

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: PEMILIHAN, PENGGUNAAN, DAN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

2013

Beni Asyhar

Program Studi Tadris Matematika STAIN Tulungagung

# Pemilihan Media Pembelajaran

- Pemilihan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran
- Jenis pemilihan media ada 2, yaitu: tertutup dan terbuka
- Tertutup (*top down*), artinya proses pemilihan dilakukan dari atas (dinas). Sekolah hanya menerima keputusan dari dinas. Tugas guru hanyalah menyesuaikan materi/pokok bahasan dengan media
- Terbuka (*bottom up*), artinya sekolah atau guru bebas menentukan, memilih, dan mengusulkan jenis media yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah

# Lanjutan Pemilihan Media ...

## □ Prinsip pemilihan media

- Kesesuaian
- Ketersediaan
- Kemudahan sajian
- Keterjangkauan
- Kemudahan akses
- Teknologi
- Kebaruan
- Pengorganisasian

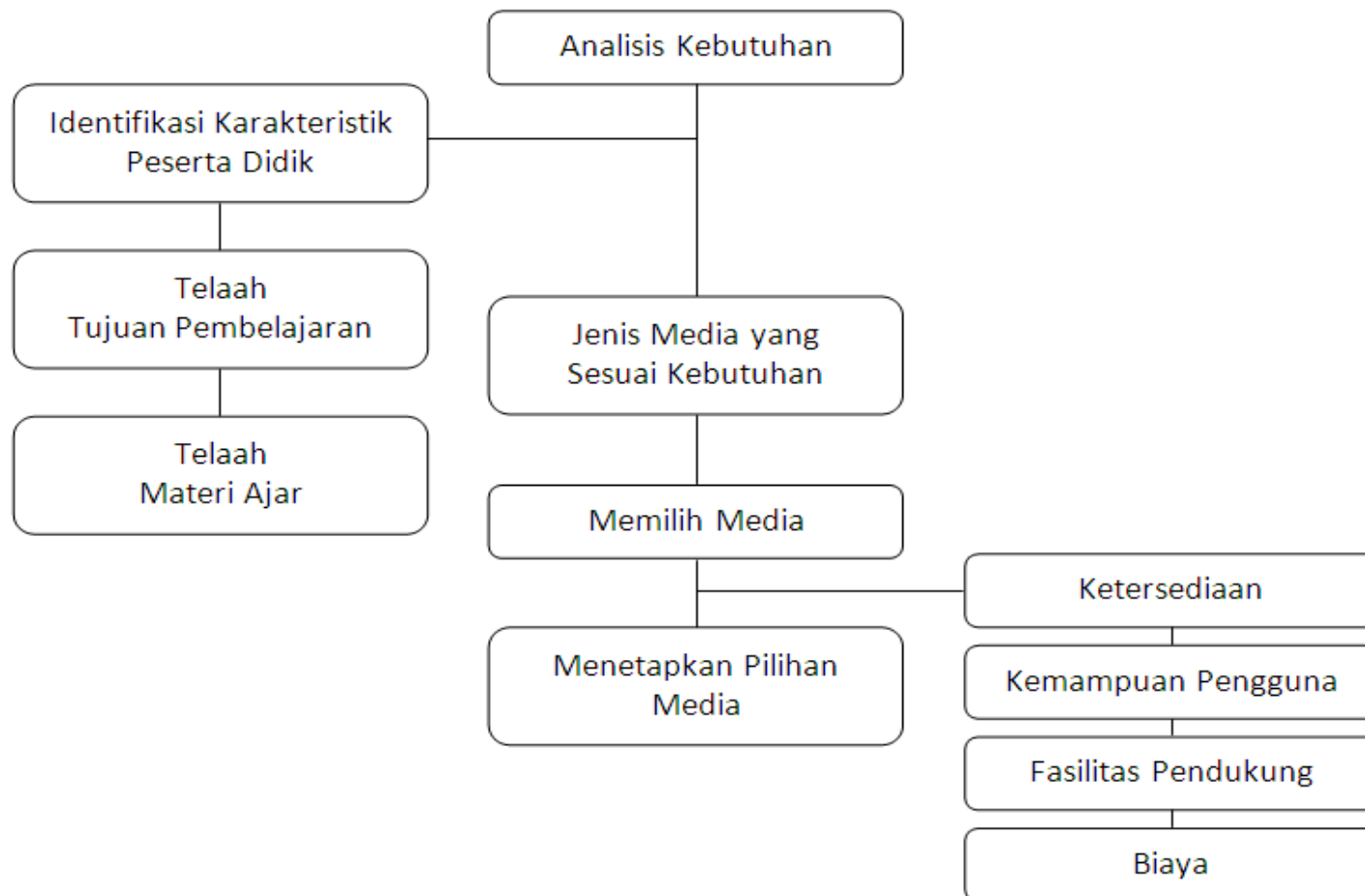
# Lanjutan Pemilihan Media ...

## □ Kriteria pemilihan media

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Relevan dengan topik yang diajarkan
3. Cocok dengan sasaran
4. Jelas dan rapi
5. Bersih dan menarik
6. Berkualitas baik
7. Praktis, luwes dan tahan lama
8. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar

# Lanjutan Pemilihan Media ...

## □ Prosedur pemilihan media



# Penggunaan Media Pembelajaran

- Media dibuat dengan rancangan yang sistematis melalui berbagai langkah pengembangan dan melibatkan tenaga terampil dan ahli, serta menggunakan berbagai peralatan. Dengan demikian media yang dihasilkan merupakan media yang efektif.

# Lanjutan Penggunaan Media ...

## **1. Buku bahan ajar atau handouts**

Jika handouts yang digunakan mengikuti kegiatan pembelajaran, sebaiknya dibagikan pada awal proses kegiatan. Bahkan dianjurkan untuk membaca bahan tersebut, jika perlu mendiskusikannya. Akan tetapi jika buku itu hanya referensi saja, maka bagikan pada akhir kegiatan, agar peserta tidak hanya membaca handouts saja.

# Lanjutan Penggunaan Media ...

## 2. Papan Tulis (*Blackboard*)

Usahakan untuk tidak menulis sambil berbicara. Untuk pendapat, semua pendapat ditulis agar peserta melihat pendapat peserta lainnya. Efeknya ada perasaan dihargai, apalagi jika pendapatnya benar, ada perasaan lebih bangga lagi. Jika mahir menggambar, lakukan, karena proses itu akan menimbulkan respek peserta.



# Lanjutan Penggunaan Media ...

## 3. Papan Tulis (*White board*)

Penggunaannya hampir sama dengan *blackboard*, hanya kelihatan lebih rapi dan warna-warni.

Dapat juga digunakan untuk menempelkan gambar, dengan menggunakan magnet. Jaga tutup alat tulisnya karena mengandung cairan alkohol dan thinner, mudah menguap. Jangan tertukar menggunakan board marker dengan yang permanen.

# Lanjutan Penggunaan Media ...

## 4. Peta singkap (*Flipchart*)

Sebaiknya lembar pertama dan kedua dibiarkan kosong, agar materi tidak terbaca oleh peserta. Untuk menyingkap lembaran kertas dengan melipat dari sudut bawah segitiga tegak lurus, dan agar diberi tanda khusus pada lembaran tertentu agar tidak keliru berulang-ulang. *Flipchart* bermanfaat sekali jika listrik mati.

# Lanjutan Penggunaan Media ...

## 5. Film Bingkai (*Slide Film*) & Proyekturnya

Foto dibuat hitam putih/berwarna, dalam penayangannya biasanya dengan mematikan lampu. Oleh karena itu, dianjurkan untuk tidak terlalu lama, dikhawatirkan peserta ngantuk atau tertidur. Sebaiknya pengajar datang lebih awal untuk mempersiapkan pemasangan film/bingkainya, agar tayangan nanti tepat. Media ini sekarang jarang digunakan karena tergusur teknologi baru.

# Lanjutan Penggunaan Media ...

## 6. Media Film Bergerak dan Proyektornya

Untuk memproduksi film bergerak cukup memakan waktu dan tenaga yang banyak dan biaya yang besar. Ruangan juga harus dibuat gelap, sehingga peserta tidak dapat menulis. Teknologi ini sekarang juga sudah langka, jika rusak *sparepartnya* sulit dicari. Alat ini sekarang sudah tergusur oleh alat yang lebih baru dan praktis.

# Lanjutan Penggunaan Media ...

## 7. OHT dan OHP

Sebelum memulai pelajaran cek dulu OHPnya, di mana letak tombol *on-off* nya. Setiap mengganti OHT usahakan lampu OHP dalam keadaan padam, agar tidak mengganggu pandangan peserta saat mengganti. Hindari menunjuk tampilan ke arah layar, cukup pensil atau lidi di atas OHT. Juga jangan menggunakan jari tangan. Hindari jangan jadi pembantunya alat bantu.

# Lanjutan Penggunaan Media ...

## **8. Video Cassette, CD, dan LCD (Liquid Crystal Display)**

Sebenarnya VCD, CD, awalnya adalah dari gambar film bergerak juga. Pembuatannya sudah tidak menggunakan kamera film lagi, tapi kamera video. Ruangan tidak perlu digelapkan lagi. Penayangannya dapat ke layar televisi atau ke layar/dinding tembok ruang kelas.

# Lanjutan Penggunaan Media ...

## 9. Komputer Multimedia dengan LCD Proyektor

Diajurkan pengajar datang lebih awal agar pemasangan peralatan Komputer/laptop, LCD dan *sound system* tidak disaksikan peserta. Percaya pada teknisi boleh, tanggung jawab tetap di tangan pengajar/penyaji. Tenaga pengajar hendaknya memperbarui pengetahuannya tentang tentang IT ini agar selalu *up to date*.

# Lanjutan Penggunaan Media ...

## 10. Media Audio dan Radio

Media ini berkaitan dengan indera pendengaran. Terutama dalam pembelajaran bahasa Asing, teknologi ini masih dapat digunakan. Materinya harus dilakukan perekaman dulu. Demikian juga untuk pembelajaran musik atau lagu. Meskipun dengan teknologi Multimedia, maka media audio/radio sudah dapat dicover.



# Lanjutan Penggunaan Media ...

## **11. Benda Nyata dan Tiruan (*Miniat*)**

Benda nyata diperlukan jika pembelajaran berisi kegiatan praktik, atau bersifat pengenalan langsung. Sedangkan miniatur masih relevan jika pelajaran itu memerlukan misalnya perbandingan, misal orang, gajah dan ikan paus, perlu bantuan gambar atau miniatur.

# Evaluasi Media Pembelajaran

## □ Tujuan

Untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran.

# Lanjutan Evaluasi Media ...

## □ Cara Mengevaluasi Media Pembelajaran

### 1. Evaluasi Formatif

Proses mengumpulkan data aktifitas dan efisiensi penggunaan media yang digunakan. Data yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media agar dapat digunakan lebih efektif dan efisien. Setelah diperbaiki dan disempurnakan, diteliti kembali apakah media tersebut layak digunakan atau tidak dalam situasi-situasi tertentu.

# Lanjutan Evaluasi Media ...

## 2. Evaluasi Sumatif

Ada tiga tahapan dalam evaluasi sumatif, yaitu: 1) evaluasi satu lawan satu (*one on one*); 2) evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*); dan 3) evaluasi lapangan (*field evaluation*).

# Lanjutan Evaluasi Media ...

## □ **Kriteria Evaluasi Media Pembelajaran**

1. Relevan dengan tujuan pendidikan atau pembelajaran
2. Kesesuaian dengan waktu, tempat, alat2 yang tersedia, dan tugas pendidik
3. Kesesuaian dengan jenis kegiatan yang tercakup dalam pendidikan
4. Menarik perhatian peserta didik
5. Maksudnya harus dapat dipahami oleh peserta didik
6. Sesuai dengan kecakapan dan pribadi pendidik yang bersangkutan
7. Kesesuaian dg pengalaman atau tingkat belajar yg dirumuskan dlm silabus
8. Keaktualan (tidak ketinggalan zaman)
9. Cakupan isi materi atau pesan yang ingin disampaikan
10. Skala dan ukuran
11. Bebas dari bias ras, suku, gender