

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN



SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Bahan Ajar
Diklat Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SMP
Jenjang Dasar

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
DIREKTORAT JENDERAL PENINGKATAN MUTU PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
PUSAT PENGEMBANGAN PENATARAN GURU IPS DAN PMP MALANG

2006

SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

PENYUSUN :

Drs. Haryono Adipurnomo
(PPPG IPS dan PMP Malang)

PEMBAHAS :

Siti Robiyah, S.Pd.
(SMPN 18 Bandar Lampung)

Marnida, S.Pd.
(SMPN 2 Padang Panjang)

Tri Waluyati, S.Pd.
(SMPN 1 Wates, Kulonprogo)

Drs. Mukiyat, M.Pd.
(PPPG IPS dan PMP Malang)

PENYUNTING :

Drs. Suparman Adi Winoto, S.H., M.Hum.
(PPPG IPS dan PMP Malang)

KATA PENGANTAR

Era globalisasi yang ditandai perkembangan yang sangat cepat di bidang IPTEK dan seni budaya, telah memberikan dampak baik positif maupun negatif bagi kehidupan tiap bangsa di dunia termasuk bangsa Indonesia.

Salah satu dampak yang dimaksud adalah adanya tuntutan untuk hidup ber-kompetitif di tengah-tengah masyarakat dunia. Dan kalau tidak ingin eksistensi suatu bangsa tergilas perjalanan waktu era global, maka penyiapan SDM harus diprioritaskan.

Suatu bangsa bisa berkompetitif, manakala SDM bangsa itu memiliki kualitas yang bagus. Dan untuk upaya ini, salah satu kata kuncinya adalah "guru". Dengan kesadaran ini, maka Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang sebagai salah satu lembaga diklat selalu berusaha berperan aktif dalam meningkatkan profesionalisme guru.

Salah satu wujud peran aktif tersebut, Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang menyusun bahan ajar diklat bagi para guru dan tenaga kependidikan lainnya. Bahan ajar ini berisi materi yang telah disesuaikan dengan kerangka dasar dan standar kompetensi yang ada dalam kurikulum.

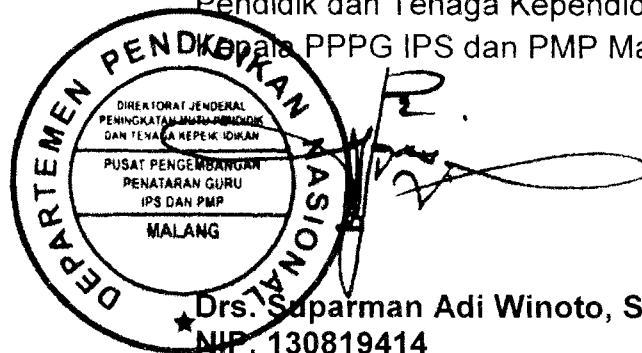
Proses penyusunan bahan ajar ini dilakukan lewat beberapa tahap, yaitu: (1) *tahap persiapan*, menentukan kriteria penyusun dan menentukan bahan-bahan yang akan ditulis; (2) *tahap penyusunan bahan ajar*, bahan ajar disusun mengacu silabi diklat, standar isi, standar kompetensi lulusan, dan berbagai literatur yang terkait dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan; (3) *pemantapan (sanctioning)*, bahan ajar yang telah disusun didiskusikan dengan melibatkan berbagai pihak di antaranya guru, dosen, widyaiswara, dan praktisi pendidikan; (4) *penyuntingan (editing)*, penyuntingan dilaksanakan oleh editor dari Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP Malang; dan (5) *pencetakan dan penggandaan*, diawali pengetikan, perbaikan, dan proses produksi sesuai kebutuhan.

PPPG IPS dan PMP Malang mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah ikut membantu dan memberikan masukan demi terwujudnya bahan ajar ini. Lembaga menyadari bahwa naskah bahan ajar yang disusun masih banyak kekurangan, untuk itu lembaga sangat berharap atas saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan bahan ajar diklat dimaksud. Semoga bahan ajar ini dapat bermanfaat bagi para pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Malang, Desember 2006

a.n. Direktur Jenderal Peningkatan Mutu
Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kepala PPPG IPS dan PMP Malang,



★ Drs. Suparman Adi Winoto, SH., M.Hum.
NIP. 130819414

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	3
C. Ruang Lingkup Materi	3
BAB II SUMBER BELAJAR	4
A. Pengertian Sumber Belajar	4
B. Kegunaan Sumber Belajar	6
C. Macam-macam Sumber Belajar	7
D. Kriteria Pemilihan Sumber Belajar	13
BAB III MEDIA PEMBELAJARAN	16
A. Pengertian Media Pembelajaran	16
B. Fungsi Media Pembelajaran	17
C. Jenis-jenis Media Pembelajaran	21
D. Pemilihan Media Pembelajaran	25
BAB IV ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN	29
A. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran	29
B. Desain Media Pembelajaran	45
BAB V KESIMPULAN	49
DAFTAR PUSTAKA	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media (jamak), Medium (tunggal) dapat diartikan sebagai perantara dan dalam kegiatan sehari-hari sering disebut sebagai alat peraga. Pada hal keduanya mempunyai perbedaan dalam fungsi utama maupun ilmu yang melandasi. Fungsi utama alat peraga adalah menjadikan pesan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan ilmu yang melandasinya adalah psikologi, sedangkan media pembelajaran mempunyai fungsi utama menyalurkan pesan pembelajaran dan ilmu komunikasi.

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Media sebagai alat komunikasi merupakan segala sesuatu yang membawa informasi (pesan) dari sumber informasi kepada penerima informasi. Oleh sebab itu media pembelajaran merupakan segala wujud yang tepat dipakai sebagai sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran ke tingkat lebih efektif dan efisien.

Dewasa ini, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam membantu tercapainya proses pembelajaran. Sekarang ini dapat dikatakan sebagai dunia media, bahkan ada kekhawatiran dapat menggeser fungsi guru dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya proses pembelajaran sama dengan proses komunikasi atau proses informasi yaitu proses menerima, menyimpan, dan mengungkap kembali informasi. Dalam proses pembelajaran pesan tersebut berupa materi pelajaran, sumber diperankan oleh guru, saluran pesan berupa pembelajaran dan penerima pesan adalah siswa, sedangkan hasilnya adalah bertambahnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Selama proses belajar, siswa mengalami tiga proses informasi yaitu:

1. Proses menerima informasi terjadi pada saat siswa menerima pelajaran. Pada saat inilah diperlukan banyak media pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan-pesan materi pelajaran.
2. Proses menyimpan informasi terjadi pada saat siswa harus menghafal, memahami, mencerna isi materi pelajaran. Penyimpanan informasi dapat bertahan lama bila pesan yang ditampilkan melalui media pada saat menerima informasi memiliki kesan mendalam dalam diri siswa.
3. Proses mengungkap kembali informasi terjadi pada saat siswa mengikuti ulangan, ujian atau pada saat siswa harus menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.

Sering dijumpai permasalahan atau kesulitan dalam proses komunikasi misalnya:

1. Ditinjau dari pihak siswa ada kesulitan bahasa, menghafal, menerima pelajaran, tidak tertarik pada materi yang dipelajari, kesulitan mengungkap kembali dan ada gangguan pancaindera.
2. Ditinjau dari guru, kesulitan mengemas materi, menyajikan materi, kelelahan karena banyaknya mengajar. Bahkan adanya kesulitan mengemas proses pembelajaran akibat keberagaman siswa secara psikologis misalnya ada anak auditorial, visual, audio visual atau kinestetik dalam satu kelas.
3. Ditinjau dari pesan atau materi yang dibelajarkan, ada materi yang terlalu jauh dari tempat siswa, jauh dari pengalaman siswa, materi terlalu besar atau terlalu kecil atau terlalu abstrak.

Idealnya, selama proses pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman langsung yang nyata kepada siswa. Namun, karena keadaan tidak semua materi dapat diberikan pengalaman secara nyata. Oleh sebab itu, digunakan pengalaman tiruan yang didramatisasikan sesuai standar penampilan dan standar isi/materi pembelajaran agar kemampuan yang diharapkan dalam Pendidikan Kewarganegaraan (keterampilan intelektual, posisi diri, dan partisipasi) dapat dibelajarkan

dengan optimal serta dengan menggunakan media pembelajaran, masalah-masalah komunikasi, penerimaan informasi, maupun masalah-masalah pembelajaran dapat diatasi.

B. Tujuan

Tujuan diberikannya bahan ajar ini adalah agar peserta diklat dapat

1. mendeskripsikan konsep sumber belajar;
2. mendeskripsikan konsep media pembelajaran;
3. membuat analisis media pembelajaran berdasarkan perilaku (*performance*) dan isi materi pembelajaran.

C. Ruang Lingkup Materi

1. Sumber Belajar
 - a. Pengertian Sumber Belajar.
 - b. Macam-macam Sumber Belajar
 - c. Kriteria Pemilihan Sumber Belajar
2. Media Pembelajaran
 - a. Pengertian Media Pembelajaran
 - b. Macam-macam Media Pembelajaran
3. Analisis Media Pembelajaran
 - a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran
 - b. Desain Media Pembelajaran

BAB II

SUMBER BELAJAR

A. Pengertian Sumber Belajar

Pembelajaran sebagai suatu proses merupakan suatu sistem yang melibatkan berbagai komponen, antara lain pendidik (guru), peserta didik (siswa), materi, metode, sumber belajar, dan media pembelajaran serta penilaian. Tugas seorang pendidik dalam proses pembelajaran adalah mengupayakan terciptanya jalinan pengelolaan antara komponen-komponen tersebut sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan berhasil dengan baik. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan manakala pembelajaran tersebut dapat mengubah diri peserta didik, dalam arti menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga dapat memperoleh manfaat secara langsung dalam perkembangan pribadinya.

Ada enam kejadian penting dalam proses pembelajaran yang dapat dibentuk oleh sumber belajar yang dapat dimanfaatkan, dibuat, dipilih, dan diterapkan secara tepat (Sudjarwo, 1989: 29), yaitu:

1. Ciptakan dan jaga perhatian

Perhatian dapat dilakukan secara bertingkat, mula-mula menarik ke tingkat ketertarikan dan dijaga terus sampai berakhirnya proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan rangsangan-rangsangan yang tepat dan memukau, kemudian berangsur-angsur rangsangan tersebut perlu disesuaikan dengan perkembangan situasi belajar.

2. Tunjukkan keterkaitan pesan yang sedang dibelajarkan dengan pesan yang telah diterima sebelumnya.

3. Arahkan proses belajar dengan menggunakan bahan-bahan visual, audio verbal, dan kombinasi dari berbagai bahan tersebut. Upayakan bahan tersebut yang dapat menyajikan isyarat-isyarat dan tekanan berbagai pesan baru.

4. Ciptakan komunikasi yang *fair* dan seimbang, sehingga umpan balik dari dan ke sasaran dapat dimanfaatkan untuk mempercepat tingkat kesamaan bahasa dan persepsi sasaran.
5. Ciptakan dan pelihara kondisi untuk mengingat-ingat, menganalisis, menginventarisasi, menyimpulkan, menerapkan, dan mengevaluasi pesan yang diterima.
6. Selama dan setelah selesai belajar dilakukan kegiatan evaluasi sesuai dengan formalitas masing-masing situasi belajar.

Komponen sumber belajar tidak bisa lepas dari proses pembelajaran apabila menginginkan suatu keberhasilan pembelajaran karena sumber belajar merupakan masukan dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Masalah sumber belajar masih belum banyak menarik perhatian sehingga sebagian besar proses pembelajaran komponen guru masih merupakan sumber belajar yang paling utama. Sumber belajar lainnya memang sangat banyak, misalnya alam sekitar dengan peristiwanya, manusia dengan profesinya, buku, dan bahan cetak lainnya.

Sumber belajar dapat diartikan secara sempit dan secara luas (Sujana dan Rivai, 1989: 9). Secara sempit dimaksudkan adalah buku-buku atau bahan-bahan cetak lainnya, sedangkan secara luas adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses pembelajaran baik secara langsung atau tidak langsung, sebagian atau keseluruhan.

Sumber belajar merupakan sumber yang berupa data, benda-benda atau informasi yang sangat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Husnan, dkk., 1993: 19). Sumber belajar tidak terbatas pada benda-benda fisik seperti radio, surat kabar, sawah, sungai, dan sebagainya, tetapi dapat berupa peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang terjadi di sekitar kita dan sumber belajar dapat pula berupa media pembelajaran.

Sadiman (1990: 12) menyatakan bahwa sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan/memudahkan terjadinya proses belajar.

Dengan sumber belajar memungkinkan individu berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak terampil menjadi terampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik, mana yang terpuji dan mana yang tidak terpuji.

Bahan mana yang dapat menjadi sumber belajar adalah segala yang bisa mendatangkan manfaat atau mendukung atau menunjang individu untuk berubah ke arah yang lebih dinamis.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka sumber belajar dapat diartikan segala apa saja yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

B. Kegunaan Sumber Belajar

Peranan sumber belajar pada saat ini masih belum optimal. Biasanya selain guru, sumber belajar lain yang digunakan hanya buku. Hendaknya dalam proses pembelajaran seorang guru dapat mencari dan menggunakan secara tepat berbagai sumber belajar guna memudahkan pencapaian kompetensi/kemampuan secara efektif dan efisien. Hal ini mengingat sumber belajar mempunyai potensi yang cukup besar untuk mengembangkan dan memperjelas materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Melihat potensi yang dimiliki sumber belajar maka sumber belajar dapat berguna untuk

1. Menimbulkan kegairahan belajar

Gairah belajar akan timbul karena bukan hanya guru saja yang dapat dijadikan tumpuan untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran, melainkan lingkungan sekitar, manusia sumber (narasumber) juga dapat dijadikan pegangan dalam memecahkan masalah.

2. Memungkinkan adanya interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan

Lingkungan yang sudah dirancang oleh pendidik untuk disajikan dalam proses belajar mengajarnya akan memberikan peluang kepada peserta didik untuk

berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. Dengan interaksi tersebut peserta didik dapat secara langsung belajar terhadap objek yang dikehendaki atau para sumber yang asli.

3. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari pengalaman
Pengalaman langsung mempunyai nilai tersendiri bagi peserta didik, lebih-lebih nilai pengalaman yang diperolehnya itu langsung dari sumbernya akan terkesan dan tetap akan mengakar pada pikirannya untuk waktu yang relatif lama.
4. Memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan tingkat kemampuannya
Tingkat kemampuan peserta didik itu beraneka ragam, ada yang berkemampuan tinggi, sedang, dan ada yang tingkat kemampuannya rendah. Pemaksaan belajar kepada peserta didik untuk berpikir di luar kemampuannya akan mengakibatkan malapetaka bagi peserta didik.
5. Menghilangkan kekacauan penafsiran
Penafsiran yang berbeda itu akibat sumber yang digunakan belum bisa menggambarkan atau menjelaskan hakikat/pengertian dari sesuatu yang dibelajarkan. Peserta didik yang dihadapkan pada sumber belajar secara langsung akan dapat menafsirkan sendiri tentang hakikat atau pengertian sesuatu itu.

C. Macam-macam Sumber Belajar

Ditinjau dari objeknya sumber belajar dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu sumber belajar yang berkaitan dengan manusia dan sumber belajar yang berkaitan dengan benda. Dari pembagian tersebut terjadi perkembangan pembagian sumber belajar yang direncanakan dan tidak direncanakan namun penggolongan ini tidak mutlak karena para ahli dapat membagi berdasarkan pengetahuan masing-masing.

1. Sumber belajar yang direncanakan
Sumber belajar yang direncanakan adalah sumber belajar yang memang dengan sengaja direncanakan dan dipersiapkan untuk menunjang keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Sumber belajar ini sudah tersedia di sekolah, misalnya laboratorium, perpustakaan.

2. Sumber belajar yang tidak direncanakan

Sumber belajar yang tidak direncanakan adalah sumber belajar yang pada dasarnya tidak direncanakan dalam kegiatan pendidikan, namun karena keadaan dan kondisinya dimungkinkan dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pendidikan, maka keadaan atau situasi tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Sumber belajar ini terdapat dalam masyarakat yang memiliki daya tarik untuk dikaji atau memberikan berbagai informasi yang relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai, antara lain:

a. Orang sebagai sumber belajar

Orang dapat dikategorikan sebagai sumber belajar sebab

- 1) pemikirannya dapat menciptakan atau menemukan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dipergunakan sebagai sumber belajar oleh orang lain. Dengan pemikirannya pula orang dapat menemukan berbagai metode/teknik untuk mentransfer berbagai pengetahuan dan keterampilan kepada orang lain.
- 2) perasaannya dapat menimbulkan berbagai ekspresi seni, estetika, dan etika yang dapat dijadikan sumber belajar.
- 3) pengalaman hidup yang digunakan dalam bentuk verbal atau nonverbal dapat dijadikan bahan kajian dan menjadi contoh teladan bagi orang lain atau para siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka orang-orang yang dapat dikategorikan sebagai sumber belajar antara lain

- 1) Guru adalah orang yang sengaja dipersiapkan dan berfungsi sebagai pendidik sekaligus sebagai sumber belajar
- 2) Para konselor dan administrator pendidikan
- 3) Para tutor dan fasilitator
- 4) Para pejabat pemerintah mulai dari pejabat tingkat desa sampai pejabat tingkat pusat

- 5) Para pemimpin organisasi sosial atau lembaga pendidikan baik negeri maupun swasta
- 6) Para Pamong Desa dengan BPK-nya.
- 7) Tokoh-tokoh Masyarakat (*Key People*), misalnya: Kyai, Pendeta, pastur, Badende, Biksu yang mempunyai pengaruh karena dianggap masyarakat memiliki kelebihan dalam bidang ilmu, keterampilan, dan moral yang terpuji
- 8) Para pedagang, pengusaha, pemimpin koperasi
- 9) Para tukang, apakah tukang kayu, tukang batu, tukang las/ pateri, tukang cukur dan sebagainya; mereka memiliki profesi tertentu yang diperoleh dari hasil belajar formal atau karena pengalaman praktik
- 10) Kelompok masyarakat tertentu, misalnya masyarakat primitif, kelompok pendengar siaran pedesaan, kelompok tahlilan, tadarusan, dibaan, kontak tani, nelayan dan sebagainya yang dapat dijadikan contoh dalam proses pembelajaran

Masih banyak berbagai orang yang memiliki profesi masing-masing yang belum disebutkan satu persatu, akan tetapi mereka adalah orang-orang yang dapat dijadikan sumber belajar karena memiliki kelebihan masing-masing yang dapat dipergunakan oleh siswa sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

b. Tempat sebagai sumber belajar

Tempat yang dapat dipergunakan sebagai sumber belajar, misalnya: museum, perpustakaan umum, tempat rekreasi, tepi pantai, padang pasir, danau, daerah pegunungan, hutan, tanah tandus, rawa, pasar, sawah, perkebunan, ladang dan sebagainya, merupakan tempat yang dapat dijadikan bahan kajian atau sumber belajar yang membantu proses belajar siswa.

c. Masyarakat sebagai sumber belajar

Di dalam masyarakat terhimpun berbagai orang dengan pola hidup yang bervariasi dan terdapat berbagai norma, dan nilai hidup yang berbeda. Ada juga nilai hidup yang universal (*core values*) yang dianut oleh seluruh anggota

masyarakat misalnya Pancasila. Tetapi ada juga nilai-nilai perilaku yang dimiliki oleh setiap individu atau kelompok masyarakat tertentu. Dengan demikian di dalam masyarakat terdapat berbagai pola hidup, gaya hidup, pola tingkah laku yang berbeda antara satu dengan lainnya. Masyarakat juga memiliki berbagai adat istiadat, tradisi, dan pola-pola kebudayaan yang berbeda maupun lembaga-lembaga yang mengatur kepentingan masyarakat. Semuanya ini dapat dijadikan sumber belajar yang memperkaya khazanah pengetahuan, keterampilan, dan moral siswa.

d. Benda sebagai sumber belajar

Benda sebagai sumber belajar dapat dibagi dua bagian. *Pertama*, benda-benda hasil budaya manusia, misalnya batu bertulis, candi, berbagai produk teknologi, dan benda-benda peninggalan sejarah lainnya. *Kedua*, benda-benda alam, misalnya fosil-fosil, berbagai logam, batu-batuan, pasir, tanah, air, udara. Semua benda ini akan bernilai edukatif bergantung pada keterampilan pendidik dan siswa dalam memandang, memperlakukan, menganalisis serta menghubungkannya dengan topik yang menjadi pokok permasalahan yang sedang dan akan ditekuninya.

Sebagaimana disebutkan di atas bahwa penggolongan sumber belajar yang direncanakan dan tidak direncanakan adalah tidak mutlak. Hal ini terbukti bahwa dalam pembagian yang dikemukakan AECT (*Association of Education Communication Technology*) mengklasifikasi sumber belajar menjadi 6 macam yaitu pesan, manusia, bahan, peralatan, teknik/metode, dan lingkungan (Sujana dan Rivai, 1989: 18-26).

1. Pesan (*Message*) yaitu informasi yang harus diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide atau gagasan, fakta, pengertian, dan data. Termasuk dalam kelompok pesan adalah semua bidang studi/mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik. Contoh sumber belajar yang dirancang untuk jenis ini adalah semua bahan pelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, misalnya bahan pelajaran IPS, PKn, Kerajinan dan sebagainya, sedangkan

sumber belajar yang tidak direncanakan, tetapi dapat dimanfaatkan adalah cerita rakyat, dongeng, nasihat.

2. Manusia (*people*) yakni orang yang bertindak sebagai penyimpan informasi atau menyalurkan informasi. Sangat tepat jika dikatakan bahwa manusia adalah sumber dari segala sumber belajar. Hal ini mengingat potensi yang dimiliki manusia dapat mewujudkan berbagai macam informasi yang dibutuhkan.

Contoh sumber belajar yang dirancang untuk jenis ini adalah guru yang memang sengaja dipersiapkan sebagai pendidik sekaligus sebagai sumber belajar, konselor, tutor, fasilitatoris, sedang contoh sumber belajar yang tidak dirancang, tetapi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses pembelajaran adalah para pejabat pemerintah mulai dari pejabat tingkat RT, RW, Kelurahan hingga pejabat tingkat pusat, pemuka masyarakat baik pemuka yang memiliki latar belakang agama maupun tokoh masyarakat dalam bidang politik atau dalam bidang lainnya. Kelompok masyarakat tertentu yang memiliki keahlian dalam bidangnya, umpamanya pedagang, pengusaha, petani, nelayan, dan masih banyak lagi manusia yang memiliki kelebihan yang dapat digunakan oleh peserta didik sesuai dengan topik belajar yang sedang dipelajari.

3. Bahan (*materials*) yakni perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan kepada peserta didik dengan menggunakan perantara melalui alat/perangkat keras ataupun oleh dirinya sendiri. Contoh sumber belajar yang dirancang untuk bahan (*materials*) ini transparansi, film, slide, kaset tape, buku, majalah dan sebagainya, sedangkan sumber belajar yang tidak dirancang, tetapi dapat dimanfaatkan untuk keperluan proses pembelajaran adalah relief yang terdapat di candi-candi, arca, peralatan listrik dan sebagainya.
4. Peralatan (*device*) yakni sesuatu peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan (*materials*). Contoh sumber belajar yang dirancang adalah *Overhead Projector (OHP)*, *projector slide*, televisi, kamera dan sebagainya, sedang sumber belajar yang tidak dirancang, tetapi dapat dimanfaatkan adalah mesin, generator, mobil.

5. Teknik/Metode yaitu prosedur atau alur yang dipersiapkan dalam menggunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang untuk menyampaikan pesan. Contoh sumber belajar yang dirancang adalah ceramah, demonstrasi, tanya jawab, diskusi, simulasi, belajar mandiri, sedang untuk sumber belajar yang tidak dirancang adalah permainan, sarasehan, percakapan biasa, atau spontanitas.
6. Lingkungan (*setting*) yaitu situasi atau suasana sekitar di mana pesan disampaikan/ditransmisikan baik lingkungan fisik: ruang kelas, gedung sekolah, maupun nonfisik: suasana belajar. Contoh sumber belajar yang direncanakan untuk jenis ini adalah ruangan kelas, perpustakaan, auditorium, sedangkan sumber belajar yang tidak direncanakan adalah taman, kebun, museum, toko dan sebagainya.

Klasifikasi jenis-jenis sumber belajar tersebut dapat dijelaskan dalam matrik sebagai berikut:

NO.	JENIS	PENGERTIAN	DIRANCANG	DIMANFAATKAN
1.	Pesan (<i>Message</i>)	Informasi yg harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, data	Bahan pelajaran	Cerita rakyat, dongeng, nasehat
2.	Manusia (<i>People</i>)	Orang yang menyimpan informasi/menyalurkan informasi	Guru, aktor, siswa, pembicara, pemain	Nara sumber, pemuka masyarakat, pimpinan, responden
3.	Bahan (<i>Materials</i>)	Sesuatu yang disebut media yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat	Transparansi, film, slide, tape, buku, gambar	Relief candi, arca, peralatan teknik
4.	Peralatan (<i>Device</i>)	Sesuatu yang disebut media yang menyalurkan pesan untuk disajikan	OHP, <i>projector</i> , <i>slide</i> , film, TV, kamera, papan tulis	Generator, mesin, alat-alat mobil

NO.	JENIS	PENGERTIAN	DIRANCANG	DIMANFAATKAN
5.	Teknik/ Metode (<i>Technique</i>)	Prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, orang untuk menyampaikan pesan	Ceramah, diskusi, sosiodrama, simulasi, kuliah, belajar mandiri	Permainan, sarasehan, percakapan
6.	Lingkungan (<i>Setting</i>)	Situasi sekitar dimana pesan disalurkan/ ditransmisikan	Ruangan kelas, studio, perpustakaan, aula	Taman, kebun, museum, toko

Pengklasifikasian tersebut pada dasarnya tidak terpisah sendiri-sendiri, tetapi masih saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Misal seorang guru sedang menerangkan cara mengoperasikan *Overhad Projector*. Pada saat proses belajar tersebut terdapat enam macam sumber belajar yang saat itu sedang berinteraksi diantaranya OHP, transparansi, situasi, informasi, teknik menyampaikan pesan. Sehingga bisa jadi pada saat proses belajar berlangsung keenam macam sumber belajar ini muncul dalam satu kegiatan.

Klasifikasi sumber belajar menurut Sudjana (1989: 29-30) sebagai berikut

1. Sumber belajar tercetak: buku, majalah brosur, koran, poster, denah, ensiklopedi, kamus, booklet dan lain-lain.
2. Sumber belajar noncetak: film, *slide*, video, model, *audiocassette*, transparansi, realitas, objek dan lain-lain.
3. Sumber belajar yang berbentuk fasilitas: perpustakaan, ruangan belajar, carrel, studio, lapangan olahraga dan lain-lain.
4. Sumber belajar berupa kegiatan: wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan dan lain-lain.
5. Sumber belajar berupa lingkungan di masyarakat: taman, terminal, pasar, toko, pabrik, museum dan lain-lain.

D. Kriteria Pemilihan Sumber Belajar

Penggunaan sumber belajar dalam proses pembelajaran memerlukan persiapan dan perencanaan yang seksama dari pendidik. Tanpa perencanaan yang

matang kegiatan belajar siswa tidak bisa terkendali sehingga kompetensi tidak akan tercapai.

Perencanaan itu mencakup semua sumber belajar baik yang berkaitan dengan manusia maupun nonmanusia, baik sumber belajar yang direncanakan atau yang hanya dimanfaatkan. Maksud dari perencanaan ini agar setiap komponen yang terdapat dalam proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga seluruh komponen saling berinteraksi dan berantaraksi secara sistematis sehingga keberadaan sumber belajar tersebut betul-betul dapat menunjang tercapainya kompetensi.

Ada beberapa hal yang perlu diketahui pendidik dalam merancang sumber belajar, antara lain:

1. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dijadikan pedoman dalam memilih sumber belajar yang tepat.
2. Mengkaji isi materi pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan sebagai dasar pemilihan serta pemanfaatan sumber belajar agar materi yang disajikan dapat memperjelas dan memperkaya isi materi.
3. Tentukan objek yang harus dipelajari dan dikunjungi (bila sumber belajar yang berkaitan dengan lingkungan). Dalam menentukan objek kunjungan hendaknya diperhatikan relevansi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, isi materi, kemudahan menjangkaunya, mudah tidaknya perjalanan, lama waktu yang diperlukan, keamanan peserta didik.
4. Pengaturan waktu sesuai dengan luas materi pembelajaran yang akan disampaikan.
5. Menentukan kegiatan pembelajaran/pengalaman belajar. Misalnya pemilihan strategi, metode pengajaran disesuaikan dengan sumber belajar, mempersiapkan perizinan, penentuan kelompok, mengamati suatu proses, mencatat apa yang terjadi, wawancara dengan nara sumber dan sebagainya.
6. Persiapan teknis yang diperlukan untuk kegiatan belajar, seperti tata tertib di perjalanan dan di tempat tujuan, perlengkapan belajar yang harus dibawa,

menyusun pertanyaan yang akan diajukan, perlengkapan kesehatan dan sebagainya.

Setelah semua permasalahan tersebut dikaji, barulah dituangkan dalam bentuk matrik untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang rancangan penggunaan sumber belajar. Adapun bentuk matrik tersebut sebagai berikut

No.	Sumber Belajar	Kegiatan	Hasil yang ingin dicapai
1.	Museum	<ul style="list-style-type: none"> a. Merencanakan kunjungan b. Menghubungi bagian museum c. Merumuskan tujuan d. Menyusun instrumen yang akan digunakan e. Membuat kelompok kerja f. Melaksanakan pengkajian g. Mencatat hal-hal yang dianggap penting h. Mendiskusikan hasil kajian i. Menyusun laporan j. Presentasi dalam kelas 	<ul style="list-style-type: none"> a. Melatih keterampilan observasi dan komunikasi b. Melatih mencari sesuatu yang dianggap penting c. Melatih perilaku yang baik d. Melatih kejujuran e. Melatih menyimpulkan

BAB III

MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Medium dapat juga diartikan juga sebagai alat komunikasi yaitu segala sesuatu yang membawa informasi (pesan-pesan) dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa agar terjadi proses belajar. Media sebagai alat atau sarana fisik penyampai pesan dibedakan menjadi perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras lazim disebut alat penampil pesan, sedangkan perangkat lunak adalah sarana penyampai pesan.

Istilah media bila digunakan dalam suatu konteks pembelajaran berarti kombinasi barang atau sistem barang apapun yang digunakan untuk menyampaikan komunikasi atau stimulus pembelajaran lainnya kepada siswa. Media tidak merancang atau merumuskan komunikasi itu, melainkan hanya menyampaikannya semata-mata (Gane, 1989: 236).

Menurut pandangan De Carte, media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar yang memegang peranan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional. Ada pengarang yang mengartikan istilah media pembelajaran secara luas yaitu setiap orang, materi, atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Ada pula pengarang yang mengartikan istilah media pembelajaran itu agak sempit yaitu alat elektro-mekanis yang menjadi perantara antara siswa dan materi pelajaran (Winkel, 1989: 187).

Ada unsur penting yang terkandung dalam media pembelajaran yaitu pesan atau bahan pembelajaran yang disajikan yang disebut perangkat lunak (*software*) dan alat penampil yang disebut perangkat keras (*hardware*) serta teknik yaitu prosedur penggunaan perangkat keras untuk mentransfer perangkat lunak.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala wujud yang dapat dipakai sebagai sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai berikut

1. Memperjelas penyajian pesan (dari konsep yang abstrak ke yang konkret) sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalistis. Misalnya untuk menjelaskan bagaimana sistem demokrasi yang berlaku di Indonesia yang diwujudkan melalui pemilihan umum dengan menggunakan film atau kaset video.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya
 - a. Objek yang terlalu besar dapat diganti dengan realitas, gambar, film, bingkai, model;
 - b. Objek yang terlalu kecil di bantu dengan OHP, transparansi, film bingkai, film, atau gambar.
 - c. Kejadian atau peristiwa masa lalu dapat ditampilkan kembali melalui rekaman video, film, dan foto;
 - d. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan diagram, bagan atau skema; dan
 - e. Konsep yang terlalu luas dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.
3. Melalui penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat
 - a. menimbulkan gairah atau rangsangan belajar;

- b. meningkatkan interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan nyata (sumber belajar);
 - c. memungkinkan siswa belajar mandiri menurut kecepatan, kemampuan, dan minat-minat baru.
4. Menyadari bahwa siswa memiliki keunikan namun mereka berada dalam lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan standar isi, standar kompetensi lulusan, dan materi pelajaran ditentukan sama untuk semua siswa. Untuk mengatasi hal ini media pembelajaran dengan kemampuannya dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
 5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu bagi siswa.
 6. Membantu tumbuhnya pengertian sehingga membantu perkembangan kemampuan bahasa.
 7. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman dalam cara belajar.
 8. Memberikan pengalaman yang menyeluruh, yang konkret lambat laun berintegrasi menjadi pengertian atau kesimpulan-kesimpulan yang abstrak.

Setiap media mempunyai potensi yang terkandung di dalamnya. Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga potensi media yang relevan difungsikan dalam proses pembelajaran, yaitu

1. Potensi fiksatif, ialah kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan suatu objek atau peristiwa. Sekali suatu objek direkam, informasi yang terekam sewaktu-waktu dapat ditampilkan kembali. Potensi ini memungkinkan media mencatat suatu peristiwa untuk dipindahkan kepada waktu yang lain.
2. Potensi manipulatif, ialah kemampuan mentransformasikan objek dalam berbagai cara, misalnya ukurannya dapat diubah, dapat ditampilkan dengan kecepatan berbeda, serta dapat diulang-ulang menurut keperluannya.

3. Potensi distributif, artinya dengan kemampuan ini objek atau peristiwa dari tempat asalnya dapat dipindahkan ke tempat lain dan sekaligus dapat ditampilkan kepada pengamat yang besar jumlahnya. Misal dengan menggunakan radio dan televisi.

Secara lebih terinci fungsi media dalam proses pembelajaran dapat dikemukakan berikut ini (Degeng, 2001: 9-12)

1. Media memungkinkan peserta didik menyaksikan benda/peristiwa yang ada/terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film dan sebagainya, peserta didik dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang peristiwa/benda bersejarah.
2. Media memungkinkan peserta didik mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena tempatnya jauh atau karena berbahaya atau terlarang. Misalnya, film tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan, dan kesibukan di pusat reaktor nuklir dan sebagainya.
3. Media memungkinkan peserta didik untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya, dengan perantaraan maket peserta didik dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik, dengan slide atau film peserta didik dapat memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba dan sebagainya.
4. Media memungkinkan peserta didik mendengar suara yang sukar ditangkap telinga secara langsung. Misalnya rekaman denyut jantung dan sebagainya.
5. Media memungkinkan peserta didik mengamati dengan teliti bintang-bintang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau rekaman, peserta didik dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar dan sebagainya.
6. Media memungkinkan peserta didik mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau yang berbahaya didekati. Dengan flim, slide, video cassette, peserta didik dapat mengamati pelangi, gunung meletus, perang dan sebagainya.

7. Media memungkinkan peserta didik dapat mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan peserta didik dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh, jantung, paru-paru dan sebagainya.
8. Media memungkinkan peserta didik dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, foto atau model peserta didik dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat, ukuran, ataupun bentuknya.
9. Media dapat memperlihatkan secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan media film proses perkembangan katak dari telur menjadi katak, hanya ditunjukkan dalam beberapa menit. Demikian pula bunga dari kuncup sampai mekar dapat ditunjukkan film dalam beberapa detik saja.
10. Media dapat memperlihatkan secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung amat cepat. Media film dapat memperlihatkan gerakan lompat tinggi, salto dan sebagainya secara lambat, bahkan dapat juga dihentikan, jika diperlukan untuk diamati secara teliti.
11. Media memudahkan peserta didik mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film dapat dengan mudah diamati jalannya mesin motor empat tak dan sebagainya.
12. Media memungkinkan untuk menunjukkan bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu benda/alat. Dengan diagram, gambar, bagan, dapat ditunjukkan bagian-bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
13. Media dapat menyajikan ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Misalnya, setelah peserta didik mengamati proses penggilingan tebu pada suatu pabrik gula, kemudian diberi kesempatan untuk melihat film yang menyajikan secara ringkas proses penggilingan tebu. Dengan demikian, maka gambaran yang diperoleh peserta didik tentang proses penggilingan tebu akan lebih mantap dan jelas.
14. Media memungkinkan dapat menjangkau sasaran yang besar jumlahnya. Dengan CCTV radio pendidikan, ratusan peserta didik dapat mengikuti kuliah yang disajikan oleh seorang dosen dalam waktu yang sama.

15. Media memungkinkan peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pembelajaran berprograma, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing.

C. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri dan berdasarkan karakteristiknya dapat dikelompokkan menjadi

1. Media Asli (Benda Sesungguhnya)

Media asli atau benda sesungguhnya merupakan media yang paling efektif dan sempurna, tetapi dalam banyak hal tidak mungkin dibawa ke kelas. Oleh sebab itu, sebagian dari benda yang dibawa ke kelas disebut contoh, sampel, atau specimen.

a. Specimen makhluk yang masih hidup

- 1) akuarium dengan ikan dan tumbuhan;
- 2) terrarium dengan hewan darat dan tumbuhan;
- 3) kebun binatang dengan segala binatang yang ada;
- 4) kebun percobaan dengan berbagai tumbuhan; dan
- 5) insektorium berupa kotak akca yang berisi serangga (semut, anai-anai).

b. Specimen makhluk yang sudah mati

- 1) herbarium: bagian tumbuhan yang sudah dikeringkan;
- 2) diorama: pameran hewan dan tumbuhan yang telah dikeringkan dengan kedudukannya seperti asli di alamnya;
- 3) taksidermi: kulit hewan yang dibentuk kembali sesuai dengan aslinya setelah kulit dikeringkan dan isi tubuhnya diisi dengan benda lain;
- 4) awetan dalam botol: makhluk mati yang diawetkan dalam botol yang berisi larutan formalin, alkohol; dan
- 5) awetan dalam cairan plastik: makhluk yang sudah mati disimpan dalam cairan plastik yang semula cair kemudian membeku.

- c. Specimen dari benda tak hidup, misalnya berbagai jenis batuan, mineral dan lain-lain.
- d. Benda asli yang bukan makhluk hidup: kereta api, radio, pesawat terbang, teropong, mobil, jembatan, gedung dan lain-lain.

2. Media Tiruan (Benda Tiruan/Model)

Benda atau situasi yang sesungguhnya diganti dengan buatan yang lebih kecil dan sederhana. Model adalah media tiga dimensi tiruan yang menyajikan suatu benda sama dengan benda asli. Model dapat menggantikan benda yang terlalu besar (seperti bumi, dan lain-lain), objek yang tidak bernyawa misalnya gunung.

Macam-macam model, antara lain:

- a. Model irisan. Model ini memperjelas suatu pengertian tentang objek, misalnya menjelaskan bagian dalam dari lapisan-lapisan tanah, bumi, gunung berapi dan lain-lain.
- b. Model memperkecil atau memperbesar objek. Model ini dipakai untuk menjelaskan suatu objek atau benda yang terlalu besar untuk dibawa ke muka kelas, seperti model matahari dan planet, model gerhana bulan dan matahari.
- c. Model lapangan/maket. Model ini dipakai dan dibuat untuk menjelaskan suatu lingkungan atau daerah tertentu, seperti perumahan, pelabuhan dan lain-lain.
- d. Model menyederhanakan objek yang kompleks. Model ini dipakai untuk menjelaskan suatu objek yang kompleks dan membingungkan disebabkan alur kawat, pipa, dan peralatan lain yang berhubungan cara kerja mesin yang bersangkutan.

3. Media Grafis

Media grafis yaitu bahan pelajaran yang menyajikan ringkasan informasi dan pesan dalam bentuk lukisan, sketsa, kata-kata, simbol gambar tiruan yang mendekati bentuk aslinya, diagram, grafik chart dan tanda-tanda lainnya. Contoh:

- a. Media bagan (chart) adalah penyajian diagramatik suatu lambang visual, meliputi: bagan pohon, bagan akar, bagan dahan, bagan organisasi (pancaran), bagan tabular, bagan skematik dan diagramatik, bagan arus/aliran,

- bagan petunjuk/penuntun, bagan waktu, bagan bongkah, bagan uraian, bagan pandang tembus;
- b. Media grafik (grafik diagram) yaitu media yang dapat membuat penyajian perlakuan data bilangan secara diagramatis. Media grafis dibedakan atas: grafik bidang (padat), grafik batang (balok), grafik gambar, grafik garis (kurva), grafik lingkaran, grafik bentuk peta;
 - c. Media poster yaitu media yang digunakan untuk menyajikan informasi, saran atau ide;
 - d. Media karikatur yaitu bentuk informasi yang lucu dan mengandung sindiran;
 - e. Media gambar yaitu media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi;
 - f. Media komik yaitu media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dan lebih bersifat personal karenanya berfungsi informatif dan edukatif;
 - g. Media gambar bersambung/gambar seri yaitu media grafik yang dipergunakan untuk menerangkan suatu rangkaian perkembangan;
 - h. Media bentuk papan, yaitu media yang menggunakan benda berupa papan sebagai sarana komunikasi. Media bentuk papan dibedakan atas papan tulis, papan tempel, papan flanel, papan pameran/visual, papan magnet, papan demonstrasi, papan paku;
 - i. Media yang disorotkan, yaitu media yang diproyeksikan. Media ini dibedakan atas: media sorot yang diam, media sorot yang bergerak, dan media sorot mikro;
 - j. Media dengar, mempunyai ciri yang dapat didengar, baik untuk individu maupun untuk kelompok atau massa. Media ini meliputi radio, piringan hitam;
 - k. Media pandang dengan (*audio visual aids*), mempunyai ciri dapat didengar dan dilihat. Contoh: slide bersuara, televisi, gambar hidup bersuara;
 - l. Media cetak (*printed materials*), merupakan hasil cetak dari bahan instruksional. Media ini dapat berbentuk buku, leaflet, komik, dan folder.

D.

Ditinjau dari fungsinya media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai alat bantu pembelajaran (*teaching aids*) atau sebagai media yang digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru (*self instruksional media*) (Gafur, 2001: 32-33) dapat disajikan dalam matrik berikut ini:

No.	Kelompok Media	Media Pembelajaran	Alat Bantu Pembelajaran
1.	Audio (suara)	- <i>Audio tape (open reel, cassette tape)</i>	- Telepon - Intercom
2.	Bahan cetak (termasuk gambar/ foto)	- Teks terprogram - Manual - Modul - Buku pedoman/petunjuk	- <i>Hand out</i> - Papan tulis - Grafik - Transparansi - Peta - Globe
3.	Gambar mati yang diproyeksikan	- Slide, film strip (bisa disertai narasi/ penjelasan)	- Film strip - <i>Slide</i> - Transparansi
4.	<i>Audio</i> cetak (kombinasi 1 dan 2)	- Lembaran kerja disertai tape - Peta/diagram disertai narasi	- Lembaran kerja disertai tape - Peta/diagram disertai narasi
5.	<i>Audio visual</i> yang diproyeksikan	- Film strip diberi narasi - <i>Sound – slide</i>	-
6.	Gambar bergerak	- Film tanpa suara	- Film tanpa suara
7.	Gambar/film bersuara	- Film bersuara - Video tape - <i>Audio vision</i> (video disertai alat peraga benda nyata)	- Film bersuara video tape
8.	Objek/benda	- Benda nyata - Model/tiruan benda	- Specimen - Benda nyata - Model/tiruan benda
9.	Hubungan antar pribadi dan pengalaman langsung (guru, teman sejawat)	-	- Permainan - Simulasi - Kunjungan lapangan - Diskusi-kelompok
10.	Komputer	- Komputer alat bantu ajar (CAI) - Internet - <i>Web Course Tool (WBOT)</i>	- Komputer multi media

D. Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk memilih suatu media yang benar-benar sesuai atau yang paling tepat bukan merupakan suatu hal yang mudah untuk dilakukan. Yang perlu dipertanyakan terlebih dulu adalah kriteria apa yang digunakan untuk memilih media, sehingga media tersebut tepat sesuai dengan keinginannya. Untuk menjawab pertanyaan ini ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswanya, keadaan lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayaninya.

Ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan pengajar dalam memilih, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran. Faktor-faktor tersebut adalah

1. Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan belajar. Suatu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.
2. Media adalah bagian integral dari proses belajar mengajar. Hal ini berarti media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi pengajar 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 dan media mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung.
3. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar peserta didik. Kemudahan belajar peserta didik haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
4. 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.
5. Pemilihan media hendaknya objektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
6. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan peserta didik. Penggunaan multi media tidak berarti menggunakan media yang banyak

sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.

7. Kebaikan dan keburukan media tidak bergantung pada kekonkretan dan keabstrakannya. Media yang konkret wujudnya, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

Sudirman, dkk. (1992) mengemukakan beberapa prinsip pemilihan dan penggunaan media pengajaran, yakni

1. Tujuan Pemilihan

Memilih media pengajaran yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah untuk menyajikan informasi yang bersifat umum, apakah untuk pengajaran kelompok atau individual. Tujuan pemilihan ini menyangkut kemampuan berbagai jenis media.

2. Karakteristik Media Pengajaran

Setiap media pengajaran memiliki karakteristik tertentu, baik ditinjau dari segi keampuhannya, cara pembuatannya maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran, di samping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran secara bervariasi.

3. Alternatif Pilihan

Memilih pada hakikatnya merupakan proses membuat keputusan dari beberapa alternatif pilihan. Guru dapat menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan.

Pemilihan suatu media pembelajaran menggunakan kriteria umum dan khusus sebagai berikut

1. Kriteria Umum merupakan suatu ukuran yang bersifat kasar dalam memilih berbagai media, misalnya
 - a. Bersifat ekonomis, dalam pengertian bila dikurskan dengan nilai uang maka tergolong relatif murah. Ekonomis tidak berarti harganya selalu rendah, bisa

saja dana untuk mengadakan media itu cukup tinggi, tetapi bila dibandingkan dengan nilai kemanfaatannya dan hasilnya maka media itu masih tergolong murah. Misalnya pengadaan video tape recorder (VTR), *overhead projector* (OHP), *slide projector* dan lain sebagainya.

- b. Bersifat praktis dan sederhana tidak memerlukan pelayanan khusus atau keterampilan khusus dalam mengoperasionalkannya, semakin praktis dan semakin sederhana media itu, semakin perlu diprioritaskan untuk dipilih dan digunakannya.
- c. Mudah diperoleh dalam arti media itu terdapat di daerah sekitar, tidak perlu memesan khusus ke pabrik tertentu, bila akan membeli sudah tersedia di toko-toko daerah sekitar.
- d. Bersifat fleksibel, artinya bisa dimanfaatkan untuk pelbagai kompetensi dan tidak dipengaruhi oleh faktor luar, misalnya kemajuan teknologi, nilai budaya, keinginan pemakai media itu sendiri. Suatu kaset video misalnya, isi pesan yang dikandungnya bisa digunakan untuk pencapaian beberapa kompetensi sesuai dengan budaya setempat atau pemakai jasa media sehingga kaset video ini sifatnya fleksibel.
- e. Komponen-komponennya sesuai dengan kompetensi artinya misi, keadaan fisik, dan pesan yang dibawa oleh media harus sesuai dengan kompetensi. Ketidakcocokan/ketidakserasian antara komponen media dengan kompetensi mengakibatkan kegagalan dalam mencapai kompetensi.

2. Kriteria Khusus

Kriteria khusus dalam memilih media pengajaran bergantung pada kompetensi itu sendiri, hal ini mengingat masing-masing mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya, namun demikian ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media ini.

a. Ketepatannya dengan kompetensi

Artinya media pembelajaran yang dipilih atas dasar kompetensi yang telah ditetapkan, kompetensi tersebut berisikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Cara pencapaian kompetensi

Artinya apakah pencapaian kompetensi tersebut melalui belajar kelompok atau ada interaksi antara guru dan siswa. Media yang digunakan dalam belajar kelompok idealnya berskala lebih besar jika dibandingkan dengan belajar sendiri.

c. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran

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

d. Kemudahan memperoleh media

Media yang cocok ternyata tidak ada di sekolah atau tidak mungkin sekolah mengadakannya sendiri, maka guru harus memilih alternatif lain yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Tingkat kesukaran

Memilih media harus sesuai dengan taraf berpikir siswa.

f. Biaya

Perhitungan biaya bukan hanya difokuskan pada pengadaan dan penggantian saja, melainkan juga harus dipertimbangkan pembiayaan pengelolaan, perawatan, dan pemeliharannya.

g. Keterampilan guru dalam menggunakannya

Syarat utama yang diperlukan adalah kemampuan guru dalam menggunakan dan mengoperasionalkan media pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan terletak pada medianya tetapi pada dampak dari penggunaan oleh guru saat terjadinya proses pembelajaran.

BAB IV

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN

A. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

1. Analisis Kebutuhan Media Berdasarkan Jenis Perilaku dan Isi Materi Pembelajaran

Kompetensi merupakan kebulatan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat didemonstrasikan ditunjukkan atau ditampilkan oleh siswa sebagai hasil belajar (Gafur, 2002:18).

Standar kompetensi merupakan standar kemampuan yang harus dikuasai untuk menunjukkan bahwa hasil mempelajari bidang studi atau mata pelajaran yang berupa penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan tertentu telah tercapai. Standar kompetensi merupakan rumusan yang menunjukkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai siswa, juga menyangkut isi dan penampilan. Isi merupakan rumusan tentang pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran. Penampilan adalah kriteria untuk menentukan tingkat pencapaian atau penguasaan siswa terhadap standar isi. Kompetensi dasar merupakan pengetahuan, sikap, dan keterampilan minimal yang harus dikuasai siswa serta merupakan perincian lebih lanjut dari standar kompetensi.

Materi bersama-sama prosedur dan media pembelajaran akan membawa siswa ke standar kompetensi dan kompetensi dasar yang mempunyai aspek, jenis, perilaku, dan isi.

Misalnya

Standar Kompetensi : Memahami dampak globalisasi, dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Kompetensi Dasar : - Menjelaskan pengertian dan pentingnya globalisasi bagi Indonesia.
- Mendeskripsikan dampak globalisasi terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

- Menentukan sikap terhadap dampak globalisasi.

Dari rumusan tersebut dapat diidentifikasi bahwa

- a. Jenis perilaku dalam standar kompetensi adalah memahami yang berarti adanya kemampuan atau kecakapan menangkap makna dan arti dari materi yang dipelajari, sedangkan kata kerja yang digunakan dalam kompetensi dasar adalah menjelaskan, mendeskripsikan, dan menentukan sikap yang berarti adanya kemampuan atau kecakapan menerapkan konsep yang dipelajari dalam realitas sehari-hari dan ada tuntutan bahwa materi yang dipelajari menjadi sistem nilai yang tetap dan baku dalam diri siswa.

Berdasarkan uraian tersebut maka alat bantu pembelajaran dapat berupa:

- 1) cerita;
- 2) skrip simulasi; dan
- 3) tulisan nama-nama pelaku

- b. Isi materi dalam standar kompetensi adalah dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sedang dari kompetensi dasar adalah pengertian globalisasi, pentingnya globalisasi bagi Indonesia, dampak globalisasi terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta sikap terhadap dampak globalisasi.

Berdasarkan uraian tersebut maka media pembelajaran dapat berupa:

- 1) Materi Pokok: Dampak Globalisasi

- a) Pengertian globalisasi

- Globe
- Gambar orang merangkul dunia
- Gambar jaringan telepon (nasional-internasional)
- Gambar orang naik pesawat terbang mengelilingi dunia
- Gambar orang sedang bertelepon
- Gambar orang menggunakan HP (*handphone*)
- Gambar orang memakai jeans
- Gambar orang melihat televisi
- Gambar pesta dengan makan sambil berdiri

- dan sebagainya
- b) Terjadinya globalisasi dalam kehidupan masyarakat:
- Gambar orang berpesta dengan makan sambil berdiri
 - Gambar orang sedang bertelepon
 - Gambar restoran yang menyediakan berbagai masakan internasional
 - Gambar orang menggunakan HP (handphone)
 - Gambar peragaan memasak
 - Gambar orang banyak akan bepergian
 - dan sebagainya
- c) Perubahan perilaku masyarakat setempat sebagai dampak globalisasi
- Gambar seri, orang pakai pakaian adat, orang pakai jeans, orang pakai dasi/jas.
 - Gambar orang, makan nasi, orang makan di warung orang makan hamburger di restoran.
 - Gambar seri, orang berkunjung ke sanak keluarga, orang bertelepon ke keluarga, orang memakai HP menelpon ke HP di sanak keluarga.
 - Gambar seri orang berjalan kaki, orang naik bendi, orang naik kereta api, orang naik bus, orang naik pesawat terbang ke penjuru dunia.
 - dan sebagainya.
- d) Bukti-bukti globalisasi
- Gambar banyak orang pegang HP
 - Gambar orang makan di restoran
 - Gambar mobilitas masyarakat
 - Gambar orang pakai jeans
 - dan sebagainya

e) Dampak globalisasi

- Positif

- * Gambar jaringan internet.
- * Gambar orang bertelepon, modem, faksimille.
- * Gambar orang menonton televisi.
- * Gambar orang naik pesawat terbang ke penjuru dunia.
- * dan sebagainya.

- Negatif

- * Gambar orang yang tidak mengindahkan kebutuhan orang sekitarnya (gambar seri, tetangga sakit, pinjam mobil, tidak diperbolehkan sambil mengatakan kalau mau naik mobil beli sendiri).
- * Gambar orang menghitung uang (materialistik).
- * Gambar seri, orang diajak bekerja bakti di lingkungan, orang tersebut membayar dengan uang, orang tersebut menonton televisi, sementara orang lain bekerja bakti.
- * dan sebagainya.

f) Penentuan sikap terhadap pengaruh globalisasi

- Cerita tentang orang yang arif dan bijaksana.
- Gambar orang berfoya-foya dan gambar orang yang hidup hemat serta gambar orang yang hidup boros.
- Gambar orang yang tidak bergaya hidup mewah (gambar seri membeli barang yang kurang bermanfaat, mengadakan pesta dari uang pinjaman, meminjam mobil untuk menunjukkan dirinya kaya, dan sebagainya).
- Gambar orang sedang memilih informasi (internet, televisi).

2. Analisis Kebutuhan Media Berdasarkan Pengalaman Belajar

Mengalami langsung apa yang sedang dipelajari akan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang lain/guru menjelaskan.

Membangun pemahaman dari pengalaman langsung akan lebih mudah dari pada membangun pemahaman dari uraian lisan guru apalagi bila siswa berada pada tingkat berpikir konkret.

Pada dasarnya semua siswa memiliki potensi untuk mencapai kompetensi. Kalau sampai mereka tidak mencapai kompetensi bukan lantaran mereka tidak memiliki kemampuan untuk itu, tetapi lebih banyak akibat mereka tidak disediakan pengalaman belajar yang relevan dengan keunikan masing-masing siswa secara individual. Meskipun setiap siswa mempunyai keunikan atau karakteristik masing-masing namun mereka juga mempunyai kesamaan (Depdiknas, 2003:12) yaitu:

- a. Sikap ingin tahu (*curiosity*)
- b. Sikap kreatif (*creativity*)
- c. Sikap sebagai pelajar aktif (*active learner*)
- d. Sikap sebagai pengambil keputusan (*decision maker*)

Pengalaman dan kegiatan belajar (pengalaman belajar) merupakan aktivitas belajar yang perlu dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai penguasaan kemampuan dasar dan materi pembelajaran. Berbagai alternatif pengalaman belajar dapat dipilih sesuai dengan jenis kompetensi serta materi yang dipelajari. Ditinjau dari dimensi kompetensi yang ingin dicapai, kegiatan pengalaman belajar siswa meliputi mengetahui, menggunakan, mengaplikasikan, dan menemukan serta melaksanakan. Ditinjau dari dimensi materi berkaitan dengan hapalan, pengetahuan diaplikasikan dan ditemukan adalah fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Sedapat mungkin pengalaman belajar yang diberikan bukan semata-mata mengembangkan kemampuan dan keterampilan (*academic skill*), tetapi juga hidup (*life skill*) yang sangat diperlukan bagi kehidupan siswa sebagai anggota masyarakat.

Pengalaman belajar yang telah diidentifikasi dalam silabus dapat dipakai sebagai acuan dalam mengembangkan strategi, pendekatan, atau metode pembelajaran. Pengalaman belajar dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas. Pengalaman belajar di dalam kelas dilaksanakan dengan

jalan mengadakan interaksi antara siswa dengan sumber belajar dan media yang sesuai dengan uraian materi pembelajaran yang telah dirumuskan. Pengalaman belajar di luar kelas dilakukan dengan jalan mengamati, melakukan observasi. Pengalaman belajar yang dirumuskan dalam silabus merupakan alternatif kegiatan atau pengalaman belajar yang spesifik sesuai dengan rumusan uraian materinya sehingga diharapkan dapat menunjang penguasaan kemampuan dasar yang telah ditentukan.

Secara umum mungkin sebagian siswa saja yang dapat memperoleh pengalaman belajar. Supaya semua siswa mengalami peristiwa belajar maka perlu menyediakan berbagai ragam pengalaman belajar (Depdiknas, 2003:12-14) yaitu:

a. Pengalaman mental

Pengalaman mental dapat diperoleh melalui membaca, mendengarkan (ceramah, berita radio), melakukan perenungan, menonton (televisi, pertunjukan, film). Biasanya siswa hanya memperoleh informasi melalui indera dengar dan lihat. Pengalaman belajar melalui indera dengar lebih sulit daripada indera lihat karena melalui indera dengar diperlukan kemampuan abstraksi dan konsentrasi.

b. Pengalaman fisik

Pengalaman belajar ini meliputi kegiatan pengamatan percobaan, penelitian, kunjungan, karyawisata/widyawisata, dan kegiatan praktis lainnya. Dalam pengalaman belajar ini siswa dapat memanfaatkan seluruh inderanya ketika menggali informasi.

c. Pengalaman Sosial

Pengalaman sosial yang dapat dilakukan adalah melakukan wawancara dengan tokoh, bermain peran, berdiskusi, bekerja sama, bekerja bakti, melakukan bazar pameran, jual beli, pengumpulan dan untuk bencana alam atau ikut arisan. Pengalaman belajar ini akan bermanfaat bila masing-masing siswa diberikan peluang untuk berinteraksi misalnya saling bertanya, menjawab, berkomentar, mempertanyakan jawaban, mendemonstrasikan.

Belajar merupakan proses membangun gagasan/pemahaman sendiri, maka kegiatan pembelajaran harus mampu memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berbuat, berpikir, berinteraksi, bermotivasi tanpa hambatan guru. Suasana belajar hendaknya memberikan peluang untuk melibatkan mental secara aktif melalui beragam kegiatan. Oleh sebab itu dalam merumuskan pengalaman belajar perlu memprioritaskan situasi nyata. Kalau sulit sediakan situasi buatan (simulasi, demonstrasi, audio visual, visual dan cara dengan pola audio (ceramah baru dipilih setelah semuanya tidak bisa dilaksanakan).

Berkaitan dengan sudut pandang konkret dan abstrak maka pengalaman belajar dapat diklasifikasikan menjadi 5 (lima) macam (Depdiknas, 2003:15-18) yaitu:

a. Situasi nyata

Ada dua situasi nyata dalam pengalaman belajar ini yaitu keterlibatan siswa secara langsung (ikut serta, terlibat) dalam suatu kegiatan misalnya ikut kerja bakti, ikut mencari sumbangan bencana alam, dan keterlibatan siswa hanya sebagai pengamat (tidak terlibat langsung) misalnya melakukan pengamatan terhadap jalannya sidang di pengadilan. Beberapa kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan praktis akan lebih efektif kalau dilaksanakan dengan menghadirkan atau mendatangi situasi dan peristiwa nyata.

b. Situasi buatan

Kegiatan pembelajaran tidak selalu mampu memberikan pengalaman nyata atau situasi nyata. Mungkin akibat dana, waktu, jarak dan sebagainya. Oleh sebab itu, perlu melakukan kegiatan simulasi yakni membuat situasi buatan, di mana kondisi kelas dirancang untuk simulasi dan siswa sebagai simulator (terlibat langsung) maupun sebagai pengamat (tidak terlibat langsung).

c. Audio Visual

Audio visual menyajikan contoh situasi nyata atau contoh situasi buatan dalam sajian tayangan hidup (film). Cara ini lebih mudah menjadi pengalaman belajar kalau sajian tayangannya mengandung unsur yang berkaitan dengan

pengalaman dan imajinasi siswa. Pencapaian keterampilan bersikap pada Pendidikan Kewarganegaraan akan sangat membantu kalau dikemas dalam cerita tayangan hidup yang menyentuh emosi dan perasaan.

d. Visualisasi Verbal

Cara visualisasi verbal berkaitan dengan membaca (buku, ensiklopedi, lembar kegiatan/kerja, chart, grafik, tabel) yang kadang-kadang tidak hanya berupa teks, tetapi juga dilengkapi dengan beragam ilustrasi (gambar). Dengan cara ini siswa yang memiliki daya imajinasi/abstrak lemah akan terbantu dengan keberadaan ilustrasi atau gambar tersebut.

e. Audio Verbal

Cara audio verbal seringkali digunakan dalam bentuk ceramah sehingga siswa senantiasa diam pasif sambil mendengarkan penjelasan. Kelemahan cara ini adalah ada sebagian siswa tidak mudah menyamakan informasi yang diceramahkan dengan pengetahuan awal siswa. Oleh sebab itu, untuk mengatasinya perlu mengurangi kegiatan ceramah ini dan materi yang diceramahkanpun perlu yang kontekstual sesuai pengalaman sebagian besar siswa.

Berdasarkan hal tersebut pengalaman belajar yang unik dan spesifik (dari rumusan pengalaman belajar pada silabus) dapat dipilih dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai berikut

- Melakukan permainan
- Bermain peran
- Berdiskusi/mendiskusikan
- Menggambar dan mengarang tentang
- Mengumpulkan minimal
- Mengolah informasi
- Memaparkan hasil
- Mengambil keputusan
- Mengidentifikasi melalui
- Mensimulasikan

- Menganalisis melalui
- Menemukan melalui
- Menulis (pantun, artikel)
- Membaca
- Menyimak untuk menangkap gagasan pokok
- Demonstrasi tentang
- Bersimulasi tentang
- Menggali informasi melalui
- Melakukan simulasi
- Berceritera
- Mengisi
- Mengajukan (pertanyaan, pendapat)
- Membuat (rangkuman, sinopsis, buku harian, kamus, komik, gambar seri, ramalan, ekstrapolasi, grafik, diagram, chart, grafik, jurnal, poster, model, daftar pertanyaan untuk wawancara, denah, catatan hasil penjelasan/ pengamatan, cergam, resensi buku)
- Merencanakan dan melakukan
- Mengelompokkan
- Mengoleksi
- Menata (buku, pajangan)
- Praktik (budi pekerti, perilaku)
- Melakukan (wawancara, musyawarah)
- Mengunjungi untuk melakukan
- Mengkaji
- Bernegosiasi
- Mengkritisi (tulisan, pembicaraan, artikel)
- dan pengalaman belajar lainnya yang dapat mengarahkan keterampilan berpikir dan mengaplikasikan pengetahuan.

Agar pengalaman belajar dapat diperoleh siswa dengan baik, diperlukan adanya sumber belajar dan media pembelajaran. Fungsi media dalam pem-

belajaran dapat dibedakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu kapur, papan tulis, peta, globe, bagan, grafik, proyektor slide, transportasi, permainan, simulasi, lembaran kerja, kunjungan lapangan, komputer, multi media dan sebagainya; dan sebagai media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru, misalnya modul, komputer alat bantu ajar, paket pembelajaran, buku (pelajaran, petunjuk pengoperasian suatu peralatan) dan sebagainya (Gofur, 2001:31). Secara rinci, kegunaan media dalam proses pembelajaran adalah

- a. Memperjelaskan konsep.
- b. Menyederhanakan materi pembelajaran yang kompleks.
- c. Menampakdekatkan yang jauh, menampakjauhkan yang dekat.
- d. Menampakbesarkan yang kecil, menampakkecilkan yang besar
- e. Menampakcepatkan dan menampaklambatkan proses
- f. Menampakgerakkan yang statis, menampakstatiskan yang gerak
- g. Menampilkan suara dan warna sesuai aslinya (Gofur; 2001:32)

Oleh sebab itu, untuk menganalisis kebutuhan media di samping memperhatikan uraian materi perlu juga memperhatikan pengalaman belajar misalnya:

- a. Materi pokok: Dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
 - 1) Menggali informasi, mengolah informasi, dan mengkritisi dampak globalisasi. Media berdasarkan uraian materi tentang pengertian globalisasi dapat dipergunakan untuk pembelajaran pencapaian konsep dan media yang sama dapat juga untuk menunjukkan terjadinya globalisasi masyarakat, perubahan perilaku, maupun bukti-bukti globalisasi.
 - 2) Mengkritisi dampak globalisasi melalui diskusi. Dalam memperoleh pengalaman belajar ini, di samping media dalam uraian materi perlu disediakan sumber belajar berupa LKS analisis yang berisi tentang kemudahan, kenyamanan, kesenangan, kenikmatan, individualistik, egois, dikemas dalam bentuk cerita dilematis.

- 3) Melakukan simulasi untuk menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi. Pengalaman belajar ini dapat diperoleh di samping melalui media dalam uraian materi, dapat juga melalui LKS, cerita, skrip, tulisan nama pelaku dari topik:
 - a) Sikap arif bijaksana dalam pengaruh globalisasi.
 - b) Tidak berfoya-foya.
 - c) Tidak bersikap boros.
 - d) Tidak bergaya hidup mewah.
 - e) *Survive* secara unggul, sehat, bermoral, dan bertanggung jawab.
 - f) dan sebagainya.

3. Alternatif Media Pembelajaran

Sebagaimana dijelaskan dalam analisis kebutuhan media pembelajaran bahwa media pembelajaran paling banyak ditentukan berdasarkan uraian materi pembelajaran dan tidak menutup kemungkinan didasarkan juga atas pengalaman belajar (aktivitas belajar) yang biasanya memerlukan sumber belajar ataupun alat bantu pembelajaran. Hal ini dilakukan berdasarkan atas prinsip relevansi dan konsistensi antara kompetensi dasar, materi pembelajaran, karakteristik siswa, dan media itu sendiri. Prinsip lain yang perlu diperhatikan adalah kemampuan media untuk mencapai kompetensi dasar. Oleh sebab itu, dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan kompetensi dasar baik yang berkaitan dengan standar penampilan yang berdampak pada pengalaman belajar maupun standar isi yang berdampak pada sarana pencapaian kompetensi dasar.

Memilih media untuk kegiatan pembelajaran bukanlah pekerjaan yang mudah karena banyak faktor yang perlu diperhatikan (Gafur, 2003: 36), yaitu:

- a. Seberapa jauh kegiatan pembelajaran diperlukan simulasi atau menggunakan benda nyata?
- b. Media apa yang paling praktis dapat diproduksi dan digunakan sesuai dengan rencana pembelajaran?
- c. Apakah dalam menggunakan media diperlukan peralatan?

- d. Seberapa jauh prestasi belajar (standar penampilan) yang harus dicapai siswa bila menuntut digunakannya media pembelajaran?
- e. Apakah banyaknya siswa yang mengikuti pembelajaran sepadan dengan biaya pengembangan dan produksi media?

Perlu diingat bahwa tidak ada satu-satunya media yang paling baik untuk semua siswa dan semua mata pelajaran. Oleh sebab itu, untuk memilih media pembelajaran perlu memperhatikan (Gafur, 2002: 36):

- a. Apakah media itu sesuai untuk mencapai kemampuan belajar (standar isi dan penampilan)?
- b. Apakah media itu sesuai dengan kemampuan belajar dan pola belajar siswa?
- c. Apakah media yang dipilih sesuai dengan bahan/materi pembelajaran?
- d. Apakah bahan dan peralatan untuk memproduksi media itu sesuai dengan standar mutu?
- e. Apakah bahan atau peralatan media itu mudah disediakan?
- f. Apakah ada cara lain yang lebih murah dan mudah pengadaan dan penggunaannya, tetapi daya gunanya sama?
- g. Apakah biaya pengadaan dan penggunaannya seimbang dengan manfaat serta hasil pendayagunaannya?
- h. Apakah media yang akan digunakan sudah diuji coba untuk menentukan kesahihannya?

Pada dasarnya pemilihan media hendaknya didasarkan atas kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan karakteristik media tertentu dengan mengikuti langkah-langkah (Gafur, 2002: 38-39) sebagai berikut:

- a. Keperluan media

Apakah penggunaan media untuk keperluan informasi atau pembelajaran? Bila untuk keperluan informasi tidak ada kewajiban untuk dievaluasi kemampuan menerima informasi, namun bila untuk keperluan pembelajaran maka penerima pembelajaran harus dapat menunjukkan kemampuannya sebagai bukti belajar.

- b. Menentukan transmisi pesan

Apakah kita melakukan kegiatan formal misalnya membelajarkan, melakukan demonstrasi atau diskusi? Bila ya berarti memerlukan alat bantu pembelajaran yaitu media yang didesain dan diproduksi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Menentukan karakteristik pelajaran

Hal ini diasumsikan bahwa kita telah menyusun desain pembelajaran dan telah menganalisis kompetensi dasar (standar isi dan penampilan) telah memilih materi, strategi, dan metode pembelajaran termasuk aspek-aspek pengetahuan, perasaan atau keterampilan yang masing-masing memerlukan media tersendiri. Mengapa media tersebut dipilih dan untuk membelajarkan apa?

d. Mengklasifikasikan media

Media dikelompokkan sesuai dengan ciri khusus masing-masing, termasuk kelebihan dan kekurangannya bila dibandingkan dengan media lainnya.

e. Menganalisis karakteristik masing-masing media

Masing-masing media perlu dianalisis kelebihan dan kekurangannya dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Perlu diperhatikan juga pertimbangan ekonomi, ketersediaan, kemudahan mengoperasikan dan sebagainya.

Dari berbagai alternatif media yang tersedia, kemudian dipilih yang paling tepat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal di atas (analisis kebutuhan media, prinsip relevansi dan konsistensi, serta langkah-langkah pemilihan media pembelajaran) maka dapat dirumuskan alternatif media pembelajaran dalam bentuk matrik berikut ini.

STANDAR KOMPETENSI : Memahami dampak globalisasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

No.	Kompetensi Dasar	Uraan Materi Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alternatif Media	Media Terpilih
1	2	3	4	5	6
	3.1 Menjelaskan pengertian dan pentingnya globalisasi bagi Indonesia	a. Pengertian globalisasi	* Menggali informasi dan mengolah informasi dari berbagai sumber untuk mengidentifikasi ciri-ciri globalisasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Globe ▪ Gambar orang merangkul dunia ▪ Gambar jaringan telepon/internet ▪ Gambar jaringan televisi ▪ Gambar orang sedang bertelepon ▪ Gambar orang menggunakan HP (<i>handphone</i>) ▪ Gambar orang memakai jeans ▪ Gambar orang melihat televisi ▪ Gambar orang naik pesawat mengelilingi dunia ▪ Gambar pesta dengan makan sambil berdiri 	▪
		b. Pentingnya globalisasi bagi Indonesia	*	▪	▪
	3.2 Mendeskripsikan politik luar negeri	a. Politik luar negeri dalam hubungan internasional	*	▪	▪
	3.3 Mendeskripsikan dampak globalisasi terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara	a. Terjadinya globalisasi dalam kehidupan masyarakat	* Menggali informasi dari berbagai sumber tentang terjadinya globalisasi dalam kehidupan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar orang memakai HP (<i>handphone</i>) ▪ Gambar restoran yang menyediakan berbagai makanan ▪ Gambar peragaan memasak ▪ Gambar orang banyak akan bepergian 	▪

1	2	3	4	5	6
		<p>b. Perubahan perilaku masyarakat setempat sebagai dampak globalisasi</p> <p>c. Bukti-bukti globalisasi</p> <p>d. Dampak globalisasi</p>	<p>* Mengidentifikasi proses perubahan perilaku masyarakat melalui permainan</p> <p>* Menemukan perubahan perilaku masyarakat sebagai dampak globalisasi melalui belajar bekerjasama</p> <p>* Menggali informasi dari berbagai sumber untuk menemukan bukti-bukti globalisasi</p> <p>* Mengkritisi dampak globalisasi melalui diskusi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar seri: orang pakai pakaian adat, orang memakai jeans, orang memakai jas dan dasi ▪ Gambar seri: orang makan nasi, orang makan di warung, orang makan hamburger di restoran ▪ Gambar seri: orang berkunjung ke tetangga, orang bertelepon ke tetangga, orang memakai HP bertelepon ke HP tetangga ▪ Wacana tentang perubahan gaya hidup ▪ Wacana tentang perubahan selera makanan ▪ Wacana tentang perubahan pola berpakaian ▪ Wacana tentang pola komunikasi ▪ Wacana tentang perjalanan ▪ Wacana tentang nilai ▪ Wacana tentang tradisi ▪ Gambar iklan ▪ Gambar obyek wisata, wisatawan, dan pesawat terbang ▪ Gambar orang-orang bermigrasi ▪ Gambar telekomunikasi ▪ LKS analisis cerita dampak globalisasi berisi kemudahan, kenyamanan, kenikmatan adanya pengaruh globalisasi dan di sisi lain adanya sifat individualistik, egois dan tidak mengindahkan kebutuhan lingkungan sekitar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ ▪

1	2	3	4	5	6
	3.4 Menentukan sikap terhadap dampak globalisasi	a. Penentuan sikap terhadap pengaruh globalisasi	* Menggali informasi, mengolah informasi dari berbagai sumber dan mengambil keputusan untuk bersikap terhadap pengaruh globalisasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar orang yang sedang memilih informasi (internet – televisi) ▪ LKS analisis cerita tentang orang arif bijaksana dalam menghindari pengaruh globalisasi ▪ LKS analisis cerita yang berisi orang yang bergaya hidup mewah, boros, berfoya-foya dengan segala akibatnya 	▪

B. Desain Media Pembelajaran

Dari analisis kebutuhan media pembelajaran telah terpilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum media pembelajaran tersebut dibuat, maka perlu dirancang terlebih dulu dalam bentuk desain media pembelajaran.

Misalnya media yang berkaitan dengan Pengertian Globalisasi.

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

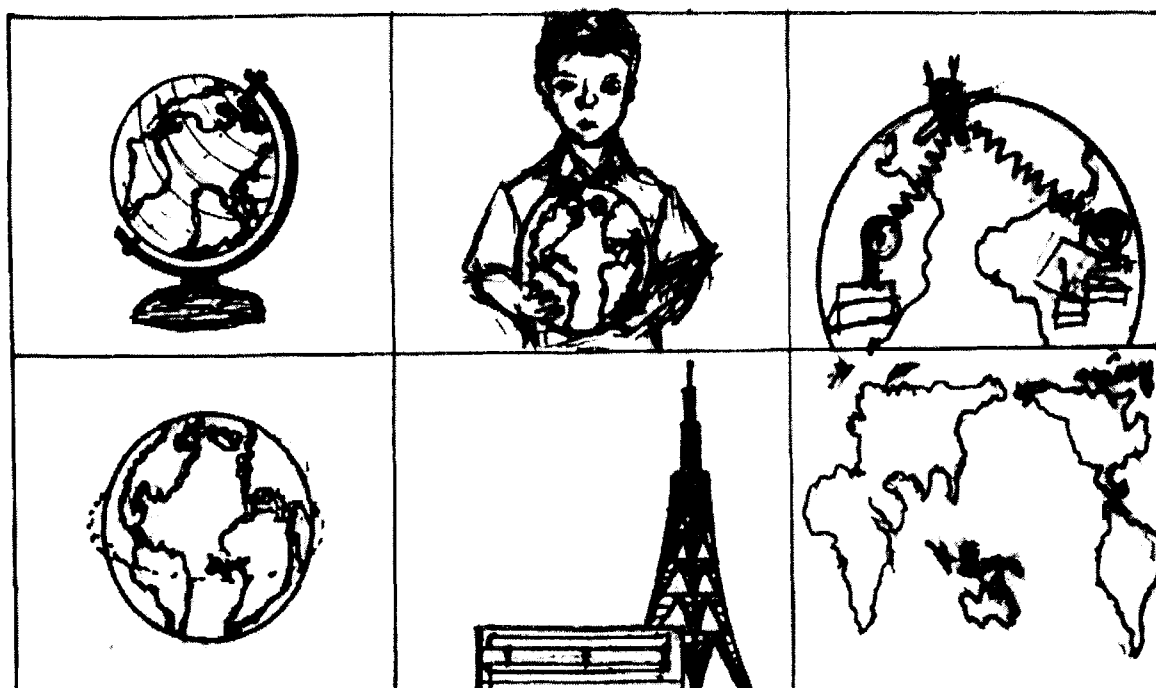
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Satuan Pendidikan : SMP

Kelas/Semester : IX/2

1. Kompetensi Dasar : Menjelaskan pengertian dan pentingnya globalisasi bagi Indonesia.
2. Materi Pelajaran :
 - a. Pengertian globalisasi
 - b. Pentingnya globalisasi bagi Indonesia
3. Pengalaman Belajar: Menggali informasi, mengolah informasi dari berbagai sumber untuk menemukan konsep globalisasi dan pentingnya globalisasi bagi Indonesia.
4. Media Terpilih :
 - a. Gambar orang merangkul dunia
 - b. Globe
 - c. Jaringan telepon internasional
 - d. Pesawat udara melintasi/mengitari bola dunia
 - e. Gambar jaringan telepon seluler
 - f. Peta dunia dengan jaringan perdagangan internasional

5. Rancangan Media Pembelajaran:



6. Bahan dan alat yang digunakan

- a. Kertas manila ukuran 60 x 80 cm.
- b. Spidol berwarna, pensil, penghapus, penggaris.

7. Proses Pembelajaran

- a. Menayangkan globe untuk menjelaskan istilah global – bola dunia.
- b. Menayangkan gambar-gambar secara berurutan untuk mencari ciri-ciri globalisasi.
- c. Mendeskripsikan konsep globalisasi.
- d. Menayangkan peta dunia dengan jaringan perdagangan untuk menjelaskan pentingnya globalisasi bagi Indonesia berkaitan dengan globalisasi ekonomi.

Untuk materi yang bersifat prosedur dapat menggunakan gambar seri agar jelas urutan dari isi materi tersebut.

Misalnya berkaitan dengan ketaatan terhadap peraturan perundang-undangan.

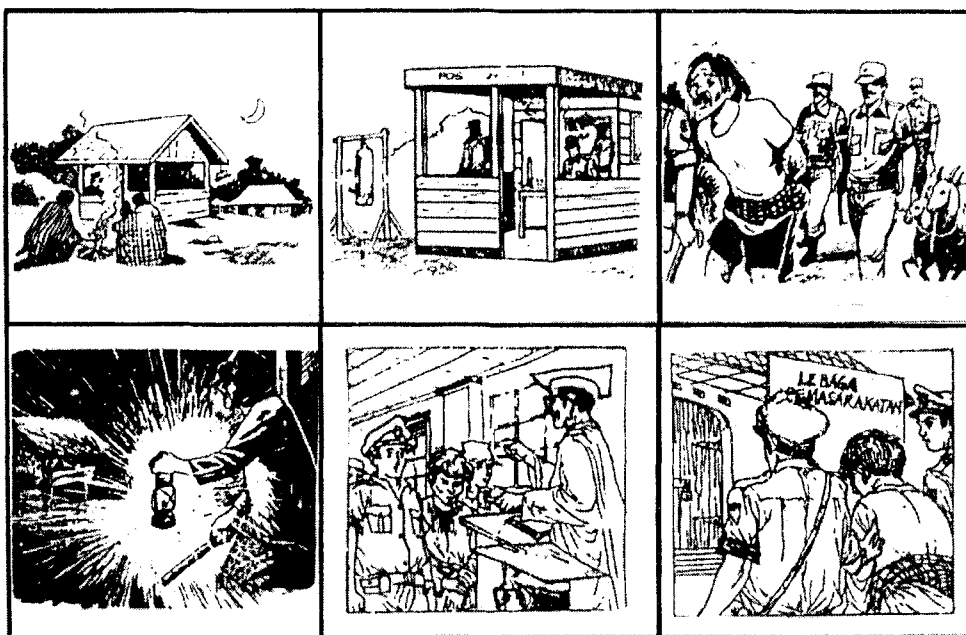
DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Satuan Pendidikan : SMP

Kelas/Semester : VIII/1

1. Kompetensi Dasar : Menaati peraturan perundang-undangan nasional.
2. Materi Pelajaran : - Proses Peradilan
3. Pengalaman Belajar: Menggali informasi, mengolah informasi, dan berdiskusi tentang proses peradilan.
4. Media Terpilih :
 - a. Gambar orang sedang siskamling
 - b. Gambar Linmas di pos keamanan
 - c. Gambar orang menangkap pencuri
 - d. Gambar orang ronda
 - e. Gambar orang disidang di pengadilan
 - f. Gambar orang dimasukkan ke lembaga pemasyarakatan.
5. Rancangan Media Pembelajaran:



6. Bahan dan alat yang digunakan
 - a. Kertas manila ukuran 60 x 80 cm.
 - b. Spidol berwarna, pensil, penghapus, penggaris.
7. Proses Pembelajaran
 - a. Menayangkan gambar secara keseluruhan.
 - b. Meminta siswa mengurutkan.
 - c. Tanya jawab setiap gambar.
 - d. Disusun kelompok untuk merumuskan isi materi setiap gambar
 - e. Laporan hasil diskusi.
 - f. Menyusun urutan materi.

BAB V

KESIMPULAN

Sumber belajar adalah segala apa saja yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna memudahkan pencapaian kompetensi. Sumber belajar memiliki cukup potensi untuk mengembangkan dan memperjelas materi pembelajaran dan dapat berfungsi untuk menimbulkan gairah belajar, menimbulkan interaksi langsung, memberikan pengalaman, memungkinkan untuk belajar mandiri, dan menghilangkan kekacauan penafsiran.

Media (medium) merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Media sebagai alat komunikasi adalah segala sesuatu yang membawa informasi (pesan) dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Secara umum media pembelajaran adalah segala wujud yang dapat dipakai sebagai sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Pada dasarnya pemilihan media hendaknya didasarkan atas prinsip relevansi dan konsistensi antara kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan karakteristik media yang bersangkutan.

Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu

1. Kesesuaian media untuk mencapai kompetensi dasar.
2. Kesesuaian media dengan kemampuan dan pola belajar siswa.
3. Kesesuaian dengan bahan pelajaran.
4. Kesesuaian dengan sifat materi pembelajaran.
5. Dipilih secara objektif bukan berdasar kesukaan.
6. Media cukup dikenal siswa.
7. Lingkungan sekitar.
8. Kemudahan dalam penyediaan media.
9. Adanya keseimbangan antara biaya dengan manfaat dan hasil pelayanannya.

10. Sudah tidak ada media atau cara lain yang lebih murah dan lebih mudah.

Untuk memilih media pembelajaran dapat menggunakan proses: analisis keperluan media (untuk informasi atau pembelajaran), menentukan transmisi pesan, menentukan karakteristik pelajaran, mengklasifikasi media, dan menganalisis karakteristik masing-masing media. Setelah mendapatkan berbagai macam/alternatif media, maka perlu memilih media pembelajaran yang dianggap paling tepat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipurnomo, Haryono dan Supandi. 1994/1995. *Implementasi Kurikulum Mata Pelajaran PPKn*. Malang: PPPG IPS dan PMP.
- Degeng, I Nyoman S. 2001. *Media Pembelajaran*. Malang: LP3.
- Depdiknas. 2002. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah, Buku 5 Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual*. Jakarta: Direktorat SLTP.
- Depdiknas. 2003. *Pelayanan Profesional Kurikulum 2004. Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Dhari, Mas Aboe dan Haryono Adipurnomo. 1997/1998. *Perangkat Pembelajaran PPKn SLTP/SMU*. Malang: PPPG IPS dan PMP.
- Djahiri, AK. 1989. *Teknik Pengembangan Program Pengajaran Pendidikan Nilai Moral*. Bandung: Laboratorium Pengajaran PMP.
- Gafur, Abdul. 2002. *Pola Induk Pengembangan Silabus Berbasis Kemampuan Dasar, Pedoman Khusus PPKn*. Jakarta: Depdiknas.
- Gafur, Abdul. 2002. *Perencanaan Pembelajaran PPKn Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Gafur, Abdul. 2002. *Pemilihan Strategi dan Media Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Depdiknas.
- Gagne, Rober M. 1989. *Buku Petunjuk Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*, terjemahan Prof. Dr. Munandir dan Handy Kertawinata, Ed. S., M.Sc. Jakarta: Ditjen Dikti, Depdikbud.
- Husnan, M., dkk. 1993. *Sumber Belajar dan Alat Peraga*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen.
- Mulyana, Rohmat. 2004. *Mengartikulasi Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S., dkk. 1990. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Somantri, Numan. 1975. *Metode Mengajar Civics*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sudjana, Nana, Rivai Ahmad. 1989. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Sudjana, Nana, Rivai Ahmad. 1989. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Sudjarwo, S. (editor). 1989. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Mediyatama Sarana Perkasa.

Winkel, WS. 1989. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Gramedia.