

**MEDIA  
PEMBELAJARAN  
SEJARAH**



# MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

M. Basri, S.Pd., M.Pd.  
Sumargono, M.Pd.

 GRAHA ILMU

## **MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH**

*oleh M. Basri, S.Pd., M.Pd.; Sumargono, M, Pd.*

Hak Cipta © 2018 pada penulis



GRAHA ILMU

Ruko Jambusari 7A Yogyakarta 55283

Telp: 0274-889398; Fax: 0274-889057; E-mail: info@grahailmu.co.id

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun, secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya, tanpa izin tertulis dari penerbit.

Tajuk Entri Utama: M. Basri

MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH/M. Basri; Sumargono

- Edisi Pertama. Cet. Ke-1. - Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018  
xii + 100 hlm.; 24 cm

Bibliografi: 15-16, 24, 45, 56-57, 69-70, 94-95, 97-100

ISBN : 978-602-262-919-1

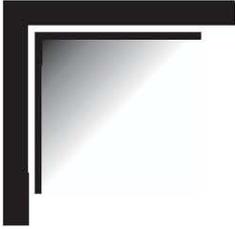
E-ISBN : 978-602-262-920-7

1. Pengajaran

I. Sumargono

II. Judul

371.3



## KATA PENGANTAR

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif (sikap) dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Kaitanya bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan).

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Akan tetapi kadang kala dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang komunikasi. Beberapa faktor penghambat yang biasa kita kenal diantaranya hambatan psikologis seperti ; minat, sikap, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan. Siswa yang senang terhadap mata pelajaran, topik serta gurunya tentu lain hasil belajarnya dibandingkan dengan yang benci atau tak menyukai semua itu. Pembelajaran sejarah yang kedudukannya sebagai mata pelajaran pembangun karakter dan sikap nasionalisme siswa mulai dianggap kurang penting. Sering kita jumpai jika anak ditanya pelajaran apa yang paling tidak disukai jawabannya adalah sejarah, pelajaran apa yang paling membosankan adalah sejarah, guru apa yang paling tidak disukai adalah guru sejarah dan sebagainya.

Materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru sejarah tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Lebih parahnya lagi, siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan oleh guru. Anak didik cepat merasa bosan dan kelelahan jika ditambah materi yang dipadatkan karena tuntutan materi ajar harus selesai dari guru yang diberikan kepada siswa. Jika hal tersebut tidak mampu disiasati oleh guru, penjelasan guru akan sukar dicerna dan dipahami oleh siswa. Guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan anak didik adalah pangkal dari penjelasan yang diberikan oleh guru simpang siur, tidak fokus pada akar masalah. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan di kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu motivasi peserta belajar aktif. Sedangkan bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang sudah ditentukan. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahannya yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan hal itu, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu ditekankan bahwa siswa adalah yang seharusnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Menurut paradigma behavioristik, belajar merupakan tranmisi pengetahuan dari *expert* ke *novice*. Berdasarkan konsep ini, peran guru adalah menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Guru mempersepsi berhasil dalam pekerjaannya apabila dia dapat menuangkan pengetahuan sebanyak-banyaknya kepada siswa dan siswa dipersepsi berhasil apabila mereka tunduk menerima ilmu pengetahuan yang dituangkan guru kepada mereka. Praktek pendidikan yang berorientasi pada persepsi semacam ini bersifat induktrinisasi, sehingga akan berdampak

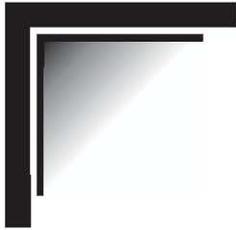
pada penjinakan kognitif para siswa, menghalangi perkembangan kreativitas siswa, dan memengal peluang siswa untuk mencapai *higher order thinking*.

Akhir-akhir ini, konsep belajar didekati menurut paradigma konstruktivisme. Menurut paham ini, belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pebelajar/siswa) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar. Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar tersebut, maka prinsip media (*media instruction*) menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang optimal. Proses kegiatan belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal juga. Hasil belajar yang maksimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas.

Berkaitan dengan media pembelajaran, disamping memahami penggunaannya, para guru patut berupaya untuk mengembangkan ketrampilan membuat sendiri media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu dan teknologi. Guru harus bisa memilih media yang tepat dan menarik saat mengajar. Tuntutan era globalisasi dengan perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pembelajaran di kelas.

Penulis





# DAFTAR ISI

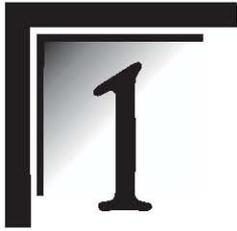
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
<b>HAKEKAT MEDIA PEMBELAJARAN</b>	<b>1</b>
1.1    Pendahuluan	1
1.2    Penyajian Materi	2
1.2.1    Pengertian Media Pembelajaran	2
1.2.2    Fungsi Media Pembelajaran	6
1.2.3    Manfaat Media Pembelajaran	8
1.3    Rangkuman	14
1.4    Latihan	15
1.5    Rujukan	15
<b>BAB 2    LANDASAN DAN PRINSIP PENGGUNAAN           MEDIA PEMBELAJARAN</b>	<b>17</b>
2.1    Pendahuluan	17
2.2    Penyajian Materi	17
2.2.1    Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	17
2.2.2    Prinsip-prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran	19
2.2.3    Perangkat Media Pembelajaran	22
2.3    Rangkuman	23
2.4    Latihan	23
2.5    Rujukan	24

<b>BAB 3</b>	<b>KLASIFIKASI DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN</b>	<b>25</b>
3.1	Pendahuluan	25
3.2	Penyajian Materi	25
3.2.1	Taksonomi	26
3.2.2	Klasifikasi Media Pembelajaran	31
3.2.3	Karakteristik Media Pembelajaran	36
3.3	Rangkuman	44
3.4	Latihan	44
3.5	Rujukan	45
<b>BAB 4</b>	<b>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT</b>	<b>47</b>
4.1	Pendahuluan	47
4.2	Penyajian Materi	47
4.2.1	ICT Sebagai Alat Bantu atau Media Pembelajaran	51
4.2.2	ICT Sebagai Sarana/ Tempat Belajar	53
4.2.3	ICT Sebagai Sumber Belajar	54
4.2.4	ICT Sebagai Sarana Peningkatan Profesionalisme	55
4.3	Rangkuman	56
4.4	Latihan	56
4.5	Rujukan	56
<b>BAB 5</b>	<b>PEMILIHAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH</b>	<b>59</b>
5.1	Pendahuluan	59
5.2	Penyajian Materi	59
5.2.1	Prosedur Pemilihan Media	59
5.2.2	Penggunaan Media Pembelajaran	63
5.3	Rangkuman	68
5.4	Latihan	69
5.5	Rujukan	69
<b>BAB 6</b>	<b>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH</b>	<b>71</b>
6.1	Pendahuluan	71
6.2	Penyajian Materi	72

6.2.1 Model-model Pengembangan	74
6.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah	81
6.3 Rangkuman	93
6.4 Latihan	94
6.5 Rujukan	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>97</b>

-oo0oo-





# HAKEKAT MEDIA PEMBELAJARAN

## 1.1 PENDAHULUAN

**B**ab ini menyajikan tentang konsep media pembelajaran, di dalamnya mencakup pengertian, fungsi dan media pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan segala alat bantu penyampaian pesan dari komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik). Apabila media pembelajaran dapat dikembangkan dengan baik, maka tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai secara maksimal.

Secara umum fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah memperlancar komunikasi antara guru dengan siswa pada proses kegiatan belajar mengajar agar berjalan lebih optimal. Dalam pelaksanaan belajar mengajar, dua hal yang dianggap penting adalah metode pembelajaran yang digunakan serta dukungan media pengajaran. Kedua aspek tersebut saling terkait antara satu sama lain. Pemilihan metode pembelajaran sangat mempengaruhi media pengajaran yang akan digunakan. Hal tersebut berarti bahwa pemilihan media pengajaran harus didasarkan pada metode pembelajaran yang digunakan. Fungsi dan manfaat media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar berfungsi untuk membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dapat

membawa manfaat besar terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

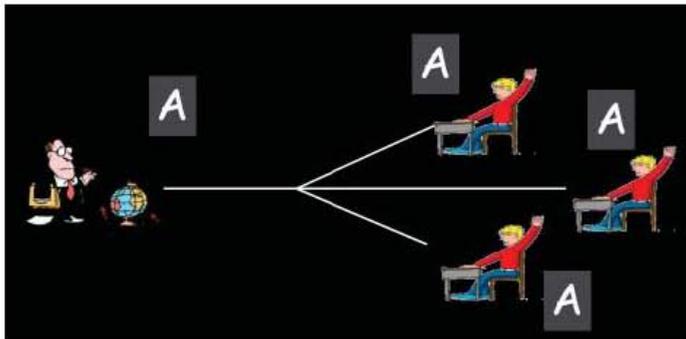
Setelah menyelesaikan materi ini diharapkan Anda memiliki kemampuan untuk: (1) menjelaskan pengertian media pembelajaran, (2) menjelaskan fungsi dari penggunaan media pembelajaran, dan (3) menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

## 1.2 PENYAJIAN MATERI

### 1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, dan di dalamnya terdapat media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran tersebut. Istilah media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001). Menurut Latuheru (1988:14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Kata *semua* memberi makna bahwa yang disebut media tidak terbatas pada jenis media yang dirancang secara khusus dengan tujuan tertentu, akan tetapi juga keberadaannya dapat dimanfaatkan untuk diperjelas atau mempermudah pemahaman siswa terhadap materi atau pesan tertentu. Jadi apapun bentuknya apabila dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dapat disebut media.

Pada kegiatan pembelajaran, terdapat proses belajar mengajar yang pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan kepada penerima pesan yaitu siswa. Agar pesan-pesan pendidikan yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, maka dalam proses komunikasi pendidikan tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran. Untuk lebih memperjelas pemahaman Anda mengenai pembelajaran sebagai proses komunikasi, perhatikan gambar berikut ini:



**Gambar 1.1** Seorang guru menyampaikan pesan kepada siswa menggunakan media Globe (diunduh dari [staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dr-sujarwo./media-pembelajaran.ppt](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dr-sujarwo./media-pembelajaran.ppt)).

Pengertian media memiliki berbagai makna, baik dilihat secara terbatas maupun secara luas. Munculnya berbagai macam definisi disebabkan adanya perbedaan dalam sudut pandang, maksud, dan tujuannya, sehingga banyak orang yang membedakan pengertian media dan alat peraga. Namun tidak sedikit yang menggunakan kedua istilah itu secara bergantian untuk menunjuk alat atau benda yang sama. Perbedaan media dengan alat peraga terletak pada fungsinya dan bukan pada substansinya. Suatu sumber belajar disebut alat peraga bila hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran saja; dan sumber belajar disebut media bila menjadi bagian integral dari seluruh proses atau kegiatan pembelajaran dan ada semacam pembagian tanggung jawab antara guru di satu sisi dan sumber lain (media) di sisi lain.

NEA (*National Education Association*) menyatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media merupakan segala benda yang dapat dimanipulasikan; dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya AECT (*Association Of Education and Communication Technology*) Amerika mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Koyo K, dkk dalam Sukiman, 2012: 28).

Menurut Heinich dan kawan-kawan dalam Azhar Arsyad (2011: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah

media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Secara lebih khusus Briggs dalam Trisni Prastiti dalam Sutirman (2013:15) mengatakan media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sarana fisik tersebut dapat berupa buku, tape recorder, kaset, kamera, video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Selanjutnya menurut Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2008:204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Russel (1993) media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Dalam situasi pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran.

Dengan demikian, dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya. Selain itu media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada media sebagai berikut;

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.

- b. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat angka komunikasi data dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/ kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

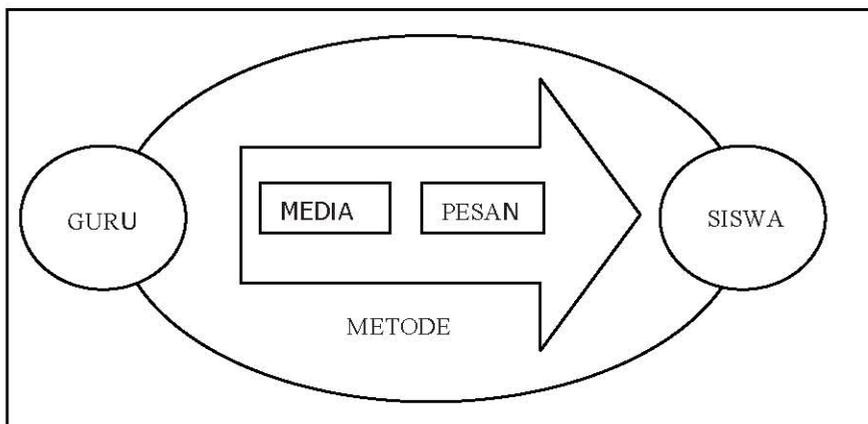
Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaanya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep dari abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan gairah belajar siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar, menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan, mengatasi apersepsi awal belajar siswa yang beragam, mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran antara materi, guru, strategi dan media, serta siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing. Guru berkedudukan sebagai penyalur pesan, dan siswa sebagai penerima pesan, sedangkan media berkedudukan sebagai perantara dalam pembelajaran. Namun pemilihan media yang tepat sangat dipengaruhi strategi, pendekatan, metode, kondisi karakteristik kelas

atau siswa. Kolaborasi antara materi pelajaran, strategi, siswa, dan guru merupakan syarat penting dalam penerapan media pembelajaran. Sebagus apapun media yang digunakan tanpa dukungan metode yang tepat dari guru yang terampil menggunakan media pastilah media tersebut menjadi tidak efektif. Keberhasilan dalam penggunaan media juga dipengaruhi faktor lain yang merupakan komponen pembelajaran.

### 1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode (informasi dari sumber guru) adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



**Gambar 1.2** Fungsi media dalam proses pembelajaran

Sudrajat (dalam Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batas ruang kelas.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.

- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik.
- f. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- g. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai yang abstrak.

Fungsi media yang dipaparkan oleh Sudrajat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran di kelas. Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15) berpendapat bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pelajaran. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Paparan fungsi media pengajaran Hamalik di atas menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dan mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa serta siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Derek Rowntree (dalam Rohani, 1997:7-8) memaparkan media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi. Pendapat Derek Rowntree tersebut tentang fungsi media pembelajaran dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan keinginan dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk belajar.

Media pengajaran, menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2002:20-21) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- a. Memotivasi minat dan tindakan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak.
- b. Menyajikan informasi berfungsi sebagai pengantar ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.
- c. Memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Pendapat Kemp dan Dayton tentang fungsi media pengajaran menekankan bahwa media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, memberikan informasi, memberikan instruksi untuk menarik siswa agar bertindak dalam suatu aktivitas. Berdasarkan beberapa paparan fungsi media di atas, dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi, rangsangan dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

### 1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Masih banyak guru yang berpandangan bahwa peran media dalam proses pembelajaran hanya sebatas sebagai alat bantu saja, dan apa bila di sekolah tidak tersedia keberadaan media pembelajaran bisa diabaikan begitu saja. Hal tersebut seperti pendapat Kempt & Dayton dalam Arsyad (2011: 21) meskipun telah lama disadari banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaanya maupun pengintegrasianya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Saudara sebagai calon guru sejarah yang profesional harus memiliki pandangan sebaliknya, yaitu bahwa media itu bagian dari integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Tanpa media maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif.

Brown (1983:17) menyatakan bahwa "*educational media of all types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning*", semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan peserta didik memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Proses kegiatan belajar mengajar akan dapat berjalan efektif apabila guru dapat menggunakan media mengajar yang efektif dan

efisien. Hal tersebut bermakna bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat untuk guru maupun peserta didik.

Menurut Kempt & Dayton dalam Arsyad (2001: 21-23) beberapa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas secara langsung sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi semakin baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang perlu dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Penggunaan media pada proses pembelajaran dapat memberikan manfaat yang optimal jika sesuai dengan kondisi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan karakteristik siswa. Manfaat dari media juga diungkapkan oleh Nana Sudjana (2002:2) dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan gurunya tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Pemanfaatan media perlu diatur dan dirancang secara sistematis sebaik-baiknya supaya media pembelajaran itu efektif. Manfaat umum media pembelajaran menurut zainal (2013: 51) sebagai berikut:

- a. Menyeregamkan penyampaian materi
- b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran lebih interaksi
- d. Efisiensi waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar
- f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja
- g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, dan
- h. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sementara itu, Arief, dkk (2010: 189-197) dalam bukunya “media pendidikan” ada beberapa pola-pola pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu:

- a. Pemanfaatan media dalam situasi kelas (*classroom setting*), dalam tatanan (*setting*) ini media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatannya pun dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas.
- b. Pemanfaatan media di luar situasi kelas, dapat dibedakan dalam dua kelompok utama yaitu ; (1) pemanfaatan secara bebas adalah bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi, dan (2) pemanfaatan media secara terkontrol ialah bahwa media itu digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.
- c. Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal artinya media dapat digunakan oleh seseorang saja, digunakan oleh kelompok kecil atau kelompok besar dengan anggota 2 s.d 40 orang, dan digunakan secara massal dengan orang yang jumlahnya puluhan, ratusan, bahkan ribuan.

*Encyclopedia of Education Researh* dalam Hamalik (1994:15) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan keberlangsungan, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Pengalaman setiap siswa akan berbeda, dari latar belakang kehidupan keluarga, lingkungan yang berbeda, maka tiap-tiap anak akan memiliki pengalaman yang berbeda. Hal ini disebabkan karena berbedanya “kesempatan untuk mengalami” yang diperoleh peserta didik, misalnya: adanya keterbatasan tersedianya buku, bacaan-bacaan, kesempatan berdarmawisata, letak geografis, dan lain-lain. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan-perbedaan ini jika peserta didik tidak mungkin untuk dibawa ke objek-objek yang dipelajari, maka objeklah yang dibawa ke peserta didik.
- b. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik dapat dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan hasil budaya kerajaan masa Hindu-Buddha bisa menggunakan media gambar candi Prambanan atau Candi Borobudur dan lain sebagainya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh:
  - Objek terlalu besar, contohnya lingkungan istana kerajaan, keadaan benteng, pelabuhan dagang, candi dan lain-lain.
  - Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Contohnya guru menjelaskan dengan film dokumenter mengenai materi peristiwa pertempuran 10 November di Surabaya, Serangan Umum 1 Maret Jogjakarta, atau agresi militer Belanda, dan lain sebagainya.
  - Ada kalanya objek yang akan dipelajari terlalu kompleks seperti awal mula pembentukan bumi, dan pembentukan benua-benua dapat ditampilkan dengan gambar, skema, atau simulasi komputer.
  - Rintangan-rintangan untuk mempelajari kehidupan masa prasejarah, hewan-hewan yang hidup masa plestosen dapat dihadirkan di kelas melalui media simulasi dan gambar-gambar fosil.

- Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi dalam puluhan tahun seperti pembacaan Teks Proklamasi, penandatanganan Perjanjian KMB dapat ditampilkan melalui rekaman video, film dokumenter, foto dan slide.
  - Peristiwa-peristiwa atau percobaan yang berbahaya seperti pembuatan api pada zaman dahulu, dampak bom atom di Kota Hiroshima dan Nagasaki dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Persepsi yang dimiliki masing-masing siswa akan berbeda, apabila mereka hanya mendengar saja, belum pernah melihat sendiri bahkan memegang, meraba, dan merasakannya. Untuk itu media dapat membantu memberikan persepsi yang sama, setelah dilakukan pengamatan yang dilakukan oleh siswa secara bersama-sama dan diarahkan kepada hal-hal yang penting dan dimaksud oleh guru.
  - e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis. Sering kali sesuatu yang diterangkan oleh guru diterima sebagai konsepsi yang berbeda oleh siswa yang berbeda pula. Penggunaan media seperti gambar, film, objek, model, grafik, dan lain sebagainya bisa memberikan konsep dasar yang benar.
  - f. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
  - g. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari konkret sampai hal yang bersifat abstrak. Sebuah film Candi Penataran contohnya dapat memberikan imajinasi yang konkret tentang wujud, ukuran, lokasi candi, dan lain sebagainya.
  - h. Media membangkitkan keinginan dan minat. Dengan menggunakan media pembelajaran, pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap.
  - i. Media membangkitkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar. Pemasangan gambar-gambar di papan tempel, pemutaran film, mendengarkan rekaman atau radio merupakan rangsangan-rangsangan tertentu ke arah keinginan motivasi untuk belajar.

### **1.3 RANGKUMAN**

1. Media berasal dari kata Medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya. Selain itu media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Pada proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber guru) menuju penerima (siswa)
4. Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran sebagai berikut:
  - a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
  - b. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak.
  - c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
  - d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. .
  - e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis.
  - f. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
  - g. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari konkret sampai hal yang bersifat abstrak.
  - h. Media membangkitkan keinginan dan minat.
  - i. Media membangkitkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar.

## 1.4 LATIHAN

1. Jelaskan arti media dan arti media pembelajaran!
2. Mengapa seorang guru mengajar perlu menggunakan media pembelajaran?
3. Jelaskan fungsi media dalam proses komunikasi!
4. Sebut dan jelaskan manfaat media pembelajaran yang Saudara ketahui!

## 1.5 RUJUKAN

- Ahmad Rohani. 1997. *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Agustina, Putri. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Surakarta: PGSD UMS
- Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Bernardin and Russel , 1993. *Human Resource Management*. New Jersey: International Editions Upper Saddle River, Prentice Hall
- Brown H.W.1983. *Dasar Parasitologi Klinis*. Jakarta: PT Gramedia.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- John D. Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamalik. 1994. *Encyclopedia of Education Research*. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti
- Nana Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.

Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

-oo0oo-



# LANDASAN DAN PRINSIP PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

## 2.1 PENDAHULUAN

Seorang guru harus memiliki profesionalitas dan kompetensi dalam keterampilan dan kreativitas media pembelajaran agar optimal ketika digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia, seorang guru dituntut untuk mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang ia ajarkan di kelas. Tujuan dari penggunaan dan pengembangan media agar dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik dapat terlaksana lebih efektif dan efisien. Untuk itu dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran, guru harus memperhatikan beberapa landasan dan prinsip media.

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa mampu menjelaskan landasan media pembelajaran, menjelaskankan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran serta memahami perangkat media pembelajaran.

## 2.2 PENYAJIAN MATERI

### 2.2.1 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Proses kegiatan belajar mengajar atau komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berjalan dengan efektif dan efisien jika menggunakan media pembelajaran yang tepat. Ketepatan yang dimaksud tergantung

pada tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Ada tiga landasan penggunaan media pembelajaran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang tepat sesuai isi dan tujuan dalam pembelajaran. Ketiga landasan tersebut adalah landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan sosiologis (Musfiqon, 2012:52).

a. Landasan Filosofis

Secara harfiah, filosofis (filsafat) berarti “cinta akan kebijakan” (*love of wisdom*). Orang berfilsafat bertujuan untuk mengerti dan berbuat bijak sebagai manusia. Dalam pembelajaran pasti terjadi adanya interaksi antara guru dan siswa. Interaksi ini sebenarnya merupakan proses untuk mencari makna secara bersama, yaitu penguasaan materi pembelajaran seorang guru yang menggunakan media pembelajaran perlu memperhatikan landasan filosofis. Artinya, penggunaan media semestinya didasarkan pada nilai kebenaran yang telah ditemukan dan disepakati banyak orang. Baik kebenaran akademik maupun kebenaran sosial. Misalnya, materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa seharusnya sudah merupakan kebenaran yang teruji secara obyektif, radikal, dan empiris. Jangan sampai materi pelajaran masih salah, tidak baik, dan tidak bagus yang disampaikan kepada peserta didik. Media yang digunakan guru juga perlu di cek kembali kebenaran dan ketepatannya. Guru memilih media yang belum sesuai dengan materi yang akan disampaikan berarti media tersebut tidak benar, tidak baik, dan tidak bagus. Artinya penggunaan media yang tidak tepat belum mempertimbangkan landasan filosofis.

b. Landasan Psikologis

Kondisi psikologi anak didik dalam satu kelas dalam perkembangan psikologisnya masing-masing akan berbeda antara siswa satu dengan siswa lainnya. Oleh karena itu, perlakuan dalam interaksi antar siswa dan guru tidak bisa disamaratakan dan perlu disesuaikan dengan kondisi psikologis masing-masing siswa yang beragam tersebut. Minimal ada dua bidang psikologi yang mendasari media pembelajaran, yaitu Psikologi Perkembangan dan Psikologi Belajar. Keduanya sangat diperlukan baik dalam memilih tujuan, memilih dan menerapkan media serta teknik-teknik evaluasi. Psikologi perkembangan membahas

perkembangan individu sejak masa konsepsi, yaitu masa pertemuan spermatozoid dengan sel telur sampai masa dewasa. Sedangkan psikologi belajar mempertimbangkan bagaimana anak belajar, motivasi belajar, serta aspek lain yang diperlukan. Dalam pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan hal-hal yang terkait dengan psikologi belajar yaitu seleksi dan organisasi bahan pelajaran, menentukan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan efektif, dan merencanakan kondisi belajar yang optimal agar tujuan belajar tercapai. Aspek psikologis perlu dipertimbangkan dalam penggunaan media pembelajaran, kesesuaian jenis media dengan tahap psikologis anak akan meningkatkan perhatian (atensi), kognisi, afeksi, imajinasi, dan motivasi peserta didik.

c. Landasan Sosiologis

Penggunaan media pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari kondisi sosiologis peserta didik. Sebab, kondisi sosiologis juga mempengaruhi respons peserta didik terhadap media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Kesesuaian media dengan kondisi sosial anak didik dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi media yang digunakan. Sebaliknya, penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai kondisi sosial peserta didik akan menimbulkan bias dalam pembelajaran, karena fokus siswa tidak pada isi (*content*) media namun pada media itu sendiri. Dalam menggunakan media, guru perlu mempertimbangkan latar belakang sosial anak didik dalam sekolah. Sebab jika media yang digunakan tidak sesuai dengan latar belakang sosial anak didik maka materi pelajaran atau pesan yang dikirim tentunya tidak bisa tersampaikan secara optimal. Bahkan pembelajaran akan menjadi bias karena media yang digunakan guru tidak sesuai dengan kondisi sosial peserta didik. Untuk itu, landasan sosiologis perlu dipertimbangkan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Guru perlu menganalisis latar belakang sosial anak didik dalam menggunakan media pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kesesuaian media dengan kondisi sosial anak didik.

## 2.2.2 Prinsip-prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar harus memperhatikan prinsip-prinsip pokok media pembelajaran, bahwa setiap

penggunaan media tersebut diarahkan dan digunakan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Penggunaan media juga harus mempertimbangkan karakteristik, gaya belajar, dan kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru saja. Contohnya, karena guru kurang menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan, maka guru mempersiapkan media power point yang akan ditampilkan menggunakan LCD, oleh sebab itu media power point digunakan untuk kepentingan guru, maka power point tidak didesain dengan menggunakan prinsip-prinsip media pembelajaran, melainkan seluruh pesan yang ingin ditampilkan pada proyeksi LCD dicantumkan secara penuh hingga satu tampilan slide berisi tulisan yang penuh dengan ukuran huruf yang kecil dan berakibat sulit dibaca oleh peserta didik.

Kejadian yang lain dan sering terjadi adalah ketika guru menggunakan media film dan melakukan studi wisata. Media yang digunakan tidak diarahkan dengan tujuan mempermudah belajar, melainkan hanya untuk hiburan semata seperti film yang bertujuan untuk mengatasi kebosanan pada diri siswa saja tanpa diarahkan pada proses kegiatan belajar dan pembelajaran, sedangkan untuk studi wisata justru cenderung lebih mengutamakan wisata dari pada studinya.

Menurut Wina Sanjaya (2012: 226) agar media pembelajaran dapat digunakan dengan sebenarnya dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka ada beberapa sejumlah prinsip yang harus diperhatikan:

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya, untuk membelajarkan siswa memahami daerah atau wilayah jalur perdagangan dan kekuasaan Kerajaan Sriwijaya, maka guru perlu mempersiapkan semacam peta yang

menggambarkan wilayah jalur perdagangan dan kekuasaan Kerajaan Sriwijaya tersebut.

- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.
- d. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektifitas penggunaannya.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer dan media elektronik memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya. Media secanggih apa pun, tidak akan dapat menolong tanpa kemampuan teknis mengoperasikannya. Oleh karena itulah, sebaiknya guru mempelajari dahulu bagaimana mengoperasikan dan memanfaatkan media yang akan digunakan. Hal ini perlu ditekankan, sebab sering guru melakukan kesalahan-kesalahan yang prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, malah sebaliknya mempersulit siswa belajar.

Selain keterangan di atas, menurut Punaji Setyosari (2008: 22) beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh pengajar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- a. Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Satu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.
- b. Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar guru saja,

tetapi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pembelajaran itu tidak akan terjadi.

- c. Media apapun yang akan digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
- d. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.
- e. Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
- f. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
- g. Kebaikan dan keburukan media tidak tergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya. Media yang kongkrit wujudnya, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

### 2.2.3 Perangkat Media Pembelajaran

Dalam pembahasan media, yang termasuk perangkat media adalah; *material*, *equipment*, *hardware*, dan *software*. Istilah *material* berkaitan erat dengan istilah *equipment* dan istilah *hardware* berhubungan dengan istilah *software*. *Material* (bahan media) adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada *audien* dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud bendanya sendiri, seperti transparansi untuk perangkat *overhead*, film, film-stip, *slide*, gambar, grafik, dan bahan cetak.

Sedangkan *equipment* (peralatan) adalah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada *audien*, misalnya proyektor film *slide*, video tape recorder, papan

tempel, papan flannel, dan lain sebagainya. Istilah *hardware* dan *software* tidak hanya dipakai dalam dunia komputer, tetapi juga untuk semua jenis media pembelajaran. Contoh, isi pesan yang disimpan dalam transparansi OHP, kaset audio, kaset video, film *slide*. *Software* adalah isi pesan yang disampaikan dalam material, sedangkan *hardware* adalah peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan ke dalam material untuk dikirim kepada audien. Contoh; proyektor overhead, proyektor film, video, tape-recorder, proyektor *slide*, proyektor filmstrip.

## 2.3 RANGKUMAN

1. Tinjauan landasan penggunaan media pembelajaran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang tepat sesuai isi dan tujuan dalam pembelajaran. Ketiga landasan tersebut adalah landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan sosiologis.
2. Penggunaan media semestinya didasarkan pada nilai kebenaran yang telah ditemukan dan disepakati banyak orang. Baik kebenaran akademik maupun kebenaran sosial.
3. Aspek psikologis perlu dipertimbangkan dalam penggunaan media pembelajaran, kesesuaian jenis media dengan tahap psikologis anak akan meningkatkan perhatian (atensi), kognisi, afeksi, imajinasi, dan motivasi peserta didik.
4. Kesesuaian media dengan kondisi sosial anak didik dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi media yang digunakan.
5. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran.
6. Empat perangkat media pembelajaran adalah material, equipment, hardware, dan software.

## 2.4 LATIHAN

1. Sebut dan jelaskan tiga landasan dalam media pembelajaran!
2. Jelaskan dari hasil penelitian yang dapat menunjukkan adanya kesesuaian pemilihan dengan karakteristik siswa akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Beri contoh!
3. Sebut dan jelaskan perangkat dalam media pembelajaran!

## **2.5 RUJUKAN**

- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas Cetakan II*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.

-oo0oo-

# 3

## KLASIFIKASI DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN

### 3.1 PENDAHULUAN

Upaya pengklasifikasian media dapat mengungkapkan karakteristik atau ciri-ciri suatu media berbeda tujuan dan maksud pengelompokannya. Dari contoh pengelompokan kita dapat melihat membagi media pembelajaran berdasarkan taksonomi, dan klasifikasinya yang terdiri dari; ciri fisik, unsur pokoknya, pengalaman belajar, penggunaan, cara penggunaan, dan hierarki manfaat media. Dan berdasarkan karakteristiknya media pembelajaran dikelompokkan yang terdiri dari media visual non proyeksi, media visual proyeksi, media audio, media audio visual, dan multimedia.

Setelah menyelesaikan materi ini diharapkan Anda memiliki kemampuan untuk: (1) menjelaskan pembagian taksonomi media pembelajaran, (2) menjelaskan pembagian klasifikasi media pembelajaran, dan (3) menjelaskan pembagian karakteristik media pembelajaran.

### 3.2 PENYAJIAN MATERI

Perkembangan media di era teknologi berdampak pada munculnya beberapa klasifikasi media pembelajaran menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Ada berbagai pengklasifikasian media yang disesuaikan berdasarkan tujuan dan maksud pengelompokannya. Ada media

pembelajaran yang bisa dikatakan sangat sederhana hingga kompleks dan rumit, mulai dari yang menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang murah dan tidak memerlukan energi listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras.

### 3.2.1 Taksonomi

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran. Akan tetapi pengertian media pembelajaran sering kali bercampur dengan peralatan yang digunakan dalam pembelajaran. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Perkembangan ilmu dan pengetahuan saat ini sangat berpengaruh dalam khazanah pendidikan seperti percetakan, komunikasi, perkembangan teknologi elektronik, komputer, hingga internet masing-masing memiliki karakteristik, kelemahan dan kelebihan yang menggambarkan ciri-cirinya tersendiri. Dari hal tersebut muncul usaha untuk mengelompokkan atau klasifikasi menurut kasamaan ciri dan karakteristiknya. Beberapa contoh usaha ke arah taksonomi media menurut Arief S. Sadiman dkk (2010: 19-26) dapat dibagi sebagai berikut:

a. Taksonomi Menurut Rudy Bretz

Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu garis, gambar dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar dan media rekam sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio dan 8) media cetak. Berikut merupakan skema contoh masing-masing jenis media:

**Tabel 3.1** Taksonomi media menurut Rudy Bretz

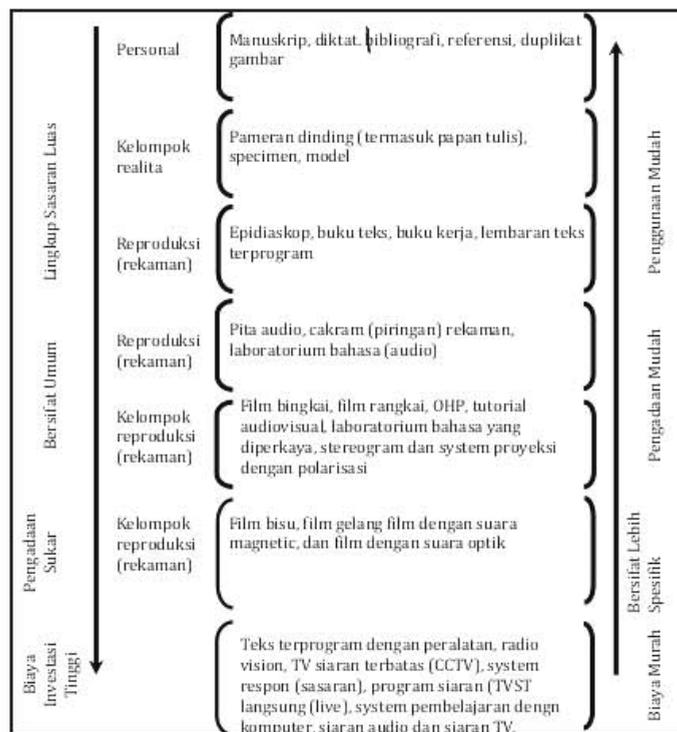
MEDIA TRANSMISI	suara	gambar	garis	simbol	gerak	MEDIA REKAMAN
<b>AUDIO VISUAL GERAK</b>						
	x	x	x	x	x	film/suara
Televisi (TV)	x	x	x	x	x	pita video film TV
	x	x	x	x	x	holografi
Gambar/suara	x	x	x	x	x	
<b>AUDIO VISUAL DIAM</b>						
Slow-Scan TV Time-Shared TV	x	x	x	x		TV diam
	x	x	x	x		film rangkai/suara
	x	x	x	x		film rangkai/suara
	x	x	x	x		halaman/suara
	x	x	x	x		buku dengan audio
<b>AUDIO SEMI GERAK</b>						
Telepon Jauh			x	x	x	rekaman tulisan jauh
	x		x	x	x	audio pointer
<b>VISUAL GERAK</b>						
						film bisu
<b>VISUAL DIAM</b>						
Faksimile		x	x	x		halaman cetak
		x	x	x		film rangkai
		x	x	x		seri gambar
		x	x	x		microfom
		x	x	x		arsip video
<b>SEMI GERAK</b>						
Teleautograph			x	x	x	
<b>AUDIO</b>						
Telepon Radio	x					cakram (piringan) audio pita audio
<b>CETAK</b>						
Teletip				x		pita berlubang

Sumber : Arief S. Sadiman (2010: 21)

b. Hierarki Media Menurut Duncan

Dalam menyusun taksonomi media menurut hierarki pemanfaatan untuk pendidikan. Duncan ingin menjajarkan biaya investasi,

kelangkaan dengan keluasaan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam satu hierarki. Dengan sederhana hal tersebut dapat dijelaskan bahwa semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya. Sebaliknya, semakin sederhana perangkat media yang digunakan biayanya akan lebih murah, pengadaannya lebih mudah, sifat penggunaannya lebih khusus, dan lingkup sasarannya lebih terbatas. Pada dasarnya hierarki Duncan disusun menurut tingkat kerumitan perangkat dan media yang dipergunakan. Skema hierarki ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber : Arief S. Sadiman (2010 : 22)

**Gambar 3.1** Bagan Hierarki Media Audiovisual dari C.J. Duncan dipindah ke atas gambar bagan dan di bawah gambar bagan diberi sumber

c. Taksonomi Menurut Briggs

Taksonomi ini lebih mengarah pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkan dari media sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya. Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparasi, film rangkai, film, televisi, dan gambar. Matriks ini dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.2 Taksonomi Briggs

	KARAKTERISTIK SISWA										PERSYARATAN				MATERI			TRANSMISI									
	Kelompok (100)	Kelompok (30-100)	Kelompok (2-30)	Individual	Visual	Pendengaran	Kecepatan Belajar	Repon	Mandiri	Gerakan	Waktu	Urutan Tetap	Urutan Bebas	Penjelasan	Perulangan	Konteks	Pesona	Perolehan	Pengulangan	Waktu Perolehan	Biaya	Kesederhanaan	Ketersediaan	Kontrol	Distribusi Bebas	Tanpa Penggelapan	
Benda Nyata																											
Model																											
Suara Alamiah																											
Rekaman Audio																											
Bahan Cetak																											
Pelajaran Terprogram																											
Papan Tulis																											
Transparasi																											
Film Rangkai																											
Film Bingkai																											
Film (16 mm)																											
Televisi																											
Gambar (grafis)																											

Keterangan:

-  Tidak Sesuai
-  Sebagian Sesuai
-  Sesuai

Sumber : Arief S. Sadiman (2010 : 24)

d. Taksonomi Menurut Gagne

Gagne mengelompokkan media menjadi 7 macam tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya. Pengelompokkan media tersebut yaitu; benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media ini kemudian dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut tingkatan hierarki belajar yang dikembangkannya yaitu

pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih-ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

**Tabel 2.3** Taksonomi Menurut Fungsi Pembelajaran Beberapa Jenis Media dari Gagne

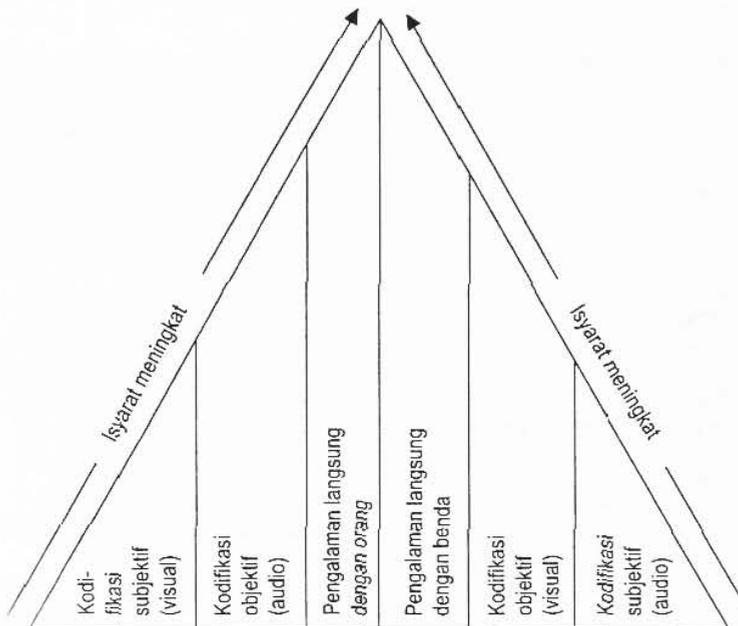
Media							
Fungsi	Demonstrasi	Penyampaian lisan	Media Cetak	Gambar diam	Gambar Bergerak	Film dengan suara	Mesin Pembelajaran
Stimulus	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya	Ya	Ya
Pengarahan perhatian/kegiatan	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Contoh Kemampuan terbatas yang diharapkan	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Isyarat eksternal	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Tuntunan cara berpikir	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Alih Kemampuan	Terbatas	Ya	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas
Penilaian hasil	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Umpan balik	Terbatas	Ya	Ya	Tidak	Terbatas	Ya	Ya

Sumber : R.M. Gagne, *The Conditions of Learning* (1965) dalam Arief S. Sadiman (2010 : 25)

e. Taksonomi Menurut Edling

Dalam penyusunan ini Edling beranggapan bahwa siswa, rangsangan belajar dan tanggapan merupakan variable kegiatan belajar dengan media. Ia berpandangan bahwa pendekatan menurut Guiford dan Bloom cukup memadai untuk mengklasifikasikan dimensi siswa dan tanggapan, karena itu ia dalam usahanya hanya memusatkan pada variable rangsangan saja. Menurut Edling, media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman

audio meliputi kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi objek audio, dua untuk pengalaman visual meliputi kodifikasi subjektif audio dan kodifikasi objektif visual, dan dua pengalaman belajar 3 dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda. Dipandang dari banyaknya isyarat yang diperlukan, pengalaman, subjektif, objektif, dan langsung tersebut menurut Edling hal tersebut merupakan suatu kontinue atau kesinambungan pengalaman seperti gambar berikut ini yang dapat disejajarkan dengan kerucut pegalaman dari Edgar Dale (*Edgar Dale's Cone of Experience*).



Sumber : J.V.Edling, *Media Tecnology and Learning Process* (1966) dalam Arief S. Sadiman (2010 : 26)

**Gambar 3.2** *Taksonomi menurut Kontinum Pembelajaran dari Edling dan dipindah ke atas gambar bagan dan di bawah gambar bagan diberi sumber*

### 3.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi mempunyai arti pengelompokan, sedangkan media merupakan alat atau bahan. Jadi dapat disimpulkan klasifikasi media pembelajaran merupakan pengelompokan alat atau bahan ajar sesuai dengan jenisnya untuk membantu proses berjalannya pembelajaran yang efektif.

Dari beberapa pengelompokan media menurut para ahli seperti Setyosari dan Sihkabudden (dalam Rozaqmuala, 2012) yaitu; ciri fisik, unsur pokoknya, pengalaman belajar, penggunaan, cara penggunaan, dan hierarki manfaat media.

**a. Pengelompokan berdasarkan ciri fisik.**

Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran 2 dimensi (2D) yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja dan hanya dilihat dimensi panjang dan lebar saja. Contoh dalam media pembelajaran sejarah; grafik jumlah penduduk, foto dokumentasi pembacaan teks Proklamasi, peta jalur pantura, gambar tokoh, bagan silsilah keturunan Raja Mataram, papan tulis, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
- 2) Media pembelajaran 3 dimensi (3D) yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, tinggi, dan tebal. Contoh dalam media pembelajaran sejarah; model candi (miniatur candi), *prototype*, gunung dan alam sekitar.
- 3) Media pandang diam (*style picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak atau statis) pada layar. Contoh dalam media pembelajaran sejarah; foto tokoh sejarah, tulisan, gambar lingkungan kampung yang diproyeksikan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Media gambar gerak (*motion picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi dan dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televisi, film dokumenter sejarah atau video recorder termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar monitor (*screen*) dikomputer atau layar LCD dan lain sebagainya.

**b. Pengelompokan berdasarkan unsur pokoknya.**

Menurut Bretz dan Briggs (1971) mengemukakan bahwa klasifikasi media digolongkan menjadi 4 kelompok yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan media serbaneka.

1) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Contoh media yang dapat dikelompokkan dalam media audio diantaranya; radio, tape, recorder, telepon, laboratorium bahasa, dll.

2) Media visual

Media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu: media visual diam contohnya foto, ilustrasi, flashcard, gambar, pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain. Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi dua yaitu; media audiovisual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara. Sedangkan yang kedua media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

4) Media Sebaneka

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Contoh media serbaneka yaitu; papan tulis, media tiga dimensi, realita, sumber media pada masyarakat.

**c. Pengelompokan Berdasarkan Pengalaman Belajar**

Edgar Dale dan Thomas dalam Midun (2009) masing-masing membuat pengelompokan media pembelajaran berdasarkan pengalaman yang dialami oleh peserta didik dari proses pembelajaran.

1) Menurut Edgar Dale

Dalam bukunya yang berjudul *Audio Visual Metod Inticing* mengelompokan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh pembelajar. Jenjang pengalaman itu di susun dalam

suatu bagan yang dikenal dengan nama kerucut pengalaman Dale. Di susun secara berurutan menurut tingkat kekongkretan dan keabstrakan pengalaman. Pengalaman yang kongkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak pengalaman yang diperoleh semakin abstrak. Berikut adalah gambar kerucut pengalaman belajar menurut Edgar Dale:



Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd Edn.), Holt, Rinehart, and Winston (1969)

**Gambar 3.3** kerucut pengalaman belajar menurut Edgar Dale

2) Menurut Thomas dan Sutjiono

Mereka mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga kelompok:

- Pengalaman melalui informasi verbal, berupa kata-kata lisan yang diucapkan oleh pembelajar, termasuk di dalam media.
- Pengalaman melalui media nyata, berupa pengalaman langsung dalam suatu peristiwa.
- Pengalaman melalui media tiruan atau model dari suatu objek, proses atau benda.

#### d. Pengelompokan Berdasarkan Penggunaan

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media yang dikelompokkan berdasarkan jumlah pengguna dan berdasarkan cara penggunaannya (Midun, 2009).

##### 1) Berdasarkan Jumlah Penggunaannya

Berdasarkan jumlah penggunaannya media dapat dibedakan dalam tiga macam sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran berdasarkan penggunaannya secara individual oleh peserta didik. Penggunaannya secara individual antara lain:
  - Kelas atau laboratorium elektronik, seperti laboratorium bahasa, laboratorium IPS, serta laboratorium sumber belajar.
  - Media oto instruktif, seperti media periksa dan pendengar individual, buku pengajaran terprogram, mesin pengajaran (*teaching machine*).
  - Kotak unit pengajaran, yaitu suatu unit pengajaran yang dilengkapi dengan buku teks/buku pengajaran, tape recorder, film strip, gambar-gambar dan bahan latihan, dan evaluasi.
- b) Media pembelajaran yang penggunaannya secara berkelompok/kelas, contohnya film, slide dan media proyeksi lainnya.
- c) Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal, contohnya TV, radio film, slide.

##### 2) Berdasarkan Cara Penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a) Media tradisional atau konvensional (sederhana). Media tradisional banyak dibuat dan digunakan oleh guru di pedesaan atau sekolah-sekolah dengan fasilitas terbatas, misalnya peta dan karton.
- b) Media modern atau kompleks, seperti komputer diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya.

#### e. Pengelompokan Berdasarkan Hierarki Manfaat Media

Menurut Midun (2009), media pembelajaran dapat pula digolongkan berdasarkan hierarki pemanfaatannya dalam pembelajaran. Hal ini seperti

yang diungkapkan Duncan, yang ingin mensejajarkan biaya investasi, kelengkapan dan keluasan lingkup sasarannya disatu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya dilain pihak, dengan tingkat kerumitan perangkat media dalam satu hierarki. Dengan kata lain semakin rumit perangkat media yang dipakai. Semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaanya, tetapi juga semakin umum penggunaannya, dan semakin luas lingkup sasarannya. Sebaliknya, semakin sederhana jenis perangkat media, semakin murah biayanya, semakin mudah pengadaannya sifat penggunaannya semakin khusus dan lingkup sasarannya semakin terbatas.

### 3.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran

#### a. Media Visual

Secara garis besar, unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Arsyad, 1997). Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparasi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis (Wina Sanjaya, 2012: 211). Selanjutnya, Arsyad (1997) menyatakan simbol pesan visual hendaknya memiliki prinsip kesederhanaan keterpaduan dan penekanan.

- 1) *Kesederhanaan* secara umum mengacu kepada sebuah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan peserta didik menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu baragam dalam serangkain tampilan visual.
- 2) *Penekanan*. Seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau penerangan dapat diberikan unsur penting.
- 3) *Keterpaduan*. Mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman. Misalnya, jika

kita menginformasikan tentang guru yang sedang mengajar di kelas, maka elemen-elemen yang terkandung dalam informasi itu harus ada, seperti guru itu sendiri, siswa, bangku, papan tulis, media, dll.

#### **b. Media Visual Non Proyeksi**

Media visual nonproyeksi merupakan jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana, tidak memerlukan banyak kelengkapan dan relatif tidak mahal. Hal ini juga memungkinkan pembelajaran berpindah dari tingkatan simbol-simbol verbal menuju tingkatan yang lebih nyata berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale. Media visual nonproyeksi dapat digunakan pada berbagai dalam berbagai tingkatan pendidikan dan dalam berbagai disiplin ilmu.

Beberapa jenis media visual nonproyeksi yang sering digunakan dalam pembelajaran, antara lain: benda realita (*real object*) atau benda nyata, model dan prototype dan media grafis.

##### **1) Benda Realita (Benda Nyata)**

Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Contoh: untuk mempelajari kehidupan masyarakat komunitas kampung Arab atau Pekojan maka siswa bisa mengamatinya secara langsung dengan berkunjung ke kampung Arab atau Pekojan di daerah tertentu.

Kelebihan dari media nyata adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa sehingga pembelajaran bersifat lebih konkret.

##### **2) Model dan prototype**

Model dan prototype adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model atau prototype dalam pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan benda realita, baik keterbatasan biaya maupun karena sulit dijangkau. Contoh: untuk mempelajari makna filosofis Candi diperlukan model atau prototype Candi Prambanan atau yang lainnya. Sementara untuk menjelaskan jalur penjelajahan Bangsa Barat ke dunia Timur dibutuhkan globe.

Kelebihan media ini adalah dapat dibawa ke ruang kelas dan mampu menunjukkan bagian-bagian penting suatu objek atau proses seperti media realita. Kelemahannya, tidak semua orang mampu mengembangkan dan model tidak mampu memberikan pengalaman secara langsung sehingga sering tidak mampu menjangkau aspek psikologis peserta didik.

### 3) Media Cetak

Media cetak adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tercetak. Media jenis ini termasuk kelompok media yang paling tua dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena praktis penggunaannya dan tersedia di banyak tempat. Contoh media cetak adalah buku tesk, modul, majalah dan lain-lain.

### 4) Media Grafis

Media grafis menyalurkan pesan dan informasi melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan. Contoh: gambar, karikatur, grafik, kartun, diagram, dll.

## c. Media Visual Proyeksi

Berkembangnya produk-produk, teknologi informasi dan komunikasi, dan komputer dewasa ini, memungkinkan media visual pembelajaran dapat ditampilkan dengan alat proyeksi (projector). Proyektor berfungsi untuk menampilkan objek-objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah di lihat dan diamati oleh seluruh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Teknologi terbaru menyediakan program dan peralatan pendukung modern sehingga penyimpan gambar dan menampilkannya pada suatu bentuk digital atau bentuk analog, seperti pada *power point*. Penempatan secara digital mekanismenya termasuk CD ROM, CD Photo, camera digital, DVD dan scanner. Secara umum bentuk menengah dari penyimpanan ini untuk visual adalah video disc atau leser disc.

Media visual proyeksi sangat sesuai di gunakan pada semua tingkatan dan bidang kajian pembelajaran sejarah. Media visual proyeksi dapat di buat dari kreasi hasil pemotretan menggunakan kamera dan hasil kreasi tanpa kamera melainkan menggunakan program aplikasi yang tersedia dalam berbagai macam seperti power point, autocad, paint, dan lain sebagainya.

### 1) Hasil Pemotretan Kamera

Media hasil pemotretan kamera dapat berupa foto dan atau film tak bersuara menggunakan kamera digital, dapat di proyeksikan melalui proyektor. Pada proses pembelajaran, foto-foto dan film tersebut di proyeksikan pada sebuah layar lebar di dalam ruangan atau dapat juga di siarkan secara jarak jauh melalui program televisi.

Kelebihan media dokumen hasil kamera ini adalah:

- Tidak memerlukan ketrampilan khusus dalam pembuatan.
- Setiap pelajar memiliki pemahaman yang sama,
- Mendorong pemahaman kelompok peserta didik untuk bekerja.

Keterbatasan media dokumen hasil kamera adalah:

- Membutuhkan perangkat keras yang relatif mahal.
- Membutuhkan monitor (penangkap gambar) dan proyektor.
- Membutuhkan penataan dan pemahaman percahayaan untuk memperoleh gambar yang bagus.

### 2) Hasil Kreasi Dengan Program Aplikasi

Hasil kreasi media visual dalam bentuk gambar, data, diagram dengan dan tanpa animasi dapat dibuat dengan menggunakan berbagai program aplikasi komputer. Yang paling umum digunakan adalah power point, berbasis Microsoft office yang sangat cocok digunakan untuk membuat bahan presentasi dan pembelajaran untuk semua lefel kedudukan.

Power point menyediakan perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan media beranimasi, bahkan *movie macer* untuk membuat media berupa film atau video. Gambar dan ilustrasi yang dihasilkan ditampilkan melalui proyektor dengan power point dan lain sebagainya.

### 3) *Over Head Projektor* (OHP)

OHP (*Overhead Projector*) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program transparansi pada sebuah layar. Biasanya alat ini digunakan untuk menggantikan papan tulis.

Ada dua jenis model OHP, yaitu:

- OHP Classroom, yaitu OHP yang dirancang dan dibuat secara permanen untuk disimpan di suatu kelas atau ruangan. Biasanya memiliki bobot yang lebih berat dibandingkan dengan OHP jenis portable.
- OHP Portable, yaitu OHP yang dirancang agar mudah dibawa kemana-mana, sehingga ukuran dan bobot beratnya lebih ringkas.

Kelebihan Media OHT/OHP:

- Dapat digunakan untuk menyajikan pesan di semua ukuran ruangan kelas.
- Menarik, karena memungkinkan penyajian yang variatif dan disertai dengan warna-warna yang menarik.
- Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting.
- Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan.
- Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.
- Program OHT dapat digunakan berulang-ulang.

Kelemahan Media OHT/OHP

- Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya.
- OHT dan OHP merupakan hal yang tak dapat dipisahkan, karena sebuah gambar dalam kertas biasa tidak bisa diproyeksikan melalui OHP.
- Urutan OHT mudah kacau, karena merupakan urutan yang lepas.

#### 4) *Liquid Crystal Display* (LCD)

Gambar digital proyeksi dirancang untuk penggunaan presentasi dengan perangkat lunak grafis, LCD menghasilkan gambar dari layar komputer. Cara kerja elektroniknya hampir sama dengan overhead transparansi. Sebuah saklar layar LCD, dihubungkan kedalam satu unit komputer. Dari sini gambar ditransformasikan kedalam ruang pemroses data dengan intensitas yang tinggi. Sinar *overhead projector* dipancarkan melalui layar LCD. Gambar hasil proyeksi dapat dilihat

melalui panel LCD. Power point merupakan salah satu program yang sangat populer digunakan karena sangat mudah menggunakannya dan memiliki kekayaan warna.

#### d. Media Audio

Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengaraya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah. Media audio meliputi: Media Radio, Media Alat Perekam.

##### 1) Media Radio

Radio adalah media audio ruang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar.

Kelebihan Media Radio:

- Memiliki variasi program yang cukup banyak. Sifatnya mobile, mudah dipindah-pindah tempat dan gelombangnya. Baik untuk mengembangkan imajinasi siswa.
- Dapat lebih memusatkan perhatian siswa terhadap kata, kalimat atau musik, sehingga sangat cocok digunakan untuk pengajaran bahasa. Jangkauannya sangat luas, dapat didengar oleh massa yang banyak.
- Harganya relatif murah.

Kelemahan Media Radio:

- Sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*). Jika siarannya monoton akan lebih cepat membosankan siswa untuk mendengarkannya.
- Program siarannya selintas, sehingga tidak bisa diulang-ulang dan disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa secara individual.

2) Media Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik atau kaset tape recorder adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Kelebihan Media Alat Perekam Pita Magnetik, Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan siswa. Rekaman dapat dihapus dan digunakan kembali.

Kelebihannya mengembangkan daya imajinasi siswa. Penggandaan programnya sangat mudah. Kelemahan Media Alat Perekam Pita Magnetik yaitu Daya jangkauannya terbatas, Biaya penggandaan alatnya relatif lebih mahal dibanding radio.

**e. Media Audio Visual**

Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi media audio-visual dibagi menjadi 2 macam:

- 1) Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset.
- 2) Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya, film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder.

Media video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan, sampai bidang pendidikan dan pembelajaran, contohnya dalam pembelajaran sejarah berupa film dokumenter atau sejenisnya. Media ini dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya kalau dibandingkan dengan film, media video memiliki keunggulan antara lain:

- 1) Media video mampu dengan cepat menayangkan kembali gambar dan suara yang telah direkam kedalam pesawat TV monitor.
- 2) Pemakaian media video lebih disukai daripada media film karena pengoperasian media film lebih rumit. Media film memerlukan ruangan gelap total agar penayangan gambar terlihat sempurna sedangkan media video tidak memerlukan ruangan yang gelap secara total.

Media video juga memiliki berbagai bentuk dan jenisnya, misalnya video disk, video cassette, dan DVD serta video cassette.

## f. Multimedia

Istilah multimedia muncul pertama kali diawal 1990 melalui media massa. Istilah ini dipakai untuk menyatukan teknologi digital dan analog dibidang *entertainment, publishing, communication, marketing, advertising*, dan juga *comersial*. Multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti “banyak” sedangkan media bentuk jamak dari medium berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi.

Vaughan (2004) menjelaskan bahwa multimedia adalah seluruh kombinasi yang terdiri atas teks, senigrafi, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui hardware komputer. Sejalan dengan hal diatas, Heinich at al (2005) menyatakan bahwa multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian 2 atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi kedalam sistem komputer (supriatna, 2007).

Multimedia dapat didefinisikan menjadi 2 kategori, yaitu:

### 1) Multimedia *conten production*

Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (teks, audio, grafik, animation, video, dan *interactifity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (*music, video, film, game, entertainment*) atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, grafik, animation, dan *interactifity*) dengan tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah: media teks, audio, video, animasi, *graph / image, interactifity*, dan *special effect*.

### 2) Multimedia *communication*

Multimedia adalah menggunakan media (masa), seperti tv, radio, cetak, dan internet, untuk mempublikasikan, menyiarkan, atau mengkomunikasikan material *advertising, publicity, entertainment, news, education*. Dalam kategori ini media masa yang di gunakan adalah: TV, radio, film, cetak, musik, *game, entertainment, tutorial, ICT (internet)* dan gambar.

Keuntungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah 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 pada guru

karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada pelajar, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Namun, di samping keunggulan multimedia memiliki kelemahan, yaitu harus di dukung oleh peralatan memadai seperti LCD, projector dan adanya aliran listrik.

Berbagai contoh di atas menggambarkan usaha-usaha penyusunan pengelompokan media yang berlaku umum untuk saat ini. Bagaimanapun, suatu pengelompokan, apa pun bentuknya dan tujuannya dapat memperjelas perbedaan dalam fungsi dan kemampuan serta karakter ciri-ciri dari setiap media itu sendiri. Hal ini sangat diperlukan dalam menentukan pilihan atas media yang akan digunakan untuk kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas.

### **3.3 RANGKUMAN**

1. Usaha pengelompokkan media pembelajaran kearah taksonomi berdasarkan kesamaan ciri dan karakteristiknya menurut Arief S. Sadiman dibagi menjadi taksonomi menurut Rudy Bretz, hierarki media menurut Duncan, taksonomi menurut Gagne, dan taksonomi menurut Edling.
2. Klasifikasi media pembelajaran merupakan pengelompokan alat atau bahan ajar sesuai dengan jenisnya untuk membantu proses berjalannya pembelajaran yang efektif. Pengelompokan media dapat dibagi menjadi; ciri fisik, unsur pokoknya, pengalaman belajar, penggunaan, cara penggunaan, dan hierarki manfaat media.
3. Pengelompokkan media pembelajaran berdasarkan karakteristiknya dapat dibagi menjadi: media visual, media visual non proyeksi, media visual proyeksi, media audio, media audio visual, dan multimedia.

### **3.4 LATIHAN**

1. Sebut dan jelaskan usaha pengelompokkan media pembelajaran berdasarkan taksonomi media menurut Arief S. Sadiman dkk!
2. Sebut dan jelaskan klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran yang Saudara ketahui!
3. Coba Saudara kembangkan satu media pembelajaran dengan berdasarkan pada klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran.

### **3.5 RUJUKAN**

Arief S, Sadiman. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.

Bretz, Rudy. 1971. *A Taxonomy of Communication Media*. Education Tecnology Publication, Englewood. Cliffs, N.J.

Midun.2009. *Pengembangan Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru.

Rozaqmuala, 2012. *Macam-macam Media Pembelajaran*. Diunduh dari <http://id.shvoong.com>.

Supriatna, Nana, dkk. 2007. *Pendidikan IPS Di SD*. Bandung: UPI Press

Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia: Making It Work, Edisi ke-6*. Tim Penerjemah ANDI, Tim Penerbit ANDI, Yogyakarta.

Wina Sanjaya. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.



# 4

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

### 4.1 PENDAHULUAN

Perkembangan *Information and Communication Technology* (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada saat ini berjalan sangat cepat sejalan dengan perkembangan teknologi telekomunikasi, termasuk jaringan komputer. Berbagai teknologi dan aplikasi pendukung juga telah dikembangkan sebagai upaya untuk mendukung dan mempermudah aktivitas kehidupan manusia dan organisasi, termasuk kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan.

Dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan ICT tersebut, para dosen dan guru dituntut untuk menguasai teknologi (ICT) agar dapat mengembangkan materi-materi pembelajaran berbasis ICT dan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan dan kesempatan yang lebih luas kepada pebelajar dalam belajar.

Setelah menyelesaikan materi ini diharapkan Anda memiliki kemampuan untuk menjelaskan pengembangan media pembelajaran berbasis ICT (*Information And Communication Technology*).

## 4.2 PENYAJIAN MATERI

Kehadiran dan kemajuan ICT di era komunikasi global dewasa ini telah memberikan peluang dan perluasan interaksi antara dosen/guru/pakar dan mahasiswa/siswa, antar mahasiswa/siswa, dan sumber-sumber belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Selain itu, dengan bantuan ICT proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran maupun gagasan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Di sisi lain, kehadiran ICT sebagai teknologi baru memberikan tantangan kepada para dosen dan guru untuk mampu menguasainya sehingga dapat memilih dan memanfaatkan ICT secara efektif dan efisien di dalam proses belajar mengajar yang dikelolanya.

Menurut Ibrahim, et.al., 2001 yang dikutip oleh IWayan Santyasa, (2007) profesionalisme guru tidak hanya mencakup kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga kemampuan mengelola informasi dan lingkungan yang meliputi; tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa sehingga menjadi lebih mudah. Oleh karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya ICT, telah memperkaya sumber dan media pembelajaran dalam berbagai bentuk seperti buku teks, modul, transparansi OHP, slide *Power Point*, gambar/foto, animasi, film/video, siaran televisi, siaran radio, halaman Web, program pembelajaran berbantuan komputer, dan software aplikasi pendukung pembelajaran, maka dosen/guru yang profesional harus mampu memilih, mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan ICT tersebut.

Kemajuan ICT juga telah memungkinkan memanfaatkan berbagai jenis/macam media secara bersamaan dalam bentuk multimedia pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Multimedia interaktif juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksperimen semu dan eksplorasi sehingga memberikan pengalaman belajar daripada hanya sekedar mendengar uraian/penjelasan guru.

Menurut Sahid (2010: 5-6) menerangkan bahwa ICT atau TIK mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Yang termasuk teknologi ini adalah:

1. Teknologi komputer, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pendukungnya.
2. Teknologi multimedia, seperti kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll.
3. Teknologi telekomunikasi, telepon, telepon seluler, faksimail.
4. Teknologi jaringan komputer, baik perangkat keras (LAN, Internet, Wifi, dll.), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, aplikasi basis data, dll.

Pada kalangan umum, istilah ICT lebih merujuk pada teknologi komputer. Hal ini tidaklah mengherankan karena komputer pada saat ini selain berfungsi sebagai alat pengolah data juga dapat berfungsi untuk komunikasi melalui jaringan komputer (Internet) serta alat multimedia (hiburan). Hampir semua komponen ICT sekarang ini dapat dipakai secara bersama-sama dengan komputer. Jadi, untuk saat ini istilah ICT dan komputer hampir dapat disamakan jika ditinjau dari fungsinya.

Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Menurut Azhar dalam Sukiman (2012: 212) menerangkan bahwa terdapat lima kekuatan komputer yang digunakan untuk tujuan-tujuan pendidikan sebagai berikut:

1. Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
2. Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme.

3. Kendali berada di tangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar peserta didik dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan peserta didik secara perorangan misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.
4. Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap peserta didik selalu dapat dipantau.
5. Dapat berhubungan dengan dan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali komputer.

Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT, secara umum memerlukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras berupa ; komputer, scanner, speaker, mikrofon, CDROM, DVDROM, flashdisk, kartu memori, kamera digital, kamera video, dan sebagainya. Sedangkan untuk perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis ICT jenisnya juga beragam. Pada saat ini tersedia banyak pilihan perangkat lunak yang dapat digunakan, mulai dari *software* umum sampai *software* khusus media. Berikut ini merupakan beberapa contoh software dan kegunaannya (Sahid, 2010: 15):

1. MS Word ; dapat digunakan untuk membuat tampilan tekstual (berupa tulisan) maupun gambar.
2. MS Power Point ; dapat digunakan untuk membuat slide presentasi, mempunyai kemampuan menampilkan teks, suara, animasi, video, serta untuk membuat media interaktif dengan hyperlink.
3. MS Excel ; software pengolahan lembar data, dapat digunakan untuk membuat media yang berupa grafik, maupun untuk membuat simulasi.
4. Software untuk menggambar dan mengolah citra seperti MS Paint, Correl Draw, dll.
5. Software pengolah video seperti MS Movie Maker, Video Liead, dll.
6. Software pengolah suara seperti MS Sound Recorder.
7. Software untuk membuat animasi flash seperti Macromedia Flash.

8. Bahasa pemrograman umum seperti Pascal, Delphi, Visual Basic, Java, dll.
9. Software-software aplikasi khusus seperti MATLAB, MAPLE, Grapes (Graphics Presentation and Experiment), Car (Compass and Ruler), GeoGebra (Geometry and Algebra), Cabri Geometry, Geometer Sketspad, dll.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan ICT. Menurut Elang Krisnadi (2009) selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, ICT juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat:

1. meningkatkan kualitas pembelajaran
2. memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran
3. mengurangi biaya pendidikan
4. menjawab keharusan berpartisipasi dalam ICT, dan
5. mengembangkan keterampilan ICT (*ICT skills*) yang diperlukan siswa ketika bekerja dan dalam kehidupannya nanti.

Strategi pemanfaatan ICT di dalam pembelajaran mencakup: (1) ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran, (2) ICT sebagai sarana/tempat belajar, (3) ICT sebagai sumber belajar, dan (4) ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme (Nunuk Suryani, 2016: 189-190).

#### 4.2.1 ICT Sebagai Alat Bantu atau Media Pembelajaran

Pendidikan berbasis ICT telah lama dimulai sejak tahun 1960an dengan pendidikan berbasis komputer. Seiring dengan perkembangan teori belajar, semula pemanfaatan komputer dalam pembelajaran menggunakan pendekatan teori behaviorisme. Komputer lebih banyak digunakan untuk melakukan *drill and practice*. Perkembangan selanjutnya dipengaruhi oleh teori belajar konstruktivisme, komputer dimanfaatkan untuk membantu siswa menemukan dan merumuskan pengetahuannya melalui interaksi dan eksplorasi sumber-sumber belajar berbasis ICT. Selain itu, pemanfaatan ICT dalam pembelajaran juga mendukung teori *socio-constructivism*, yakni siswa memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan siswa

lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis ICT. Perkembangan terkini adalah pemanfaatan ICT secara terpadu di dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi ICT di dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide Power Point, gambar, animasi, video, audio, program CAI (*computer aided instruction*), program simulasi, dan lain-lain. Penggunaan media berbasis ICT memberikan beberapa keuntungan, antara lain:

- a. memvisualisasikan konsep-konsep abstrak,
- b. mempermudah memahami materi-materi yang sulit,
- c. mensimulasikan proses yang sulit dilakukan secara manual
- d. menampilkan materi pembelajaran dalam berbagai format (multimedia) sehingga menjadi lebih menarik, dan terbaru (*tip to date*) dari berbagai sumber,
- e. memungkinkan terjadinya interaksi antara pebelajar dan materi pembelajaran,
- f. mengakomodir perbedaan kecepatan dan gaya belajar siswa,
- g. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga,
- h. mendukung perubahan peran guru ke arah yang positif sebagai fasilitator dan mediator, dari posisi semula sebagai satu-satunya sumber pengetahuan,
- i. meningkatkan keterampilan individu penggunanya.

Penggunaan media harus didasarkan pada pertimbangan bahwa media tersebut dapat memfasilitasi terjadinya proses belajar atau meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

Tabel 4.1 menyajikan berbagai karakteristik media pembelajaran.

**Tabel 4.1** Karakteristik Media (Newby, Stepich, Lehman, & Russel, 2000 dikutip dalam L. Scanlan,tt)

	Benda nyata	Teks (hand-out, buku, modul, dll)	Spidol, kapur tulis, papan tulis	Slide OHP, slide Power Point	Slide Film 35 mm	Video (tape, CD, DVD, TV)	Grafis (Gambar, Foto, diagram)	Audio (tape, CD, DVD)	Software Komputer
menampilkan gerakan						√			√
mengeluarkan suara								√	√
menampilkan gambar nyata					√	√	√		√
dapat digunakan sebagai referensi setelah pelajaran di kelas		√			√				
dapat untuk menggambar, menulis atau menandai selama pelajaran		√							
memberikan siswa berinteraksi		√	√	√					
dapat digunakan secara mandiri			√						√
dapat digunakan untuk mengontrol kecepatan belajar individu		√			√	√		√	√
dapat dilihat atau disentuh oleh siswa				√	√	√	√	√	√
memungkinkan pengamatan proses berbahaya atau jauh lokasinya	√								
mudah dimodifikasi		√	√	√					√
mudah diurutkan		√		√	√		√		
memungkinkan respon bersama		√	√						
membentuk sikap						√			
menyajikan situasi pemecahan masalah						√			√

#### 4.2.2 ICT Sebagai Sarana/Tempat Belajar

Di era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, kegiatan belajar tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas atau perpustakaan. Kemajuan dunia ICT (khususnya Internet) telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya (*virtual class*) dalam bentuk *e-learning*, di mana seorang dosen/guru dapat mengelola proses pembelajaran dan mahasiswa/siswa dapat melakukan aktivitas belajar sebagaimana yang dilakukan di dalam kelas. Dengan *e-learning*, aktivitas belajar seperti membaca materi pembelajaran, mengerjakan soal-soal dan tugas, berdiskusi dengan sesama

teman maupun dosen/guru, melakukan eksperimen semua dalam bentuk simulasi, dan lain-lain.

Beberapa perguruan tinggi di Indonesia sudah mulai menggunakan *e-learning* sebagai komponen pendukung kegiatan belajar mengajar di kelas nyata (*blended learning*). Melalui fasilitas *e-learning*, dosen dapat menyajikan materi-materi pembelajaran, menyediakan sumber-sumber belajar eksternal untuk memperkaya khasanah bacaan mahasiswa, memberikan tugas-tugas kepada mahasiswa secara *online*, bahkan menjawab pertanyaan-pertanyaan mahasiswa secara *online*, memeriksa jawaban tugas-tugas mahasiswa yang dikirim secara *online*, maupun memberikan umpan balik, memeriksa data aktivitas belajar mahasiswa secara *online*, bahkan memperoleh skor jawaban mahasiswa secara otomatis untuk soal-soal seperti pilihan ganda, kuis benar salah.

#### 4.2.3 ICT Sebagai Sumber Belajar

Perkembangan ICT yang pesat tidak hanya dalam bentuk teknologi saja, namun juga dalam bentuk isi (*content*). Pada satu sisi para ahli telah mengembangkan teknologi yang memudahkan para pakar untuk menyajikan dan menyampaikan pengetahuan, di sisi lain para pakar dalam berbagai bidang sudah banyak yang menyumbangkan dan menyebarkan pengetahuannya melalui berbagai media seperti CD, DVD, Internet (Web), baik secara individu maupun secara kolektif.

Beberapa contoh sumber belajar berbasis ICT adalah ensiklopedi Britanica (dalam bentuk DVD maupun Web), Microsoft Encarta (dalam bentuk DVD dan Web), dan ensiklopedi gratis Wikipedia ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)) yang berkembang sangat pesat. Wikipedia sekarang juga tersedia dalam bentuk *image ISO* yang dapat diunduh dari Internet dan disimpan ke dalam DVD yang dapat dibuka langsung dari DVD tersebut atau dipasang pada komputer.

Selain ensiklopedi yang berisi berbagai pengetahuan dalam berbagai bidang, di Internet juga banyak situs Web, baik yang dikembangkan secara individu maupun oleh organisasi, yang menyajikan sumber-sumber pengetahuan dalam bidang tertentu. Sebagai contoh, situs <https://historia.id/> menyajikan bahan bacaan mengenai pengetahuan sejarah. HISTORIA

adalah majalah sejarah online pertama di Indonesia yang disajikan secara populer. Dinamika kehidupan manusia di masa lampau, mulai intrik politik, revolusi, perang, pemberontakan, perebutan kekuasaan, bencana dan berbagai penemuan yang mengubah wajah dunia akan menjadi cerita memikat yang selalu kami hadirkan setiap bulannya. Bukan hanya itu, cerita-cerita unik tapi terabaikan dalam rentang sejarah Indonesia, seperti sejak kapan orang Indonesia minum kopi, kapan soto dikenal sampai dengan mulai kapan singkong dikonsumsi di Indonesia juga disajikan di majalah online HISTORIA (diunduh dari <https://historia.id> pada tanggal 11 Juli 2018). Pembelajaran sejarah secara on line juga bisa dikembangkan oleh seorang guru secara mandiri seperti pembuatan Blog yang dilakukan oleh seorang guru sejarah dari MAN 1 Surakarta yang bernama Bapak Rusdi. Beliau mengembangkan pembelajaran on line melalui alamat Blog <https://history1978.wordpress.com>.

Dengan tersedianya sumber-sumber informasi yang sangat melimpah di Internet, untuk mempermudah pencarian informasi tertentu yang diinginkan, seseorang dapat menggunakan fasilitas mesin pencari (*search engine*). Salah satu mesin pencari yang sangat populer sekarang adalah Google ([www.google.com](http://www.google.com)). Selain mendapatkan pengetahuan melalui sumber-sumber belajar yang siap pakai di Internet seseorang juga dapat bertanya kepada orang lain, termasuk para pakar dalam bidang tertentu, melalui *e-mail* atau forum-forum diskusi.

#### 4.2.4 ICT Sebagai Sarana Peningkatan Profesionalisme

Perkembangan ICT pada dewasa ini juga memberikan kemudahan bagi para dosen dan guru untuk meningkatkan profesionalisme. Selain dengan meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan ICT dan memanfaatkannya untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, para dosen dan guru juga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuannya, baik pengetahuan bidang ilmunya yang *up to date*, pengetahuan tentang teori-teori belajar dan metode pembelajaran terbaru, hasil-hasil penelitian dalam bidang ilmunya maupun penelitian pendidikan oleh peneliti lain. Selain itu, dengan memanfaatkan ICT para dosen dan guru dapat berkomunikasi dengan sejawat maupun pakar untuk berdiskusi tentang permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapinya.

Bagi para dosen dan guru yang selalu ingin meningkatkan diri, ICT telah memberikan peluang dan kemudahan. Melalui komunikasi semacam ini tidak tertutup kemungkinan terjalin kerja sama lebih lanjut dalam bentuk penelitian bersama, misalnya, atau mengundang pakar yang bersangkutan untuk menjadi pembicara dalam seminar atau workshop.

### 4.3 RANGKUMAN

1. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT, secara umum memerlukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras berupa ; komputer, scanner, speaker, microfon, CDROM, DVDROM, flashdisk, kartu memori, kamera digital, kamera video, dan sebagainya. Sedangkan untuk perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis ICT jenisnya juga beragam.
3. Strategi pemanfaatan ICT di dalam pembelajaran mencakup: (1) ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran, (2) ICT sebagai sarana/ tempat belajar, (3) ICT sebagai sumber belajar, dan (4) ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme.

### 4.4 LATIHAN

1. Jelaskan pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini dalam pengembangan media pembelajaran!
2. Sebut dan jelaskan strategi pemanfaatan TIK dalam pembelajaran!
3. Jika Saudara diberi tugas untuk mengembangkan media berbasis TIK, media apa yang akan Saudara kembangkan? Jelaskan!

### 4.5 RUJUKAN

Craig L.Scanlan. (tt). Instructional Media. Selection and Use. Diunduh dari <http://www.umdnj.edu>

Elang Krisnadi. 2009. Rancangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT. disajikan dalam Workshop Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT di FMIPA UNY pada tanggal 6 Agustus 2013

<https://historia.id>

<https://history1978.wordpress.com>.

IWayanSantyasa. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, di Banjar Angkan Klungkung, 10 Januari 2007.

Nunuk Suryani. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT Dalam Jurnal Sejarah dan Budaya Vol Kesepuluh Nomor 2.

Sahid. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Yogyakarta: UNY.

Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.



# 5

## PEMILIHAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

### 5.1 PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Penggunaan media pembelajaran memainkan peranan yang sangat besar dalam mengidentifikasi keberhasilan suatu program pendidikan. Untuk mewujudkan harapan tersebut, maka guru harus mampu menerapkan prosedur pemilihan hingga penggunaan media sebagai sarana dalam pelaksanaan pembelajaran, oleh karena itu guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menerapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifitaskan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Setelah menyelesaikan materi ini diharapkan Anda memiliki kemampuan untuk menjelaskan prosedural pemilihan dan penggunaan media pembelajaran Sejarah untuk SMA.

### 5.2 PENYAJIAN MATERI

#### 5.2.1 Prosedur Pemilihan Media

Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian kepada siswa. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa dengan tujuan yang akan dicapai.

Dalam perencanaan ini media yang akan dipakai dan cara penggunaannya harus dipertimbangkan dan ditentukan dengan seksama. Dengan kriteria pemilihan media tersebut, guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pendidik. Kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tapi harus sebaliknya yakni mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pembelajaran.

Dalam penggunaannya, media pembelajaran tidak dapat digunakan begitu saja oleh guru. Menurut Gagne dalam Punaji Setyosari (2008: 21) mengemukakan bahwa tidak ada satu mediaupun yang mungkin paling cocok untuk mencapai semua tujuan. Media pembelajaran yang kita gunakan di kelas untuk satu tipe isi pokok bahasan akan berbeda dengan tipe isi pokok bahasan yang lain. Misalnya, tipe isi pokok bahasan yang berupa konsep memerlukan media yang berbeda dengan tipe isi pokok bahasan yang berupa prinsip atau prosedur. Konsep bahwa dunia bulat dalam materi faktor pendorong penjelajahan Bangsa Barat tidak secara memberi keyakinan kepada siswa (pebelajar), maka perlu menunjukkan melalui media globe.

Prosedur (langkah-langkah) yang perlu kita perhatikan dalam memilih media pembelajaran, sebagai berikut (Punaji Setyosari, 2008: 22):

1. identifikasi ciri-ciri media yang diperlukan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran;
2. identifikasi karakteristik siswa (pebelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus,
3. identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajaran yang akan digunakan;
4. identifikasi pertimbangan-pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah diusahakan atau di laksanakan; dan
5. identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang mungkin menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Selain beberapa hal di atas, pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rifai dalam Sukiman (2012: 50-51) dalam pemilihan media pembelajaran diperlukan adanya faktor-faktor yang harus diperhatikan yaitu:

- a. Ketepatannya dan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang

secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan/kompetensi ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh peserta didik, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan yang lebih tinggi.

- b. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, misalnya oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik. Televisi, misalnya tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.
- c. Keterampilan guru dalam menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Proyektor transparansi (OBP), proyektor slide dan film, Komputer, dan peralatan canggih lainnya tidak mempunyai arti apa-apa jika guru/dosen belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- d. Tersedianya waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi didik selama pembelajaran berlangsung.

Ditambahkan oleh Wina Sanjaya (2008: 224) prinsip - prinsip pemilihan media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut:

1. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor. Perlu dipahami tidak ada satupun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.

2. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas, artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
3. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
4. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
5. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Setiap media sudah pasti memiliki kelebihan dan keterbatasan dalam penggunaannya. Seorang guru seharusnya dapat mengkaji kelebihan dan keterbatasan itu, kemudian menjadikan kajiannya itu sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh: bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer), seperti; biaya, ketepatangunaan; keadaan peserta didik; ketersediaan; dan mutu teknis. Para guru biasanya memilih jenis media pembelajaran yang paling disukainya walaupun tidak begitu relevan dengan kemampuan yang harus dicapai anak.

Kegiatan perencanaan dan pemilihan media pembelajaran merupakan bagian integral dari penggunaan media pembelajaran, sebab jika seorang guru salah memilih, akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai anak. Perencanaan dan pemilihan media sangat terkait dengan tujuan atau kemampuan yang

akan dicapai anak, sifat-sifat isi tema yang akan dipelajari anak, strategi pembelajaran yang akan digunakan guru, dan sistem penilaian yang telah direncanakan guru. Jenis media pembelajaran ini sangat banyak ragamnya dan masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Namun perlu diingat bahwa tidak ada media pembelajaran yang paling baik dan dapat digunakan untuk segala tujuan.

### 5.2.2 Penggunaan Media Pembelajaran

Media dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu sebagai: alat bantu mengajar (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Sebagai alat bantu mengajar (*instructional aids*), media berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menyajikan pesan dalam pembelajaran yang akan disampaikan pada peserta didik.

Dalam hal ini media berfungsi untuk membantu guru dalam mengajar baik dalam bentuk audio, visual, audio visual aids maupun dalam bentuk lainnya, sebagai contoh antara lain: OHP/OHT, film bingkai, foto, poster, peta, grafik, flip chart, dan lainnya. Jadi dalam hal ini media disebut dengan istilah *teaching aids* karena peranannya sebagai alat bantu pelengkap dalam proses belajar mengajar.

Sebagai media pembelajaran (*instructional media*), media mempunyai fungsi yang memungkinkan terjadinya interaksi dalam proses belajar dari diri siswa pada waktu menggunakan media tersebut. Dalam hal ini pada umumnya digunakan media yang dirancang (*media by design*), dalam hal merencangkannya, Heinich, dan kawan-kawan dalam Azhar (2011: 67) mengemukakan suatu model perencanaan penggunaan media yang efektif dan dikenal dengan istilah ASSURE yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

- A : *Analyze Learner Characteristics* (menganalisis karakteristik orang yang belajar)
- S : *State Objective* (menentukan tujuan)
- S : *Select, modify, or design materials* (memilih, memodifikasi, atau merancang bahan)
- U : *Utilize materials* (menggunakan bahan)
- R : *Require Learner Response* (mengetahui respons pembelajar)
- E : *Evaluate* (mengevaluasi).

### **a. Menganalisis Karakteristik Orang yang Belajar**

Langkah pertama dalam perencanaan penggunaan media adalah melakukan identifikasi pebelajar yang kita ajar. Siapa yang kita hadapi, perlu kita kenali sebaik mungkin supaya media yang dipakai tepat sasaran dan dapat mendukung pencapaian tujuan. Analisis pebelajar ini berkenaan dengan (1) ciri-ciri umum pebelajar (usia, jenis kelamin, latar belakang dan sebagainya), (2) kemampuan atau kompetensi khusus (pengetahuan keterampilan, sikap), dan (3) gaya belajar (visual, auditif, kinestetik atau taktil).

Misalnya, di kelas yang kita ajar usia pebelajar rata-rata 16 tahun atau setingkat SMA, motivasi siswa (pebelajar) sangat tinggi; pengetahuan pebelajar terhadap mulai berkembang keranah berpikir kritis dan peka terhadap kejadian-kejadian sosial yang terjadi pada lingkungan sekitarnya; dan gaya belajar mereka rata-rata suka belajar melalui audio visual dan melakukan.

### **b. Menentukan Tujuan**

Langkah kedua adalah merumuskan tujuan khusus pembelajaran secara spesifik mungkin. Tujuan khusus ini dijabarkan dari kompetensi dasar yang diambil dari silabus (GBPP), dokumen kurikulum atau mungkin dirumuskan sendiri oleh pembelajar (guru). Rumusan tujuan khusus ini dinyatakan berkenaan dengan kemampuan apa yang akan dapat dilakukan oleh pebelajar setelah mengikuti pelajaran tertentu.

Misalnya, kita mengajarkan mata pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X SMA dengan topik bahasan teori masuk dan berkembangnya agama serta kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia. Tujuan khusus yang ingin dicapai misalnya: Pada akhir pelajaran, siswa akan mampu melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan jalur perdagangan India-Cina melalui Indonesia;
- 2) Menjelaskan teori masuknya pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia;
- 3) Menyebutkan hasil akulturasi budaya India dengan budaya lokal (Indonesia).

### c. Memilih, Memodifikasi, atau Merancang Bahan

Setelah mengidentifikasi karakteristik pebelajar, merumuskan tujuan khusus, langkah berikutnya adalah menentukan cara-cara yang sesuai bagaimana mencapai tujuan khusus tersebut, memilih format media dan menentukan bahan-bahan untuk mengimplementasikan pilihan-pilihan tersebut. Ada tiga pilihan yang kita lakukan: (1) memilih bahan dan media yang ada, (2) memodifikasi atau mengubah bahan dan media yang ada, dan (3) mengembangkan bahan atau media baru.



**Gambar 5.1** Peta jalur masuk dan berkembangnya agama dan budaya Hindu-Buddha di Indonesia

Untuk mencapai tujuan di atas, kita dapat menunjukkan peta jalur masuk dan berkembangnya agama dan budaya Hindu-Buddha di Indonesia kepada pebelajar. Letakkan peta pada posisi yang mudah dilihat atau diamati oleh seluruh pebelajar. Mudah dilihat sekaligus dapat dijangkau oleh pebelajar. Peta cukup terlihat jelas, jangan terlalu kecil, atau jauh dari jangkauan pebelajar. Kita mengajak pebelajar melakukan diskusi kelompok, jumlah kelompok 4-5 orang. Kemudian meminta para pebelajar mengamati peta jalur masuk dan berkembangnya agama dan budaya Hindu-Buddha di Indonesia, meminta mereka menunjukkan dan sebagainya.

#### d. Menggunakan Bahan

Setelah melakukan pilihan-pilihan, memodifikasi, atau mengembangkan, langkah berikutnya kita perlu merencanakan bagaimana media, bahan-bahan tersebut digunakan untuk mengimplementasikan metode yang kita tentukan. Langkah pertama, kita mengadakan kaji bahan (*preview*) dan memberikan latihan-latihan. Langkah berikutnya, menyiapkan kelas, peralatan dan fasilitas yang diperlukan (membentuk kelompok, menyajikan peta, lembar tugas) yang telah disediakan. Langkah terakhir, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode-metode atau teknik-teknik yang sesuai. Para pebelajar dapat juga menggunakan media dan bahan-bahan secara individual, dalam pembelajaran mandiri, atau mereka belajar secara kelompok (*cooperative learning*).

Untuk mencapai tujuan di atas, kita meminta pebelajar secara bergantian maju dan menjelaskan posisi Indonesia yang berada di tengah-tengah jalur perdagangan antara India-Cina dengan menggunakan peta yang ada. Mengajak para pebelajar mencermati letak daerah-daerah penting yang menjadi tempat transit para pedagang sehingga memunculkan interaksi antara para pedagang dengan masyarakat Indonesia. Kita mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan lokasi tempat transit para pedagang dari luar di Indonesia, bagaimana munculnya interaksi antar pedagang dengan masyarakat, apa dampak dari interaksi tersebut dan seterusnya.

#### e. Mengetahui Respon Pebelajar

Pembelajaran yang efektif menuntut adanya partisipasi aktif para pebelajar. Partipasi aktif ini ditandai oleh keterlibatan fisik, mental, emosional dan sosial pebelajar. Untuk itu, perlu disediakan aktivitas-aktivitas yang memungkinkan para pebelajar menggunakan pengetahuan dan keterampilannya.

Setelah menunjukkan peta jalur masuk dan berkembangnya agama dan budaya Hindu-Buddha di Indonesia, guru membagi pebelajar ke dalam kelompok-kelompok (4-5 siswa) untuk mendiskusikan masalah atau pertanyaan yang diajukan. Setiap kelompok memilih ketua, perekam hasil, juru bicara dan peran-peran lain yang dipandang perlu. Setelah beberapa

waktu kemudian diskusi selesai, guru meminta setiap wakil kelompok menyampaikan laporan hasil kerjanya. Ini dilakukan secara bergilir, dan meminta kelompok lain memberikan tanggapan. Setelah selesai diskusi kelompok, guru mengajar seluruh kelompok bergabung kembali dalam kelas. Proses ini dilakukan untuk mengkomodasi seluruh hasil diskusi. Dan menilai apakah tujuan yang telah direncanakan telah tercapai.

#### f. Mengevaluasi

Setelah aktivitas pembelajaran berakhir, langkah penting berikutnya adalah melakukan evaluasi terhadap dampak dan keefektifan pembelajaran serta melakukan asesmen belajar para pebelajar. Untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang hasil pembelajaran, guru harus mengadakan evaluasi proses pembelajaran secara menyeluruh. Apakah tujuan khusus telah dapat dicapai? Apakah media, metode, dan semua sumber belajar mendukung para pebelajar dalam mencapai tujuan khusus tersebut? dan sebagainya.

Untuk memperoleh hasil autentik, semua rekaman atau catatan hasil diskusi baik dalam kelompok maupun kelas dikumpulkan. Selanjutnya, guru membagikan lembar evaluasi, atau mungkin berupa daftar cek yang memuat tentang tingkat penguasaan pebelajar terhadap bahan yang dipelajarinya.

Dalam langkah-langkah perencanaan penggunaan media pembelajaran model ASSURE tersebut diatas secara eksplisit telah termaktub tentang pemilihan media pembelajaran. Pemilihan media yang paling baik haruslah didasarkan pada pertimbangan sumbangan apa yang dapat diberikan oleh media itu dalam proses pembelajaran (Gagne, 1975). Me. Connel dalam Sadiman (1986) mengatakan, bila media itu sesuai, pakailah (*if the medium fits, use it*).

Pemilihan dan merencanakan penggunaan media pembelajaran, perlu dipertimbangkan apa yang menjadi tujuan pemilihan media pembelajaran tersebut. Merencanakan dan memilih media pembelajaran harus didasarkan pada maksud dan tujuan yang jelas, misalnya apakah tujuannya untuk pembelajaran individual atau klasikal? Tujuan pemilihan ini juga berkaitan dengan kemampuan guru menguasai berbagai jenis media pembelajaran.

Pertimbangan lainnya yang perlu di perhatikan, adalah karakteristik dari masing-masing media pembelajaran tersebut. Maksudnya adalah setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kehandalannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Pemahaman terhadap karakteristik berbagai media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang perlu di miliki dalam kaitannya dengan pemilihan media. Selain itu, kemampuan ini memberikan kemungkinan kepada guru untuk menggunakan berbagai jenis media secara bervariasi. Jika guru kurang memahami karakteristik masing-masing media, ini akan mengalami berbagai kesulitan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

### 5.3 RANGKUMAN

1. Kegiatan perencanaan dan pemilihan media pembelajaran merupakan bagian integral dari penggunaan media pembelajaran. Perencanaan dan pemilihan media sangat terkait dengan tujuan atau kemampuan yang akan dicapai anak, sifat-sifat isi tema yang akan dipelajari anak, strategi pembelajaran yang akan digunakan guru, dan sistem penilaian yang telah direncanakan guru. Jenis media pembelajaran ini sangat banyak ragamnya dan masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Namun perlu diingat bahwa tidak ada media pembelajaran yang paling baik dan dapat digunakan untuk segala tujuan. Prosedur (langkah-langkah) yang perlu kita perhatikan dalam memilih media pembelajaran, sebagai berikut:
  - a. identifikasi ciri-ciri media yang diperlukan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran;
  - b. identifikasi karakteristik siswa (pebelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus,
  - c. identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajaran yang akan digunakan;
  - d. identifikasi pertimbangan-pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah diusahakan atau di laksanakan; dan
  - e. identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang mungkin menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

2. Sebagai media pembelajaran (*instructional media*), media mempunyai fungsi yang memungkinkan terjadinya interaksi dalam proses belajar dari diri siswa pada waktu menggunakan media tersebut. Dalam hal ini pada umumnya digunakan media yang dirancang (*media by design*). Suatu model perencanaan penggunaan media yang efektif dan dikenal dengan istilah ASSURE yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

- A : *Analyze Learner Characteristics* (menganalisis karakteristik orang yang belajar)
- S : *State Objective* (menentukan tujuan)
- S : *Select, modify, or design materials* (memilih, memodifikasi, atau merancang bahan)
- U : *Utilize materials* (menggunakan bahan)
- R : *Require Learner Response* (mengetahui respons pembelajar)
- E : *Evaluate* (mengevaluasi).

#### 5.4 LATIHAN

1. Sebutkan kriteria apa saja yang harus dipenuhi dalam pemilihan media pembelajaran!
2. Sebut dan jelaskan model ASSURE dalam perencanaan penggunaan media!

#### 5.5 RUJUKAN

- Arif S. Sadiman, dkk. 1986. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PTRaja Grafindo Persada.
- Gagne, R. M. 1975. *Essentials of Learning for Instruction*. New York Expanded Edition, Holt, Rinehart and Winston.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Punaji Setyosari. 2008. *Pemilihan Dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Zainuddin Tanjung. Buku Ajar Media Pembelajaran diunduh dari <https://www.academia.edu>.

-oo0oo-

# 6

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

### 6.1 PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas pendidik, peserta didik, tujuan, materi, metode, bahan ajar, media, dan evaluasi. Komponen tersebut adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran hal yang paling penting adalah terjadinya interaksi belajar antara pendidik dan peserta didik. Adanya interaksi tersebut terjadi transfer pengetahuan antara keduanya. Penyampaian ilmu pengetahuan dapat disampaikan dalam berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran bahkan untuk memudahkan menyampaikan ilmu pengetahuan seorang pendidik dapat menggunakan bantuan perangkat media pembelajaran.

Seorang pendidik atau guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan dan bahkan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. Pengembangan media pembelajaran yang dapat direalisasikan dalam praktik. Di samping memahami penggunaannya, para guru patut berupaya untuk mengembangkan ketrampilan membuat sendiri media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu dan teknologi. Guru harus bisa memilih media yang tepat dan menarik

saat mengajar. Tuntutan era globalisasi dengan perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pembelajaran sejarah.

Setelah menyelesaikan materi ini diharapkan Anda memiliki kemampuan untuk memahami dan dapat melaksanakan pengembangan media pembelajaran sejarah.

## **6.2 PENYAJIAN MATERI**

Permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran sejarah diantaranya selain metode yang digunakan guru dalam pembelajaran, juga berkaitan dengan bahan ajar pembelajaran sejarah. Selama ini bahan ajar yang digunakan adalah buku sumber belajar baik yang digunakan pegangan guru maupun peserta didik dan bersifat monoton serta kurang menarik. Sederhananya bahan ajar sejarah yang ada hanya disajikan dalam bentuk deskripsi atau cerita sejarah dan tidak menampilkan unsur sebab-akibat dari sebuah peristiwa sejarah yang terjadi.

Sejarah merupakan mata pelajaran yang khusus, karena materi yang dibahas adalah peristiwa yang terjadi di masa lalu. Secara akademik, pelajaran sejarah bertanggungjawab untuk mendidik siswa agar memahami dan menjelaskan berbagai fenomena historis yang dikaji (Hieronymus Purwanto, 2007: 23-24). Selain itu, pelajaran sejarah juga bertugas untuk menanamkan dan mengembangkan kesadaran sejarah dalam diri siswa (Hieronymus Purwanto, 2010: 35). Oleh karena itu, guru dalam menyajikan materi pelajaran sejarah dituntut untuk dapat menarik dan mampu menyentuh kehidupan sehari-hari peserta didik, seorang guru harus mampu menggunakan media pembelajaran. Pemahaman pembelajaran kontekstual bahwa materi belajar akan bermakna jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan memiliki konteks kehidupan siswa, sehingga pelajaran akan menjadi lebih berarti dan bermakna sekaligus menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran mutlak diperlukan dalam pengajaran sejarah (Soewarso, 2000:102). Suatu media akan bermakna apabila dalam pembuatannya disesuaikan dengan kebutuhan siswa sebagai pengguna media dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Aplikasi pemanfaatan media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar yang efektif.

Secara umum penggunaan media memberikan pengalaman yang sama untuk keseluruhan siswa di kelas. Di samping itu, pemanfaatan media juga memungkinkan siswa belajar lebih rinci dari pada cara yang lain.

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa sekarang harus dapat direalisasikan dalam praktik. Di samping memahami penggunaannya, para guru patut berupaya untuk mengembangkan ketrampilan membuat sendiri media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu dan teknologi. Guru harus bisa memilih media yang tepat dan menarik saat mengajar. Tuntutan era globalisasi dengan perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Teknologi informasi yang diwakili oleh komputer kini telah banyak dimanfaatkan sebagai multimedia dalam proses belajar.

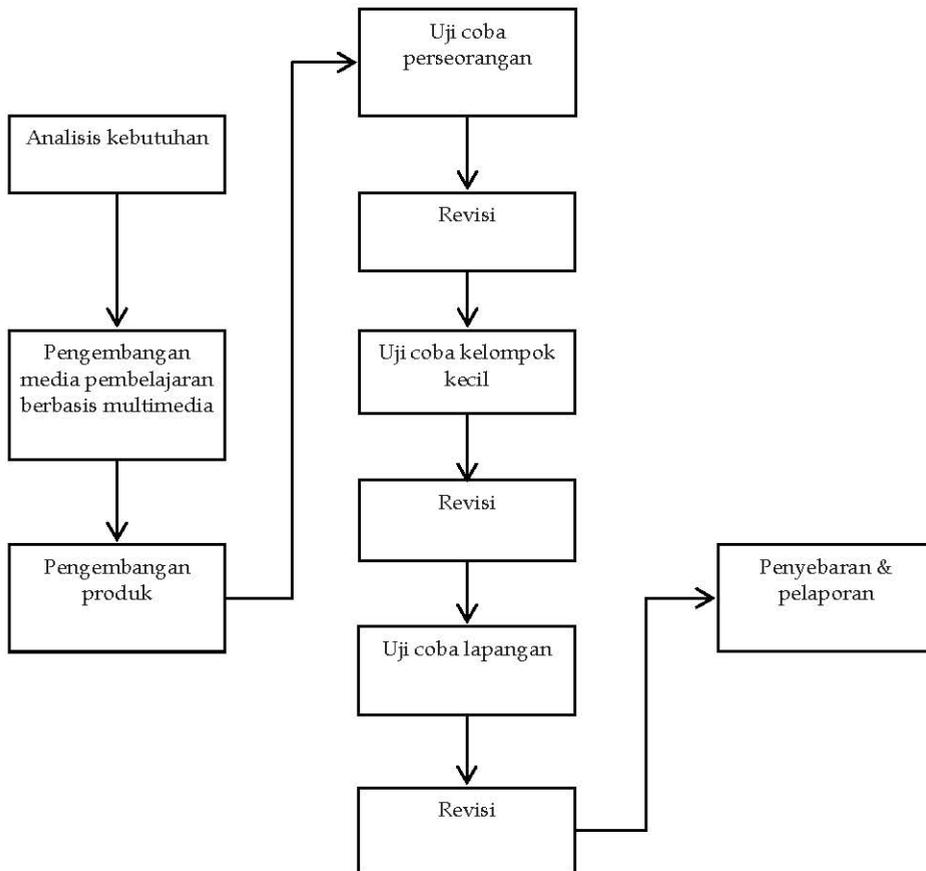
Pengembangan media pembelajaran merupakan hal sangat penting dilakukan oleh para guru karena disamping anak-anak memulai belajarnya dari hal-hal yang kongkrit, tersedianya media pendidikan tersebut memungkinkan dapat ditumbuhkannya budaya belajar mandiri, budaya demokrasi, dasar pembiasaan untuk kehidupan di kemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara peserta didik dengan guru, dan antara sesama peserta didik. Pengembangan media yang dimaksud dalam pokok bahasan ini ada suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, desain, produksi, evaluasi serta pemanfaatan media pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Setelah memperhatikan uraian mengenai klasifikasi dan karakteristik dari masing-masing media pendidikan pada bab sebelumnya, guru juga diharapkan dapat mengembangkan media pendidikan. Hal ini didasari karena media pendidikan jumlahnya banyak dan jenisnya sangat bervariasi, baik yang sengaja dirancang secara khusus untuk keperluan pendidikan (*by design*) maupun yang sudah tersedia di lingkungan yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pendidikan (*by utilization*). Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian.

## 6.2.1 Model-model Pengembangan

Terdapat banyak model pengembangan produk yang dicetuskan oleh ahli dalam bidang pendidikan. Dari sekian banyak model pengembangan produk yang populer dan biasa dijadikan rujukan oleh para pengembang adalah model pengembangan Borg dan Gall, Sugiyono, Sadiman, Pustekom Depdiknas dan Thiagarajan.

### a. Model Borg dan Gall



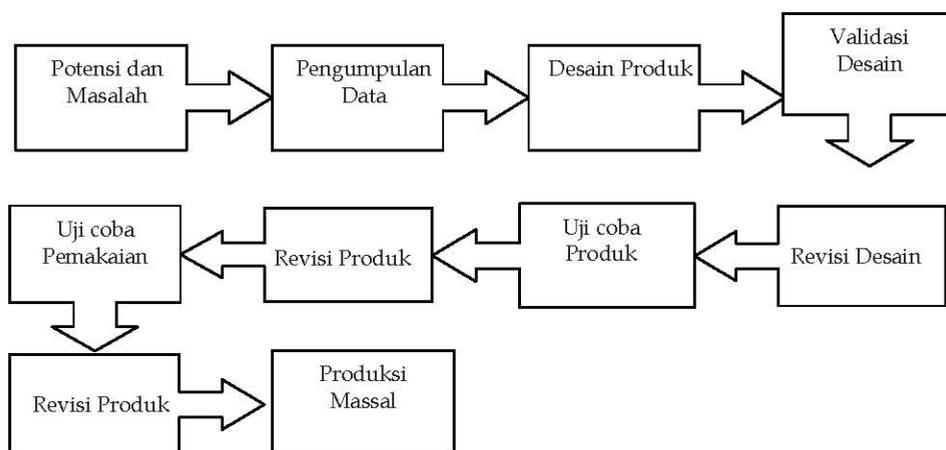
**Gambar 6.1** *Bagan Model Penelitian Pengembangan Menurut Borg & Gall (1983:98)*

Borg & Gall (1983:95) menawarkan model penelitian pengembangan seperti pada gambar 6.1. Langkah-langkah untuk mengembangkan media

pembelajaran berbasis komputer terdiri dari: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan media, (3) pengembangan produk, (4) uji coba perseorangan, (5) revisi, (6) uji coba kelompok kecil, (7) revisi, (8) uji coba kelompok besar, (9) revisi, dan (10) penyebaran dan pelaporan. Dalam model tersebut, Borg dan Gall merinci langkah-langkah uji coba media pembelajaran yang dikembangkan. Titik tekan yang paling mendasar pada model Borg dan Gall adalah tahapan uji coba produk dan revisi yang dilakukan secara berurutan dalam garis kontinum. Uji coba dilakukan dengan melibatkan ahli materi, ahli media dan siswa.

### b. Model Sugiyono

Sugiyono (2010:298) menawarkan model penelitian pengembangan sebagaimana gambar bagan 6.2.



**Gambar 6.2** Bagan Model Penelitian Pengembangan Menurut Sugiono (2010:298)

Sebagaimana gambar 6.2, Sugiyono (2010:299) berpendapat bahwa dalam proses pengembangan media pembelajaran, pengembang harus melalui sepuluh tahapan, yaitu: (1) identifikasi potensi dan masalah yang melatarbelakangi pengembangan, (2) pengumpulan data informasi yang dibutuhkan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang akan dikembangkan, (3) merancang desain produk yang diharapkan, (4) validasi desain untuk menilai apakah rancangan produk yang akan dikembangkan

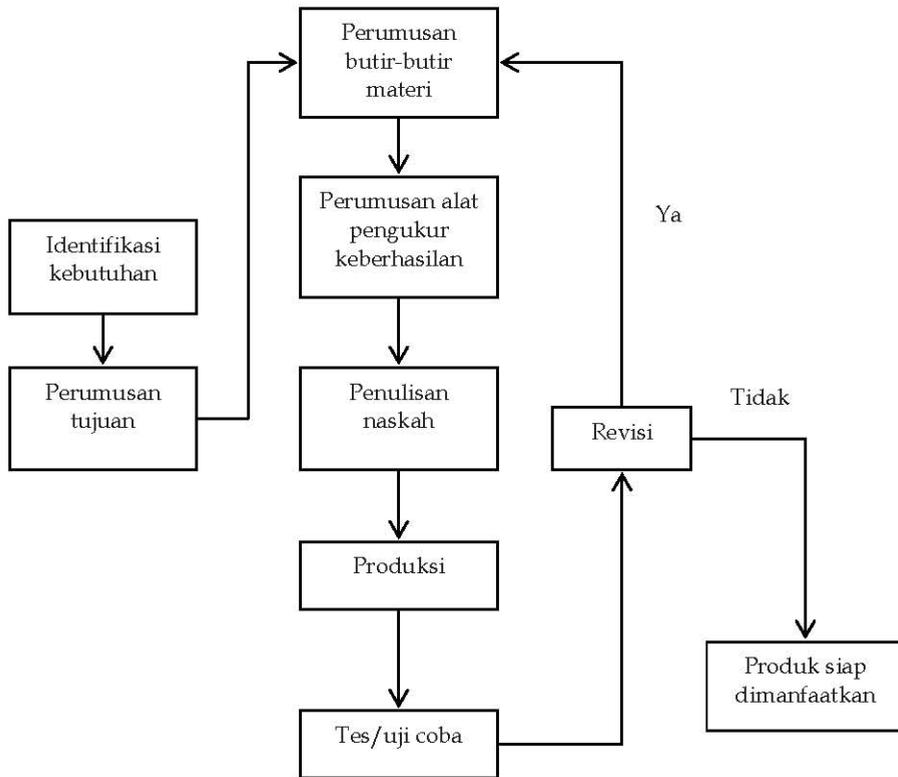
akan lebih efektif dan efisien, (5) perbaikan desain sebagaimana hasil validasi, (6) uji coba produk dalam bentuk *prototype*, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal produk tersebut.

Dengan proses yang cukup panjang tersebut, salah satu kelebihan dari model Sugiyono adalah adanya tahapan uji coba berlapis yang dilakukan sejak produk masih dalam bentuk desain rancangan hingga sebelum produk tersebut memasuki tahapan produksi massal. Akan tetapi, proses panjang dalam model Sugiyono ini tentunya menuntut konsekuensi yang cukup tinggi, dimana pengembang yang paling mungkin menerapkan model tersebut adalah lembaga, bukan perseorangan. Di samping itu, lembaga pengembang tersebut harus memiliki dukungan dana yang kuat untuk melakukan tahap pengembangan yang terakhir, yaitu produksi massal.

### c. Model Sadiman

Model yang ditawarkan oleh Sadiman dkk (2007:98) mengarah pada penelitian pengembangan media pembelajaran. Sistematis pengembangan program media dalam model Sadiman menitikberatkan pada masalah media yang memiliki kecenderungan untuk dimanfaatkan pada proses pendidikan formal. Berikut adalah bagan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran maupun media pembelajaran dari model Sadiman yang dipakai oleh pengembang.

Berdasarkan Gambar Bagan 6.3, dalam sistematis pengembangan model Sadiman, terdapat langkah-langkah yang akan dilakukan guna mencapai hasil yang diharapkan. Adapaun tahapan tersebut adalah: (1) identifikasi kebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) perumusan butir-butir materi, (4) perumusan alat pengukur keberhasilan, (5) penulisan naskah media pembelajaran, (6) produksi, (7) tes/ uji coba, (8) revisi, (9) produk siap dimanfaatkan (Sadiman, 2007:101).



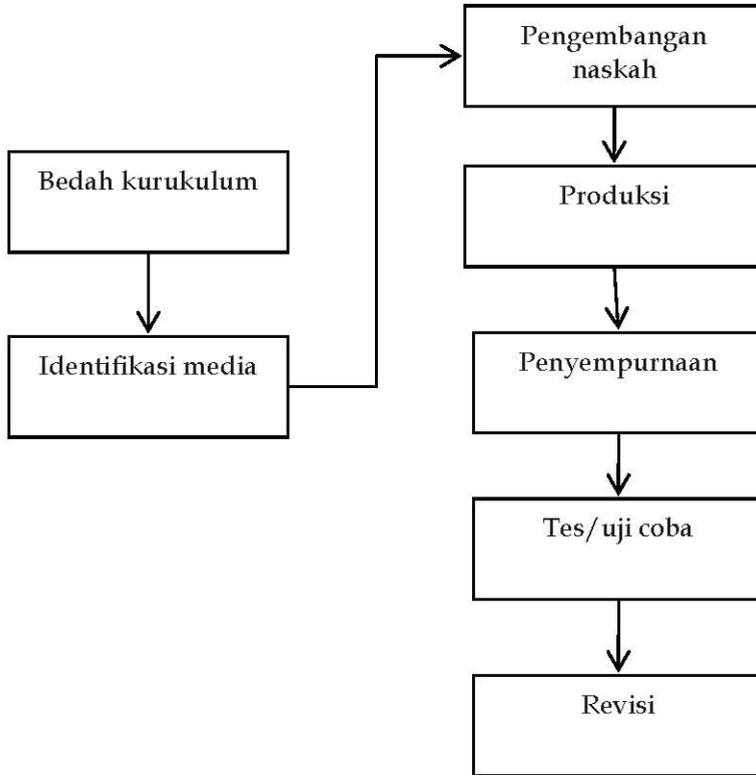
**Gambar 6.3** Bagan Model Penelitian Pengembangan Menurut Sadiman dkk (2007:101)

#### d. Model Pustekom Depdiknas

Pustekom Depdiknas sebagai struktur pemerintah yang bergerak di bidang pengelolaan sumber belajar berbasis teknologi komunikasi mempunyai pendekatan sendiri dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pustekom Depdiknas (2008) memiliki model penelitian pengembangan sebagaimana gambar bagan 6.4.

Langkah-langkah yang dilakukan seorang pengembang media pembelajaran menurut Pustekom Depdiknas (2008) adalah: 1) bedah kurikulum, 2) identifikasi media, 3) pengembangan naskah, 4) produksi, 5) penyempurnaan, 6) tes/uji coba, dan 7) revisi. Perbedaan model Pustekom Depdiknas dengan dua model sebelumnya adalah model Pustekom

Depdiknas (2008) menawarkan tinjauan kurikulum sebagai latar belakang pengembangan media. Disamping itu, tahapan penyempurnaan setelah proses produksi tidak didasarkan dengan adanya proses evaluasi.



**Gambar 6.4** Bagan Model Penelitian Pengembangan Menurut Pustekom Depdiknas (2008)

#### e. Model Thiagarajan

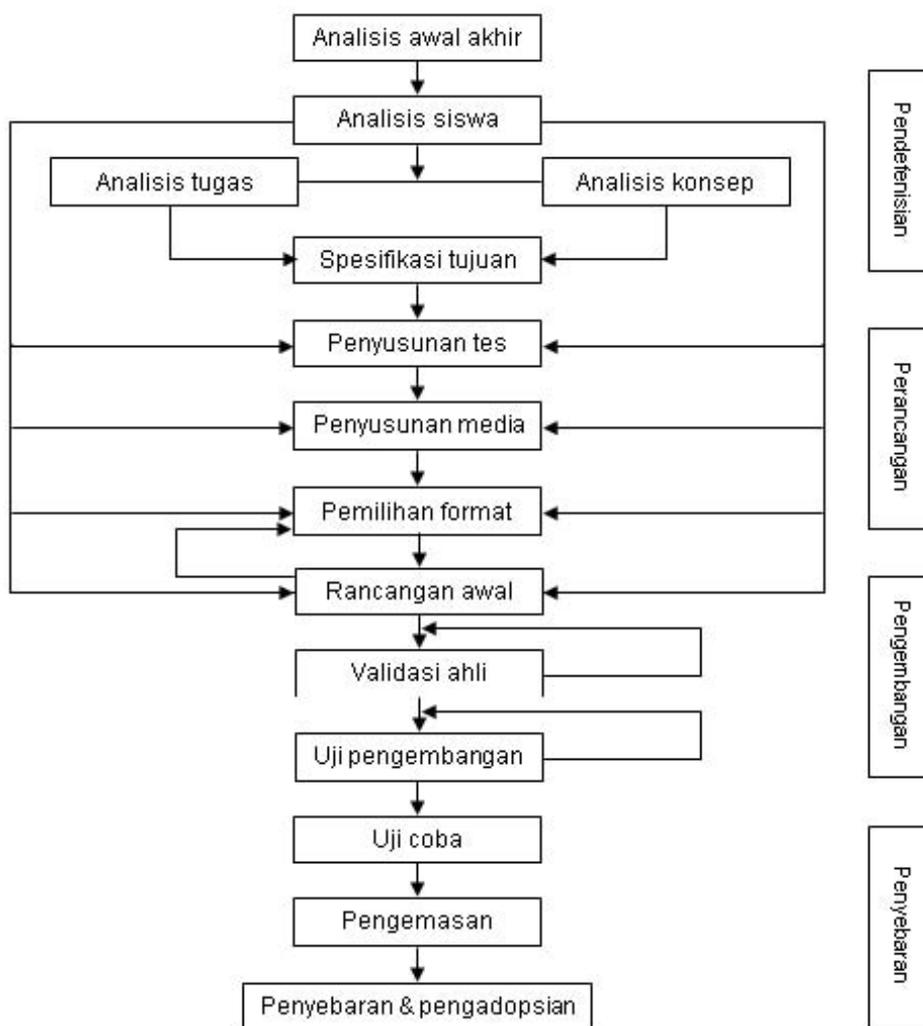
Model pengembangan perangkat yang disarankan oleh Thiagarajan, dlk (dalam Ishaq Madeamin, 2010: 19-21) adalah model 4-D, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *dessimente* atau lebih dikenal Four -D (4-D) seperti gambar 6.5.

##### 1) Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap awal ini dilakukan analisis untuk menentukan

tujuan pembelajaran dan pembatasan materi yang akan dikembangkan. Tahap pendefinisian terdiri dari tiga langkah analisis, yaitu:

- Analisis awal-akhir. Langkah ini digunakan untuk menentukan masalah mendasar yang dihadapi guru. Dalam analisis awal akhir diperlukan pertimbangan berbagai alternatif pengembangan perangkat pembelajaran.



**Gambar 6.5** Bagan Model Penelitian Pengembangan Menurut Thiagarajan

- b) Analisis siswa. Langkah ini dilakukan untuk menelaah siswa. Dilakukan identifikasi terhadap karakteristik siswa sesuai dengan rancangan dan pengembangan pembelajaran
  - c) Analisis tugas dan konsep. Analisis tugas dan konsep adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran, analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis besar, analisis ini mencakup: (1) analisis struktur isi, (2) analisis prosedur, (3) analisis proses informasi, (4) analisis konsep, (5) perumusan tujuan.
  - d) Analisis tujuan.. analisis yang dilakukan untuk menentukan atau merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.
- 2) Tahap perancangan (design)
- Tahap ini bertujuan untuk merancang prototype perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari tiga langkah, sebagai berikut:
- a) Penyusunan tes acuan patokan, langkah ini merupakan penghubung antara tahap define dan design. Tes acuan patokan mengkonversi tujuan-tujuan khusus ke dalam garis besar materi pembelajaran.
  - b) Pemilihan media adalah langkah yang dilakukan untuk menentukan media yang tepat dengan penyajian materi pelajaran.
  - c) Pemilihan format adalah langkah yang berkaitan erat dengan pemilihan media.
- 3) Tahap pengembangan (develop)
- Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar.
- a) Validasi perangkat oleh pakar diikuti dengan revisi.
  - b) Uji coba terbatas, hasilnya sebagai dasar revisi.
  - c) Uji coba lebih lanjut pada kelas sesungguhnya.
- 4) Tahap penyebaran (disseminate)
- Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang luas dan bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat hasil pengembangan.

## 6.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah

Pembuatan media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan tentang bagaimana melaksanakannya sesuai persyaratan-persyaratan tertentu sehingga media pembelajaran yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan peserta didik.

Berbagai contoh mengenai pengembangan media pembelajaran sejarah sudah banyak dilakukan pada saat ini oleh dosen dan guru sejarah. Dalam buku ajar ini akan dijelaskan dua contoh pengembangan media pembelajaran sejarah yang terdiri dari media pembelajaran dua dimensi non proyeksi dan media pembelajaran media berbasis komputer.

### a. Media Pembelajaran Sejarah Dua Dimensi Non Proyeksi

Media dua dimensi non proyeksi adalah media yang mempunyai dimensi panjang dan lebar saja, penggunaannya tidak memerlukan bantuan perangkat proyeksi. Media jenis ini tidak ada perangkat lunak dan perangkat kerasnya, akan tetapi diperlukan alat pengadaan dan alat penggandaan. Contoh media yang dapat dikembangkan dalam jenis ini dan sekaligus mampu diterapkan pada strategi pembelajaran yang bersifat permainan adalah media kartu kuartet yang diberi nama “Kartu Kuartet Pintar Sejarah (KKPS).

Pengembangan media ini, terinspirasi dari permainan yang sering dimainkan anak-anak sehingga anak-anak merasa sudah mengenal dengan bentuk permainan yang akan dikembangkan. Media ini ditampilkan dalam bentuk kartu *kuartet*. *Kuartet* merupakan kelompok, kumpulan dan sebagainya yang terdiri dari empat. Sehingga dapat dikatakan bahwa kartu kuartet merupakan kertas tebal seperti karcis yang berkelompok ‘empat-empat’ (Purwadarminta dalam Medisty, 2013: 2). Kartu kuartet ini, dibuat sebagai media pembelajaran kelas X semester 1 mata pelajaran sejarah peminatan. Secara sederhana, siswa mengenalnya sebagai KKPS (Kartu Kuartet Pintar Sejarah). Melalui media ini, diharapkan mampu menghilangkan pernyataan membosankan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, keberadaannya akan lebih memperjelas materi yang tertulis pada buku acuan. Praktek permainan yang dilakukan secara berkelompok, pada akhirnya membangun komunikasi interaktif antara siswa dengan pengajar.

Dipilihnya kartu, didasarkan pada penggunaannya yang selalu melibatkan lebih dari seorang bahkan dalam kelompok besar. Selain itu, kartu lebih mudah dan simpel untuk dibawa kemana saja. Kehadirannya yang tidak terbatas ruang, mampu menciptakan kenyamanan bagi siswa terkait proses pembelajaran. Hal tersebut juga memudahkan guru dalam melakukan pengelolaan terhadap siswa. Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa pengelolaan merupakan penyelenggaraan atau pengurusan agar sesuatu dapat berjalan lancar, efektif, dan efisien (Suharsimi Arikunto, 1996: 7-8). Penggunaan KKPS ini, menjadi wujud pengelolaan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas (*outing class*).

Cara pembuatan KKPS sangatlah sederhana, dimana dilakukan penggabungan prinsip kuartet dengan materi pelajaran sejarah kelas X IPS semester 1 "Memahami Sejarah dan Penelitian Sejarah." Setiap materi, disajikan dalam empat kartu dengan menggunakan gambar yang menarik yang sesuai dengan topik pembahasan. Selanjutnya kuartet yang telah didesain ulang, dicetak pada *art paper*.

Secara garis besar, cara pembuatan media pembelajaran Kartu Kuartet Pintar Sejarah (KKPS) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Menentukan materi pokok dan kompetensi dasar dalam pembelajaran kurikulum 2013.

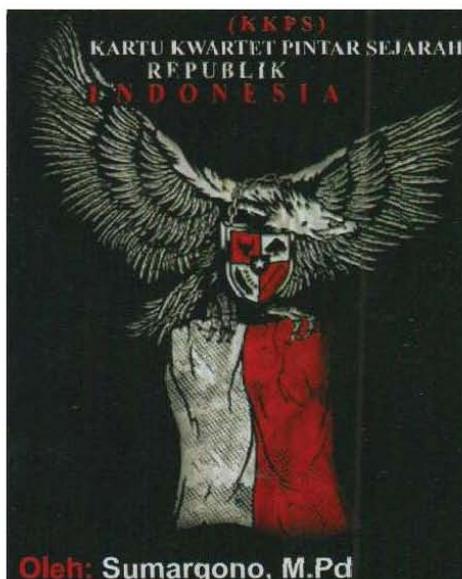
Materi Pokok:

- a) Manusia dan sejarah
- b) Sejarah sebagai fakta dan peristiwa, Sejarah sebagai ilmu, Sejarah sebagai kisah, dan Sejarah sebagai seni
- c) Berpikir Sejarah
- d) Sumber Sejarah
- e) Penelitian Sejarah
- f) Historiografi

Kompetensi Dasar:

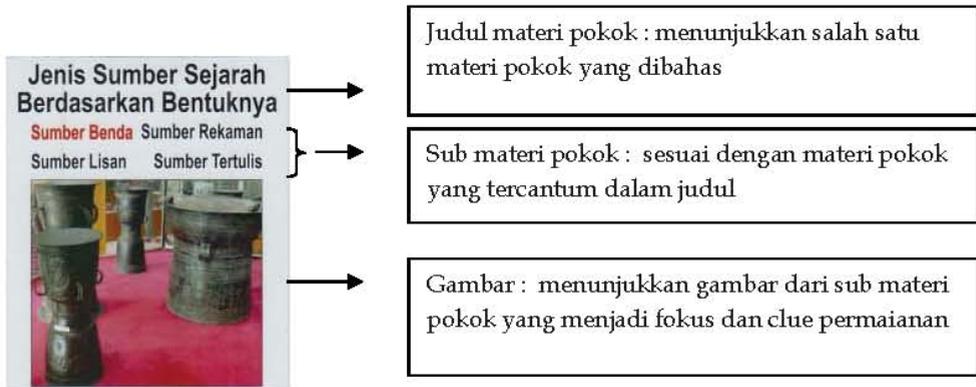
- a) Menganalisis keterkaitan konsep manusia hidup dalam ruang dan waktu

- b) Menganalisis konsep manusia hidup dalam perubahan dan Keberlanjutan
  - c) Menganalisis keterkaitan peristiwa sejarah tentang manusia di masa lalu untuk kehidupan masa kini
  - d) Menganalisis ilmu sejarah
  - e) Memahami dan menerapkan cara berfikir sejarah dalam mempelajari peristiwa-peristiwa sejarah
  - f) Menganalisis berbagai bentuk/jenis sumber Sejarah
  - g) Menganalisis langkah-langkah penelitian Sejarah terhadap berbagai peristiwa sejarah
- 2) Alat, Bahan dan Sumber  
Alat: Gunting, Printer  
Bahan: Kertas ivory/kertas tebal  
Sumber: internet (untuk mencari gambar yang sesuai dengan materi pokok)
- 3) Tampilan  
Tampilan Belakang Kartu (Seluruh kartu memiliki gambar yang sama pada tampilan belakang)



Gambar 6.6 Tampilan belakang KKPS

## Tampilan Depan Kartu



Gambar 6.7. Tampilan depan KKPS

## 4) Cara Bermain



Gambar 6.8 Penggunaan KKPS dalam proses pembelajaran di kelas

Cara belajar dengan menggunakan KKPS sangat mudah dan tentunya melibatkan seluruh siswa untuk aktif:

- Permainan diawali dengan salah satu pemain mengocok kartu dan membagikannya masing-masing empat buah;

- b) Sisa kartu diletakkan ditengah meja dengan posisi tertutup;
- c) Giliran pemain dilakukan searah jarum jam dengan cara meminta kartu kepada lawan bermain sesuai dengan topik yang diinginkannya, namun apa bila ketiga lawan tidak mempunyai kartu yang disebutkan maka pemain yang mendapat giliran main mengambil 1 kartu yang tertutup di tengah;
- d) Jika kartu di tangan habis maka boleh mengambil 4 kartu langsung yang berada di tengah meja.;
- e) KKPS yang telah lengkap disisihkan/disimpan untuk dihitung pada akhir permainan; dan
- f) Permainan akan berakhir jika seluruh kuartet telah berhasil terkumpul.

Selanjutnya, terdapat sedikit penambahan aturan main pada KKPS. Poin diberikan kepada siswa yang berhasil mengumpulkan kartu, sekaligus menjawab topik permasalahan yang tersaji dalam kartu tersebut dengan cara dipresentasikan kepada lawan bermain atau teman satu kelasnya. Kehadiran KKPS mampu menciptakan suasana akrab antara siswa dengan siswa, maupun siswa dengan pengajar dalam pembelajaran. Hal ini merupakan penerapan dari pernyataan yang dimaksudkan oleh kebanyakan orang, bahwa belajar dapat juga dilakukan sambil bermain.

## **b. Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Dalam era kemajuan teknologi pada abad modern ini, komputer merupakan sarana penunjang aktifitas manusia di dalam bekerja dan berusaha demi tercapainya hasil kerja yang maksimal (efisien, efektif, dan ekonomis). Di dunia pendidikan misalnya, proses pengolahan nilai siswa, pembuatan modul pembelajaran, demonstrasi materi belajar, dan proses penerimaan siswa merupakan contoh-contoh aktifitas pendidikan yang akhir-akhir ini telah memanfaatkan teknologi komputer.

Kebutuhan komputer juga dimanfaatkan dalam media pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan dan memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Beberapa bentuk penggunaan komputer media yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi; dan penggunaan multimedia presentasi, media interaktif.

Salah satu media pembelajaran sekarang ini yang bisa dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer, terutama dalam bidang perangkat lunak yang semakin pesat ini sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran yakni *Ispring Suite 6.2*.

*Ispring Suite 6.2* merupakan *software* yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft Power Point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. *Ispring Suite* menyatukan produk profesional untuk menciptakan program *e-learning* yang efektif, serta kuis dan interaksi yang akrab di lingkungan *PowerPoint*. *Ispring Suite* memastikan integrasi yang erat dengan *iSpring Quiz Maker* dan *iSpring Kinetics* untuk menciptakan interaksi visual dan daya tarik di luar fungsi dasar *Power Point* (<http://www.ispringsolutions.com> diunduh pada tanggal 20 Juli 2018).

*Ispring Suite 6.2* merupakan *software* yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk flash. Salah satu keunggulan *flash* adalah ukurannya yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi web yang mengagumkan. *Movie Flash* juga bisa memasukkan unsur interaktif dalam movie-nya sehingga *user* bisa berinteraksi dengan movie melalui *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian-bagian yang berbeda dari sebuah movie, memindahkan objek-objek, memasukkan informasi melalui *form*, dan juga operasi-operasi lainnya.

Kelebihan lain yang dimiliki program *Ispring Suite 6.2* adalah mampu membuat soal-soal uji kompetensi yang memiliki kelebihan jika digunakan akan selalu mengacak nomor-nomor soal dan *option* jawaban yang ada antara *user* yang satu dengan *user* yang lainnya seperti soal-soal yang diterapkan dalam Ujian Nasional ataupun Tes CPNS saat ini. Jadi soal-soal yang dihasilkan dari pengembangan menggunakan *softwer Ispring Suite 6.2* sangat cocok jika digunakan sebagai soal ulangan pada saat ini yang dapat menekan kecurangan dari peserta didik jika ingin kerja sama dengan siswa lain saat mengerjakan ulangan. Selain itu dengan *Ispring Suite 6.2*, file dapat dikonversi dan dipublikasikan (*publish*) ke dalam file aplikasi (*exe*) maupun dipublikasikan ke jaringan internet melalui *Blog* yang dimiliki oleh guru pengampu.

Secara garis besar, cara pembuatan media pembelajaran Sejarah berbantuan softwer Ispring Suite 6.2 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Buka program Ms Power Point
- 2) Mengisi Content Slide

Pada Slide 1 isilah dengan content Judul Materi:

Tampilan slide disertai petunjuk navigasi Klik kanan pilih **hyperlink** to> Slide xxx (xxx pilihlah sesuai dengan urutannya)



Gambar 6.9 Tampilan Slide Judul Materi

Pada Slide 2 isilah dengan content Kompetensi Inti:



Gambar 6.10. Tampilan Slide kompetensi inti

Pada Slide 3 isilah dengan content Kompetensi Dasar:



Gambar 6.11. Tampilan Slide kompetensi dasar

Pada Slide 4 isilah dengan content Peta Konsep:

Tampilan slide pada sub materi dihubungkan dengan materinya dengan cara Klik kanan pilih **hyperlink to> Slide xxx** (xxx pilihlah sesuai dengan urutannya)



Gambar 6.12. Tampilan Slide Peta Konsep

Pada Slide 4 dan seterusnya isilah dengan content materi sampai habis.



Gambar 6.13. Tampilan Slide contoh materi

Pada Slide berikutnya isilah dengan content Profil:



Gambar 6.14 Tampilan Slide profil pembuat media

Pada Slide berikutnya isilah dengan content Daftar Referensi yang digunakan:



Gambar 6.15 Tampilan Slide daftar referensi

Pada slide berikutnya isi dengan suatu quiz yang telah disiapkan baik dengan power point maupun software pembuat kuis interaktif.

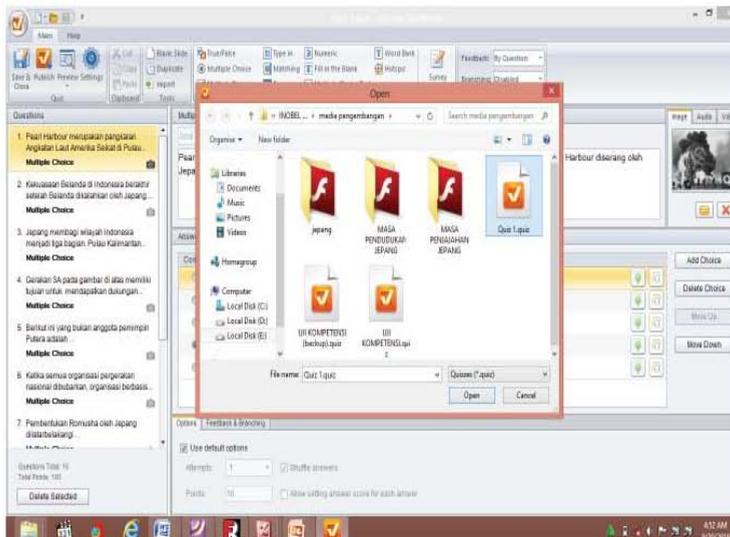
Misal insert quiz dengan Ispring Suite.

Klik menu Ispring Presenter > Quiz



Gambar 6.16 Insert Quiz

Pada jendela Ispring Quiz Maker klik Open > pilih file (missal kuis. Quiz)> open



Gambar 6.17 Memilih file quiz

Klik save dan close



Gambar 6.18 Tampilan Slide halaman quiz

- 3) Mempublish File dengan Ispring Suite  
File yang telah dibuat tersebut jika dijalankan (Slide Show), menu quiz belum dapat berjalan. Hal ini disebabkan quiz tersebut masih berupa

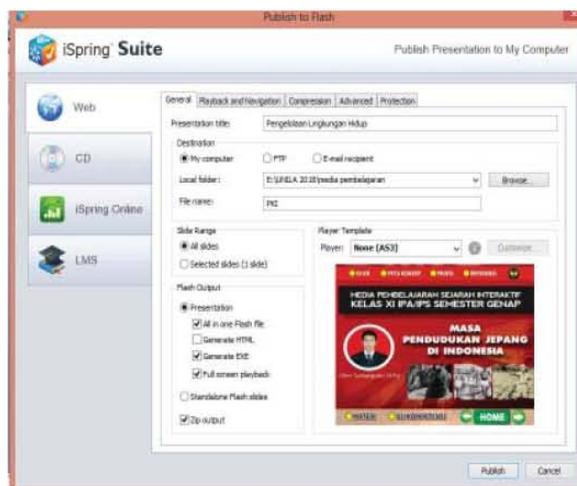
file Ispring Suite. Supaya quiz tersebut dapat dijalankan maka file Ppt tersebut harus dipublish terlebih dahulu dengan Ispring Presenter. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a) Klik menu Ispring Presenter > Publish



**Gambar 6.19** Publish file

- b) Pada jendela Publish to Flash, klik web > General > Presentation Title. Beri nama Presentation Title misal Media Pembelajaran Sejarah Interaktif.
- c) Pada bagian Destination, klik My Computer dan tentukan lokasi folder untuk menyimpan file pada kotak local folder, dan beri nama file nya pada kotak file name (misal Media Pembelajaran Sejarah Interaktif).
- d) Pada bagian Slide Range pilih All Slide.
- e) Pada bagian Flash Output, klik Presentation > All in one Flash file (untuk mengubah file ppt menjadi file swf)
- f) Klik Generate EXE (untuk mengubah file ppt menjadi executable (EXE)).



**Gambar 6.20** Publish to Flash

g) Klik Publish



Gambar 6.21 Out File Publish

Jika Flash Output hanya memilih All in one Flash File, maka file yang didapatkan adalah file flash movie atau file swf saja, jika flash output yang dipilih All in one Flash file dan Generate EXE maka file yang didapatkan hanya file executable (file.exe).

### 6.3 RANGKUMAN

1. Penggunaan media pembelajaran mutlak diperlukan dalam pengajaran sejarah. Suatu media akan bermakna apabila dalam pembuatannya disesuaikan dengan kebutuhan siswa sebagai pengguna media dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Terdapat banyak model pengembangan produk yang dicetuskan oleh ahli dalam bidang pendidikan. Dari sekian banyak model pengembangan produk yang populer dan biasa dijadikan rujukan oleh para pengembang adalah model pengembangan Borg dan Gall, Sugiyono, Sadiman, Pustekom Depdiknas dan Thiagarajan.
3. Pembuatan media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan tentang bagaimana melakuakannya sesuai persyaratan-persyaratan tertentu

sehingga media pembelajaran yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan peserta didik. Contoh mengenai pengembangan media pembelajaran sejarah sudah banyak dilakukan pada saat ini oleh dosen dan guru sejarah seperti: media pembelajaran dua dimensi non proyeksi dan media pembelajaran media berbasis komputer.

## 6.4 LATIHAN

1. Sebutkan kendala-kendala yang sering dihadapi seorang guru sejarah dalam proses pembelajaran sejarah di kelas!
2. Sebagai seorang guru sejarah, hal apa saja yang perlu di analisis untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah?
3. Jika saudara mendapat tugas untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah, media apa yang akan Saudara kembangkan? Jelaskan beserta langkah-langkahnya!

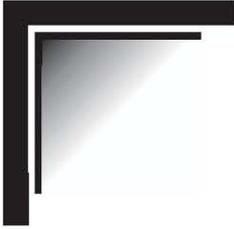
## 6.5 RUJUKAN

- Borg, W.R. & Gall, MD. 1983. *Educational Research, An Introduction*. Fourth ed. New York & London: Longman.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* diunduh dari <http://dc218.4shared.com/download>
- <http://www.ispringsolutions.com> diunduh pada tanggal 20 Juli 2018
- Ishaq Madeamin. 2010. *Desain Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer*. Universitas Muhammadiyah Makasar: Tesis.
- Purwanta, Hieronymus. 2007. *Membangun Kriteria Rekonstruksi Sejarah*. Pada jurnal *Arah reformasi Indonesia* No 34 edisi Februari 2007. Yogyakarta: LPPM Universitas Sanata Dharma.
- Purwanta, Hieronymus. 2010. *Hakekat Pendidikan Sejarah*. Pada jurnal *Historia Vitae* Vol. 24, No. 1 edisi bulan April 2010. Yogyakarta: Pendidikan Sejarah Universitas Sanata Dharma.
- Sadiman, Arief S, Rahardjo, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Soewarso. 2000. *Cara-cara Penyampaian Pendidikan Sejarah Untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Bangsaanya*. Jakarta: DEPDIKNAS
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 1996. *Pengelolaan Kelas dan Siswa: Sebuah Pendekatan Evaluatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

-oo0oo-





## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. 1997. *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Agustina, Putri. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Surakarta: PGSD UMS
- Arif S. Sadiman, dkk. 1986. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali
- Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Bernardin and Russel , 1993. *Human Resource Management*. New Jersey: International Editions Upper Saddle River, Prentice Hall
- Borg, W.R. & Gall, MD. 1983. *Educational Research, An Introduction*. Fourth ed. New York & London: Longman.
- Bretz, Rudy. 1971. *A Taxonomy of Communication Media*. Education Tecnology Publication, Englewood. Cliffs, N.J.
- Brown H.W.1983. *Dasar Parasitologi Klinis*. Jakarta: PT Gramedia.

- Craig L. Scanlan. (tt). *Instructional Media. Selection and Use*. Diunduh dari <http://www.umdnj.edu>
- Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar diunduh dari <http://dc218.4shared.com/download>
- Elang Krisnadi. 2009. *Rancangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT*. disajikan dalam Workshop Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT di FMIPA UNY pada tanggal 6 Agustus 2013
- Gagne, R. M.1975. *Essentials of Learning for Instruction*. New York Expanded Edition, Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik. 1994. *Encyclopedia of Education Research*. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- <https://historia.id>
- <https://history1978.wordpress.com>.
- <http://www.ispringsolutions.com> diunduh pada tanggal 20 Juli 2018
- Ishaq Madeamin. 2010. *Desain Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer*. Universitas Muhammadiyah Makasar: Tesis.
- I Wayan Santyasa. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, di Banjar Angkan Klungkung, 10 Januari 2007
- John D. Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Midun.2009. *Pengembangan Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nana Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nunuk Suryani. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT Dalam Jurnal Sejarah dan Budaya Vol Kesepuluh Nomor 2.*
- Purwanta, Hieronymus. 2007. *Membangun Kriteria Rekonstruksi Sejarah. Pada jurnal Arah reformasi Indonesia No 34 edisi Februari 2007.* Yogyakarta: LPPM Universitas Sanata Dharma.
- Purwanta, Hieronymus. 2010. *Hakekat Pendidikan Sejarah.* Pada jurnal *Historia Vitae Vol. 24, No. 1* edisi bulan April 2010. Yogyakarta: Pendidikan Sejarah Universitas Sanata Dharma.
- Rozaqmualla, 2012. *Macam-macam Media Pembelajaran.* Diunduh dari <http://id.shvoong.com>.
- Sahid. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT.* Yogyakarta: UNY.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran.* Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas Cetakan II.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. 2008. *Pemilihan Dan Penggunaan Media Pembelajaran.* Malang: Universitas Negeri Malang.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangannya.* Jakarta: Kencana
- Soewarso. 2000. *Cara-cara Penyampaian Pendidikan Sejarah Untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Bangsaanya.* Jakarta: DEPDIKNAS
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D.* Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 1996. *Pengelolaan Kelas dan Siswa: Sebuah Pendekatan Evaluatif.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Pedagogia.
- Supriatna, Nana, dkk. 2007. *Pendidikan IPS Di SD.* Bandung: UPI Press
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia: Making It Work*, Edisi ke-6. Tim Penerjemah ANDI, Tim Penerbit ANDI, Yogyakarta.

. Zainuddin Tanjung. Buku Ajar Media Pembelajaran diunduh dari <https://www.academia.edu>

-oo0oo-