesa. Dipahami atau tidaknya sebuah pesan oleh komunikan tergantung dari feed back yang diberikan oleh komunikan. Feedback positif menunjukkan bahwa pesan dipahami dengan baik, sebaliknya feedback negatif menunjukkan pesan mungkin saja tidak dipahami dengan benar. Untuk membantu penyampaian pesan ini diperlukan saluran berupa media pembelajaran. Faktor yang dapat menyebabkan pesan tidak dipahami dengan baik karena adanya noise dan barrier atau hambatan dan gangguan, noise ini dapat dialami oleh komunikator, bisa terjadi pada komunikan, pada pesan juga pada channel. Misalnya siswa tidak mengerti apa yang dijelaskan guru karena kondisi perut sedang sakit, berarti gangguan ada pada komunikan, siswa tidak menerima materi dengan jelas karena saat itu sedang ada pembangunan sehingga suasana berisik mengganggu pendengaran, hal ini salurannya yang terganggu. Guru tidak entusias, tidak bergairah dalam mengajar sehingga siswa kurang mengerti apa yang diterangkan gurunya karena guru tersebut sedang ada masalah keluarga, hal ini gangguan pada komunikator.

Selain faktor-faktor tersebut, terdapat juga beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas sebuah komunikasi, baik faktor yang terjadi pada pengirim maupun pada penerima pesan. Ishak (1995:3) menjelaskan diantaranya :

1. Kemampuan berkomunikasi penyampai pesan seperti kemampuan bertutur dan berbahasa dan kemampuan menulis. Sedangkan faktor dari penerima pesan diantaranya kemampuan untuk menerima dan menangkap pesan seperti mendengar, melihat, dan menginterpretasikan pesan.
2. Sikap dan pandangan penyampai pesan kepada penerima pesan dan sebaliknya. Misalnya, rasa benci, pandangan negatif, prasangka, merendahkan satu diantara kedua belah pihak, sehingga akan menimbulkan kurangnya respon terhadap isi psan yang disampaikan.
3. Tingkat pengetahuan baik penerima maupun penyampai pesan. Sumber pesan yang kurang memahami informasi yang ingin dicapai akan mempengaruhi gaya dan sikap dalam proses penyampai pesan. Sebaliknya, penerima pesan yang kurang mempunyai pengetahuan dan pengalaman terhadap informasi yang disampaikan tidak akan mampu mencerna informasi dengan baik.
4. Latar belang sosial budaya dan ekonomi penyampai pesan serta penerima pesan. Ketanggapan penerima pesan dalam merespon

informasi tergantung dari siapa dan oleh siapa pesan itu disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran / channel yang dimaksud di atas adalah media. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimasuk adalah media pembelajaran.



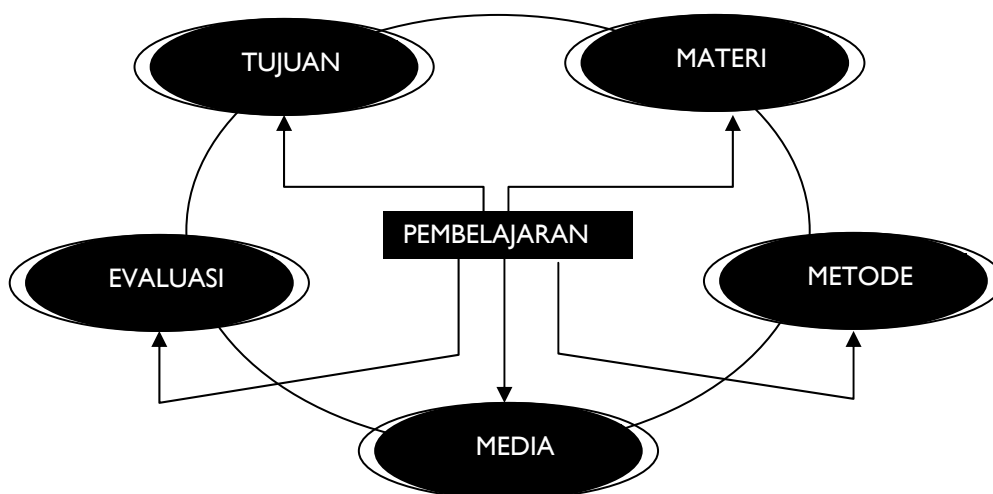
Bagan di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran itu terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) bahkan komunikasi banyak arah (*multi way traffic communication*). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Menurut Berlo (1960), komunikasi tersebut akan efektif jika ditandai dengan adanya “*area*

of experience” atau daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan

## B. KEDUDUKAN MEDIA DALAM SISTEM PEMBELAJARAN

Sebelum membahas tentang sistem pembelajaran, kita pahami terlebih dahulu kata sistem. Sistem adalah suatu totalitas yang terdiri dari sejumlah komponen atau bagian yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen – komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Masing-masing kompone saling berkaitan erat merupakan satu kesatuan. Untuk lebih memahami sistem pembelajaran lihatlah gambar di bawah ini :



Proses perancangan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum. Dalam kurikulum 2006 perumusan indikator selalu merujuk pada kompetensi dasar dan kompetensi dasar selalu merujuk pada standar kompetensi. Usaha untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dibantu oleh penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik komponen penggunaannya. Setelah itu guru menentukan alat dan melaksanakannya evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat menjadi bahan masukan atau umpan balik kegiatan yang telah dilaksanakan. Apabila ternyata hasil belajar siswa rendah, maka kita mengidentifikasi

bagian-bagian apa yang mengakibatkannya. Khususnya dalam penggunaan media, maka perlu melihat bagaimana efektivitas apakah yang menjadi faktor penyebabnya.

### C. PENGERTIAN MEDIA

Sebelum kita membahas lebih jauh mengenai media, baiklah kita simak dulu pengertiannya. Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut :

- Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1977).
- Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).
- Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar (Briggs, 1970).
- Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (AECT, 1977).
- Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne, 1970).
- Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989).

Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*)

Selain pengertian media yang telah diuraikan di atas, masih terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Coba Anda perhatikan beberapa pengertian media pembelajaran berikut ini.

1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977).
2. Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. (Briggs, 1977).
3. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian perlu sekali Anda camkan, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut. Untuk lebih jelasnya, sebaiknya perhatikan contoh sederhana berikut ini : Pesawat televisi yang tidak mengandung pesan/bahan ajar belum bisa disebut media pembelajaran, itu hanya peralatan saja atau perangkat keras saja. Agar dapat disebut sebagai media pembelajaran maka pesawat televisi tersebut harus mengandung informasi atau pesan atau bahan ajar yang akan disampaikan. Ada pengecualian, apabila Anda misalnya saja menggunakan pesawat televisi sebagai alat peraga untuk menerangkan tentang komponen-komponen yang ada dalam pesawat televisi dan cara kerjanya, maka pesawat televisi yang Anda gunakan tersebut dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.

Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa (a) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, (c) tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara



lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Kemudian dengan berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak.



**Gambar Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “*kerucut pengalaman*” dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar.

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan media, sehingga fungsi media selain sebagai alat bantu juga berfungsi sebagai penyalur pesan. Kemudian dengan masuknya pengaruh *teori tingkah laku* dari B.F. Skinner, mulai tahun 1960 tujuan belajar bergeser ke arah perubahan tingkah laku belajar siswa, karena menurut teori ini membelajarkan orang adalah merubah tingkah lakunya. Pembelajaran terprogram (pengajaran berprograma) adalah merupakan produk dari aliran Skinner ini.

Pada tahun 1965 pengaruh *pendekatan sistem* mulai memasuki khazanah pendidikan dan pembelajaran. Hal tersebut mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran.

Perencanaan dan pengembangan pembelajaran dilaksanakan secara sistemik berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta di arahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari sini kemudian berkembang suatu konsep pendekatan sistem, dan memanfaatkan media. Perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Apabila ditelaah lebih lanjut, berkembangnya paradigma dalam teknologi pendidikan mempengaruhi perkembangan media pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- a. Dalam paradigma pertama, media pembelajaran sama dengan alat peraga audio visual yang dipakai oleh instruktur untuk melaksanakan tugasnya.
- b. Dalam paradigma kedua, media dipandang sebagai sesuatu yang dikembangkan secara sistemik serta berpegang kepada kaidah komunikasi.
- c. Dalam paradigma ketiga, media dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran dan karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran.
- d. Media pembelajaran, dalam paradigma keempat, lebih dipandang sebagai salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dikembangkan dan atau dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

Kita sekarang berada dalam suatu era informasi, yang ditandai dengan tersedianya informasi yang makin banyak dan bervariasi, tersebar informasi yang makin meluas dan seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang singkat. Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda-beda. Di negara-negara yang telah maju media telah mempengaruhi kehidupan hampir sepanjang waktu jaja. Bahkan seorang arsitek Amerika terkemuka, Buckminster Fuller dalam Haney & Ulmer, menyatakan bahwa media adalah orang tua ketiga (guru adalah orang tua kedua). Di Indonesia kecenderungan ke arah itu sudah mulai tampak, dengan telah diudarakannya oleh pihak swasta "Televisi Pendidikan" mulai tahun 1991, yang disiarkan ke seluruh pelosok tanah air.

Dengan konsepsi yang makin mantap, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penulisan individual dalam kegiatan pembelajaran.

#### **D. MANFAAT MEDIA**

Perolehan pengetahuan siswa seperti yang digambarkan oleh Kerucut Pengalaman Edgar Dale bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa memiliki pengalaman yang lebih konkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Secara umum media mempunyai kegunaan:

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.

2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
5. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

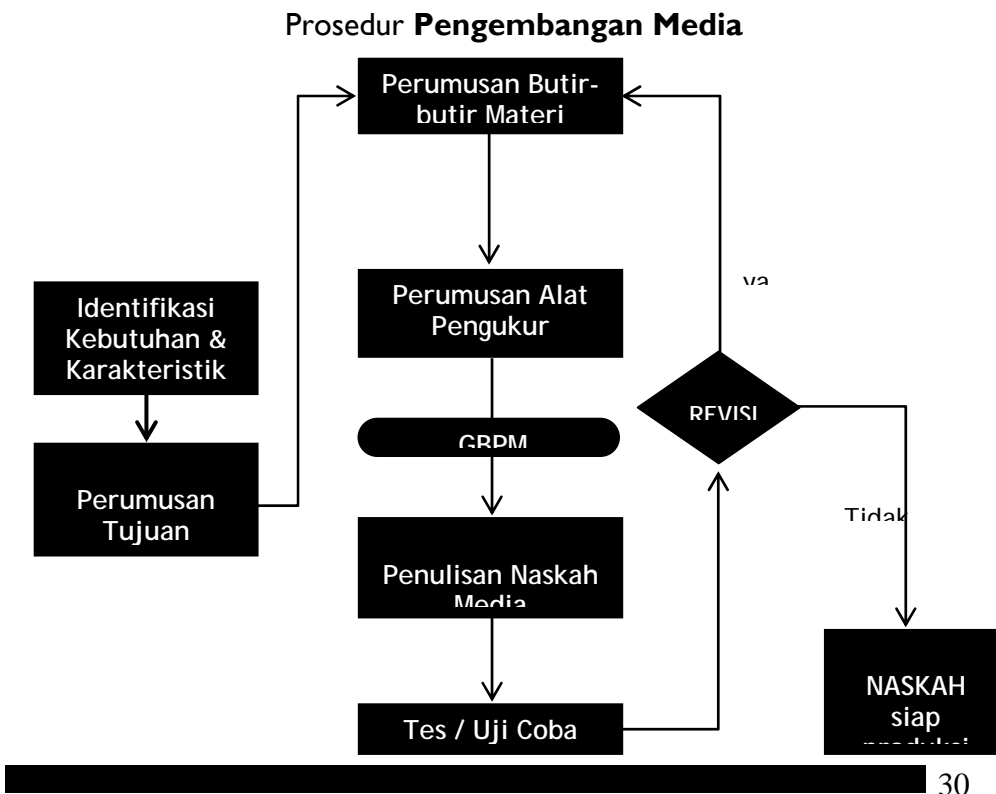
Selain fungsi-fungsi sebagaimana telah diuraikan di atas, media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

1. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dsb. bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas seperti harimau dan beruang, atau hewan-hewan lainnya seperti gajah, jerapah, dinosaurus, dsb.

3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dsb. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain.

#### E. PROSEDUR PENGEMBANGAN MEDIA

Apakah langkah-langkah dalam perencanaan media? Secara umum dapat dirinci sebagai berikut : (1). Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) Perumusan tujuan instruksional (*instructional objective*), (3) Perumusan butir-butir materi yang terperinci, (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (4) menuliskan naskah media, (5) merumuskan instrumen dan tes dan revisi. Untuk lebih jelasnya, lihatlah pada flow chart berikut ini.



## **Penjelasan :**

### **I. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa**

Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan (*need*), apakah kebutuhan itu? Salah satu indikator adanya kebutuhan karena di dalamnya terdapat kesenjangan (*gap*). Kesenjangan adalah adanya ketidaksesuaian antara apa yang seharusnya atau apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Jika yang kita inginkan siswa menguasai 1500 kosa kata bahasa Inggris, sedangkan siswa hanya menguasai 800 kata, maka terjadi kesenjangan 700 kata lagi. Dalam hal ini dibutuhkan sebuah pembelajaran bagaimana meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata sehingga sampai pada target 1500 kata.

Contoh lain misalnya pada Siswa SD, mereka diharapkan memiliki keterampilan dalam membaca, menulis dan berhitung. Ternyata dalam kenyataannya mereka baru dapat membaca saja, sehingga kebutuhannya adalah bagaimana supaya mereka bisa menulis dan berhitung. Begitu halnya jika siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk menjumlahkan, mengalikan dan membagi, namun ternyata mereka baru bisa menjumlahkan saja. Dengan demikian kebutuhannya adalah meningkatkan kemampuan mengalikan dan membagi. Tidak hanya pada pengetahuan dan keterampilan, pada aspek sikap juga sering terjadi kesenjangan yang mendorong kebutuhan. Misalnya siswa SD diharapkan sudah berperilaku hidup sehat dengan rajin menggosok gigi, membuang sampah pada tempatnya, mandi dua kali sehari, selalu berpakaian rapi dan tidak jajan sembarangan. Namun dalam kenyataannya tidak sesuai dengan harapan, dengan demikian terjadi kebutuhan bagaimana meningkatkan sikap siswa untuk hidup bersih.

Adanya kebutuhan, seyogyannya menjadi dasar dan pijakan dalam membuat media pembelajaran, sebab dengan dorongan kebutuhan inilah media dapat berfungsi dengan baik. Misalnya dalam pembelajaran bahasa Inggris pada umumnya siswa merasa kesulitan untuk membuat kalimat dengan bahasa Inggris ditambah perasaan malu dan takut untuk berbicara. Guru yang kreatif dapat menciptakan sebuah media yang disebut kantung ajaib. Dalam kantung tersebut diisi dengan berbagai benda bisa apa saja, misalnya buah, sapu tangan, makanan,

batu, tanah liat dan lain-lain. Juga disediakan tulisan yang dilipat yang isinya kata-kata tertentu. Dengan sebuah permainan masing-masing siswa dipersilahkan untuk mengambil tulisan dan dari tulisan itu dia harus mengembangkannya menjadi kalimat, begitu juga dengan benda-benda yang ada di kantung ajaib tersebut sebagai bahan untuk mengembangkan kalimat dalam bercerita dalam bahasa Inggris.

Kesesuaian media dengan siswa menjadi dasar pertimbangan utama, sebab hampir tidak ada satu media yang dapat memenuhi semua tingkatan usia, dalam hal ini Barbara B. Seels (1994:98) mengatakan bahwa diperlukan Informasi tentang gaya belajar siswa atau *learning style*. Beberapa *learning style* yang dapat diidentifikasi dari siswa adalah (1) *Tactile/Kinesthetic* Para siswa memperoleh hasil belajar optimal apabila disibukan dengan suatu aktivitas. Mereka tidak ingin hanya membaca tetapi ikut terlibat langsung melakukan sendiri. (2) *Visual/Perceptual*. Para siswa memperoleh hasil belajar optimal dengan penglihatan. Demonstrasi dari papan tulis, diagram, grafik dan tabel adalah semua alat yang berharga untuk mereka Pelajar tipe visual selalu ingin melihat gambar, diagram, flow chart, time line, film, dan demonstrasi. (3) *Auditory*. Pelajar menyukai informasi dengan format bahasa lisan. Hasil belajar diiperoleh melalui mendengarkan ceramah kuliah dan mengambil bagian pada diskusi kelompok. (4) *Aktif versus Reflektif Aktif*. Pelajar cenderung untuk mempertahankan dan memahami informasi yang terbaik apa dengan melakukan sesuatu secara aktif dengan mendiskusikan atau menerapkannya dan menjelaskannya pada orang lain. (5) *Reflektif* :Pelajar suka memikirkan sesuatu dengan tenang "Mari kita pikirkan terlebih dulu" adalah tanggapan pelajar yang yang reflektif. (6) *Seqwential Versus Global Seqwential* : Pelajar menyukai untuk berproses *step-by-step*, terhadap suatu cara dan hasil akhir yang sempurna. (7) *Global*: Pelajar menyukai suatu ikhtisar atau " gambaran besar" dari apa yang mereka akan lakukan sebelum menuju pembelajaran dengan proses yang kompleks.

Kebutuhan akan media dapat didasarkan atas tuntutan kurikulum. Siswa kelas enam SD pada akhir tahun diharapkan memiliki sejumlah kemampuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Pada awal tahun ajaran tentulah guru menghadapi kesenjangan untuk mencapai target kurikulum sehingga pada akhir tahun kemampuan itu sudah dapat dimiliki siswa.

Media yang digunakan siswa, haruslah relevan dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Misalnya seorang siswa yang ingin belajar ucapan dan percakapan dalam bahasa Inggris melalui kaset audio, hanya akan dapat mengikutinya jika siswa tersebut telah memiliki kemampuan awal berupa penguasaan kosa kata dan dapat menyusun kalimat sederhana. Jika kita tidak memperhatikan kemampuan tersebut ketika diberikan media tersebut siswa akan mengalami kesulitan. Dalam hal ini perlu diperhatikan bahwa program yang terlalu mudah akan membosankan bagi siswa dan sedikit sekali manfaatnya bagi siswa karena siswa tidak memperoleh tambahan kemampuan yang seharusnya. Sebaliknya program media yang terlalu sulit akan membuat siswa frustrasi. Kemampuan dan keterampilan yang seharusnya dimiliki oleh siswa tidak dapat terpenuhi dan terserap dengan baik, sehingga tidak terjadi perubahan perilaku pada diri siswa. Inilah yang harus dihindari dalam perancangan media pembelajaran.

## **2. Perumusan Tujuan**

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan karena dengan tujuan akan mempengaruhi arah dan tindakan kita. Dengan tujuan itu pulalah kita dapat mengetahui apakah target sudah dapat tercapai atau tidak. Bagaimanakah pentingnya tujuan dalam kehidupan? Kita lihat contoh berikut ini :

Contoh -1

Seorang kakak memberikan adiknya yang baru kelas 6 SD uang sejumlah 100.000, lalu kemudian si Kakak bilang : “Dik, kakak mau pergi kuliah dulu, pergilah kamu ke Mall, nih uangnya”. Tentu saja si Adik senang, kebetulan ia lagi butuh sekali uang untuk membeli sepatu baru yang kebetulan sepatu lamanya sudah lusuh. Dengan tanpa berfikir lagi si Adik langsung membelikan sebuah sepatu yang disukainya. Jika kita simak dalam kasus ini, apakah si Kakak perlu memarahi adiknya? Karena telah membelanjakan uang untuk membeli sepatu? Tentu saja tidak ada alasan bagi si Kakak untuk marah karena dalam kasus tersebut si Kakak tidak memberikan perintah yang jelas, tujuan tidak secara jelas di sampaikan Kakak dengan demikian tidak ada tolak ukur untuk memarahi Adik.

Contoh – 2

Karena shampo kesayangannya habis, maka sebelum mandi, Kak Ema menyuruh adiknya Ade untuk membelikan shampo, maka Kak Ema memberikan uang 5000 uang dengan berkata : “De, beliin Kakak



shampo ya. ” Dengan senang hati Ade pergi ke toko dekat rumahnya untuk membeli shampo, namun sesampainya di toko Ade bingung karena ia tidak tahu harus membeli shampo merek apa, yang berukuran besar atau kecil?, akhirnya ia memutuskan untuk membeli salah satu shampo yang dikenalnya. Sesampainya di rumah Kak Ema terkejut dan jengkel karena shampo yang dibeli Ade tidak sesuai dengan kesukaannya. Apabila kita amati pada kasus ini tujuan sudah ada, dibanding contoh 2 di atas, namun sayangnya tujuan tersebut tidak dirumuskan dengan jelas dan kurang spesifik, maka wajarlah jika terjadi salah penafsiran.

Dalam pembelajaran tujuan juga merupakan faktor yang sangat penting, karena tujuan itu akan menjadi arah kepada siswa untuk melakukan perilaku yang diharapkan dengan tujuan tersebut. Contohnya :

Dengan menggunakan gambar, siswa SD diharapkan memiliki pengetahuan untuk membedakan hewan karnivora, herbivora dan omnivora dengan benar.

Dengan tujuan tersebut baik guru maupun siswa memiliki kejelasan apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut, materi apa yang harus disiapkan guru, dan bagaimana menyampaikannya, sudah tergambar dengan jelas. Dengan tujuan yang jelas seperti itu, maka dengan mudah guru dapat mengetahui sejauhmana siswa mampu mencapai tujuan itu.

Tujuan yang baik, yaitu yang jelas, terukur, operasional, tidak mudah untuk dirumuskan oleh guru, diperlukan latihan, penelaahan terhadap kurikulum dan pengalaman saat melakukan pembelajaran di kelas. Namun, sebagai patokan, sebaiknya perumusan tujuan haruslah memiliki ketentuan sebagai berikut :

a. **Learner Oriented.** Dalam merumuskan tujuan, harus selalu berpatokan pada perilaku siswa, dan bukan perilaku guru. Sehingga dalam perumusannya kata-kata siswa secara eksplisit dituliskan. Selain itu, perilaku yang diharapkan dicapai harus mungkin dapat dilakukan siswa dan bukan perilaku yang tidak mungkin dilakukan siswa. Tujuan itu berorientasi pada hasil, sehingga secara kuantitas dapat diukur.

**Contoh :**

Siswa Sekolah Dasar kelas III dapat menyebutkan tiga jenis binatang yang tergolong herbivora dengan benar.

(tujuan tersebut baik, karena berorientasi pada siswa), dan rumusan tujuan tersebut tidak dibuat seperti ini :

Guru menerangkan tiga contoh binatang yang tergolong pemakan rumput atau Herbivora. (Tujuan tersebut tidak baik karena berorientasi pada perilaku guru) padahal dalam pembelajaran yang harus memiliki perubahan perilaku adalah siswa, bukan guru.

- b. Operational.** Perumusan tujuan harus dibuat secara spesifik dan operasional sehingga mudah untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Tujuan yang spesifik ini terkait dengan penggunaan kata kerja. Kata kerja yang umum akan menghasilkan perilaku atau tindakan siswa yang juga bersifat umum, namun sebaliknya kata kerja yang khusus akan menghasilkan perilaku yang khusus pula.

Contohnya : siswa diharapkan memahami proses alamiah terjadinya hujan. Kata kerja yang digunakan adalah memahami, kata ini bersifat umum masih diperlukan kata-kata kerja lain yang dijadikan indikator untuk menentukan bahwa siswa memahami, misalnya kata menjelaskan, menyebutkan, menunjukkan, merinci dan lain-lain adalah kata kerja yang lebih spesifik dan operasional. Begitu halnya dengan program media yang dikembangkan, tujuan pembelajaran yang ada pada media tersebut haruslah spesifik dan operasional.

Contoh : Guru Sekolah Dasar kelas IV mengajarkan IPS dengan menggunakan media peta dan globe. Rumusan tujuan yang mungkin dikembangkan adalah :

1. Siswa dapat menyebutkan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia dengan benar
2. Siswa dapat mengurutkan pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.
3. Siswa dapat mengumpulkan bunyi musik khas yang ada di setiap pulau yang ada di Indonesia.

- b. ABCD.** Untuk memudahkan merumuskan tujuan pembelajaran, Baker (1971) membuat formula teknik perumusan tujuan pembelajaran dengan rumus ABCD dengan penjelasan sebagai berikut :

<b>A</b>	<b>Audience</b> , artinya sasaran sebagai pembelajar yang
----------	---

	perlu dijelaskan secara spesifik agar jelas untuk siapa tujuan tersebut diberikan. Sasaran yang dimaksud di sini misalnya siswa SD kelas IV, Siswa SMP kelas 2, siswa SMA kelas 3 dan lain-lain.
B	<b>Behaviour</b> , adalah perilaku spesifik yang diharapkan dilakukan atau dimunculkan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Behaviour ini di rumuskan dalam bentuk kata kerja, contohnya : menjelaskan, menyebutkan, merinci, mengidentifikasi, memberikan contoh dan sebagainya.
C	<b>Conditioning</b> , yaitu keadaan yang harus dipenuhi atau dikerjakan siswa pada saat dilakukan pembelajaran, misalnya : dengan cara mengamati, tanpa membaca kamus, dengan menggunakan kalkulator, dengan benar dan sebagainya.
D	<b>Degree</b> , adalah batas minimal tingkat keberhasilan terendah yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan. Penentuan ini tergantung pada jenis bahan materi, penting tidaknya materi. Contoh : 3 buah, minimal 80%, empat jenis, dan sebagainya.

### 3. Perumusan Materi

Titik tolak perumusan materi pembelajaran adalah dari rumusan tujuan. Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria – kriteria tertentu, diantaranya :

- (1) **sahih atau valid**, materi yang dituangkan dalam media untuk pembelajaran benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya. Hal ini juga berkaitan dengan keaktualan materi sehingga materi yang disiapkan tidak ketinggalan jaman, dan memberikan kontribusi untuk masa yang akan datang.
- (2) **Tingkat kepentingan (significant)**, dalam memilih materi perlu dipertimbangkan pertanyaan sebagai berikut, sejauhmana

materi tersebut penting untuk dipelajari? Penting untuk siapa? Dimana dan mengapa?. Dengan demikian materi yang diberikan kepada siswa tersebut benar-benar yang dibutuhkannya.

- (3) **kebermanfaatan (utility)** kebermanfaatan yang dimaksud haruslah dipandang dari dua sudut pandang yaitu kebermanfaatan secara akademis dan non akademis, secara akademis materi harus bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa, sedangkan non akademis materi harus menjadi bekal berupa life skill baik berupa pengetahuan aplikatif, keterampilan dan sikap yang dibutuhkannya dalam kehidupan keseharian.
- (4) **Learnability artinya** sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, sulit ataupun sukar) dan bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.
- (5) **Menarik minat (interest)** materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut. Setiap materi yang diberikan kepada siswa harus menimbulkan keingin tahuan lebih lanjut, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Begitu halnya dengan materi dalam sebuah program media, kriteria materi yang diuraikan tersebut berlaku juga untuk materi pada media. Sebuah program media didalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasai oleh siswa. Jika tujuan sudah dirumuskan dengan baik dan lengkap, maka teknik perumusan materi tidaklah sulit, tinggal kita mengganti kata kerjanya. Lihatlah contoh rumusan tujuan dan bagaimana merumuskannya menjadi materi :

Contoh : **Rumusan Tujuan :**

- a. Siswa dapat menyebutkan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia dengan benar
- b. Siswa dapat mengurutkan pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.
- c. Siswa dapat mengumpulkan bunyi musik khas yang ada di setiap pulau yang ada di Indonesia.

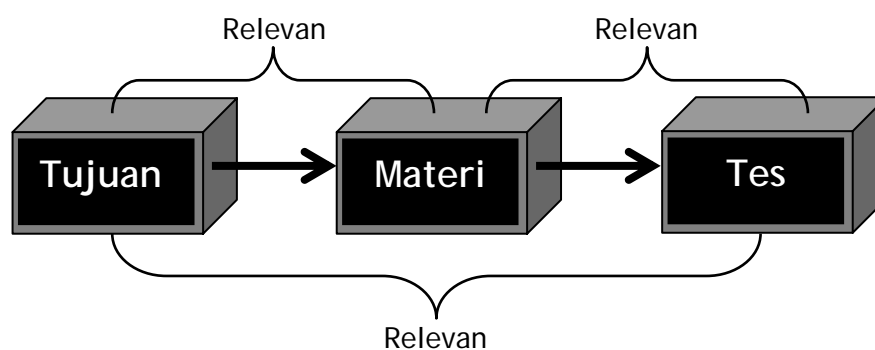
Contoh : **Rumusan materi** dari tujuan di atas :

- a. Nama pulau-pulau besar yang ada di Indonesia
- b. Pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.

- c. Jenis bunyi dan musik khas yang ada di setiap pulau yang ada di Indonesia.

#### 4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Pembelajaran yang kita lakukan haruslah diukur apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau tidak? Untuk mengukur hal tersebut, maka diperlukan alat pengukur hasil belajar yang berupa tes, penugasan atau daftar cek perilaku. Alat pengukur keberhasilan belajar ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan. Yang perlu diukur adalah tiga kemampuan utama yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan. Dengan demikian terdapat hubungan yang erat antara tujuan, materi dan tes pengukur keberhasilan, lihatlah pada gambar berikut ini.



Dari gambar di atas, jelas menggambarkan hubungan antara tujuan, materi dan tes. Penyusunan materi didasarkan atas rumusan tujuan, setelah materi selesai dirumuskan selanjutnya membuat item tes berdasarkan tujuan dan materi tersebut, untuk lebih jelasnya, lihatlah contoh penulisan tujuan, materi dan tes sesuai dengan contoh di atas.

Mata Pelajaran : IPS  
 media : Peta dan Globa  
 Sasaran : Siswa kelas IV

TUJUAN	POKOK MATERI	TES
I. Siswa dapat	I. Nama pulau-pulau	I. Sebutkan minimal 5

<p>menyebutkan minimal 5 pulau-besar yang ada di Indonesia dengan benar.</p> <p>2. Siswa dapat mengurutkan pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.</p> <p>3. Siswa dapat mengumpulkan bunyi musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia.</p>	<p>besar yang ada di Indonesia.</p> <p>2. Pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.</p> <p>3. Jenis bunyi dan musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia.</p>	<p>nama nama pulau besar yang ada di Indonesia</p> <p>2. Tunjukan pulau yang ada di Indonesia yang menghasilkan minyak bumi?</p> <p>3. Sebutkan Jenis bunyi dan musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia?</p>
--	--	---

### A. Penulisan Garis Besar Program Media (GBPM)

GBPM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman oleh para penulis naskah di dalam penulisan naskah program media. GBPM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi. Untuk program media, GBPM disusun setelah dilakukan telaah topik yang akan dibuat programnya. Kegiatan telaah topik ini perlu dilakukan, karena tidak semua topik yang ada dalam GBPP cocok untuk dibuat media tertentu misalnya video atau radio. Misalnya topik-topik yang berisi materi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan psikomotorik yang memerlukan penjelasan visual. Topik-topik yang menampilkan kemampuan psikomotorik lebih cocok diproduksi untuk media video atau media cetak atau tatap muka di kelas. misalnya.: Rumus-rumus yang sulit yang menghendaki waktu lama untuk penjelasannya bila ditampilkan di layar TV. Rumus ini akan lebih jelas kalau

disajikan di depan kelas. Untuk program radio , materi yang cocok adalah materi pembelajaran yang memerlukan dukungan khayal visual yang sulit disajikan di depan kelas. Misalnya program-program apresiasi atau program pengayaan yang sifatnya kognitif . Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari sajian media ini antara lain adalah :

- O Terjadinya persamaan persepsi.
- O Effisien : tidak memerlukan penjelasan yang panjang.
- O Efektif: sampai ke sasaran
- O Motivatif dan rekreatif.

Berdasarkan hasil telaah yang dilakukan, topik-topik yang sudah teridentifikasi dimasukkan ke dalam topik-topik GBPM berikut TPU (Tujuan Pembelajaran Umum) dan TPK (Tujuan Pembelajaran Khususnya). Telaah topik ini akan sangat membantu dalam tahap-tahap selanjutnya, misalnya dalam hal komplikasi produksinya, apakah program yang dimaksud memerlukan bantuan dokumentasi (rekaman audio yang direkam untuk bahan dokumentasi yang penting, misalnya pidato presiden) atau cukup dilakukan liputan secara live? Kemudian juga apakah materi yang dimaksud dalam topik berada di sekitar kegiatan perekaman atau harus diambil di tempat lain ? Apakah untuk rekaman dokumentasi tertentu harus dibeli dari sebuah Production House ataukah cukup di copy dari stock program yang ada ? Berapa lama program akan disiarkan ? 10 atau 20 menit ? dsb. Hal-hal yang demikian tentunya akan berpengaruh pula dalam penyusunan budget produksi, karena pelaksanaan perekaman di satu tempat dan perekaman di tempat yang berpindah-pindah akan membawa konsekuensi biaya , demikian pula lama (durasi) program yang berimbas pada penggunaan bahan baku, editing, ilustrasi musik dan lain-lain.

Untuk penyusunan program Radio/Audio Instruksional, disamping sebagai acuan materi GBPM juga bermanfaat untuk menentukan jumlah topik dan sub topik yang saling berhubungan dalam program audio/radio tersebut. GBPM dapat juga digunakan untuk memprediksi (*antisipasi*) durasi program. Untuk program instruksional identifikasi topik yang akan ditampilkan seyogyanya mengandung unsur-unsur sebagai contoh berikut :

## GARIS BESAR PROGRAM MEDIA (GBPM)

Nama Mata Kuliah : .....

Topik : .....

Deskripsi Topik : .....

SD : .....

Media : .....

Judul : .....

Penulis : .....

Penelaah Materi : .....

Penelaah Media : .....

No	Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Bentuk Penyajian	Daftar Pustaka



Oktober 2008