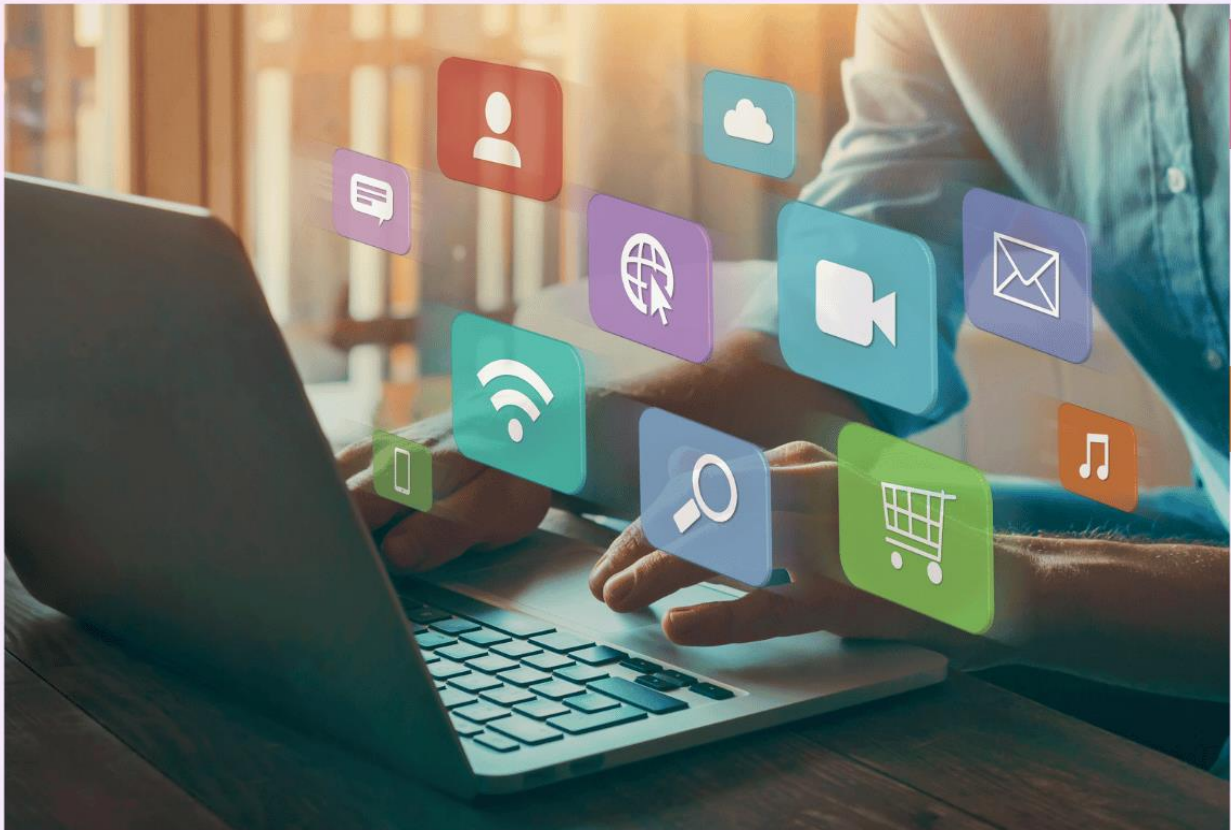


# MODUL

## MEDIA PEMBELAJARAN



Desi Armi Eka Putri, S.Pd., M.Pd.

## **FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN**

### **A. Konsep Media Pembelajaran**

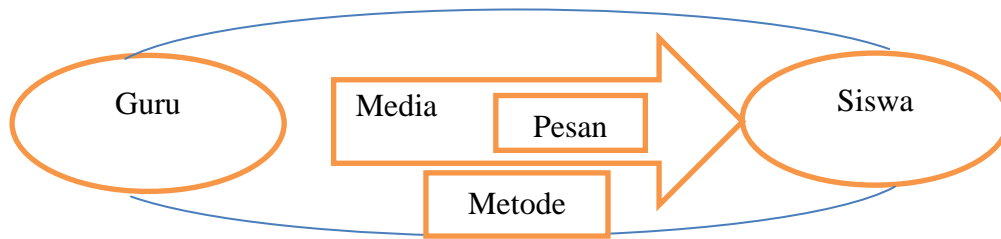
Kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan penyampai pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar siswa lebih tertarik dan berminat untuk mempelajari materi tertentu. Media pembelajaran merupakan berbagai macam alat yang membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan sangat penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar juga sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidaklancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru. Proses komunikasi tersebut selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan jaman dan majunya ilmu pengetahuan. Semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada, memungkinkan untuk para guru dapat memanfaatkannya dalam mempermudah pekerjaan. Begitupun dengan proses belajar mengajar bisa menggunakan beberapa teknologi yang ada untuk membuat beberapa alat bantu mengajar (media pembelajaran) yang dapat digunakan guna mengurangi batasan yang ada di dalam proses belajar mengajar. Pengembangan sarana atau media pembelajaran sudah semakin maju yaitu ditandai dengan adanya pemanfaatan alat visual yang mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka terciptalah peralatan audio visual pembelajaran.

### **B. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk

membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan.



Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi atau kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2015, h. 8) adalah sebagai berikut: Pertama, kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio. fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.

6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

### **C. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
2. Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan
4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

### **D. Jenis media yang cocok untuk pembelajaran IPS dan Ekonomi**

media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.

c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam:

a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:

a. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, Over Head Projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

b. Media yang diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

media pembelajaran dalam empat kelompok yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak.

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran

lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, hand-out, dan lain-lain.

## 2. Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.

## 3. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai computer-assisted instruction (pengajaran dengan bantuan komputer).

## 4. Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: teleconference.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:

Referensi GP Press Group.

A Gunawan - *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2016 - [journal.uniku.ac.id](http://journal.uniku.ac.id)

Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).

T Nurseto - *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 2011 - [journal.uny.ac.id](http://journal.uny.ac.id)

## “HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN DAN TIK”

### A. Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Daryanto 2013:4). Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. AECT (Association for Education Communication Technologi) memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan satuan yang digunakan orang untuk mengeluarkan pesan atau informasi. Sedangkan Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap (Arsyad 2014:3)

Berdasarkan hal tersebut media harus bermanfaat sebagai berikut.

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran, jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ginting et al., 2020).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak

terlalu verbalitis, mengatasi keterbatasan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (dalam Daryanto 2013:6) adalah sebagai berikut.

- a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikan (siswa) untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau aktifitas belajar, dimana siswa aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik.

## **B. Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa.

Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran 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 lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih kuat.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam 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.

Alasan kedua mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. (Fanani et al., 2022). Taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berfikir konkret menuju ke berfikir abstrak, dimulai dari berfikir sederhana menuju ke berfikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berfikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Menurut Daryanto (2013:10) fungsi media dalam proses pembelajaran adalah:

- a) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
- b) Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi.
- c) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung.
- d) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung
- e) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
- f) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
- g) Mengamati benda yang mudah rusak/sukar diawetkan.
- h) Mudah membandingkan sesuatu.
- i) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung lambat.
- j) Dapat melihat secara lambat gerakan yang berlangsung secara cepat.
- k) Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung.
- l) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.
- m) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara

serempak.

n) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

### **C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Hamdani (2011:248) media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu.

#### **a) Media visual**

Media visual adalah media yang dapat dilihat menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran meningkatkan pembelajaran dengan berbagai tingkat kesuksesan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan tanpa gambar, hanya gambar dan gambar animasi dapat mempengaruhi siswa dengan berbagai tingkat kecerdasan.

#### **b) Media audio**

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan siswa untuk mempelajari bahan ajar. Pada umumnya media audio digunakan untuk menyampaikan materi tentang mendengarkan.

#### **c) Media Audio Visual**

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual. Media audio visual menjadikan penyajian bahan ajar semakin lengkap dan optimal. (Ade Afni Utari & Hidayatullah, 2019) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Terdapat sembilan kelompok media yaitu: visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak dan sajian lisan. (Newman, 2016) media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi video dan komputer.

#### **d.) Media Serbaneka**

Macam-macam media pembelajaran 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 pengajaran. Contoh macam-macam

media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat. Berikut penjelasannya :

a. Papan (board) yang termasuk dalam media ini di antaranya papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.

b. Media tiga dimensi di antaranya model, mock up, dan diorama.

c. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realit misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.

d. Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

e. Gambar fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu. Terdapat lima macam gambar fotografi yang harus diperhatikan antara lain:

a. Gambar fotografi itu harus cukup memadai.

b. Gambar-gambar harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu.

c. Gambar fotografi untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas.

d. Validitas gambar, yaitu apakah gambar itu benar atau tidak.

e. Memikat perhatian anak, ini cenderung kepada hal-hal yang diamatinya, misalnya, binatang, kereta api, kapal terbang dan sebagainya.

f. Peta dan Globe

Macam-macam media pembelajaran berikutnya adalah peta dan globe ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Seperti keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai sungai, gunung-gunung), dan tempat- tempat serta arah dan jarak. Kelebihan lain dari peta dan globe, dalam kegiatan belajar mengajar adalah:

a. Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain lain.

b. Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh- pengaruh geografis.

c. Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya

#### **D. Perbedaan Media Pembelajaran Sederhana Dengan Berbasis TIK**

##### 1. Media pembelajaran sederhana

Media pembelajaran Sederhana yaitu media pembelajaran yang bahan baku untuk membuatnya mudah di dapat dan murah harganya, cara pembuatannya mudah, dan pemanfaatannya dalam pembelajaran mudah digunakan tidak sulit.

##### Jenis-jenis Media Pembelajaran Sederhana

Di sekitar kita, terdapat banyak benda yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sederhana. Guru diharapkan kreatif untuk memanfaatkan benda tersebut menjadi media agar dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Beberapa macam media pembelajaran sederhana antara lain: Gambar, Peta dan Globe, Grafik, Papan Tulis, Papan Flanel, Display, Relia, Poster, Bagan (Chart), Herbarium.

##### a. Gambar

Gambar sebagai media meliputi: foto, lukisan/gambar, dan sketsa (gambar garis). Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin di sampaikan kepada peserta didik.

##### b. Peta dan Globe

Peta dan globe digunakan untuk menyajikan data lokasi, seperti: keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai sungai, gunung-gunung), dan tempat- tempat serta arah dan jarak.

##### c. Grafik

Sebagai suatu media visual, grafik adalah penggambaran data berangka, bertitik yang memperlihatkan hubungan timbal balik sehingga membentuk informasi. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti dan menerangkan perkembangan.

##### d. Papan Tulis

Papan tulis digunakan untuk menyajikan tulisan atau sketsa gambar dengan menggunakan kapur, atau spidol untuk whiteboard.

##### e. Papan Flanel

Papan flanel merupakan media visual yang efektif untuk menyajikan pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat dan praktis Gambar-gambar yang dapat dipasang dan dilepas dengan mudah, sehingga dapat dipakai berkali-kali.

Pemilihan media pembelajaran tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan mediana, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran sederhana, yaitu: 1) Guru perlu memiliki pemahaman media pembelajaran, 2) Guru terampil dalam membuat media pembelajaran sederhana, 3) Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran sederhana yang dipakainya. Oleh karena itu dalam memilih media pembelajaran sederhana Menurut Nana Sujana (2011). Guru sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran sederhana yang dipilih disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan

2. Dukungan terhadap isi pembelajaran

Bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, dan prosedur sangat memerlukan bantuan media pembelajaran agar lebih mudah dipahami

3. Kemudahan memperoleh media

Media pembelajaran yang dipilih mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada saat pembelajaran, sebagai contoh media grafis, diagram, sketsa tanpa biaya yang mahal,

sederhana dan praktis dalam penggunaannya

4. Keterampilan Guru dalam menggunakannya

Apapun jenis media yang dibutuhkan syarat utama guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

5. Tersedia waktu untuk menggunakannya

Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan waktu yang tersedia dalam pembelajaran

6. Sesuai dengan taraf berfikir peserta didik

Memilih media pembelajaran sesuai dengan cara berfikir peserta didik

## 2. Media Berbasis TIK

Media komputer saat ini telah dimanfaatkan secara luas oleh dunia pendidikan. (Nurhidayati, 2021) potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sangat tinggi. Hal ini antara lain dikarenakan terjadi interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran dapat berlangsung secara individual dan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa sehingga potensi siswa dapat lebih tergali.

Media komputer juga mampu menampilkan unsur audio-visual yang bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa, atau yang dikenal dengan program multimedia. Media komputer pun dapat memberi umpan balik bagi respon siswa dengan segera setelah diberi materi. Fungsi media berbasis TIK yaitu:

- a) Meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa untuk belajar
- b) Mempermudah guru untuk menyiapkan materi pembelajaran
- c) Memperjelas tayangan materi pembelajaran sehingga perhatian siswa terhadap materi yang diberikan guru akan lebih besar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Afni Utari, & Hidayatullah, S. P. (2019). Manfaat ICT Sebagai Media Pembelajaran Di Sd Dharmajaya Palembang. *Seminar Nasional Pendidikan*, 52–57.
- Fanani, A., Satianingsih, R., Sulistyawati, I., Wardani, I. S., & ... (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TIK: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Kanigara*, II(1), 58–65.  
<http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/kanigara/article/view/5070>  
<http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/kanigara/article/download/5070/3480>
- Ginting, F. M., Mursid, R., & . M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 6(1), 39.  
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v6i1.16937>
- Newman, D. P. (2016). *Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Tik Dengan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas Iv Sd Di-Gugus Diponegoro Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus*. 1401412361.
- Nurhidayati. (2021). *Mata Kuliah Media Pembelajaran PBD semester 6 Pengampu: Nurhidayati, M. Hum*. 1–16.

## “KRITERIA DAN CARA PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN “



### A. Kriteria Dan Cara Pemilihan Media Pembelajaran

#### 1. Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Musfiqon yang dikutip dalam Fauziyah dalam Kriteria pemilihan media terdapat beberapa prinsip sebagai berikut: efisien, relevan serta produkti. (Abidin, 2016) Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mempersiapkan semuanya terlebih dahulu terutama media. Media ini sangat penting dan sangat berperan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media peserta didik bisa lebih memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk di nalar. Ketika pendidik membuat media harus benar-benar menentukan media mana yang cocok untuk suatu materi agar bisa terlaksana pembelajaran yang efisien. Apabila pendidik memilih medianya salah, sangatlah berakibat fatal bagi peserta didiknya, bukannya peserta didik faham dengan materi tersebut malah



peserta didik semakin bingung. (Wahyuni, 2018) Ada beberapa kriteria dalam pemilihan media yaitu:

a) Kesesuaian

Ketika memilih media harus disesuaikan dengan materinya. Seperti pendidik menginginkan peserta didiknya untuk menyalakan komputer, maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer.

b) Tingkat Kesulitan

Media yang disediakan oleh sekolah hanya buku dan papan tulis. Sedangkan di dalam buku biasanya gambarnya tidak jelas, kalimatnya terlalu panjang jadi susah untuk difahami oleh peserta didik. Terutama dalam pembelajaran TIK, di buku TIK biasanya ada gambar dan di lingkari langkah-langkah untuk menyalakan komputer, tetapi gambar dan tulisannya tidak jelas dan sulit di fahami oleh peserta didik. Maka guru harus memperjelasnya dengan medinya sendiri.

c) Biaya

Dalam memilih media biaya ini menjadi permasalahan utama. Jangan memilih media mahal tapi tidak bisa bermanfaat untuk peserta didik, pilihlah media yang harganya relatif murah tapi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik untuk mempermudah memahami suatu materi pelajaran.

d) Ketersediaan

Biasanya masalah ketersediaan ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya rendah. Ketika guru ingin menunjukkan cara menyalakan komputer tetapi sekolahnya tidak memiliki komputer, maka guru harus memilih media lain seperti menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer di papan tulis.

e) Kualitas

Teknis Media yang sangat baik dan sangat bermanfaat ketika media itu memiliki kualitas teknis yang baik pula. Apabila media memiliki kualitas teknis yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka media itu bisa dikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk memahami siswa dalam belajar. (Rohani, 1997)

Setelah mengetahui beberapa faktor dan kriteria dalam memilih media, maka muncullah sebuah tips untuk memilih media yang sesuai dengan faktor dan kriterianya, yaitu:

a) Sesuaikan Jenis Media dengan Materi Kurikulum

Seperti halnya yang sudah dijelaskan pada kriteria memilih media pendidik itu harus menyesuaikan jenis media dengan materi pembelajarannya. Apabila medianya tidak sesuai dengan materi maka kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Akan tetapi ketika medianya sesuai maka kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan baik dan bisa mencapai tujuan awalnya.

b) Keterjangkauan dalam pembiayaan

Ketika pendidik tidak memiliki biaya yang cukup, maka pendidik ketika memilih media harus berkonsultasi dengan pendidik lainnya yang sudah berpengalaman dengan masalah pilih memilih media yang cocok dan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar.

c) Ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran

Di setiap jenjang sekolah pasti ada pembelajaran komputer, ketika ada pembelajaran komputer atau yang biasa dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), tetapi sekolah tidak memiliki fasilitas komputer buat peserta didiknya belajar maka tidak ada manfaatnya pemilihan media pembelajaran tersebut. Jadi perangkat keras sangatlah bermanfaat untuk menyeimbangi media pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

d) Ketersediaan media pembelajaran di pasaran

Ketika pendidik ingin membeli media pembelajaran yang dijual di pasaran, penuh ketersediaan perangkat keras terlebih dahulu untuk memfasilitasi kelas guna membantu kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran yang dijual di pasaran itu biasanya sulit untuk difahami oleh peserta didik, jadi harus ada pendamping media lain untuk memahamkan media yang dijual di pasaran tersebut.

e) Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran

Setelah semuanya sudah teratasi, tips terakhir yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu memilih media yang mudah untuk difahami oleh peserta didik dan mudah digunakannya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

## 2. Prosedur Pemilihan Media

Setiap kegiatan apapun pasti ada prosedur yang harus dilakukan untuk menetapkan sebuah kegiatan, begitula dalam pemilihan media juga memiliki beberapa prosedur diantaranya yaitu:

### a) Model Flowchart

Model flowchart digunakan untuk penentuan akhir dalam pemilihan media pembelajaran.

### b) Model Matrik

Model matrik digunakan sebagai penguat penentuan akhir pemilihan media pembelajaran.

### c) Model Checklist

Model checklist digunakan untuk meneliti kesesuaian pemilihan media pembelajaran.

## **B. Pertimbangan Dalam Pemilihan Media Pembelajaran**

Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah:

a) Bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media.

b) Merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi.

c) Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret.

d) Merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Jadi, dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. (Chotib, 2018)

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran diharapkan akan ada interaksi antara guru dan

siswa serta media pembelajaran yang kita pilih. Pemilihan media yang akan guru gunakan harus sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran didik. Media yang digunakan apakah sudah tersedia di sekolah, apakah media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang guru rencanakan dan apakah media pembelajaran yang kita gunakan terjangkau harganya.

Maka dari itu pemilihan media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan. Kesalahan dalam pemilihan media baik jenis media dan materi yang akan disampaikan akan berdampak pada ketidaksampaian informasi yang diberikan. Maka ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah:

#### 1. Tujuan penggunaan

Tujuan penggunaan ini adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai pada materi. Media pembelajaran yang digunakan apakah dapat mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran pada domain kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Jadi pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, apakah menggunakan media audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak atau sebagainya.

#### 2. Sasaran pengguna media

Sasaran pengguna media adalah siapakah yang akan menggunakan media. Bagaimanakah karakteristik pengguna media, berapa jumlahnya, bagaimana motivasi dan minat belajar mereka. Mengetahui sasaran pengguna media ini sangat penting dilakukan karena akan berdampak pada manfaat penggunaan media sebagai media dalam menyampaikan informasi. Serta pengguna media dapat mengambil manfaat dari penggunaan media.

#### 3. Karakteristik media

Sebelum menggunakan media, guru harus karakteristik media yang digunakan. Karakteristik media yang digunakan harus sesuai dengan sasaran pengguna media dan tujuan penggunaan media. Kelebihan dan kelemahan media yang digunakan juga harus diperhatikan. Maka diperlukan perbandingan berbagai media pembelajaran sebelum memilih media pembelajaran yang tepat.

#### 4. Waktu

Dalam pemilihan media, waktu juga perlu diperhatikan. Waktu yang dimaksudkan adalah mulai dari persiapan, pengadaan media serta waktu penyajian media pembelajaran. Jangan sampai media yang telah kita pilih memakan banyak waktu pada saat kegiatan pembelajaran.

## 5. Biaya

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Maka dari itu faktor biaya juga harus diperhatikan, jangan sampai media yang kita pilih memakan banyak biaya.

## 6. Ketersediaan

Media yang akan digunakan apakah tersedia di lingkungan sekitar kita baik itu tersedia di sekolah atau dipasaran. Jika belum tersedia apakah guru bisa membuatnya sendiri dengan kemampuan, waktu, tenaga dan sarana yang tersedia untuk membuatnya.

Profesor Ely seperti yang dikutip Arief S. Sadiman dalam kuliahnya di Fakultas Pasca Sarjana Malang tahun 1982 mengatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya. Bahwasanya media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan. Dalam hubungan ini. Dick dan Carey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada tiga faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu:

(1) ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.

(2) apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya.

(3) adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di manapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. (Inayahur Rahma, 2019)

## REFERENSI

- Abidin, Z. (2016). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 109–115.
- Inayahtur Rahma. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 89.  
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608/2659>
- Rohani, A. (1997). Kriteria dan Pemilihan Media yang baik. *Media Dan Sumber Belajar*, 26.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8.  
<http://eprints.umsida.ac.id/3723/>

## **PENGELOMPOKAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN KARAKTERISTIKNYA**

### **A. PENGELOMPOKAN MEDIA BERBASIS CETAK**

Media pembelajaran berbasis cetak adalah media yang cara menyajikan pesan atau informasi melalui huruf atau gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan. Media pembelajaran cetak memiliki kelebihan seperti dapat menyajikan informasi dalam jumlah yang banyak, mudah dibawa dan dapat dipelajari kapan saja, perbaikan dapat dilakukan dengan mudah. Tetapi media cetak juga memiliki kekurangan seperti proses pembuatannya yang memakan waktu yang lama, bahan cetak jika tidak dirawat mudah rusak, dan lain-lain.

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik, dan reproduksi.

Teks terprogram adalah suatu jenis media cetakan yang banyak digunakan. Dalam buku teks terprogram, informasi disajikan secara terkendali dalam arti bahwa siswa hanya memiliki akses untuk melihat (dan membaca) yang diinginkan langkah demi langkah. Teks informasi ini merupakan stimulus yang meminta siswa untuk memberikan respons, kemudian siswa diberitahukan jawaban benar dengan membandingkan jawabannya dengan jawaban yang disampaikan pada halaman buku itu. Media cetak meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Disamping buku teks atau buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Surat kabar dan majalah adalah media komunikasi masa dalam bentuk cetak yang tidak perlu diragukan lagi perannya dan pengaruhnya terhadap masyarakat pembaca pada umumnya. Ditinjau dari segi isinya, surat kabar atau majalah dapat dibedakan menjadi surat kabar dan majalah umum, surat kabar, dan majalah sekolah.

Buku pelajaran sering disebut buku teks adalah suatu penyajian dalam bentuk bahan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang studi tertentu. Manfaat buku pelajaran adalah sebagai alat pelajaran individual, sebagai pedoman guru dalam mengajar, sebagai alat mendorong murid memilih teknik belajar yang sesuai, sebagai alat untuk meningkatkan kecakapan guru dalam mengorganisasi bahan pelajaran. Keuntungan buku pelajaran adalah ekonomis, komprehensif dan sistematis, mengembangkan sikap mandiri dalam belajar. Jadi penuntun instruktur meliputi petunjuk dan informasi yang berkaitan dengan pokok-pokok bahasan yang akan diajarkan. Bentuk lain dari media cetak adalah brosur dan newsletter. Brosur merupakan pengumuman atau pemberitahuan mengenai suatu program atau pelayanan, sedangkan newsletter berisikan laporan kegiatan suatu organisasi.

## **B. PENGELOMPOKAN MEDIA BERBASIS AUDIO VISUAL**

Media audiovisual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Menurut Sulaiman (2008:11) media audio visual disebut juga dengan alat-alat audio visual yaitu alat-alat yang “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat yang layak (visible) artinya dapat dilihat. Yang termasuk alat-alat audio visual yakni gambar, foto, slide, model, pita kaset tape-recorder, film bersuara dan televisi.

Menurut pendapat Burhanudin, dkk (2009:6) media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video. Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Ariani dan Haryanto (2010:93) bahwa media audio visual terdiri atas: (1) Media video, merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, bisa dikemas dalam bentuk VCD dan (2) Media komputer. Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain



mampu menampilkan teks, gerak, suara, dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

Menurut Ronal Anderson mediavideo adalah merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronis tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video cassette recorder atau video player. Video sebagai media audiovisual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita) maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

### **C. PENGELOMPOKAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER**

Komputer memiliki banyak fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer dapat menjadi media informasi dalam proses pembelajaran, selain sebagai media informasi komputer juga dapat sebagai media latihan. Contohnya: slide, internet, dll. Ada banyak jenis macam-macam media masing-masing mempunyai kelebihan. Namun, dalam memilih media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, jangan sampai sudah menggunakan media tetapi tujuan pembelajarannya tidak tercapai.

Menurut Winarno (2013: 62) ada beberapa media yang dapat digunakan/dikembangkan dalam pembelajaran PKn. Pertama, hal-hal yang bersifat visual berarti media ini dapat dilihat. Media yang bersifat visual misalnya matrik, bagan, gambar data dan lainnya. Kedua, hal-hal yang bersifat materiil seperti model-model dan benda misalnya simulasi, bermain peran role playing, cerita, kasus-kasus terkait dilema moral.

Sedangkan menurut Winataputra (Winarno, 2013: 62) media dalam PKn dapat dikembangkan menjadi lima bagian. Pertama, material seperti buku, model pakaian, bendera, dan lambang. Kedua, immaterial seperti, kasus, cerita, legenda dan budaya. Ketiga, kondisional seperti, simulasi yang diciptakan dalam proses pembelajaran. Keempat, pesona seperti, nama orang, foto, gambar tokoh pahlawan dan sebagainya. Guru PKn pada dasarnya juga merupakan media yang harus menampilkan figur sebagaimana pesan Pendidikan Kewarganegaraan.<sup>19</sup> Artinya, dia harus menjadi figur teladan siswanya, yaitu sebagai warga negara yang jujur, santun, taat hukum, demokratis, berakhlak, dan religius.

### **D. PENGELOMPOKAN MEDIA BERBASIS CETAK DAN KOMPUTER**

Media pembelajaran yang diterapkan disekolah yaitu media berbasis cetak. Media pembelajaran berbasis komputer belum banyak dikembangkan, sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis komputer sebagai alternatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Menurut Munir (2012) multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Multimedia pembelajaran menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya serta juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia pembelajaran tujuan pendidikan akan lebih cepat tercapai dengan strategi menyerap informasi secara cepat dan efisien, sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan multimedia pembelajaran harus direalisasikan oleh tenaga pendidik, terlebih lagi ketersediaan dukungan dari sisi teknologi.

Multimedia pembelajaran merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia dapat merangsang dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Masuknya multimedia dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar karena multimedia menggabungkan beberapa unsur media sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih menarik. Menurut Warsita (2008) mendefinisikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyampaikan pesan pembelajaran tertentu. Hubungan antara pesan dan media, media disini bertindak sebagai pesan.

Multimedia pembelajaran dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna, karena multimedia pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis komputer akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa foto ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan multimedia maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Resiani, 2015). Keindahan, kemenarikan dan adanya

interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran (Fanny, 2013). Hal ini jelas bahwa penggunaan multimedia berbasis komputer dapat diterima dalam pembelajaran atas dasar mempertinggi proses belajar mandiri serta peran aktif dari siswa (CBSA). Sistem multimedia berbasis komputer juga memberikan rangsangan bagi proses pembelajaran yang berlangsung di luar ruang kelas (Priyanto, 2009).

Media pembelajaran berbasis cetak adalah media yang cara menyajikan pesan atau informasi melalui huruf atau gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan. Media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambaryang bisa dilihat, misalnya rekaman video. Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”.

Komputer memiliki banyak fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer dapat menjadi media informasi dalam proses pembelajaran, selain sebagai media informasi komputer juga dapat sebagai media latihan. Media pembelajaran yang diterapkan disekolah yaitu media berbasis cetak. Media pembelajaran berbasis komputer belum banyak dikembangkan, sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis komputer sebagai alternatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Burhanudin, A. K. (2020). Analisis attitude terhadap penunjukan Basuki Tjahaja Purnama sebagai komisaris utama Pertamina dalam kolom komentar Instagram harian Kompas. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 6(1), 26-37.
- Munir, M. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110.
- Rahmawati, P. N., Sulaiman, S., & Siswoyo, A. A. (2018). Pengembangan Media Permainan Scrabble Berbasis Macromedia Flash Untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Kelas III SDN Betiting. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 13-28.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*.

## LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

### A. Pengertian Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran

Lingkungan secara umum adalah kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi surya, mineral, serta flora dan fauna yang tumbuh di atas tanah maupun di dalam lautan. Secara singkat, definisi lingkungan secara umum adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia dan mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia. Dalam literatur lain disebutkan bahwa lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup), abiotik (benda mati), dan budaya manusia sendiri. Lingkungan diasumsikan memiliki keefektifan belajar dalam meningkatkan kemampuan. Pengalaman belajar menurut tingkat yang paling kongkrit ke yang paling abstrak, yang dikenal dengan nama Kerucut Pengalaman (core of experience).

Lingkungan sebagai media pembelajaran adalah sebuah pemahaman pengajaran terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka (Rachman, 2022). Media pembelajaran lingkungan adalah pemahaman terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran akan memberikan pengetahuan yang nyata bagi siswa. Pemanfaatan lingkungan sebagai media belajar akan mempermudah siswa menyerap bahan materi pelajaran lebih mengenal kondisi lingkungannya menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya serta akrab dengan lingkungannya. (Ahmad Fakhri Hutauruk.dkk.2022)

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

Menurut (Harefa, D., & Sarumaha, 2020) jenis- jenis lingkungan sebagai media pembelajaran antara lain:

### **1. Lingkungan Sosial**

lingkungan sosial sebagai sumber belajar berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan bermasyarakat seperti organisasi sosial, adat dan kebiasaan, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintahan, agama dan sistem nilai. Lingkungan sosial tepat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. Dalam praktek pengajaran penggunaan lingkungan sosial sebagai media dan sumber belajar hendaknya dimulai dari lingkungan yang paling dekat, seperti keluarga, tetangga, rukun tetangga, rukun warga, kampung, desa, dan seterusnya.hal ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan tingkat perkembangan anak didik.

Contoh: Dalam pembelajaran ilmu bumi dan kependudukan siswa diberi tugas untuk mempelajari aspek kependudukan di rukun tetangganya.siswa diminta untuk mempelajari jumlah penduduknya, jumlah keluarga, komposisi penduduk menurut umur, agama, mata pencaharian, tingkat pendidikan dan lain-lainnya.dalam studi ini siswa menghubungi ketua RT dan bertanya kepadanya di samping melihat sendiri keadaan penduduk di RT tersebut hasilnya dicatat dan dilaporkan di sekolah untuk dipelajari lebih lanjut. Melalui kegiatan belajar seperti itu, siswa dapat lebih aktif dan lebih produktif sebab ia mengerahkan usahanya untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya dari sumber-sumber yang nyata dan faktual.

### **2. Lingkungan alam**

Lingkungan alam adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah seperti keadaan geografis, iklim, suhu udara, musim, curah hujan, flora dan fauna, dan sumber daya alam lainnya. Aspek-aspek lingkungan alam tersebut dapat dipelajari secara langsung oleh para siswa melalui cara-cara tertentu. Mengingat sifat-sifat dari gejala alam relatif tetap tidak seperti dalam lingkungan sosial, maka akan lebih mudah dipelajari oleh para siswa. Siswa dapat mengamati dan mencatatnya secara pasti, dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi secara prosesnya dan sebagainya.dengan mempelajari lingkungan alam diterapkan pada siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran di sekolah serta dapat menumbuhkan cinta alam kesadaran untuk menjaga dan memelihara lingkungan.

Contoh: Dalam pembelajaran IPA, siswa diminta mempelajari lingkungan alam di tempat tinggalnya baik secara individual maupun kelompok. Dari kegiatan tersebut siswa akan mendapatkan pelajaran yang tidak diperolehnya di sekolah sehari-hari.

### 3. Lingkungan buatan

Lingkungan yang ketiga adalah lingkungan buatan. Lingkungan buatan adalah lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan antara lain adalah irigasi atau pengairan, bendungan dan lainnya. Siswa dapat mempelajari lingkungan buatan yang dapat dikaitkan dengan kepentingan berbagai bidang studi yang diberikan di sekolah.

## C. Teknik Penggunaan Lingkungan sebagai Media Pembelajaran

Terdapat bermacam-macam cara untuk menggunakan lingkungan sebagai kepentingan pelajaran. Secara garis besar dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Membawa siswa dalam lingkungan atau masyarakat untuk keperluan pelajaran.

- a) Survey.

Mengunjungi lingkungan seperti masyarakat setempat untuk mempelajari proses sosial, kebudayaan, ekonomi, kependudukan dan lain-lain. Kegiatan belajar dilakukan siswa melalui observasi dan wawancara dengan beberapa pihak yang dipandang perlu mempelajari data atau dokumen yang ada. Hasilnya dicatat dan dilaporkan di sekolah untuk dibahas bersama dan disimpulkan oleh guru dan siswa untuk melengkapi bahan pengajaran. Pengajaran yang dapat dilakukan untuk kegiatan survei terutama bidang studi ilmu sosial dan kemasyarakatan.

- b) Camping atau berkemah

Kemah membutuhkan waktu yang cukup sebab siswa harus dapat menghayati bagaimana kehidupan alam seperti suhu, iklim, suasana dan lainnya. Siswa dituntut merekam apa yang ia alami, rasakan, lihat dan kerjakan sama kemah berlangsung kemudian hasilnya dibawa ke sekolah untuk dibahas dan dipelajari bersama-sama.

- c) Field trip atau bertamasya

Karya wisata adalah kunjungan siswa keluar kelas untuk mempelajari objek tertentu sebagai bagian integral dari kegiatan kurikuler di sekolah. Sebelum karya

wisata dilakukan siswa, sebaiknya direncanakan terlebih dahulu objek apa yang akan dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya serta kapan sebaiknya dipelajari.

Objek karya wisata harus relevan dengan bahan pengajaran. Misalnya museum untuk pelajaran sejarah, taman mini untuk belajar ilmu bumi dan kebudayaan, dan peneropongan bintang untuk fisika dan astronomi. karya wisata sebaiknya dilakukan pada akhir semester atau pertengahan semester yang dikaitkan dengan keperluan pengajaran dari berbagai bidang studi

d) Praktik lapangan

Praktek lapangan dilakukan oleh para siswa untuk memperoleh keterampilan dan kecakapan khusus. Misalnya siswa SPG diterjunkan ke sekolah dasar untuk melatih kemampuan sebagai guru di sekolah. Siswa SMK dikirim ke perpustakaan untuk mempelajari dan mempraktekkan pembukuan akuntansi dan lainnya. dengan demikian praktek lapangan berkenaan dengan keterampilan tertentu sehingga lebih tepat untuk sekolah-sekolah kejuruan.

e) Mengundang narasumber.

Jika cara sebelumnya kelas dibawa ke masyarakat, pada cara ini narasumber yang diundang ke sekolah untuk memberikan penjelasan mengenai keahliannya di hadapan para siswa. Narasumber yang diundang harus relevan dengan kebutuhan belajar siswa. Misalnya mendatangkan dokter, mendatangkan Badan Anti Narkoba, pengusaha dan lainnya.

f) Proyek pelayanan dan pengabdian pada masyarakat.

Cara ini dilakukan apabila (guru dan siswa secara bersama-sama melakukan kegiatan dengan memberikan bantuan kepada masyarakat seperti pelayanan, penyuluhan, partisipasi dalam kegiatan masyarakat dan lainnya). Proyek pelayanan pada masyarakat memberi manfaat yang baik bagi para siswa maupun bagi masyarakat.

#### **D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran**

Menurut Dimiyati Mudjio (Mudjono, n.d.) faktor yang menghambat pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:



1. Kegiatan belajar kurang dipersiapkan sebelumnya yang menyebabkan pada waktu siswa dibawa ke tujuan tidak melakukan kegiatan belajar yang dihadapkan sehingga ada kesan main-main. Cara mengatasinya yaitu dengan persiapan yang matang sebelum kegiatan itu dilaksanakan. Misalnya menentukan tujuan belajar yang diharapkan dimiliki siswa, menentukan apa yang harus dipelajari, berapa lama dipelajari, cara memperoleh informasi, mencatat hasil yang diperoleh, dan lain-lain.
2. Ada kesan dari guru dan siswa bahwa kegiatan mempelajari lingkungan memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga menghabiskan waktu untuk belajar di kelas. Kesan ini keliru sebab kunjungan ke kebun sekolah untuk mempelajari keadaan tanah, jenis tumbuhan, dan lain-lain cukup dilakukan beberapa menit, selanjutnya kembali ke kelas untuk membahas lebih lanjut apa yang telah dipelajarinya.
3. Sempitnya pandangan guru bahwa kegiatan belajar hanya terjadi di dalam kelas. Ia lupa bahwa tugas belajar siswa dapat dilakukan di luar jam kelas atau pelajaran baik secara individual maupun kelompok dan satu di antaranya dapat dilakukan dengan mempelajari keadaan lingkungannya.

## Kesimpulan

Lingkungan sebagai media pembelajaran adalah sebuah pemahaman pengajaran terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

Faktor yang mempengaruhi lingkungan sebagai media pembelajaran salah satunya yaitu Kegiatan belajar kurang dipersiapkan sebelumnya yang menyebabkan pada waktu siswa dibawa ke tujuan tidak melakukan kegiatan belajar yang dihadapkan sehingga ada kesan main-main. Cara mengatasinya yaitu dengan persiapan yang matang sebelum kegiatan itu dilaksanakan. Misalnya menentukan tujuan belajar yang diharapkan dimiliki siswa, menentukan apa yang harus dipelajari, berapa lama dipelajari, cara memperoleh informasi, mencatat hasil yang diperoleh, dan lain-lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fakhri Hutauruk, Hani Subakti, Janner Simarmata, David Soputra, Hana Lestari, Gamar Al Haddar, Mohamad Da'i, Sukarman Purba, Muh Fihris Khalik, V. D. C. (2022). *Media Pembelajaran dan TIK* (M. J. F. Sirait (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Harefa, D., & Sarumaha, m. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini* (D. Banu (ed.)). pm publisher.
- Harefa, D., & Sarumaha, m. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini* (D. Banu (ed.)). pm publisher.
- Mudjono, D. (n.d.). *belajar dan pembelajaran*. rineka cipta.
- Rachman, T. N. R. (2022). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 29–43. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.574>

## **EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN**

### **1. PENGERTIAN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN**

Evaluasi adalah proses sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan program telah tercapai. Selain itu, evaluasi merupakan penafsiran atau interpretasi yang bersumber pada data kuantitatif. Sementara itu, evaluasi merupakan proses untuk menaksir kualitas dari apa yang sedang berlangsung. Untuk menentukan kualitas apa yang sedang dievaluasi, maka diperlukan suatu kriteria. Dengan demikian, evaluasi merupakan proses menilai sesuatu berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk mengambil keputusan atas objek yang dievaluasi. Kegiatan evaluasi melibatkan kegiatan pengukuran dan penilaian.

Dalam kegiatan proses pembelajaran, media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran ketika sudah dievaluasi, hal ini penting dilakukan agar diketahui kualitasnya. Evaluasi merupakan proses untuk menilai kualitas dari apa yang sedang berlangsung. Sedangkan untuk menentukan bagaimana kualitas media pembelajaran yang sedang dievaluasi, maka diperlukan suatu kriteria. Dengan demikian, evaluasi merupakan proses menilai sesuatu berdasarkan kriteria.

Jadi dapat disimpulkan bahwa evaluasi media pembelajaran merupakan proses menilai media pembelajaran berdasarkan kriteria atau tujuan yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk mengambil keputusan atas objek yang dievaluasi. Dengan demikian evaluasi media pembelajaran dapat dilakukan dengan menilai suatu jenis media berdasarkan kriteria.

Beberapa ciri khas kegiatan evaluasi media pembelajaran yaitu:

1. Sebagai kegiatan yang sistematis, dilakukan secara berkesinambungan pada setiap proses pengembangan.
2. Bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat guna pengambilan keputusan.
3. Untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi media pembelajaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat/dihasilkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

## Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran

- 1) Menentukan media pembelajaran yang efektif
- 2) Menentukan media tersebut dapat diperbaiki atau ditingkatkan
- 3) Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar didalam kelas
- 4) Menentukan isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media tersebut
- 5) Menilai kemampuan guru menggunakan media pembelajaran
- 6) Mengetahui media pembelajaran itu benar-benar memberikan hasil yang nyata dalam belajar
- 7) Mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran

## 2. PRINSIP-PRINSIP PELAKSANAAN PENILAIAN ATAU EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Pelaksanaan penilaian atau evaluasi media pembelajaran perlu memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran tersebut berperan untuk meningkatkan komunikasi yang efektif. Artinya media merupakan perantara dalam menyajikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Oleh karena itu, dalam mengevaluasi media pembelajaran perlu dilihat apakah media pembelajaran tersebut mendorong terjadinya komunikasi yang aktif, efektif dan interaktif.
2. Kebenaran dan ketepatan konten, ketepatan dan kesesuaian dari aspek pembelajaran dan aspek media. Aspek yang paling utama adalah ketepatan atau kebenaran konten. Artinya sebagus dan semenarik apapun media pembelajaran itu dikemas, apabila ada kesalahan pada aspek materi, maka media pembelajaran tersebut harus diperbaiki atau bahkan tidak boleh digunakan
3. Pertimbangan praktis, yaitu media pembelajaran yang ditetapkan untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya memenuhi kriteria: kemudahan dipindahkan atau ditempatkan, kesesuaiannya dengan fasilitas yang ada di kelas, keamanan penggunaannya, daya tahan, serta kemudahan perbaikannya
4. Faktor manusia, yaitu harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, dan ketersediaan tenaga khusus/fasilitator dalam pemanfaatannya.

### 3. TEKNIK EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Teknik evaluasi adalah metode yang digunakan agar suatu tujuan evaluasi tercapai yaitu menggali informasi tentang peserta didik. Untuk melakukan evaluasi maka evaluator harus menguasai teknik evaluasi. Dengan penilaian guru akan mengetahui perkembangan hasil belajar, intelegensi, bakat khusus, minat, hubungan sosial, sikap dan kepribadian siswa atau peserta didik. Untuk keperluan evaluasi diperlukan teknik evaluasi yang bermacam-macam, seperti kuesioner, tes, skala, format observasi, dan lain-lain.

Ada dua macam teknik evaluasi yang dapat digunakan dalam melaksanakan evaluasi, yaitu teknik non tes dan teknik tes.

1. Teknik tes yaitu suatu teknik dalam evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil belajarsiswa dengan mempergunakan alat tes.
2. Teknik non tes adalah cara penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan tanpa menguji peserta didik tetapi dengan melakukan pengamatan secara sistematis.

#### **Jenis dan prosedur evaluasi media pembelajaran**

Ada dua macam jenis atau cara yang dapat digunakan dalam mengevaluasi media pembelajaran yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

- a. Evaluasi formatif (*formative evaluation*). Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi pada waktu proses pengembangan media pembelajaran sedang berlangsung. Idealnya, evaluasi formatif ini dilakukan pada setiap langkah pengembanaan media, yaitu mulai dari tahap penyusunan rancangan, penulisan naskah, dan terhadap prototipenya. Data hasil evaluasi ini digunakan untuk membentuk dan memodifikasi prototipe media pembelajaran. Jika dari hasil evaluasi menunjukkan bahwa masih banyak ditemukan kesalahan/kekurangan pada media pembelajaran tersebut, maka perlu segera diadakan revisi atau perbaikan.
- b. Evaluasi sumatif (*summative evaluation*). Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan apakah produk atau program yang dihasilkan berkualitas atau tidak. Evaluasi sumatif dilakukan setelah media pembelajaran benar-benar telah selesai dikembangkan dalam bentuk master yang siap diimplementasikan di lapangan. Evaluasi ini dilakukan untuk menentukan

sejauh mana media pembelajaran memiliki nilai kemanfaatan terutama jika dibandingkan dengan pelaksanaan program-program yang lain.

#### 4. KRITERIA EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Kriteria atau standar adalah sesuatu ukuran yang digunakan sebagai patokan atau batas minimal untuk memilih atau mengevaluasi sesuatu. Dapat disimpulkan bahwa setiap kegiatan evaluasi diperlukan kriteria penilaian yang akan digunakan dalam analisis data dan mengambil keputusan.

Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam mengevaluasi media pembelajaran yaitu:

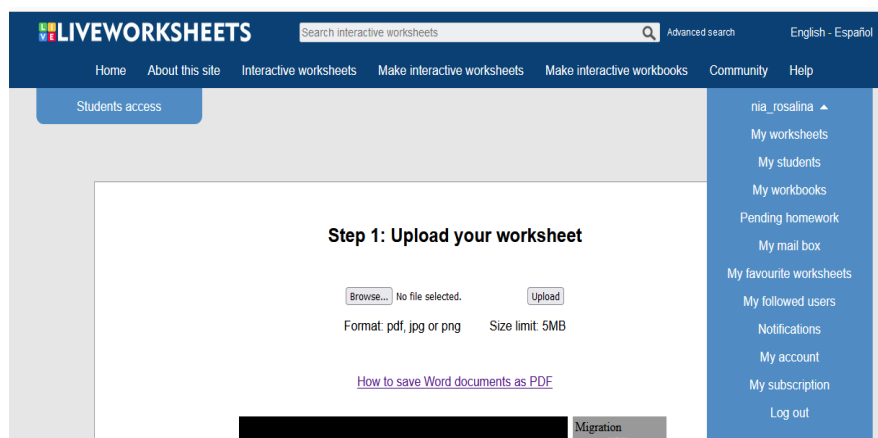
1. Relevan dengan tujuan pendidikan atau pembelajaran
2. Pesesuaian dengan waktu, tempat dan alat-alat yang tersedia
3. Pesesuaian dengan jenis kegiatan yang tercakup dalam pendidikan
4. Menarik perhatian peserta didik, maksudnya yaitu dapat dipahami oleh peserta didik dengan jelas
5. Sesuai dengan kecakapan dan pribadi pendidik yang bersangkutan
6. Kesesuaian dengan pengalaman atau tingkat belajar yang dirumuskan dalam silabus
7. Keaktualan (tidak ketinggalan zaman)
8. Cakupan isi materi atau pesan yang akan disampaikan

#### REFERENSI

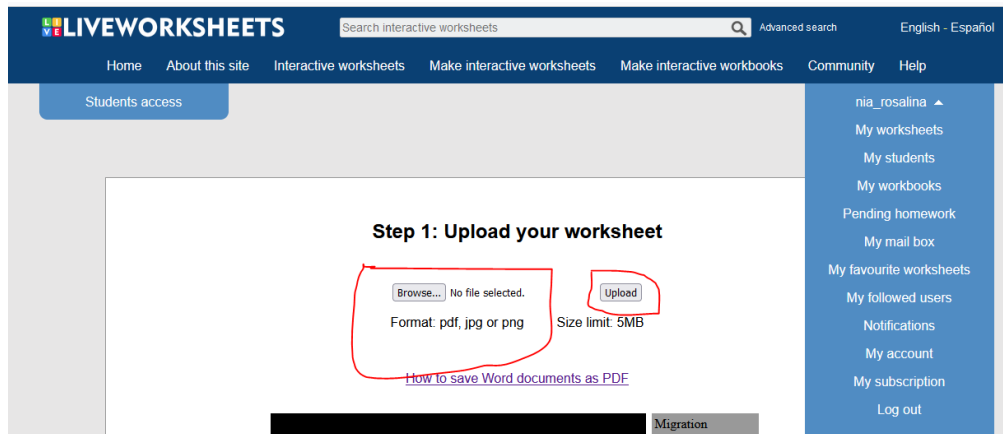
- Chaeruman, U. A. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran. *Dipetik Januari, 1*, 2021.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik*, 092-101.
- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Kurniawati, A. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft PowerPoint Pada Mata Pelajaran Tekhnologi Informasi dan Komunikas Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen*. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anderson, Ronald H., 1987, *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*, terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk.. Jakarta: Penerbit PAU-UT.

## CARA MEMBUAT LKPD LIVEWORKSHEET

1. Membuat dan menyiapkan soal- soal yang nantinya akan dimasukkan ke liveworksheet di Microsoft word
2. Jangan lupa untuk mengubah bentuk file .doc, menjadi bentuk .pdf
3. Membuat akun liveworksheet terlebih dahulu, apabila sebelumnya belum memiliki.  
Dengan cara mengunjungi : <https://www.liveworksheets.com/>
4. Selanjutnya klik pada bagian techer access dan register atau menggunakan akun yang sudah ada



5. Silahkan isi kelengkapan registrasi seperti username, Password, e-mail, serta informasi opsional lainnya
6. Setelah data telah terisi semua , akan ada email balasan untuk mengaktifasi akun livework sheet, dana kun sudah bisa diaktifkan
7. Untuk mulai membuat soal, silahkan klik make interactive worksheet, lalu pilih get started.
8. Selanjutnya kita akan diarahkan ke halaman upload file. File yang disarankan berformat PDF dengan kapasitas maksimal 5 MB. Kemudian klik choose file dan upload



9. Kemudian silahkan pilih jenis soal yang ingin di buat
10. Setelah memasukan file akan muncul seperti gambar berikut, dan pilih soal yang akan di edit.



11. Jika ingin menambahkan video pada LKPD, bisa mencantumkan link video pada LKPD, sehingga akan muncul video saat membuka LKPD secara online
  12. Pada soal pilihan ganda untuk menentukan jawaban benar bisa blok jawaban dan ketik pada blok tersebut “select : yes” dan “select: no” pada jawaban yang salah
- Blok jawaban**



1. ketidakseimbangan antara alat pemenuh atau sumber daya kebutuhan dengan kebutuhan di sebut..

A. kemiskinan

B. keinginan

C. kelangkaan

2. segala kebutuhan lebih terhadap barang ataupun jasa yang ingin dipenuhi setiap manusia pada sesuatu hal yang dianggap kurang disebut juga dengan..

### Tanda benar/salah

manusia pada se:

select:yes

A. kebutuhan

select:no

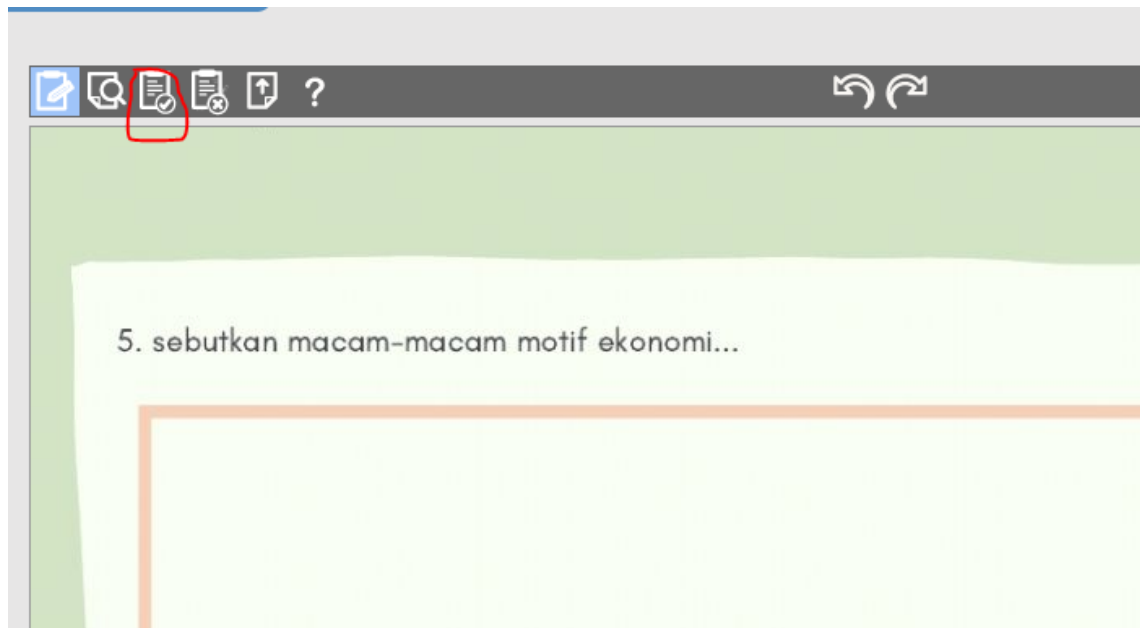
B. keinginan

13. Pada soal isian anda dapat mengisis jawaban yang betul pada kolom jawaban

4. perbedaan hasil sumber daya yang di hasilkan masing-masing daerah adalah faktor terjanya ....

kelangkaan

14. Untuk menyimpan hasil LKPD anda, bisa gunakan seperti pada gambar



15. Selanjutnya ialah menyimpan ke “no, I want to keep it private” dan untuk langkah terakhir berikan judul pada LKPD dan save. Selesai

Would you like to share your worksheet? Together we are better teachers!

**Yes, I want to share my worksheet with other teachers**

**WARNING**  
Sharing worksheets which are not your own creation (scanned pages, photocopyables, downloaded from the internet, etc.) is a violation of the terms of use.  
You must save them as 'private'. Otherwise, **your account could be cancelled**, and all your work and your students' work would be lost.

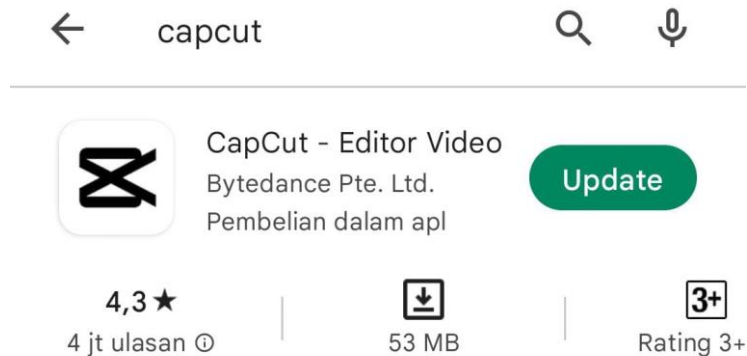
**No, I want to keep it private.**

You can save up to 30 private worksheets in your account.  
Currently you have 6 private worksheets.

## CARA MENGGUNAKAN CAPCUT UNTUK MEMBUAT VIDEO PEMBELAJARAN

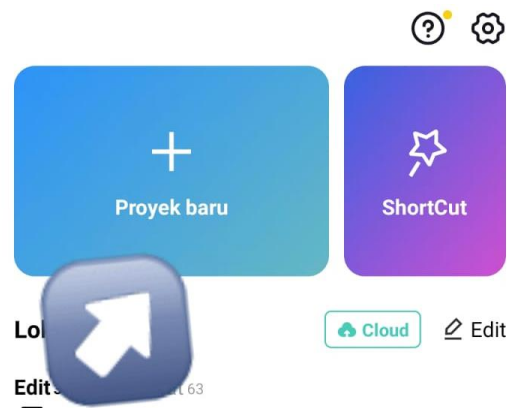
1. Unduh dan instal aplikasi CapCut-Video Editor.

Aplikasi capcut bisa kalian unduh pada playstore yang ada di gadget kalian.



2. Buka aplikasi CapCut yang telah kamu unduh.

Saat membuka aplikasi capcut, akan keluar tampilan seperti gambar berikut

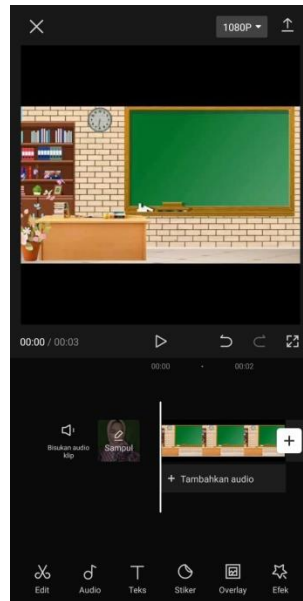


3. Izinkan aplikasi CapCut mengakses mengenai sesuatu yang diperlukan, seperti akses ke galeri, izin menggunakan microphone, dan kamera.

4. Setelah kamu masuk ke beranda aplikasi CapCut, pilih new project untuk mulai mengedit video.

5. Pilihlah video yang ingin kamu edit dari galeri.

Perlu diingat sebelum memasukan video yang akan di edit, masukkan terlebih dahulu background yang akan digunakan, background bisa kamu dapatkan dari google.



Setelah itu baru bisa dilanjutkan dengan memasukan video yang berlatar hijau. Kamu bisa meng klik *overlay* dan dilanjutkan dengan memilih video yang akan di edit. Seperti pada gambar dibawah ini



6. Setelah itu kamu akan di arahkan ke tools untuk mengedit video yang kamu mau

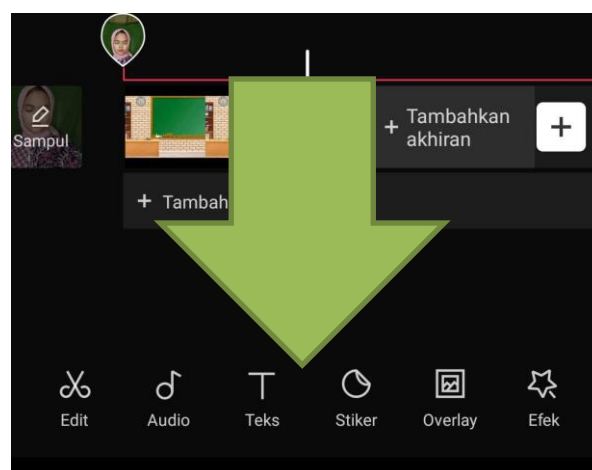
Untuk penghapusan background video, tekan tools yang “hapus latar belakang” seperti pada gambar diatas. Dan setelah dihapus akan muncul seperti gambar berikut.



7. Klik audio untuk menambahkan suara yang kamu sukai ke video. Kamu bisa memasukan lebih dari 2 audio ke dalam video mu.

8. Klik sticker untuk menambahkan stiker yang kamu inginkan.

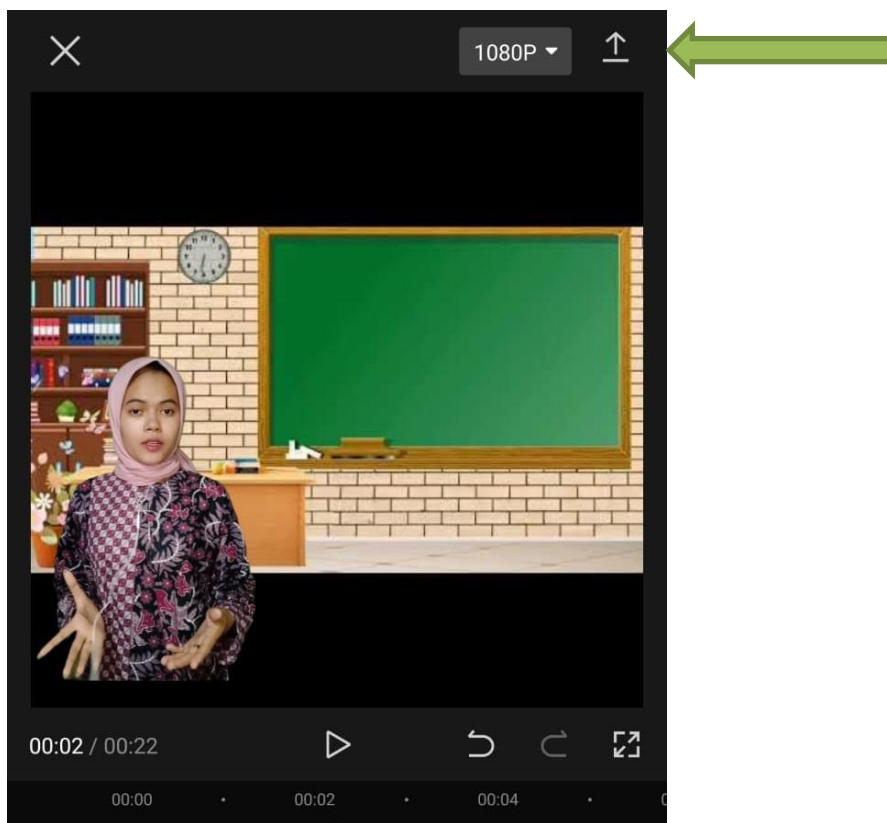
Berikut gambar beberapa fitur yang dapat kamu gunakan saat meng edit video.



9. Untuk memasukan teks, kamu cukup menekan opsi text. Disana ada banyak font yang bisa kamu pilih.

10. Jika kamu ingin menambahkan efek di video, cukup pilih effects, dan kamu akan diberikan opsi efek video yang bisa kamu pilih.

11. Setelah selesai mengedit, tekan tanda simpan yang ada di pojok kanan atas layar mu.

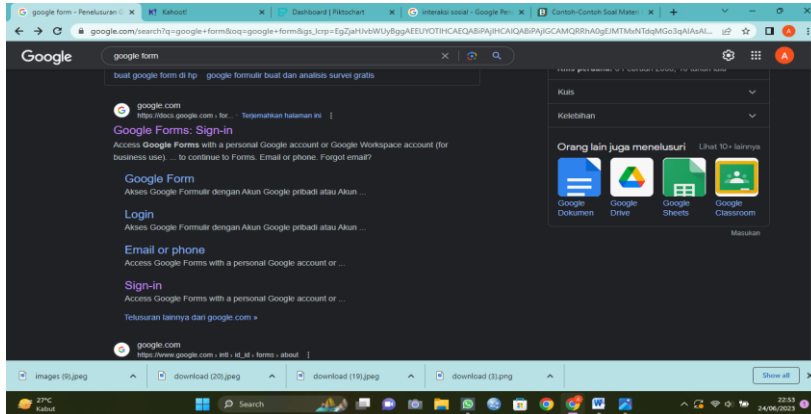


12. Tunggu hingga video mu selesai.

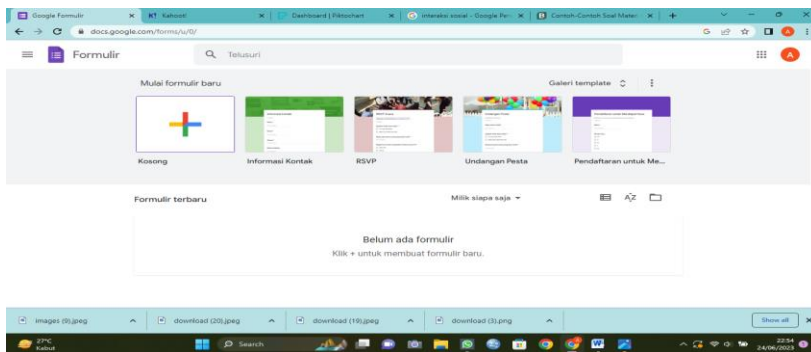
# PEMBUATAN GOOGLE FORM

## A. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan Google Form

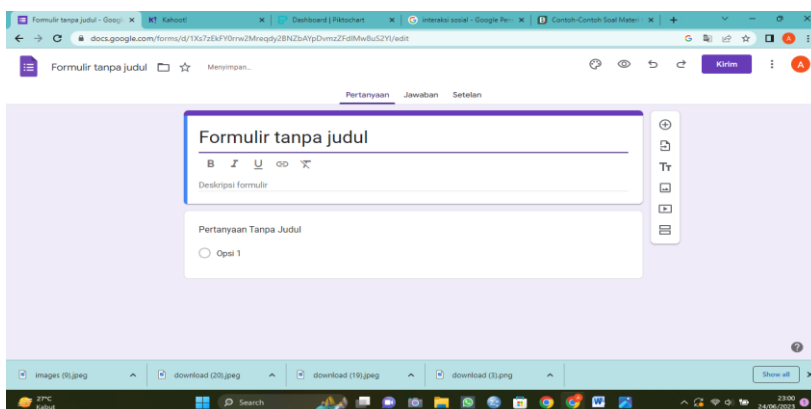
1) Buka google chrome lalu ketik google formulir di kolom pencarian



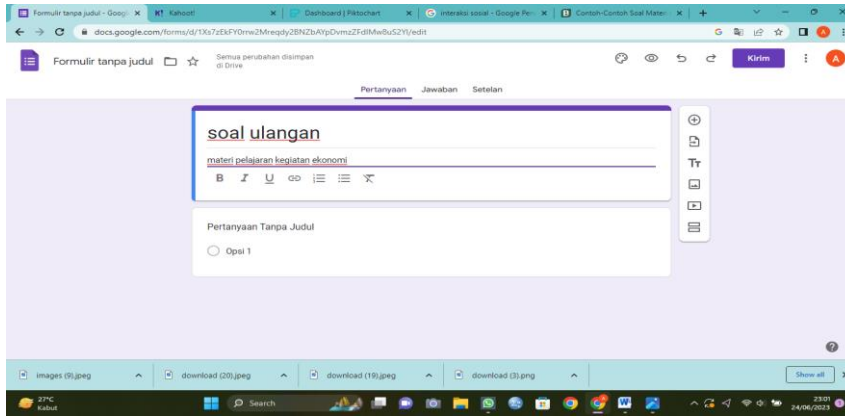
2) klik template formulir yang ingin digunakan



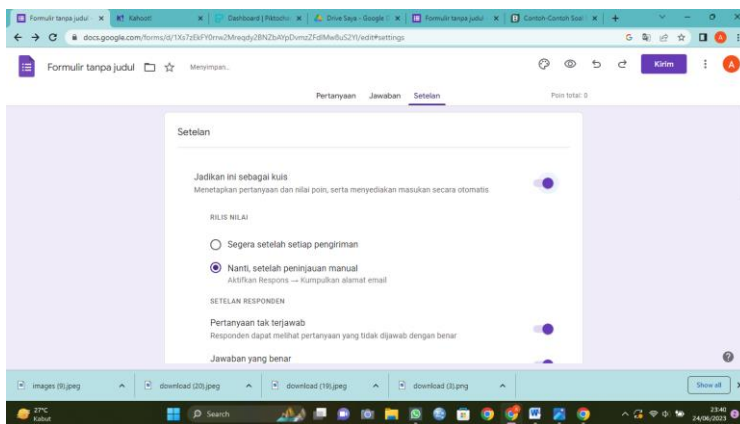
3) tambahkan judul formulir yang akan dibuat



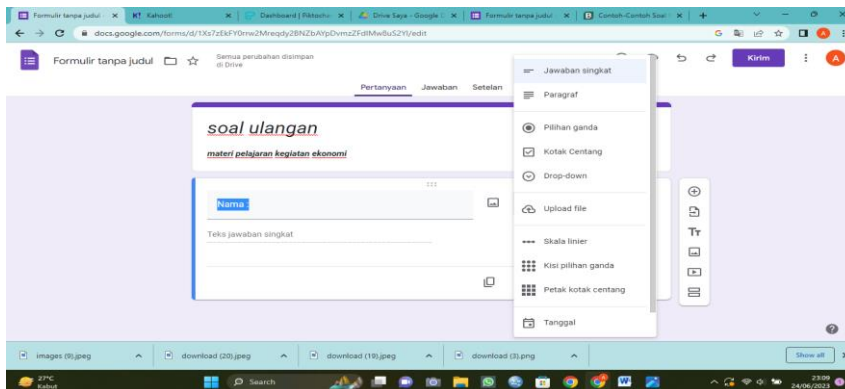
4) masukkan judul formulir dan deskripsi formulir



- 5) sebelum memulai pembuatan soal klik pengaturan, dan jadikan soal sebagai kuis agar nilai siswa dapat langsung dinilai otomatis

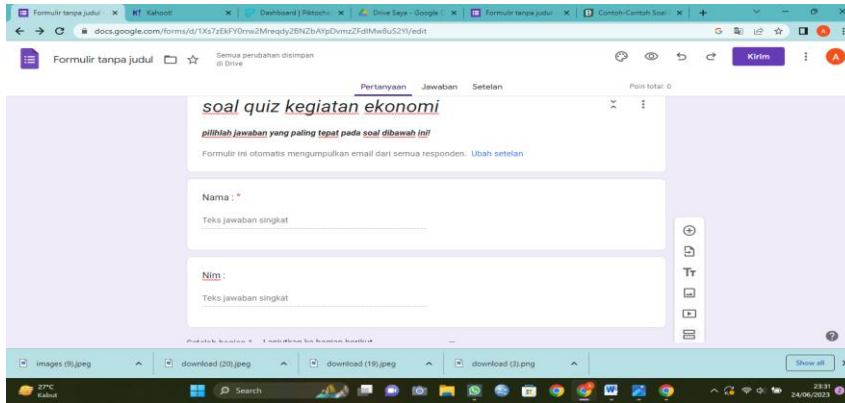


- 6) Masukkan pertanyaan pertama dengan “nama : atau Nim :” dan pilih jawaban singkat

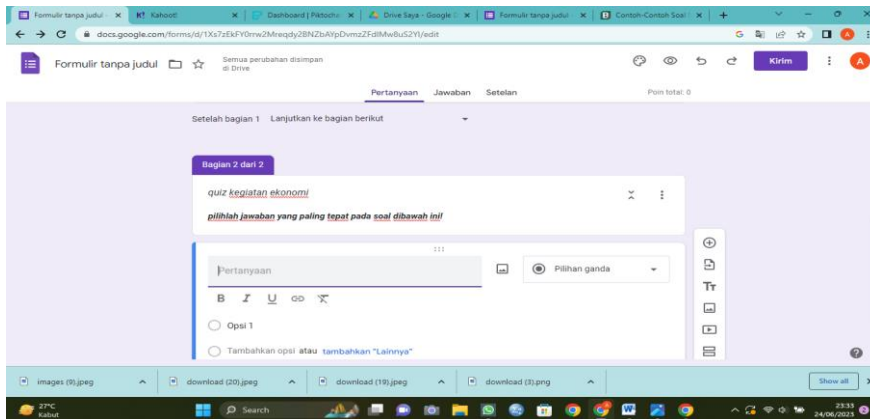


- 7) Klik tambahkan bagian untuk memisahkan bagian soal

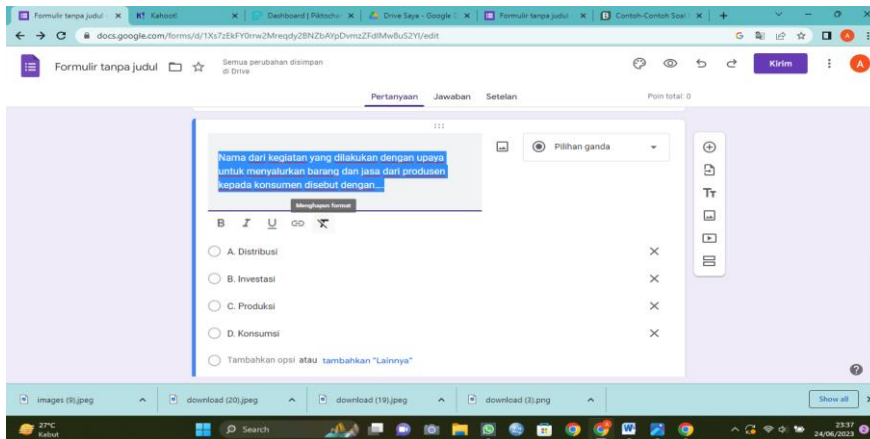




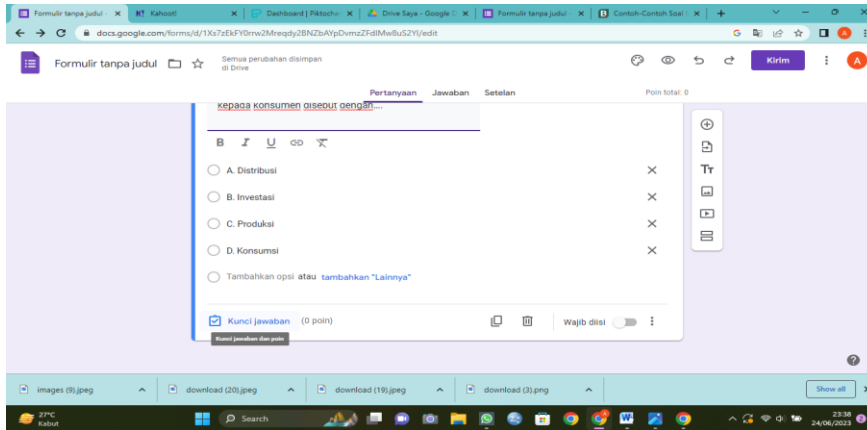
8) Sebelum memasukkan pertanyaan, isikan judul dan deskripsi bagian



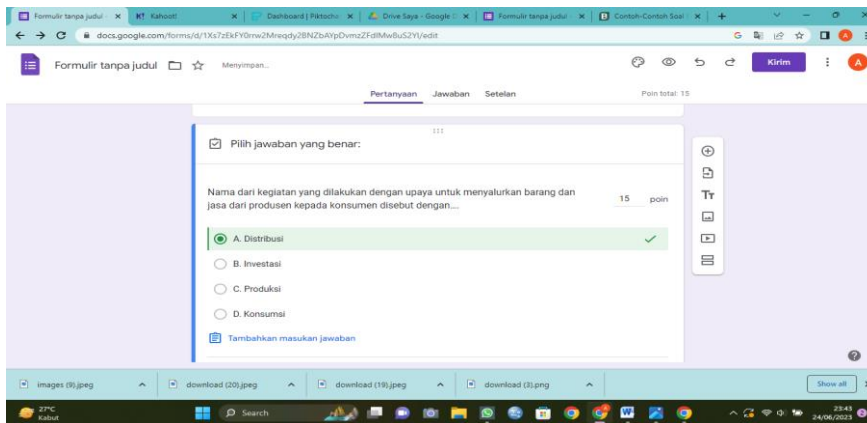
9) Ketikkan soal beserta opsi nya



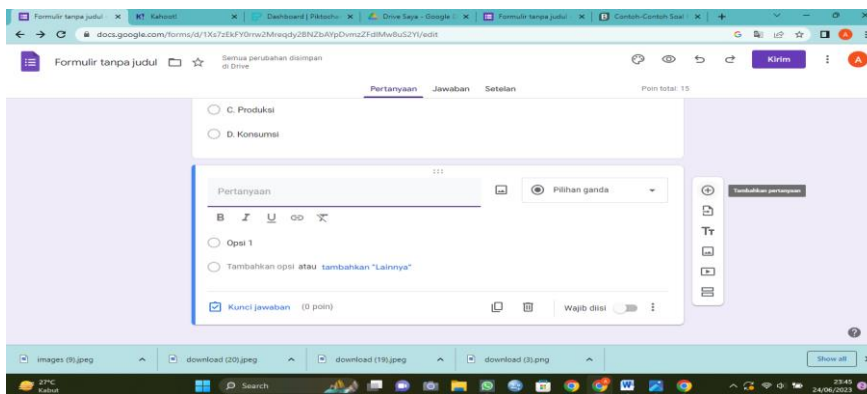
10) Klik kunci jawaban untuk dapat mengetahui skor secara otomatis



11) Beri skor untuk soal tersebut dan tandai jawaban yang dianggap benar

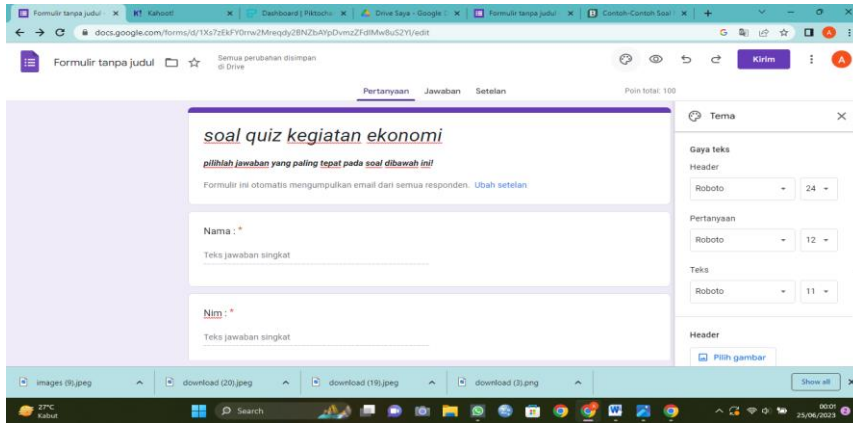


12) Klik tanda + untuk menambahkan pertanyaan selanjutnya

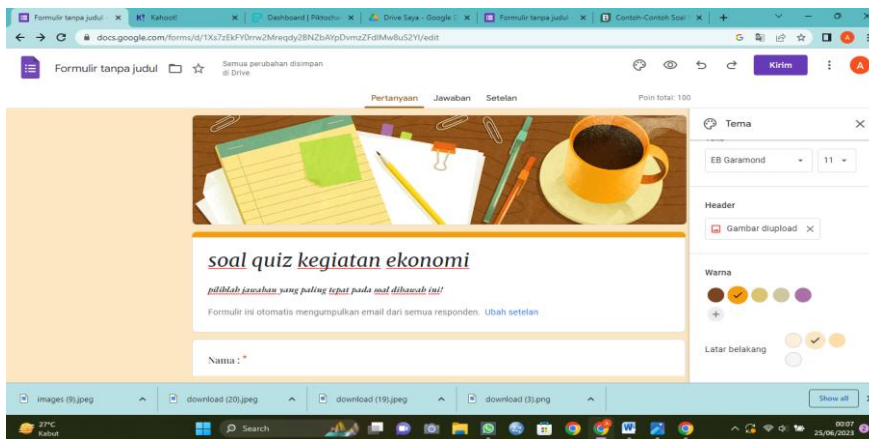


13) Lakukan hal yang sama untuk pertanyaan berikutnya

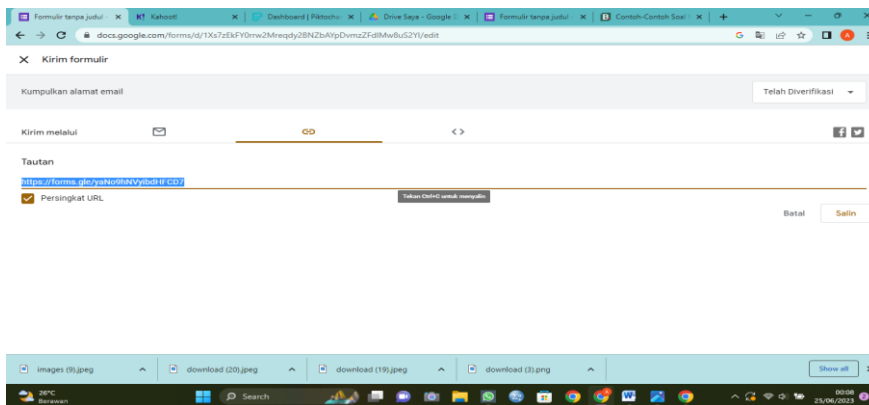
14) Lalu untuk mengkreasikan tampilan google form, klik tema



15) Buat tampilan google form lebih menarik



16) Bagikan quiz yang telah dibuat dengan klik kirim, lalu persingkat link yang akan dikirim



17) Copy link, link siap dibagikan kepada siswa

<https://forms.gle/yaNo9hNVyibdHFCD7>

## B. Kelebihan dan kekurangan penggunaan google form

### 1. Kelebihan google form

- Gratis. Keuntungan pertama dari Google Formulir adalah Anda tidak perlu mengeluarkan uang sepeser pun

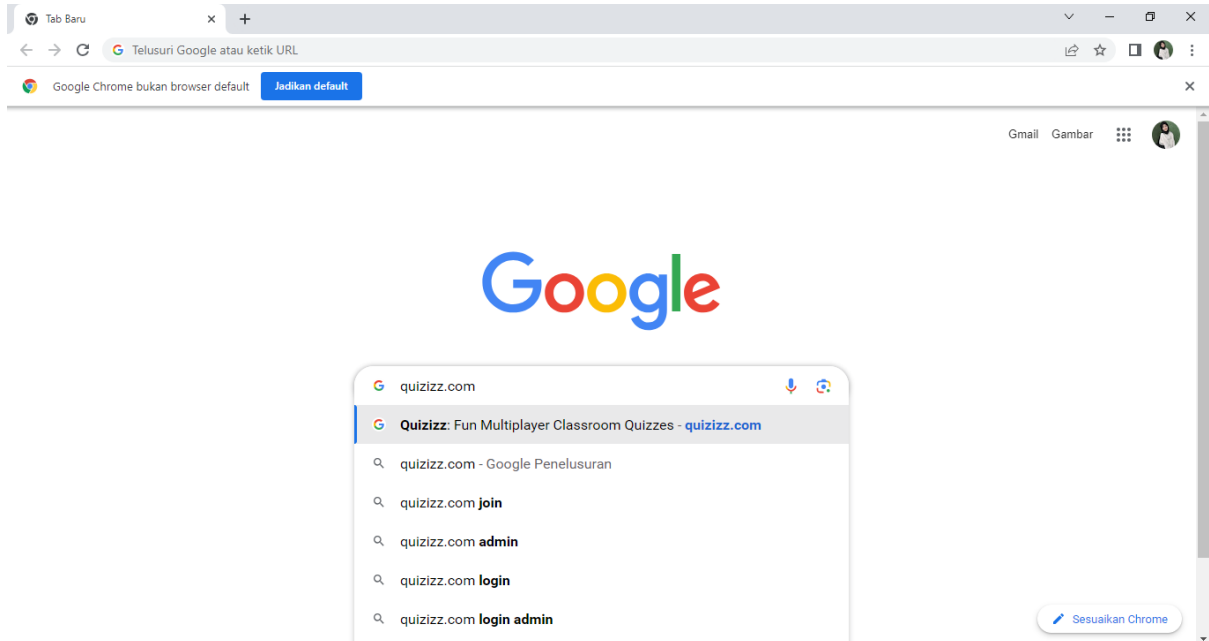
- Mudah digunakan. Google Form memiliki tampilan yang sederhana sehingga dapat digunakan oleh pengguna biasa.
- Terintegrasi dengan Google Sheets. Sebagai produk Google, Google Formulir terintegrasi dengan beberapa layanan Google lainnya, termasuk Google Spreadsheet.
- Hasil waktu nyata. Setiap kali responden mengirimkan formulir, hasil formulir Google juga langsung diupdate.
- Ada ringkasannya. Seperti yang sudah dijelaskan di bagian Fitur Google Form, Google Form memberikan ringkasan hasil berupa grafik dan diagram.
- Cara mudah untuk berbagi. Google Formulir menawarkan beberapa opsi untuk berbagi formulir.
- Aksesoris. Keuntungan lain dari Google Forms adalah memiliki plugin. Plugin adalah modul tambahan yang dapat menambah fungsionalitas dan menyederhanakan pembuatan formulir.

## 2. Kekurangan google form

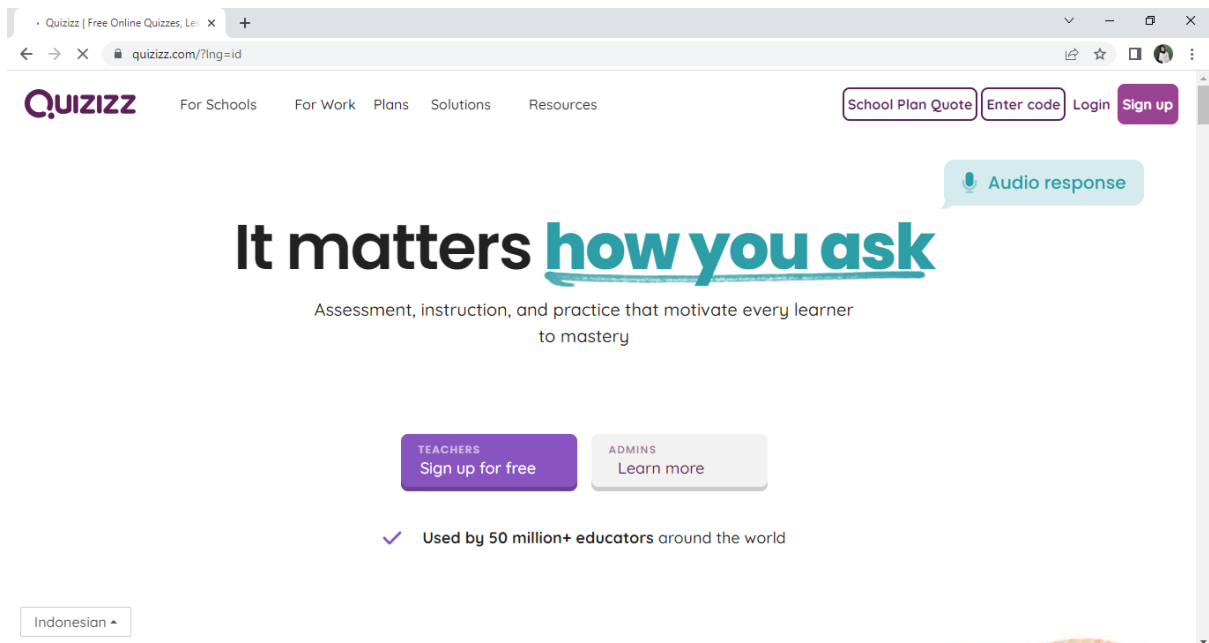
- Desain terbatas. Meskipun ada opsi penyesuaian, Formulir Google hanya menawarkan opsi terbatas.
- Opsi ekspor terbatas. Google Form hanya menawarkan sedikit pilihan ekspor yaitu ke Google Sheets dan PDF.
- Tidak ada pemberitahuan email. Secara default, Formulir Google tidak memberikan pemberitahuan email ketika responden menyelesaikan survei mereka.
- Tidak ada riwayat modifikasi. Google Formulir tidak memiliki riwayat edit, yang berarti Anda tidak dapat melihat perubahan yang telah dilakukan ke formulir.

# LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT KUIS PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZ

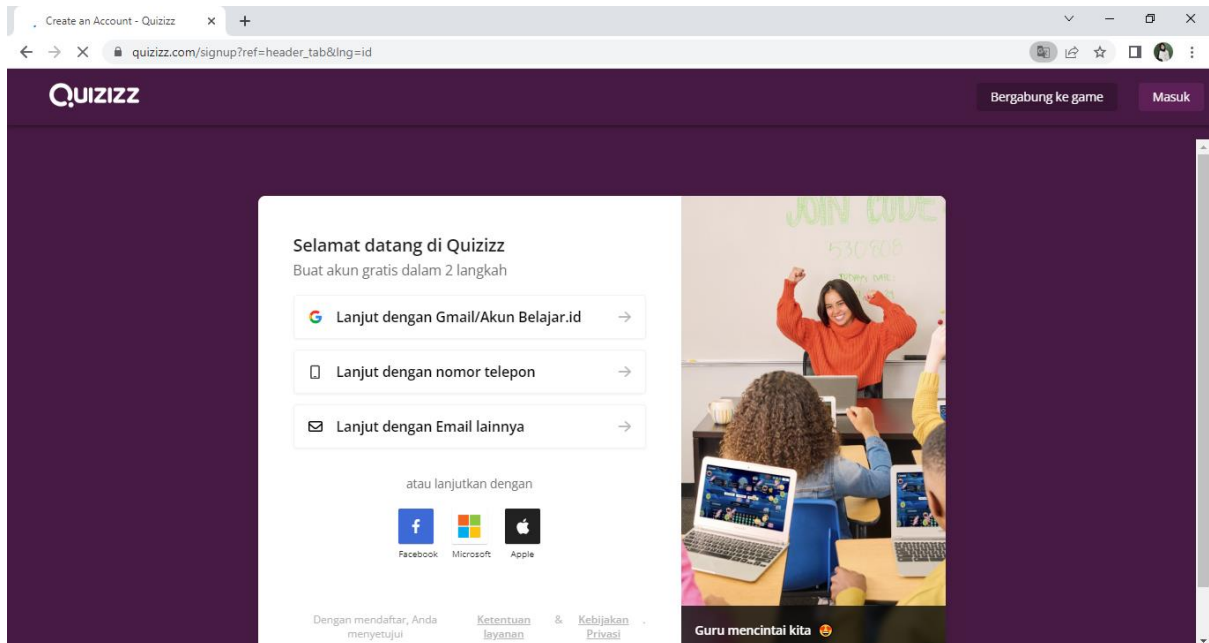
1. Langkah pertama, buka website Quiziz.com pada google.



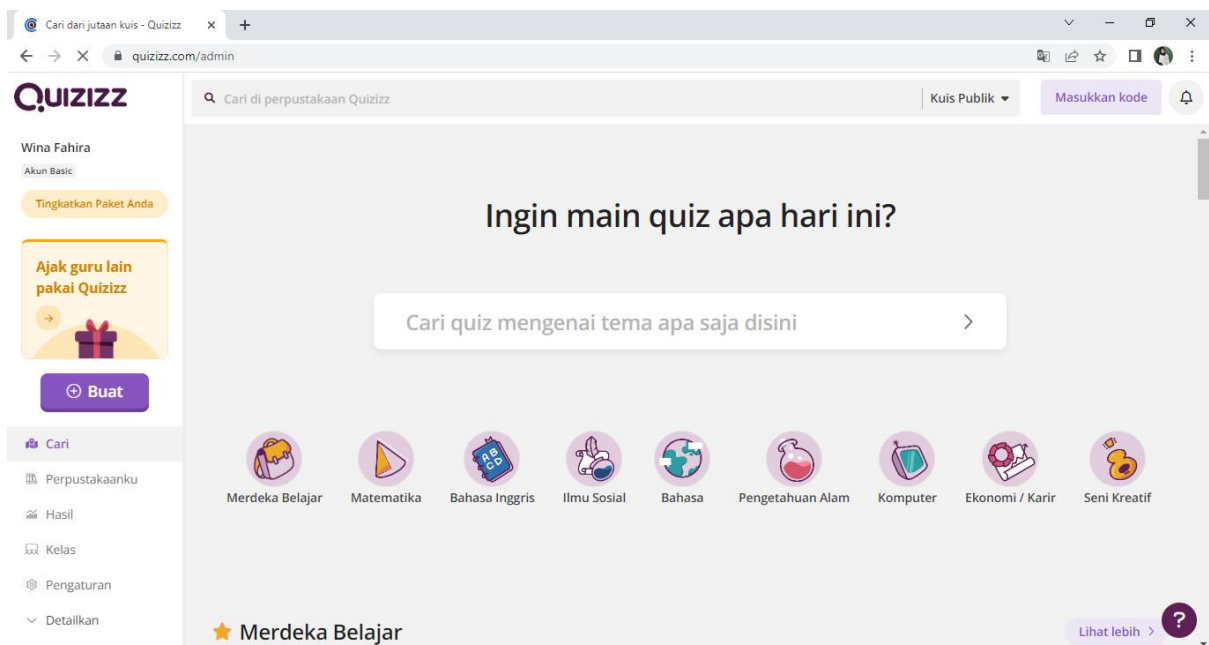
2. Sesudah wesite terbuka, silahkan login atau sign up terlebih dahulu.



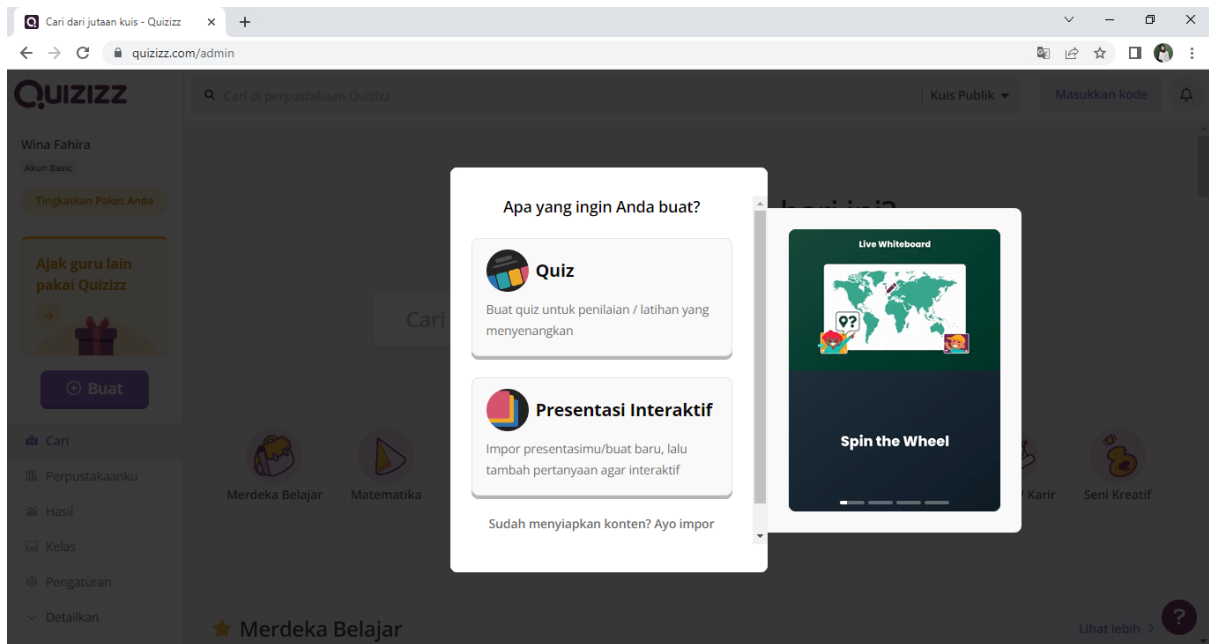
3. Pada tahap login anda akan dihadapkan pada beberapa pilihan, bisa melalui email ataupun nomor telepon.



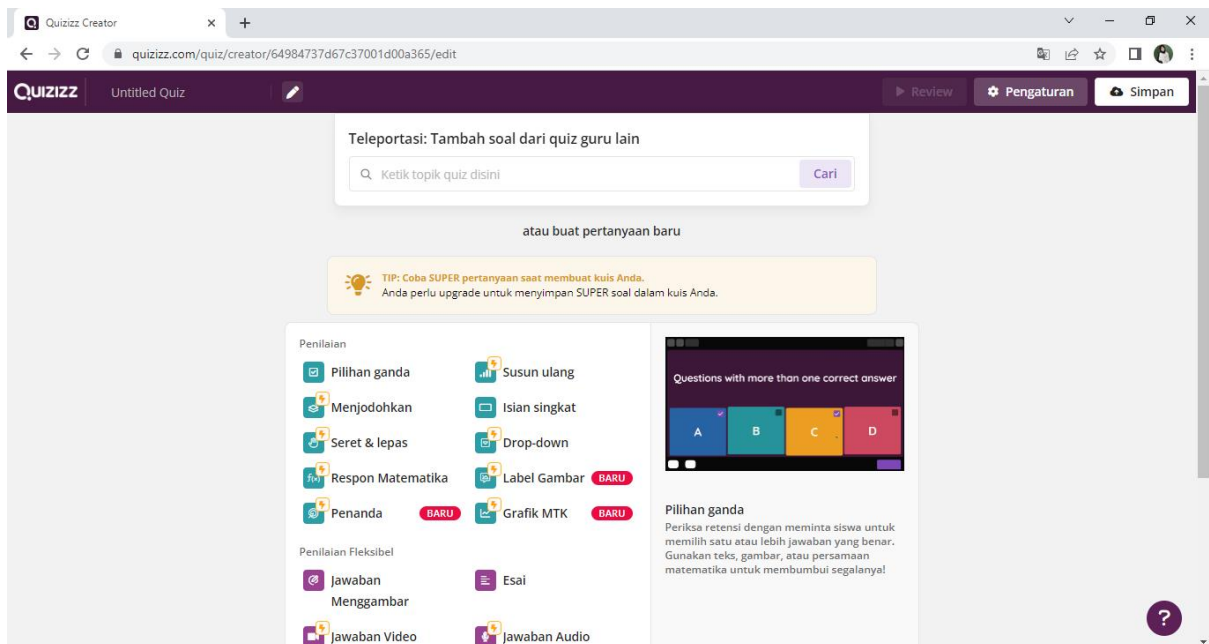
4. Setelah berhasil login, kita bisa memulai membuat kuis dengan klik buat.



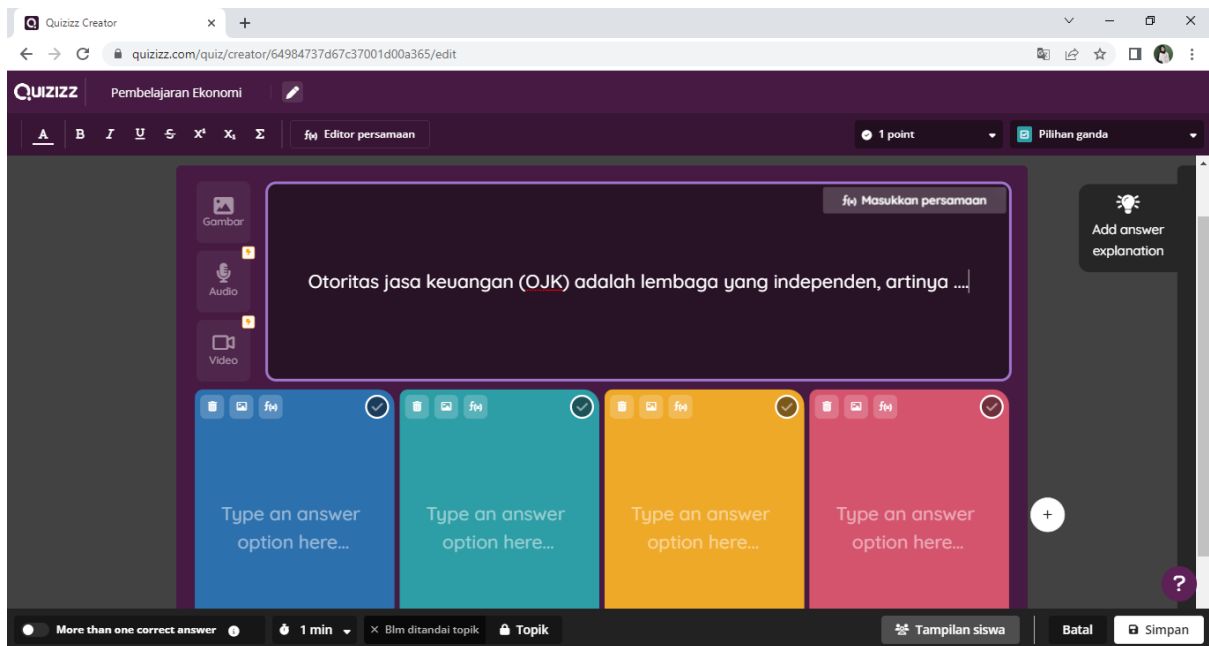
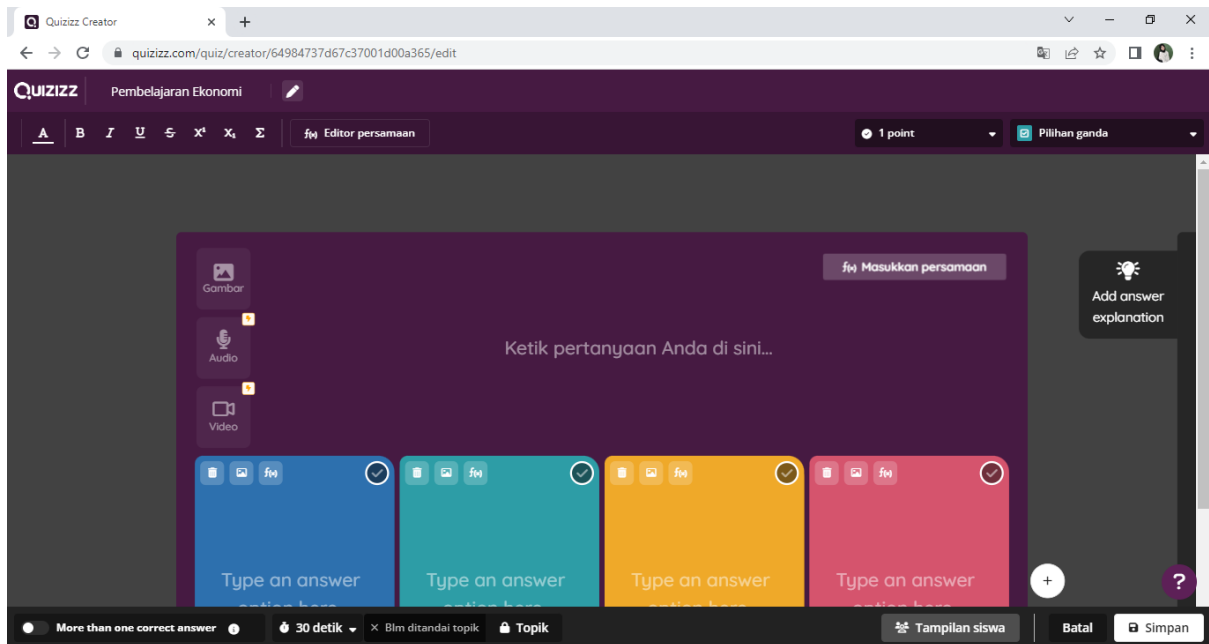
5. Setelah itu kita akan dihadapkan pada dua pilihan, klik quiz.



6. Pada tahap selanjutnya, kita bisa memilih soal kuis yang kita inginkan. Pada kuis kali ini klik pilihan ganda.

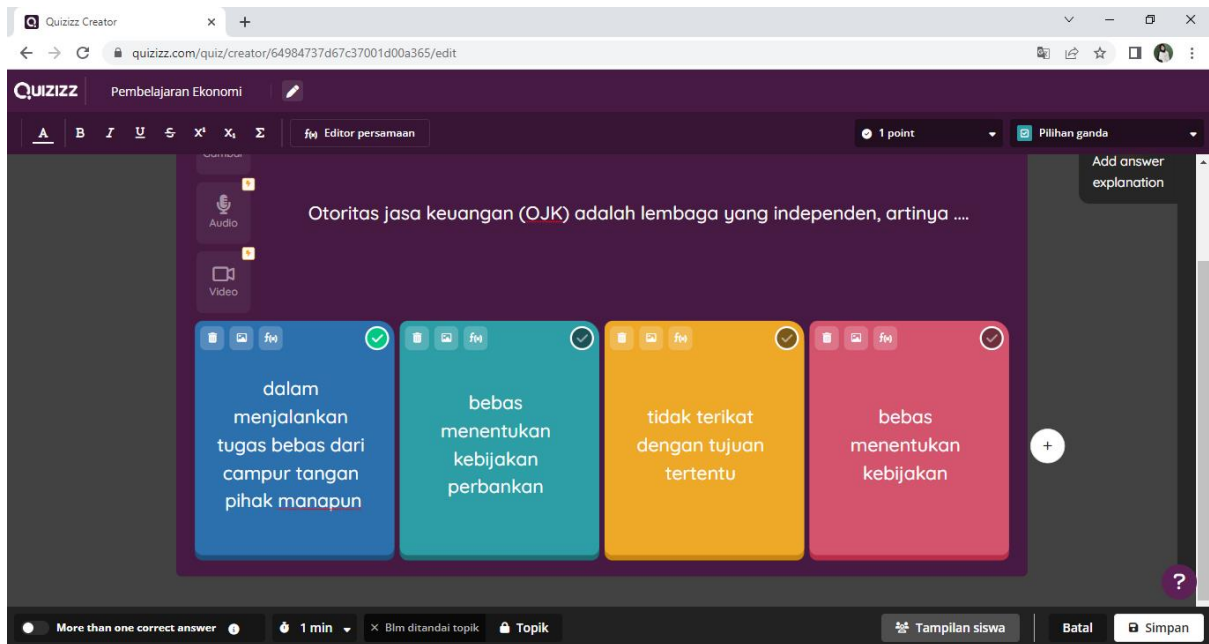


7. Setelah muncul format, silahkan tulis soal kuis pada text. Banyak fitur yang dapat kita gunakan, seperti bisa memasukkan media gambar, audio dan video. Sehingga bisa disesuaikan dengan yang kita inginkan.

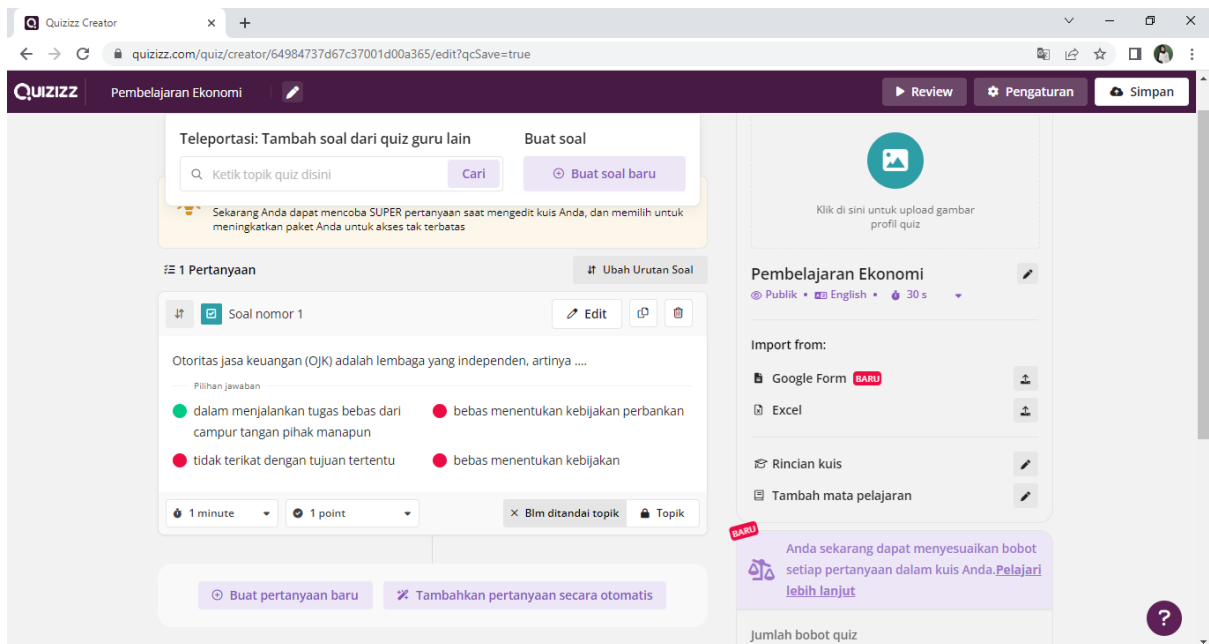


8. Jangan lupa sertakan pilihan jawabannya, dan berikan centang pada jawaban yang benar. Setelah itu kita bisa menyimpan soal dengan, klik simpan.

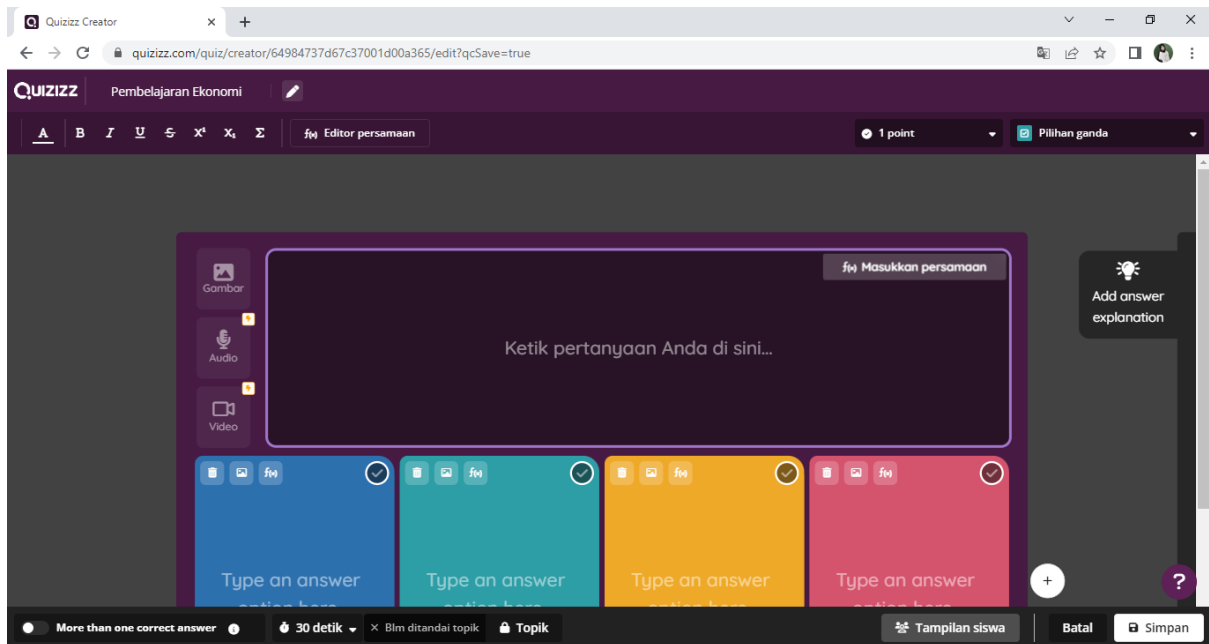




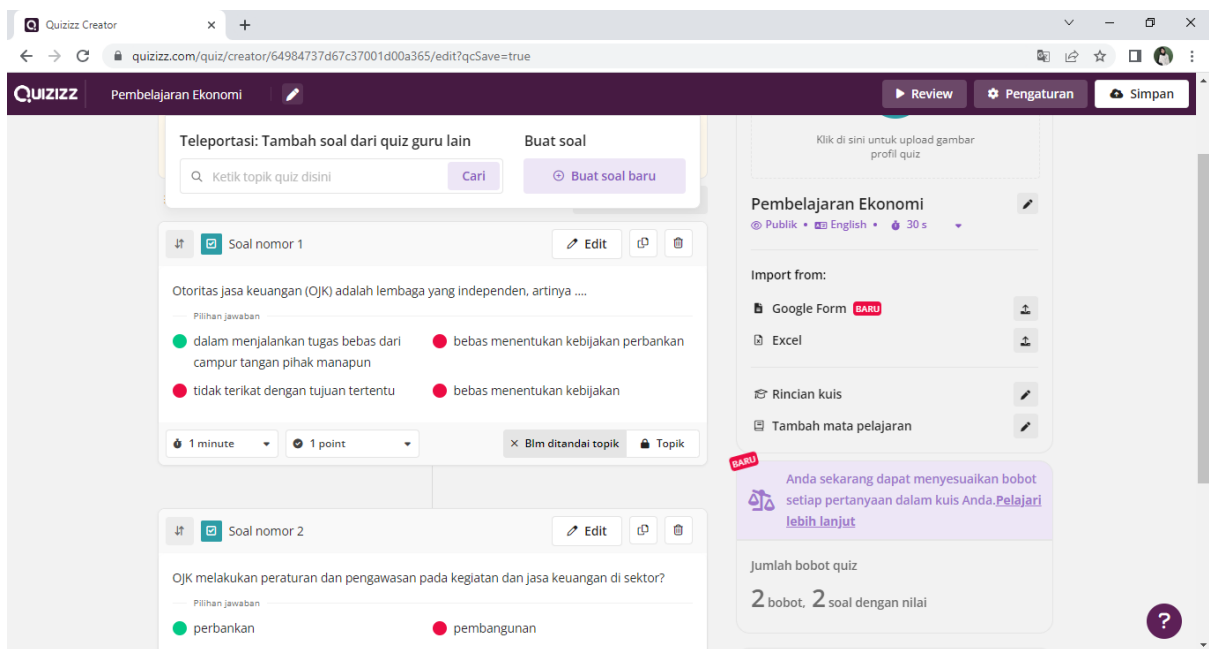
9. Maka akan muncul tampilan seperti berikut, apabila ingin menambahkan soal pada kuis kita bisa, klik buat soal baru.



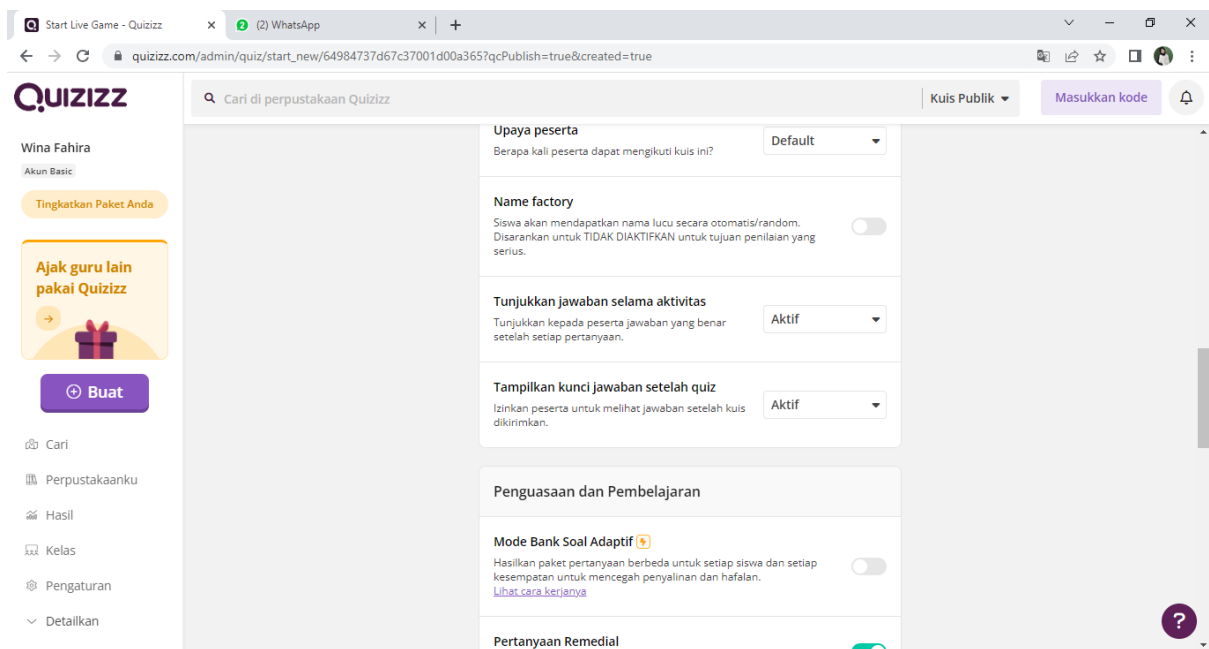
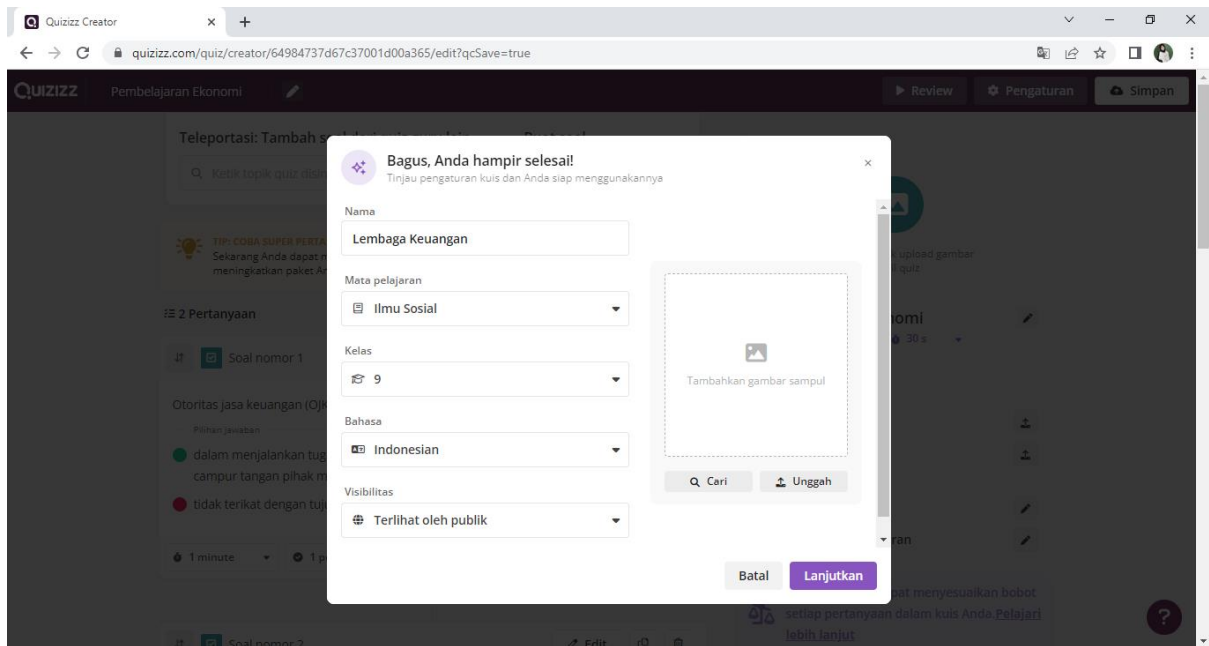
10. Maka akan muncul tampilan seperti saat membuat soal kuis yang pertama, dan lakukan langkah yang sama untuk membuatnya.



11. Setelah semua soal sudah cukup, maka klik simpan.



12. Setelah itu, maka akan muncul pengaturan seperti berikut yang bisa kita sesuaikan saja.




13. Setelah semua pengaturan di sesuaikan, kita bisa memulai kuisnya. Silahkan bagikan link ataupun kode untuk memulai kuis. Setelah peserta didik mendaftar untuk memulai permainan, klik mulai.

Dasbor Langsung - Menunggu x (1) WhatsApp x +


quizzz.com/admin/quiz/64984c805a9f77001d1c2869/startV4?fromBrowserLoad=true

QUIZZZ


Pilih tema  Akhiri

Untuk memainkan game ini


1. Buka alamat berikut

joinmyquiz.com 







2. Masukkan kode game


5 6 5 7 0 2 

or

 Scan kode QR

atau klik logo u/ dpt link

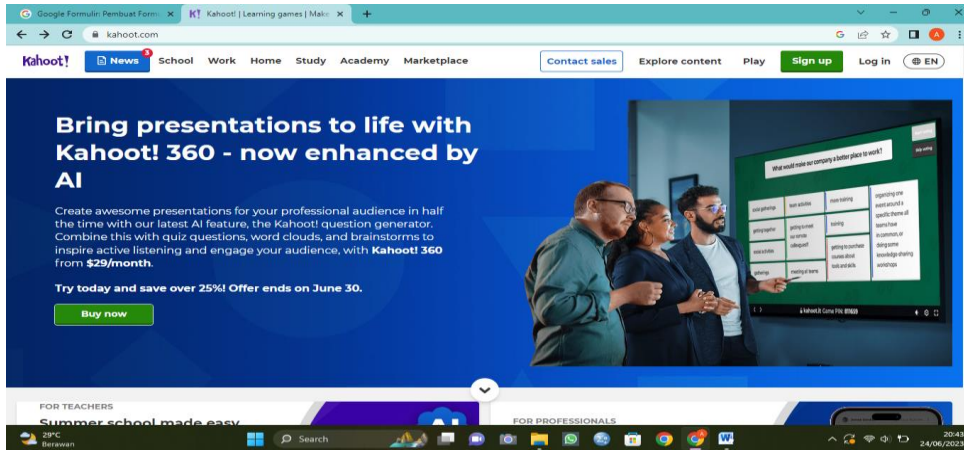
 0

MULAI

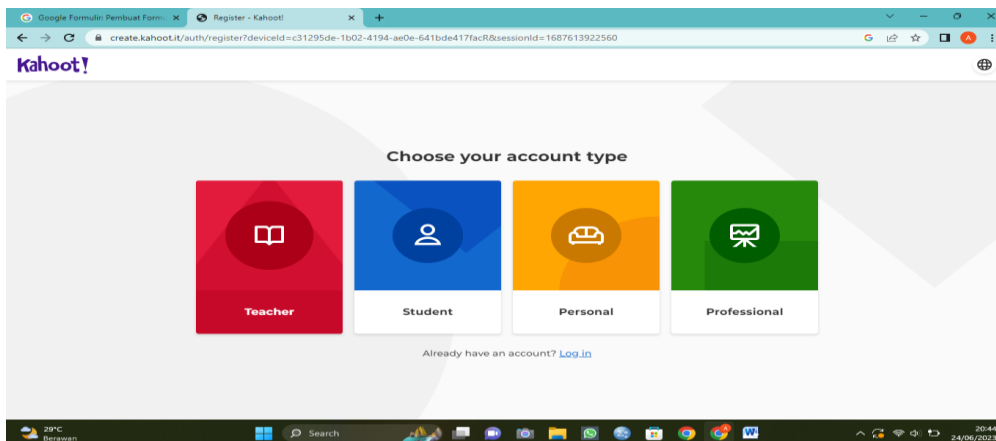
# PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KAHOOT

## A. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan kahoot

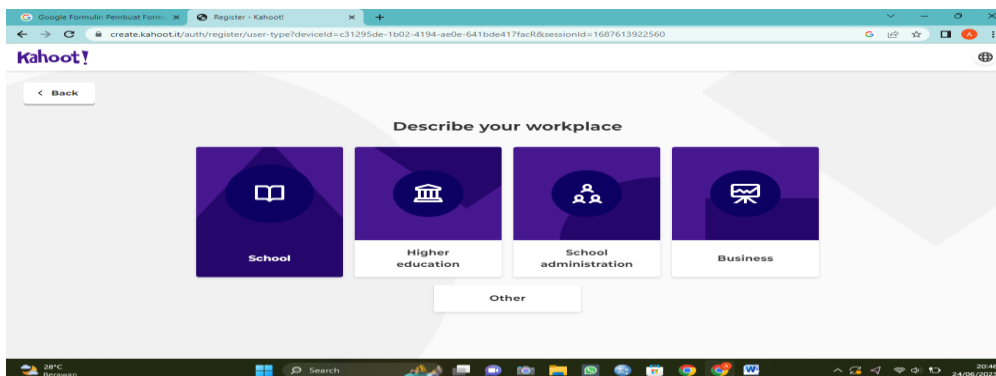
1. Buka browser lalu ketik <http://kahoot.com>
2. klik sign up untuk mendaftar akun baru di kahoot



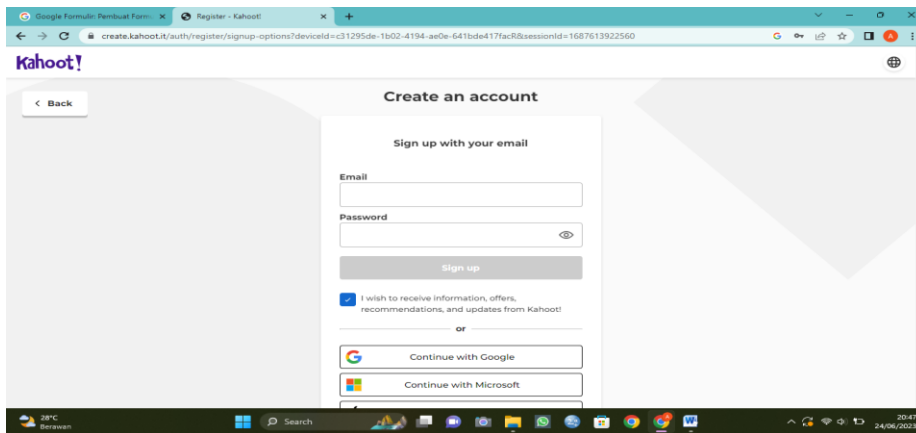
3. pilih tipe akun yang diinginkan, disini kami memilih akun teacher



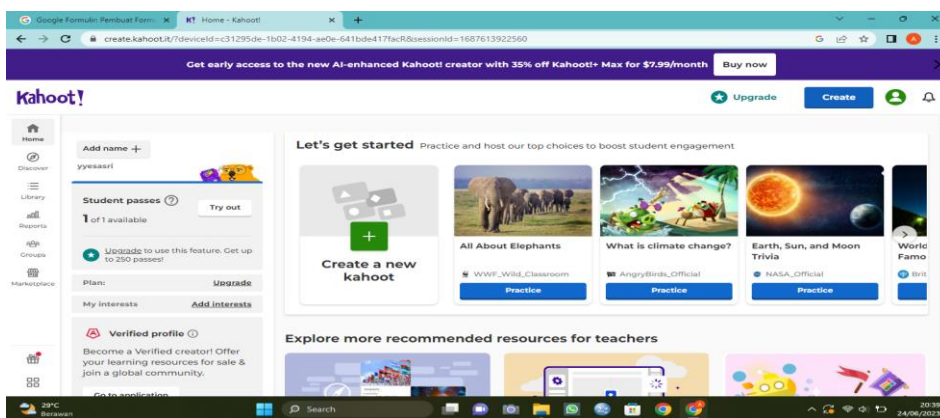
4. kemudian pilih describe yang diinginkan, disini kami memilih school



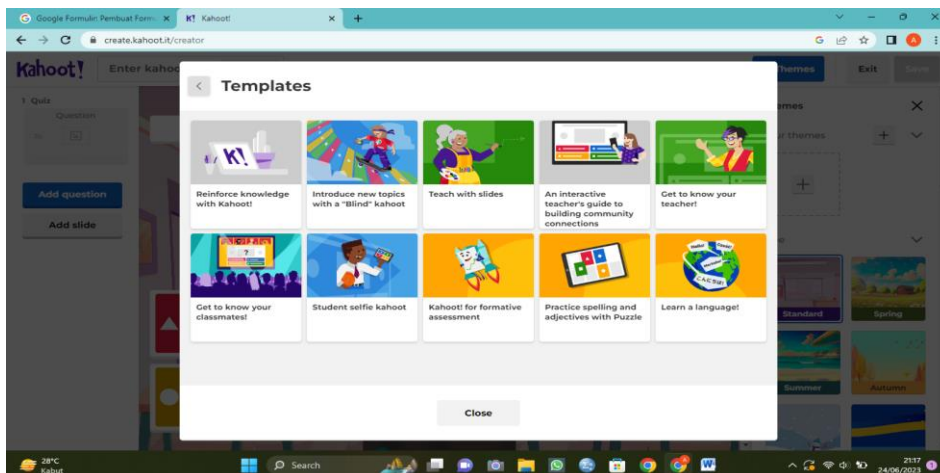
5. masukkan email untuk membuat akun



6. akan muncul tampilan seperti dibawah ini, lalu klik creat untuk membuat project baru



7. kemudian akan muncul template yang bisa digunakan

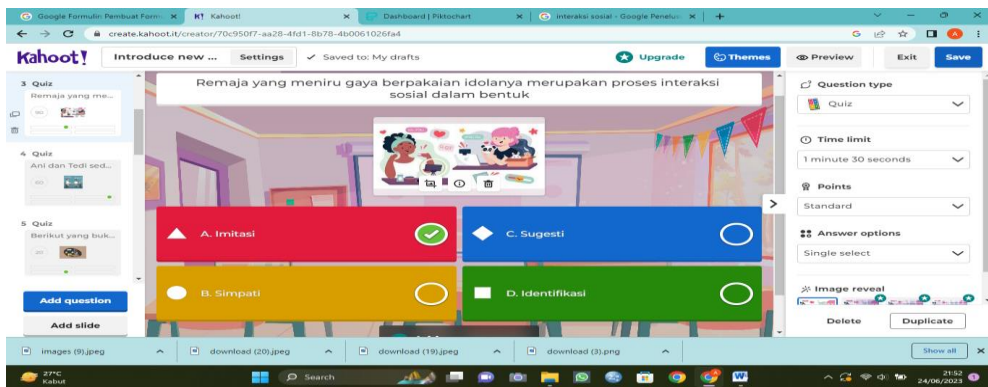


8. Masukkan pertanyaan quiz serta pilihan jawaban. Kemudian beri tanda centang pada salah satu jawaban yang benar

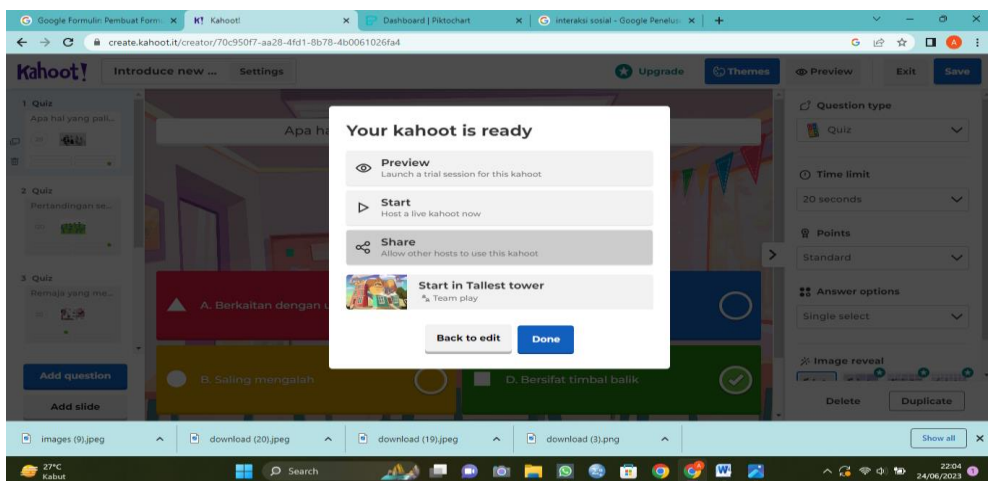


9. Lakukan hal yang sama untuk soal berikutnya

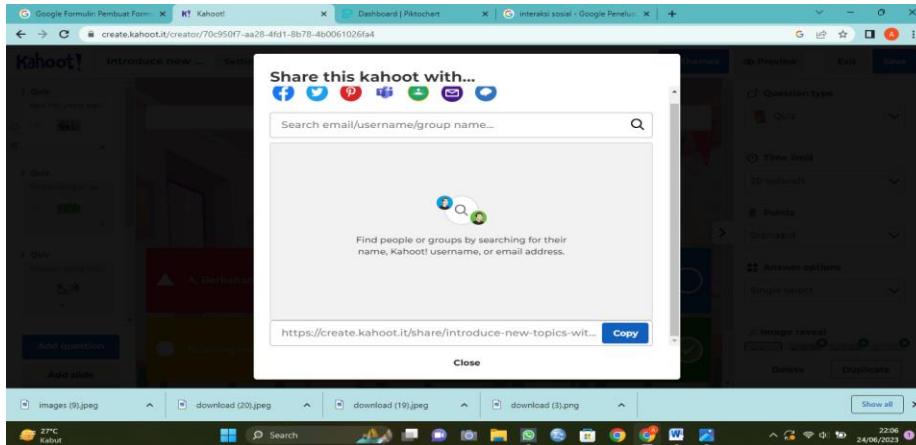
10. Untuk menyimpan proyek klik save



11. Kemudian klik share, lalu tekan done pada bagian kanan bawah



12. Selanjutnya copy link proyek



13. Link siap untuk dibagikan kepada siswa

<https://create.kahoot.it/share/introduce-new-topics-with-a-blind-kahoot/70c950f7-aa28-4fd1-8b78-4b0061026fa4>

B. Kelebihan dan kelemahan media pembelajaran kahoot

1. Kelebihan

- a. Tampilan menarik dan bervariasi
- b. Fitur-fiturnya lengkap dan eksploratif
- c. Berbasis pada teknologi dan dapat dimainkan dari smartphone sehingga lebih praktis
- d. Guru dapat memilih konten soal yang ingin disajikan, sehingga linier dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai.
- e. Siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung (feedback) hasil evaluasi
- f. Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat
- g. Berbasis interaktif
- h. Anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar
- i. Anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian kahoot

2. Kekurangan

- a. perlu jaringan internet yang cukup baik ketika mengakses situs
- b. Tidak semua guru yang update dengan teknologi



- c. Fasilitas sekolah yang kurang memadai
- d. Anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain
- e. Terbatasnya jam pertemuan di kelas
- f. Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan kahoot