

TEKNIK PEMILIHAN MEDIA

PENDAHULUAN

Sebagaimana telah dijelaskan pada BBM - 2, media memiliki banyak jenis dan klasifikasinya. Dilihat dari pengadaan media pembelajaran, dapat dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu media yang sudah tersedia di lingkungan sekolah atau tersedia di pasaran, dalam hal ini media dirancang secara khusus oleh perusahaan tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku, diproduksi secara massal, dan biasanya harganya relatif murah sehingga guru dengan mudah dapat memiliki dan menggunakannya karena media ini sudah siap pakai. Jenis media seperti ini disebut dengan *media by utilization*. Jenis media yang kedua disebut dengan *media by design*. Jenis media yang kedua ini menuntut guru atau ahli media untuk merancang media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu. Masing-masing jenis media tersebut memiliki kelebihan dan keterbatasannya. Kelebihan dari media yang siap pakai adalah hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya untuk mempersiapkan media yang dirancang secara khusus untuk kebutuhan tertentu memerlukan banyak waktu, tenaga maupun biaya, karena untuk menghasilkan media media yang baik diperlukan pengujian kesahihan dan keandalannya melalui serangkaian kegiatan validasi prototipnya. Adapun kelebihan dari media ini adalah kecil kemungkinan untuk ketidak sesuaian antara media dengan

kebutuhan dan tujuan yang diharapkan dibandingkan dengan media siap pakai yang belum tentu sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan karakteristik materi serta siswa.

Pada saat pembelajaran, pernahkah Anda mengalami permasalahan bahwa ternyata media yang Anda gunakan kurang tepat? dalam kata lain hasil belajar siswa tidak meningkat, siswa tidak tertarik dengan media yang kita sajikan, atau siswa malah bingung dan tidak meningkat motivasi belajarnya, padahal kita sudah bekerja keras untuk membuat media tersebut. Atau Anda pernah merasa bingung untuk menentukan media apa yang harus Anda pilih untuk materi pembelajaran yang sudah Anda siapkan?. Permasalahan tersebut mungkin saja sering dialami guru karena banyaknya jenis media pembelajaran atau ingin memilih media pembelajaran yang lebih efisien namun hasilnya memuaskan. Tentu saja permasalahan tersebut tidak akan terjadi apabila Anda memahami bagaimana konsep prosedur dan model yang tepat dalam memilih media pembelajaran. Oleh karena itu, pelajarilah BBM ini dengan cermat, sehingga media yang anda gunakan benar-benar didasarkan atas prosedur pemilihan yang tepat, sehingga sesuai yang diharapkan.

B. DASAR PERTIMBANGAN PEMILIHAN MEDIA

A. Alasan Teoritis Pemilihan Media

Anda tentu sudah tahu tentang media pembelajaran, atau sering melihat bagaimana orang lain menggunakan media pembelajaran, bahkan mungkin Anda sering menggunakan media dalam pembelajaran. Memang tepat adanya bahwa media identik dengan guru, mengapa demikian? Karena media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran selain, tujuan, materi, metode dan evaluasi, maka sudah seharusnya dalam pembelajaran guru menggunakan media. Proses pemilihan media

menjadi penting karena kedudukan media yang strategis untuk keberhasilan pembelajaran.

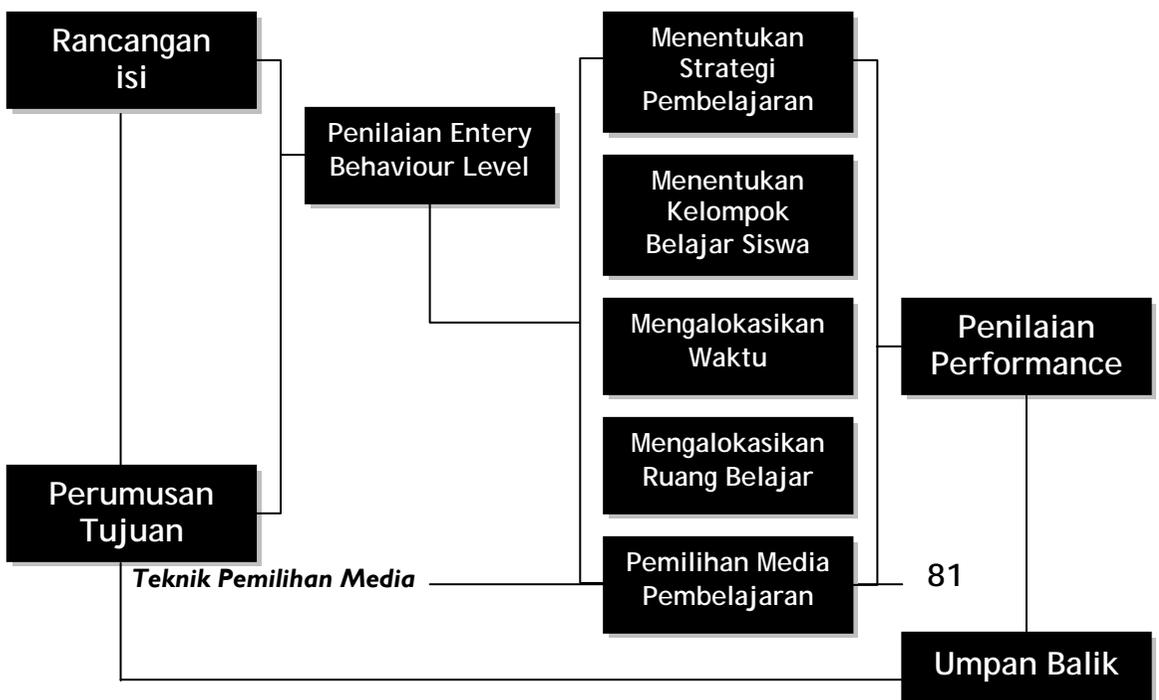
Alasan pokok pemilihan media dalam pembelajaran, karena didasari atas konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang didalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan. Jika kita lihat prosedur pengembangan desain instruksional maka diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum, kemudian dilanjutkan dengan menentukan materi pembelajaran yang menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran serta menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran ditunjang oleh media yang sesuai dengan materi, strategi yang digunakan, dan karakteristik siswa. Untuk mengetahui hasil belajar, maka selanjutnya guru menentukan evaluasi yang tepat, sesuai tujuan dan materi. Apabila ternyata hasil belajar tidak sesuai dengan harapan dalam kata lain hasil belajar siswa rendah, maka perlu ditelusuri penyebabnya dengan menganalisis setiap komponen, sehingga kita dapat mengetahui faktor penyebabnya dengan lebih objektif.

Analisis penyebab rendahnya hasil belajar dapat meninjau ketepatan seluruh komponen diantaranya : mungkin keberhasilan ini disebabkan karena rumusan tujuan tidak sesuai dengan row input dan kemampuan awal siswa "*entry behaviour level*" siswa, bisa jadi tujuan yang ditetapkan tidak sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam kata lain terlalu tinggi. Penyebab yang lain bisa dari materi kurang sesuai dengan tujuan, terlalu kompleks, terlalu sulit sehingga tidak dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Apabila dua komponen telah dianalisis yaitu tujuan dan materi ternyata sudah sesuai selanjutnya perlu dikaji penerapan strategi dan penggunaan media pembelajaran. Strategi bisa jadi tidak tepat, membuat siswa tidak aktif, menjenuhkan, membosankan, tidak

merangsang siswa untuk aktif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Jika media dan strategi sudah tepat, maka perlu dikaji evaluasi yang digunakan apakah sudah tepat baik bentuknya, jenis, instrumen evaluasi dan prosedur evaluasinya.

Mekanisme tersebut jelas menunjukkan pendekatan sistem dalam pembelajaran dengan pengertian bahwa setiap komponen dalam pembelajaran saling berkaitan satu sama lain, saling berinteraksi, saling berhubungan, saling terobos dan saling ketergantungan. Uraian diatas juga menggambarkan dengan jelas bagaimana kedudukan media dalam pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem pembelajaran. Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan (*meaningful learning*) hasil belajar. Dengan demikian pemilihan media menjadi penting artinya dan ini menjadi alasan teoritis mendasar dalam pemilihan media.

Pentingnya pemilihan media dengan melihat kedudukan media dalam pembelajaran dapat kita lihat dengan model sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach dan Elly, sebagai berikut :



Sistem Pembelajaran Gerlach dan Elly

Prosedur pengembangan pembelajaran menurut Gerlach dan Elly dengan menggunakan pendekatan sistem dapat dijelaskan bahwa perumusan tujuan instruksional merupakan langkah pertama dalam merencanakan pembelajaran sebagai rumusan tingkah laku yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti pembelajaran. Langkah kedua adalah merinci materi pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Perlu juga dilakukan tes "entering behavoiur level" yaitu untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagai dasar untuk menentukan dari mana guru harus mengawali pembelajaran.

Tujuan, isi dan *entery behaviour level* menjadi dasar untuk menetapkan komponen pembelajaran yang lainnya, yaitu : menentukan strategi yang harus sesuai dengan karakteristik tujuan maupun materi yang diberikan juga termasuk mengatur dan mengelompokan siswa. Pengelompokan siswa diselaraskan dengan waktu yang tersedia, dan ruang belajar yang tersedia. Penentuan media yang akan digunakan merupakan langkah selanjutnya. Bagaimana siswa agar mampu menguasai materi sesuai tujuan, media apa yang cocok digunakan. apakah media cetak?, atau media elektronik? apakah media tersebut digunakan sebagai alat bantu bagi guru seperti OHP, TV, Slide Projector, Multimedia Projector, atau digunakan sepenuhnya oleh siswa dengan bimbingan guru seperti pembelajaran berbasis komputer (CAI dan CBI). Menentukan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan tujuan, strategi, waktu yang tersedia, dan fasilitas pendukung lainnya. Seluruh kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penilaian terhadap penampilan (performance) siswa disesuaikan dengan

tujuan yang ditetapkan, dari penilaian ini guru dapat menentukan umpan balik untuk melakukan revisi rencana dan pelaksanaan pembelajaran.

Pengkajian sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Gerlach dan Elly tersebut menempatkan komponen media sebagai bagian integral dalam keseluruhan sistem pembelajaran. Dengan demikian secara teoritis model tersebut menjadi dasar alasan mengapa kita perlu melakukan pemilihan terhadap media, agar memiliki kesesuaian dengan tujuan (*spesification of objective*), kesesuaian dengan isi (*spesification of content*), strategi pembelajaran (*determination of strategy*), dan waktu yang tersedia (*alocation of time*)

B. Alasan Praktis Pemilihan Media

Alasan praktis berkaitan dengan pertimbangan-pertimbangan dan alasan si pengguna seperti guru, dosen, instruktur mengapa menggunakan media dalam pembelajaran. Terdapat beberapa penyebab orang memilih media, antara lain dijelaskan oleh Arif Sadiman (1996:84) sebagai berikut :

- a. **Demonstration.** Dalam hal ini media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain-lain. Media berfungsi sebagai alat peraga pembelajaran, misalnya seorang dosen sedang menerangkan teknik mengoperasikan Overhead Projector (OHP), pada saat menjelaskannya menggunakan alat peraga berupa OHP, dengan cara mendemonstrasikan dosen tersebut menjelaskan, menunjukkan dan memperlihatkan cara-cara mengoperasikan OHP. Contoh lain, seorang guru kimia akan menjelaskan proses perubahan-perubahan zat dengan menggunakan gelas ukur, sebelum dilakukan praktikum, terlebih dahulu guru tersebut

memperagakan bagaimana cara menggunakan gelas ukur dengan baik. Untuk lebih jelas, kita lihat contoh ketiga, seorang guru Biologi akan membelajarkan siswa tentang bentuk dan struktur sel dengan menggunakan Mikroskop, maka sebelum praktikum dimulai, sebelum siswa meletakkan objek pada mikroskop untuk diamati maka guru tersebut menunjukkan cara kerja Mikroskop sesuai dengan prosedur yang benar, cara ini akan memperlancar proses belajar dan menghindari resiko kerusakan pada alat praktikum yang digunakan. Beberapa alasan tersebut sering melandasi pengguna dalam menggunakan media yaitu bertujuan untuk mendemonstrasikan atau memperagakan sesuatu.

- b. **Familiarity.** Pengguna media pembelajaran memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media, yaitu karena sudah terbiasa menggunakan media tersebut, merasa sudah menguasai media tersebut, jika menggunakan media lain belum tentu bisa dan untuk mempelajarinya membutuhkan waktu, tenaga dan biaya, sehingga secara terus menerus ia menggunakan media yang sama. Misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan media *Over Head Projector (OHP)* dan *Over Head Transparency (OHT)*, kebiasaan menggunakan media tersebut didasarkan atas alasan karena sudah akrab dan menguasai detail dari media tersebut, meski sebaiknya seorang guru lebih variatif dalam memilih media, dalam konsepnya tidak ada satu media yang sempurna, dalam arti kata tidak ada satu media yang sesuai dengan semua tujuan pembelajaran, sesuai dengan semua situasi dan sesuai dengan semua karakteristik siswa. Media yang baik adalah bersifat kontekstual sesuai dengan realitas kebutuhan belajar yang dihadapi siswa. Jika kita lihat pada contoh di atas, media OHP lebih tepat untuk mengajarkan konsep dan aspek-aspek kognitif, dapat digunakan dalam jumlah siswa maksimal 50 orang dengan ruangan yang tidak terlalu besar dan siswa cenderung pasif tidak dapat melibatkan secara optimal

potensi mental, emosional dan motor skill , karena kontrol pembelajaran ada pada guru. Tentu saja OHP kurang tepat untuk mengajarkan keterampilan yang menuntut demonstrasi, praktek langsung yang lebih membuat siswa aktif secara fisik dan mental. Alasan familiarity tentu saja tidak selamanya tepat, jika tidak memperhatikan tujuannya. Meski demikian alasan ini cukup banyak terjadi dalam pembelajaran.

- c. **Clarity.** Alasan ketiga ini mengapa guru menggunakan media adalah untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit. Pada praktek pembelajaran, masih banyak guru tidak menggunakan media atau tanpa media, metode yang digunakan dengan ceramah (*ekspository*), cara seperti ini memang tidak merepotkan guru untuk menyiapkan media, cukup dengan menguasai materi, maka pembelajaran dapat berlangsung, namun apakah pembelajaran seperti ini akan berhasil? cara pembelajaran seperti ini cenderung akan mengakibatkan verbalistis, yaitu pesan yang disampaikan guru tidak sama dengan persepsi siswa, mengapa hal ini bisa terjadi? Karena informasi tidak bersifat konkrit, jika guru tidak mampu secara detail dan spesifik menjelaskan pesan pembelajaran, maka verbalistis akan terjadi. Misalnya seorang guru IPA di Sekolah Dasar sedang menjelaskan ciri-ciri mahluk hidup, diantaranya bahwa mahluk hidup dapat bernafas dengan insang dan paru-paru. Jika guru tidak cermat mengemas informasi dengan baik hanya berceramah saja maka siswa yang tidak pernah melihat bentuk paru-paru dan insang maka akan membayangkan bentuk-bentuk lain yang tidak sesuai dengan kenyataannya. Disinilah banyak pengguna media, memiliki alasan bahwa menggunakan media adalah untuk membuat informasi lebih jelas dan konkrit sesuai kenyataannya. Alasan ini lebih tepat dipilih guru dibanding dengan alasan kedua di atas.

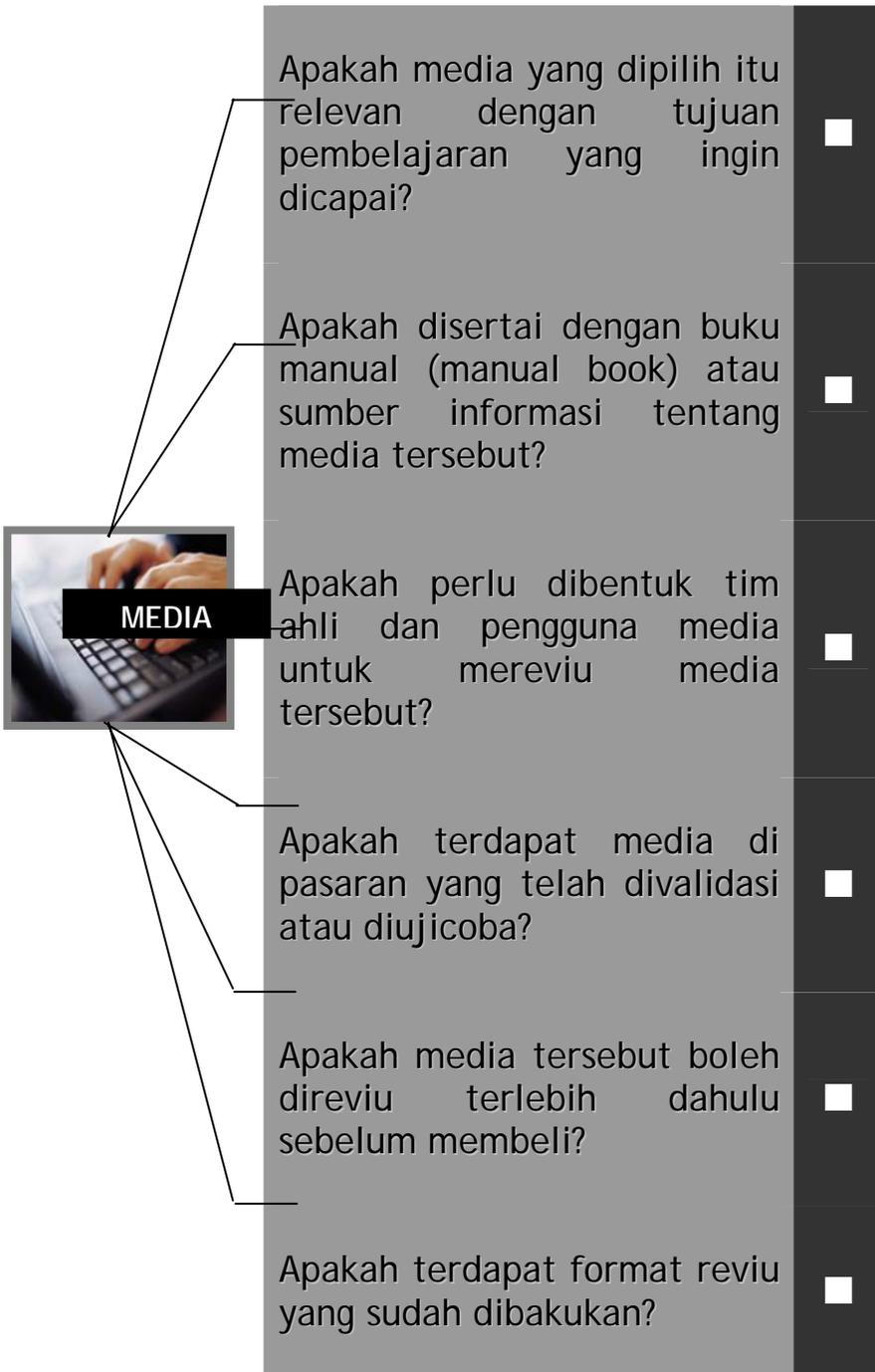
- d. **Active Learning.** Media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru. Salah satu aspek yang harus diupayakan oleh guru dalam pembelajaran adalah siswa harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental, dan emosional. Dalam prakteknya guru tidak selamanya mampu membuat siswa aktif hanya dengan cara ceramah, tanya jawab dan lain-lain namun diperlukan media untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Seperti pendapat Lesle J. Briggs (1979) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai "*the physical means of conveying instructional content.....book, films, videotapes, etc.*" Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah "alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Sedangkan mengenai efektifitas media, Brown (1970) menggaris bawahi bahwa media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas program belajar mengajar. Sebagai contoh seorang guru memanfaatkan teknologi komputer berupa CD interaktif untuk mengajarkan materi fisika. Dengan CD interaktif seorang siswa dapat lebih aktif mempelajari materi dan menumbuhkan kemandirian belajar, guru hanya mengamati, dan mereviu penguasaan materi oleh siswa. Cara seperti ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, terlebih kemasan program CD interaktif dengan multimedia menarik perhatian dan membuat pesan pembelajaran lebih lengkap dan jelas. Contoh lain dapat dilihat pada pelatihan Emotional Spiritual Question (ESQ), salah satu tujuan pelatihan ini adalah menumbuhkan seoptimal mungkin motivasi peserta untuk berbuat positif dengan spirit yang besar dan optimalisasi potensi individu, diantaranya dengan cara mengkaji proses dan kejadian serta fenomena alam (*ayat qauniyyah*), untuk mewujudkan tujuan ini digunakan banyak visualisasi (media video) untuk memperlihatkan tayangan-tayangan yang mampu meningkatkan motivasi peserta,

dan hasilnya secara empirik terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta.

Seperti yang dijelaskan di awal, bahwa keberadaan media dapat diperoleh dengan cara memanfaatkan yang sudah ada, baik media realia yaitu media alami yang tersedia di alam sekitar misalnya : gunung, sawah, air, berbagai jenis batuan, hewan, tumbuhan dan lain-lain. Media juga dapat diperoleh dengan cara pembelian.

Membeli berarti tidak terjadi proses desain oleh pengguna, media yang sudah ada langsung dimanfaatkan oleh pengguna. Beberapa media dengan berbagai materi pelajaran sekolah dengan berbagai jenjang pendidikan sudah dapat dijumpai di beberapa toko buku, atau di toko yang khusus menjual alat-alat dan media pembelajaran. Media yang mudah kita jumpai terutama yang berhubungan dengan Sain dan pelajaran IPS. Misalnya torso berupa bentuk kerangka manusia, Microscope, loop, makeup, dan kit alat-alat praktikum. Pada pelajaran IPS misalnya globe, peta, dan lain-lain.

Tugas pengguna adalah memilih media yang tepat dengan kebutuhan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi pembelajaran. Tentu saja hal ini tidaklah mudah, diperlukan analisis dan pertimbangan-pertimbangan yang matang sehingga membeli media berarti manfaat yang diperoleh bukan kesia-siaan, dalam hal ini Arif Sadiman (1996:85) mengemukakan beberapa pertimbangan yang dapat dijadikan rujukan untuk membeli media, hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :



Apakah media yang dipilih itu relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?

Apakah disertai dengan buku manual (manual book) atau sumber informasi tentang media tersebut?

Apakah perlu dibentuk tim ahli dan pengguna media untuk mereviu media tersebut?

Apakah terdapat media di pasaran yang telah divalidasi atau diujicoba?

Apakah media tersebut boleh direviu terlebih dahulu sebelum membeli?

Apakah terdapat format reviu yang sudah dibakukan?

Tabel di atas menunjukkan beberapa pertanyaan yang dapat dijadikan sebagai bahan penilaian terhadap media.

Pertanyaan pertama mempermasalahkan tentang kesesuaian antara media dan tujuan, pertanyaan ini ditempatkan paling awal karena dasar pokok pemilihan media adalah kesesuaian dengan tujuan. Jika tujuannya "siswa diharapkan mampu memahami konsep terjadinya hujan" maka didalam media tersebut dinyatakan secara eksplisit tujuan tersebut, selain itu isi media menggambarkan bagaimana proses terjadinya hujan.

Pertanyaan kedua, mengingatkan bahwa media harus disertai dengan informasi petunjuk penggunaan media, yang disebut dengan *manual book*. Informasi ini penting karena pengguna tidak semuanya dapat langsung menggunakan media dengan benar. Beberapa media tertentu, misalnya media elektronik diperlukan juga informasi petunjuk pengoperasian dan cara pemeliharaan (*maintenance*). Sebagai contoh media OHP, LCD Projector dan kamera Foto / Video sering mengalami kerusakan, padahal belum lama dibeli, kerusakan sering terjadi pada lensa dan kerusakan mekanik, hal ini terjadi karena pengguna tidak mengetahui cara pemeliharaan media, misalnya : simpanlah media tersebut ditempat yang kering hindari kelembaban, gunakan silicon gel untuk menghindari jamur, dengan suhu tertentu dan alat-alat tersebut harus dinyalakan (dihangatkan) meskipun tidak dipakai minimal 5 menit dalam sehari. Petunjuk tersebut tertera dalam *manual book*, jika di cermati dan dilaksanakan maka media akan bertahan lama, tidak cepat rusak.

Pertanyaan ketiga adalah Apakah perlu dibentuk tim ahli dan pengguna media untuk mereviu media tersebut. Hal ini dilakukan jika sekolah akan mengadakan media dalam jumlah banyak sehingga

membutuhkan biaya besar, untuk menghindari ketidakcocokan media tersebut, maka sebaiknya sekolah membentuk tim yang terdiri dari ahli media (*media specialist*) dan guru sebagai pengguna yang juga menguasai materi pelajaran (*content specialist*). Secara teknis, sebelum pembelian maka pihak sekolah mengambil beberapa sampel media untuk dikaji oleh tim ahli, diujicobakan dalam lingkup terbatas oleh pengguna (user) baik guru maupun siswa, temuan dari tim ahli tersebut akan dijadikan sebagai dasar jadi atau tidak pembelian media tersebut.

Pertanyaan keempat adalah Apakah terdapat media di pasaran yang telah divalidasi atau diujicoba? Sebaik-baik media adalah telah dilakukan validasi, sebab proses validasi dilakukan menggunakan prosedur ilmiah yang hasilnya tidak perlu diragukan lagi. Media yang dijual bebas di pasaran tidak semuanya hasil dari pengujian, akan lebih baik lagi kalau sudah dilakukan riset sebelumnya. Hal ini tentu saja untuk mengantisipasi point pertanyaan ke tiga di atas. Jika ternyata media itu sudah dilakukan uji validitas yang dibuktikan dengan data, informasi kalau perlu sertifikasi uji validitas, maka hal itu lebih baik, karena akan lebih efisien waktu, tenaga dan biaya, dari pada kita membentuk tim ahli, namun demikian kita harus mencermati dengan teliti bagaimana mereka melakukan uji validitas tersebut apakah sudah sesuai dengan prosedur atau tidak.

Pertanyaan kelima adalah Apakah media tersebut boleh direviu terlebih dahulu sebelum membeli? Hal ini kaitannya dengan pertanyaan ketiga ketika pihak sekolah akan membentuk tim, proses pembentukan tim ini dilakukan jika media yang akan dibeli diperbolehkan untuk direviu. Jika ya, maka selanjutnya proses reviu dilakukan oleh tim atau hanya oleh guru sendiri.

Pertanyaan Keenam adalah Apakah terdapat format revidi yang sudah dibakukan? Pertanyaan tersebut menjadi penting, karena salah satu syarat uji validitas adalah menggunakan instrumen yang juga sudah valid. Instrumen yang sudah valid dan sudah dibakukan dapat digunakan oleh siapa saja, tidak harus melibatkan tim ahli lagi. Jika revidi dilakukan oleh sekelompok guru atau guru secara personal yang memiliki pemahaman terbatas tentang media tersebut, maka hasilnya tidak representatif untuk mengukur kevalidan media, maka dengan kemampuan yang terbatas menjadi tidak masalah jika menggunakan instrumen yang telah dibakukan. Mengapa instrumen tersebut dapat mengukur kevalidan media? Karena instrumen dihasilkan dari serangkaian kegiatan riset, dikaji oleh beberapa ahli seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli khusus sesuai dengan karakteristik media tersebut, misalnya media internet, perlu juga dikaji oleh ahli *information technology* (IT) yang hasilnya dapat berupa format instrumen penilaian media internet yang sudah valid, dapat merevidi media lain asal masih berkaitan dengan internet.

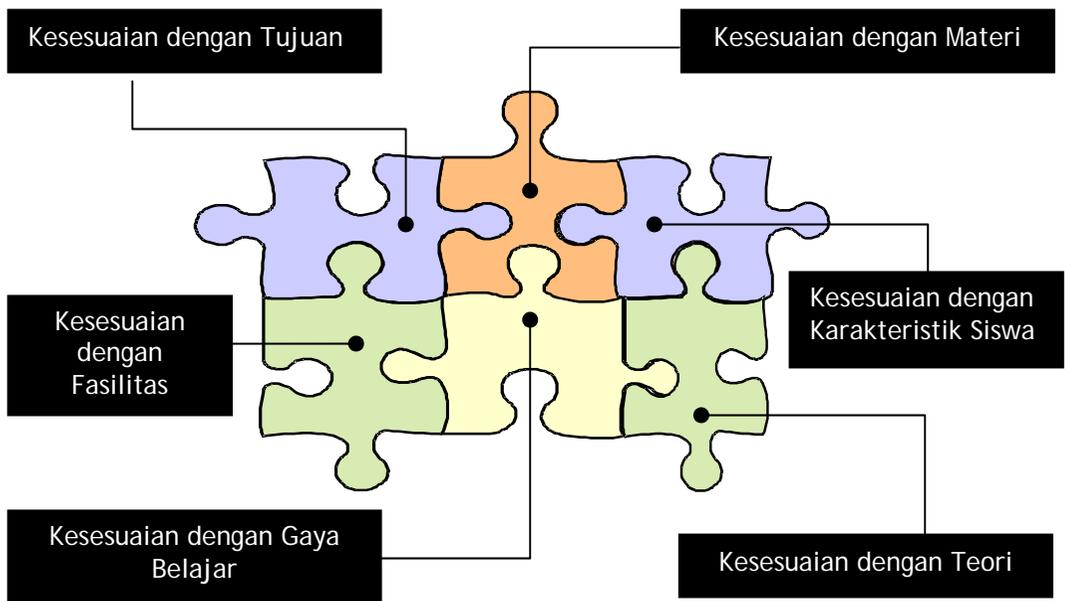
KRITERIA PEMILIHAN MEDIA

A. Kriteria Umum Pemilihan Media

Pada kegiatan belajar 1 telah dijelaskan beberapa pertimbangan mengapa orang melakukan pemilihan media. Secara singkat dapat dikatakan bahwa dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran, jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan. Mc. M. Connel (1974) dengan tegas mengatakan "*if the medium fits use it*" artinya jika media sesuai maka gunakanlah. Dengan demikian cukup sederhana bukan? Namun demikian dalam aplikasinya tidak sesederhana itu,

diperlukan satu pengkajian yang mendalam untuk sampai pada ketepatan dalam memilih media. Pertanyaan mendasar kemudian adalah untuk memperoleh kesesuaian tersebut, apakah yang menjadi indikator atau kriterianya? Jawaban atas pertanyaan tersebut tidaklah mudah, namun diperlukan analisis terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi kesesuaian media. Diantara faktor yang perlu diperhatikan diantaranya : tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas belajar siswa (auditif, visual dan kinestetik), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung, dan lain-lain.

Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Namun demikian secara teoritik bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada afektifitas program pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi beberapa kriteria umum sebagai berikut :



Kriteria pemilihan media

Kriteria Pertama, Kesesuaian dengan Tujuan (*instructional goals*). Perlu di kaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari kajian Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ini bisa dianalisis media apa yang cocok guna mencapai tujuan tersebut. Selain itu analisis dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, dkk apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik. Begitu halnya dalam kurikulum berbasis kompetensi (2006), kriteri pemilihan media didasarkan atas kesesuaiannya dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan terutama indikator. Sebagai contoh lihatlah penggalan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berikut ini yang diambil dari kurikulum 2006.

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
Kelas : X
Semester : 1
Standar Kompetensi : Menggunakan sistem operasi (operating system) untuk manajemen file dan periferal

Dasar	Pokok	Belajar	Pencapaian	dipilih
Melakukan operasi dasar komputer menggunakan OS	Peran OS dalam komputer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencermati prosedur menghidupkan serta mematikan komputer ▪ Mengikuti penjelasan peran OS pada program komputer ▪ Mengamati secara teliti perintah-perintah OS yang ada 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendemonstrasikan prosedur baku menghidupkan dan mematikan komputer ▪ Menunjukkan posisi OS dan program aplikasi yang terpasang ▪ Mendeskripsikan perintah OS yang terpasang ▪ Mengelola program aplikasi yang sedang berjalan 	Komputer dan software sistem operasi

- Secara eksplisit tujuan pembelajaran akan ditemukan dalam rencana pembelajaran seperti di atas. Dari kolom di atas, dapat kita cermati jika sebuah pembelajaran TIK akan dilaksanakan dengan indikator seperti tampak di atas, maka indikator media yang sesuai adalah apa yang dibutuhkan dalam indikator, jika indikatornya adalah Mencermati prosedur menghidupkan serta mematikan komputer, mengikuti penjelasan peran OS pada program komputer, mengamati secara teliti perintah-perintah OS yang ada. Maka media yang tepat adalah seperangkat hardware komputer dan satu CD software *Operating system*.

Kriteria Kedua, Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya, dari

bahan atau pokok bahasan tersebut sampai sejauhmana kedalaman yang harus dicapai, dengan demikian kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampaian bahan tersebut. Contohnya dapat dilihat pada kolom kriteria dua di atas. Di sana tertera dengan jelas materi pembelajaran, misalnya "Peran OS dalam komputer" dengan demikian media yang dianggap tepat adalah sesuai dengan materi yang diajarkan, jika pokok materinya itu maka komputer merupakan media yang dianggap paling tepat.

Kriteria Ketiga, Kesesuaian dengan Karakteristik Pebelajar atau siswa. Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik siswa/guru. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri, dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan. Terdapat media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain. Misalnya, seorang guru tidak akan menggunakan media video atau film walaupun media tersebut secara umum dipandang baik apabila akan diajarkan pada siswa yang memiliki gangguan pada indra penglihatannya. Demikian juga untuk media audio untuk siswa yang mengalami gangguan pendengaran. Dengan demikian pemilihan media harus melihat kondisi siswa secara fisik terutama keberfungsian alat indra yang dimilikinya. Selain pertimbangan tersebut perlu juga diperhatikan aspek kemampuan awal siswa, budaya maupun kebiasaan siswa. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya dengan isi materi yang terdapat pada media tersebut.

Kriteria Keempat, Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian

dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paing bagus, namun didasarkan atas teori yang di angkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. Pemilihan media bukan pula karena alasan selingan atau hiburan semata. Melainkan media harus merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, yang fungsinya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Kriteri kelima, Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa, bahwa siswa belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajar siswa. Bobbi DePorter (1999:117) dalam buku "Quantum Learning" mengemukakan terdapat tiga gaya belajar siswa, yaitu : tipe visual, auditorial dan kinestetik. Siswa yang memiliki tipe visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV, Video, Grafis dan lain-lain. Berbeda dengan siswa dengan tipe auditif, lebih menyukai cara belajar dengan mendengarkan dibanding menulis dan melihat tayangan. Untuk mengidentifikasi tipe auditorial ini dapat dilihat dari kebiasaan belajarnya, misalnya : berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, mudah terganggu oleh keributan, senang membaca keras dan mendengarkannya, merasa kesulitan dalam menulis namun memiliki kecerdasan dalam berbicara, belajar dengan cara mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan. Tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan. Ciri-ciri tipe ini diantaranya : berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh orang untuk memperoleh perhatian dari orang lain, belajar melalui manipulasi dan praktek, belajar dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari telunjuk ketika membaca dan lain-lain.

Kriteria Keenam, Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagaimana bagus sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif. Misalnya guru IPA merencanakan untuk mengadakan pembelajaran dengan memanfaatkan TV Edu, tentu saja guru tersebut harus mengalokasikan waktu yang tepat sesuai dengan jam tayang dalam TV edu tersebut. Media juga terkait dengan user atau penggunaannya dalam hal ini guru, jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media tersebut dengan baik, maka akan sia-sia, begitu halnya dengan fasilitas lainnya, misalnya sekolah disebuah desa terpencil membeli perangkat komputer untuk mata pelajaran TIK, namun hal itu menjadi tidak berfungsi dengan baik, karena ternyata di sekolah tersebut belum terpasang aliran listrik.

B. Kriteria Khusus Pemilihan Media

Erickson (1993) memberi saran dalam mengembangkan kriteria pemilihan media dalam bentuk chek list sebagai berikut:

NO	PERTANYAAN	KET
1	Apakah materinya penting dan berguna bagi siswa?	<input type="checkbox"/>
2	Apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar?	<input type="checkbox"/>
3	Apakah ada kaitannya dan mengena secara langsung dengan tujuan pembelajaran?	<input type="checkbox"/>
4	Bagaimana format penyajiannya diatur? Apakah memenuhi tata urutan yang teratur?	<input type="checkbox"/>
5	Bagaimana dengan materinya, mutakhir dan	<input type="checkbox"/>

NO	PERTANYAAN	KET
	otentik?	
6	Apakah konsep dan kecermatannya terjamin secara jelas?	<input type="checkbox"/>
7	Apakah isi dan presentasinya memenuhi standar?	<input type="checkbox"/>
8	Apakah penyajiannya objektif?	<input type="checkbox"/>
9	Apakah bahannya memenuhi standar kualitas teknis?	<input type="checkbox"/>
10	Apakah bahan tersebut sudah melalui pemantapan uji coba atau validasi?	<input type="checkbox"/>

Tabel di atas menunjukkan cara dalam memilih media dengan memperhatikan aspek-aspek yang dipertanyakan di atas, dalam kata lain medianya sudah tersedia dan kita tinggal melakukan pemilihan dengan cermat.

Sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty.

A C C E S S

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh murid? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah murid diijinkan untuk menggunakannya? Komputer yang terhubung ke internet jangan hanya digunakan untuk kepala sekolah, tapi juga guru, dan yang lebih penting untuk murid. Murid harus memperoleh akses. Dalam hal ini media harus merupakan bagian dalam

interaksi dan aktivitas siswa, bukan hanya guru yang menggunakan media tersebut.

COST

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita, pada umumnya media canggih biasanya cenderung mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika guru kreatif dan menguasai betul materi pelajaran maka akan memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.

TECHNOLOGY

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan media audio visual di kelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada listrik, voltase listrik cukup dan sesuai?

INTERACTIVITY

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Jadikan media itu sebagai alat bantu siswa dalam beraktivitas, misalnya puzzel untuk anak SD, siswa dapat menggunakannya sendiri, menyusun gambar hingga lengkap, flash card dapat dikondisikan dalam bentuk permainan dan semua siswa terlibat baik secara fisik, intelektual maupun mental.

ORGANIZATION

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya. Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar?

NOVELTY

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa. Diantara media yang relatif baru adalah media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya penggunaan internet.

PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

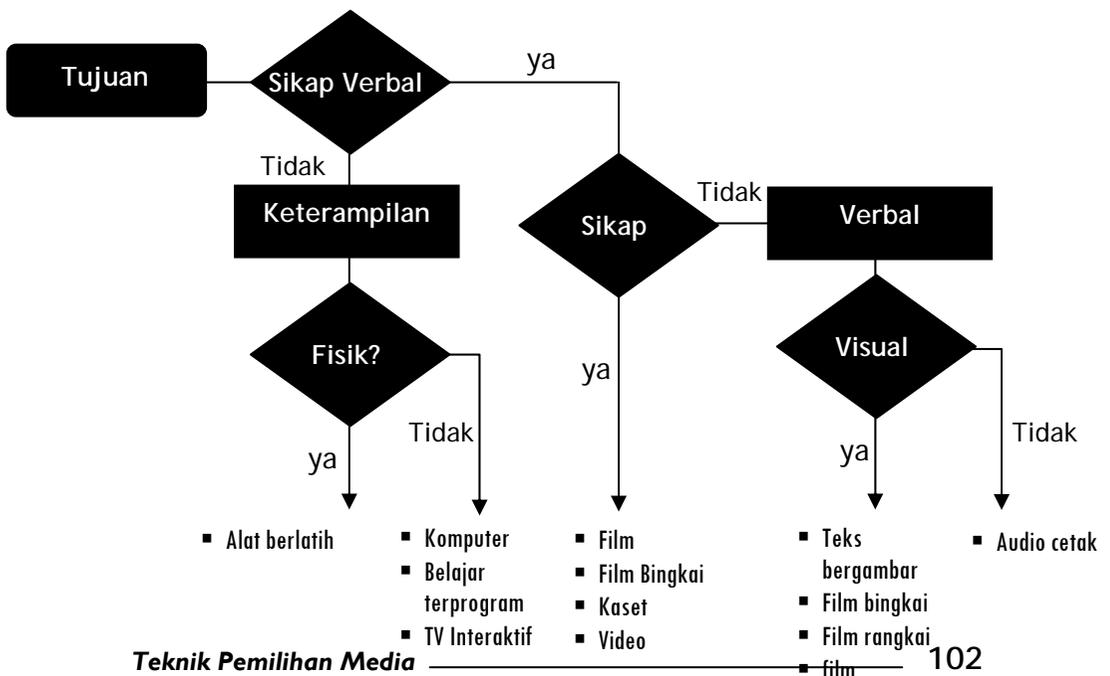
A. Format Pemilihan Media

Prosedur dalam memilih media secara umum terbagi dalam dua format, Arif Sadiman (1996:87) mengemukakan dua format tersebut, yaitu *flowchart*, *matrik* dan *checklist*. Format *flowchart* menggunakan sistem pengguguran atau eliminasi dalam pengambilan keputusan pemilihan, jika salah satu ber-opsi tidak maka gugur dan berpindah pada langkah selanjutnya. Format *matrik* menanggukhan proses keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan. Format *checklist* sama dengan format *matrik*, yaitu menanggukhan proses keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan. Dilihat dari penggunaannya di lapangan, model *checklist* lebih banyak digunakan sebagai bentuk baku sebagai pedoman dalam pemilihan media. Untuk

film, namun ada pertanyaan untuk membeli media lain, jika ternyata juga tidak disetujui berarti pembelian media tidak jadi dilakukan.

Apabila ternyata pihak sekolah tidak memiliki dan disetujui pimpinan sekolah maka selanjutnya masuk pada alur yang mempertanyakan keberadaan dana yang dimiliki sekolah, apabila dana ada dan mencukupi selanjutnya mengajukan permohonan pembelian dengan memilih media film melalui katalog media. Sebaiknya sekolah meminta pihak penjual untuk diadakan reviu media untuk dilakukan evaluasi, dan hasil dari evaluasi itu menjadi keputusan akhir antara membeli atau tidak. Jika hasil evaluasi menunjukkan kesesuaian media maka sekolah langsung mengusulkan untuk jadi membeli, jika hasil evaluasi menunjukkan ketidaksesuaian, maka tidak perlu membeli, bahkan perlu dicegah untuk, sebab kalau jadi dibelipun sekolah mengalami kerugian dan tidak efisien.

Untuk lebih memperjelas pemahaman Anda tentang model flowchart dalam pemilihan media, kita simak model Gagne dan Reiser dalam Arif Sadiman (2004). Berbeda dengan contoh pertama di atas, model ini bertitik tolak dari upaya pencapaian tujuan pembelajaran.



Pemilihan Media untuk Belajar Mandiri (Gagne dan Reiser)

Penjelasan :

Gagne berpendapat bahwa pemilihan media harus berdasar atas analisis terhadap tujuan pembelajaran. Bagan tersebut menunjukkan bahwa pemilihan media didasarkan atas karakteristik tujuan, apakah tujuan tersebut bersifat penguasaan sikap verbal? Jika ya, maka kita harus memilih media yang berorientasi untuk penanaman sikap, seperti : film, film bingkai, kaset dan video. Apabila tujuan pembelajaran tidak pada penguasaan sikap namun verbal maka pilihannya apakah bersifat visual atau tidak. Jika visual maka media yang cocok adalah terks bergambar, film bingkai, film rangkai dan film. Apabila tidak dalam bentuk visual maka pilihannya audio dengan media cetak. Selain tujuan bersifat penguasaan sikap juga keterampilan. Apabila keterampilan berupa fisik maka media yang cocok adalah alat berlatih, sedangkan apabila keterampilan tidak bersifat fisik maka pilihan medianya adalah komputer, belajar terprogram, CBI dan TV interaktif.

Pembelajaran di sekolah dasar sudah dimungkinkan untuk menggunakan pembelajaran mandiri, misalnya dengan menggunakan CD pembelajaran interaktif dengan kemasan sederhana dan pengawasan dari guru. Jika ada permintaan untuk menggunakan media tersebut, perlu di analisis dengan pola tersebut.

C. Format Matriks

Pilihan lain untuk pemilihan media dapat menggunakan format matriks, format ini berbentuk kolom yang mengkaitkan dan mencocokkan satu variabel media dengan variabel lainnya. Misalnya jenis media yang akan dipilih di lihat kondisinya dengan variabel lain seperti sifatnya, kelebihan, fungsinya, penggunaannya dan lain-lain. Untuk lebih jelasnya, Wilbur Schram (1977)

memberi contoh analisis media dilihat dari segi pengontrolannya atau kesesuaian media dengan cara pengendaliannya.

Kontrol Media	Portabel	Untuk di Rumah	Siap setiap saat	Terkendali	Mandiri	Umpan Balik
TELEVISI	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
RADIO	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
FILM	Ya	Ya	Ya	Sulit	Sulit	Tidak
VIDEO KASET	Tidak	Sulit	Ya	Ya	Ya	Tidak
SLIDE	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
FILM STRIF	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
AUDIO KASET	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
PIRINGAN HITAM	Ya	Tidak	Ya	Ya	Sulit	Tidak
BUKU	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
TEKS PROGRAM	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
KOMPUTER	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
PERMAINAN	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	ya

Penjelasan :

Pada tabel di atas aspek yang di analisis kesesuaiannya adalah media dengan pengendaliannya. Variabel yang termasuk pengendalian diantaranya portabel. *Portabel* adalah kemudahan media tersebut untuk di pindahkan, disimpan, di bawa-bawa, kemudahan untuk memasang (setup) kemudahan untuk menggunakan, dalam kata lain portabel berarti kepraktisan media tersebut untuk digunakan. Aspek lain yang termasuk pengendalian media adalah dapat digunakan di rumah, siap digunakan setiap saat artinya tidak tergantung pada aspek lain, terkendali, dapat digunakan secara mandiri artinya siswa pada saat menggunakan media tersebut tidak selamanya tergantung pada guru, namun dapat digunakan oleh siswa. Umpan balik dalam media adalah bisa atau tidaknya media memberikan balikan informasi pada penggunaannya, terutama balikan langsung dan bukan balikan tunda.

Bagaimana cara menggunakan matriks tersebut? Menggunakan matriks tersebut cukuplah mudah, yang harus Anda lihat pertama kali adalah aspek pengendalian dari media tersebut, sesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang akan dilakukan. Misalnya Anda ingin memiliki media yang praktis, dapat digunakan di rumah, dapat digunakan setiap saat, terkendali dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri meskipun tidak memiliki umpan balik, maka pilihannya ada beberapa alternatif media diantaranya : slide, film strip, audio kaset, dan buku. Tentu saja Anda dapat memilih salah satu dari media tersebut. Cara kedua dapat juga anda berangkat dari media yang di pilih, kemudian di cocokan dengan karakteristiknya terutama aspek pengendalian dari media tersebut, dengan sendirinya jika media tersebut ternyata tidak sesuai dengan karakteristik yang Anda butuhkan maka tidak akan dipilih dan digunakan. Mudah bukan?

Selain contoh di atas, pemilihan media dengan menggunakan format matriks juga dapat menggunakan indikator/variabel lain, misalnya Allen membuat indikator media dilihat dari segi kelebihan media tersebut dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

TUJUAN MEDIA	Info Faktual	Pengenalan Visual	Prinsip Konsep	Prosedur	Keterampilan	Sikap
VISUAL DIAM	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah
FILM	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
TELEVISI	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang		Sedang
OBJEK 3D	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
REKAMAN AUDIO	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Sedang
PELAJARAN TERPROGRAM	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Rendah	Sedang
DEMONSTRASI	Rendah	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
BUKU TEKS CETAK	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	sedang
SAJIAN LISAN	Sedan	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	sedang

D. Format Checklist

Format evaluasi terhadap media dapat menggunakan checklist, sesuai dengan istilah checklist maka kita tinggal memberikan penilaian dengan memberi tanda dan memberi nilai pada rentang penilaian media. Lihatlah contoh berikut ini :

FORMAT EVALUASI MEDIA

1	Judul :.....
2	Sumber :
3	Prosedur :.....
4	Tanggal Hak Cipta :
5	Format (Buku, Film, Vide, dst)
6	Uraian format : suara.....warna.....hitam putih.....
7	Bidang Studi :
8	Akan digunakan pada kelas :
9	Tujuan Instruksional :

10	Siswa yang menjadi sasaran :
11	Jumlah siswa :
12	Lingkari nomor skala yang mendekati penilaian Anda.

Buruk.....
Bagus

Kesesuaian dengan tujuan	1	2	3	4	5
Kosa kata	1	2	3	4	5
Penyusunan materi	1	2	3	4	5
Isi Materi	1	2	3	4	5
Kemungkinan bertahan lama	1	2	3	4	5
Kecepatan presentasi	1	2	3	4	5
Kesesuaian untuk	1	2	3	4	5

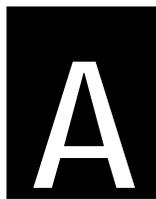
Audience / Grade Level	<input type="checkbox"/> Filmstri p
Cost Subject Area	<input type="checkbox"/> Film
Objectives	<input type="checkbox"/> Video cassete
Brief description	<input type="checkbox"/> Other
Entry capabilities required	
Prior knowledge	
Reading ability	
Math ability	
Other	
RATING	High
	Medium
	Low
Likely to arouse student interest	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Accurate of information	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Technical Quality	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Provides meaningful student participation	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Evidence of effectiveness	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Providece guidance for dicussion/follow-up	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Requirements :	
Equipment	
Facilities	
Personal	
Strong points :	Reviewer...

Week points :	Position.....

Recommended action.....	Date.....
-------------------------	--------------------

2. Prosedur Pemilihan Model Assure

Seperti yang telah diuraikan di atas, prosedur pemilihan media dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur menggunakan berbagai format baik matrik, checklist maupun flowchart. Cara lain dalam pemilihan media dapat menggunakan pola ASSURE model dari Heinich, Molenda dan Russel (hal.34). ASSUR mengandung makna dari masing-masing huruf, yaitu Analisis Learner Characteristics, State Objectives, Slec, Modify or Design materials, Utilitize Materilas, Require Learner response dan Evaluate. Menurut model ini apabila kita akan memilih media lakukan dengan mengikuti prosedur sesuai tahapan ASSURE Untuk lebih jelasnya kita uraikan masing-masing kata tersebut.



Analisis Learner Characteristics

Tahap pertama adalah melakukan analisis terhadap karakteristik siswa. Secara garis besar karakteristik siswa terbagi dua, yaitu karakteristik umum dan khusus. Karakteristik khusus berkaitan dengan usia, pengalaman belajar sebelumnya, latar belakang keluarga, sosial budaya, dan ekonomi. Karakteristik khusus berkenaan dengan pengetahuan, skill dan sikap tertentu yang dimiliki siswa. Terlebih pembelajaran yang di tingkat Sekolah Dasar, secara psikologis anak pada jenjang pendidikan awal menuntut informasi yang konkrit, jelas tidak verbalistik, sederhana dan diperlukan pola pembelajaran yang lebih menyenangkan (*joyfull learning*) yang juga penting pembelajaran sesuai dengan keterampilan berfikir

siswa. Keterampilan berpikir terdiri dari keterampilan berpikir dasar dan keterampilan berpikir kompleks. Menurut Presseisen (dalam Costa, 1985) proses berpikir dasar merupakan gambaran dari proses berpikir rasional dimana proses berpikir rasional merupakan sekumpulan proses mental dari yang sederhana menuju yang kompleks. Sementara itu menurut Novak (1979) proses berpikir dasar meliputi proses mental yang merupakan gambaran berpikir rasional yang terdiri dari sepuluh kemampuan yaitu menghafal (*recalling*), membayangkan (*imagining*), mengelompokkan (*classifying*), menggeneralisasikan (*generalizing*), membandingkan (*comparing*), mengevaluasi (*evaluating*), menganalisis (*analizing*), mensintesis (*synthesizing*), mendeduksi (*deducing*), dan menyimpulkan (*infering*). Keterampilan berpikir kompleks merupakan perpaduan dari keterampilan berpikir rasional dengan proses berpikir kompleks yang meliputi pemecahan masalah, pembuatan keputusan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.



State Objectives

Langkah selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan tercapai. Pengkajian terhadap tujuan atau kompetensi ini akan di jadikan pijakan untuk prosedur selanjutnya. Jika kita kaitkan dengan kurikulum berbasis kompetensi maka tujuan tersebut berupa : (1) Standar Kompetensi Peserta Didik, merupakan ukuran kemampuan minimal yang mencakup kemampuan, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai, diketahui, dan mahir dilakukan oleh peserta didik pada setiap tingkatan dari suatu materi yang diajarkan, (2) kompetensi Dasar, merupakan penjabaran standar kompetensi peserta didik yang cakupan materinya lebih sempit dibanding dengan standar kompetensi peserta didik, dan (3) Indikator Pencapaian, merupakan indikator pencapaian hasil belajar berupa kompetensi dasar yang lebih spesifik yang dapat

dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran. Kompetensi apa yang ingin di capai? Hall & Jones (1976: 48) membagi kompetensi menjadi 5 macam, yaitu: (a) Kompetensi kognitif yang mencakup pengetahuan, pemahaman, dan perhatian, (b) Kompetensi afektif yang menyangkut nilai, sikap, minat, dan apresiasi, (c) Kompetensi penampilan yang menyangkut demonstrasi keterampilan fisik atau psikomotorik, (d) Kompetensi produk atau konsekuensi yang menyangkut keterampilan melakukan perubahan terhadap pihak lain, (e) kompetensi eksploratif atau ekspresif, menyangkut pemberian pengalaman yang mempunyai nilai kegunaan di masa depan, sebagai hasil samping yang positif.



Select, Modify or Design materials.

Selanjutnya adalah kegiatan memilih media, memodifikasi media yang sudah ada atau merancang sesuai kebutuhan. Langkah ini dilakukan sesuai dengan langkah dua di atas yaitu penentuan tujuan/kompetensi. Pemilihan media dapat menggunakan format checklist, matrik ataupun flowchart. Jenis media yang akan dipilih menurut Anderson yakni : audio, cetak, audio - cetak proyeksi visual diam, proyek visual diam dengan audio, visual gerak , visual gerak dengan audio, benda dan komputer.



Utilitize Materialas

Setelah media tersebut dipilih mana yang sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran lalu langkah selanjutnya digunakan dalam pembelajaran. Menggunakan media dalam pembelajaran perlu diperhatikan langkah-langkah menggunakannya. Hal ini akan berbeda pada setiap media yang kita pilih. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media yakni : siapkan waktu yang cukup (misalnya 10 menit) untuk persiapan dan pemasangan media, pastikan media tersebut dapat digunakan hal ini dapat diketahui dengan

cara dicobakan terlebih dahulu sebelum langsung digunakan. Media seyogyannya membuat siswa aktif, guru tidak boleh terlalu mengandalkan media, misalnya OHP. Jika ternyata ada masalah, misalnya sambungan listrik tidak berfungsi maka guru bisa menggunakan alternatif lain. Selain itu media-media tertentu seperti video membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga guru harus cermat mengalokasikan waktu. Sesi tanya jawab, revidu pembelajaran dari guru dan kalau perlu diadakan postes harus tetap diperhatikan.



Require Learner response

Selanjutnya perlu diamati bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Kita harus ingat bahwa sasaran akhir dalam sebuah pembuatan media adalah harus dapat dipahami, dimengerti dan memudahkan siswa. Fokus media tidak hanya pada kemasan saja namun lebih penting adalah kejelasan pesan. Sebagai guru yang langsung berinteraksi dengan siswa, tentunya dapat mengamati bagaimana respon siswa terhadap media yang kita sajikan. Respon ini dapat berupa respon positif dan respon negatif. Respon siswa dapat dilihat dari ekspresi, pendapat langsung perihal media ketertarikan media tersebut, mudah atau sulitnya memahami pesan pembelajaran dalam media tersebut serta bagaimana motivasi siswa setelah menyimak pembelajaran dengan media. Respon siswa yang dimaksud di sini tidak sama dengan evaluasi hasil belajar, namun lebih berupa persepsi dan tanggapan siswa terhadap media. Untuk melihat respon ini guru dapat langsung menanyakannya kepada siswa atau membuat angket sederhana khusus mengungkap respon ketertarikan siswa dan keterbacaan media (*media literacy*) tersebut. Misalnya seorang guru bahasa Inggris di SD menggunakan media Flash Card untuk melatih pembendaharaan kosa kata dengan cara permainan. Untuk mengetahui respon siswa, guru bisa langsung menanyakan apakah anak-anak senang dengan

permainan Flash Card ini?, apakah anak-anak lebih semangat dengan permainan ini dan lain-lain.



Evaluate

Tahap akhir dalam pemilihan media model ASSURE adalah melakukan evaluasi. Evaluasi pada hakikatnya merupakan suatu proses membuat suatu keputusan tentang nilai suatu objek. Keputusan evaluasi (*value judgement*) tidak hanya didasarkan atas hasil pengukuran (*quantitatif*) melainkan juga hasil pengamatan (*quantitatif*), baik yang dilakukan dengan pengukuran (*measurement*) maupun bukan pengukuran (*non measurement*) pada akhirnya menghasilkan suatu keputusan tentang nilai satu objek yang dinilai. Evaluasi diarahkan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan dengan menggunakan media. Evaluasi dilakukan dengan dua jenis yaitu evaluasi pada saat proses pembelajaran dan evaluasi akhir pembelajaran. Esensi evaluasi yang dilakukan adalah membandingkan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi bertujuan untuk : (1) mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa, (2) mengukur pertumbuhan dan perkembangan siswa, (3) mendiagnosis kesulitan belajar siswa, (4) mengetahui hasil pembelajaran, (5) mengetahui pencapaian kurikulum, (6) mendorong siswa untuk belajar dan (7) mendorong guru untuk mengajar lebih baik. Dengan demikian, penilaian berfungsi untuk kepentingan siswa dan guru.

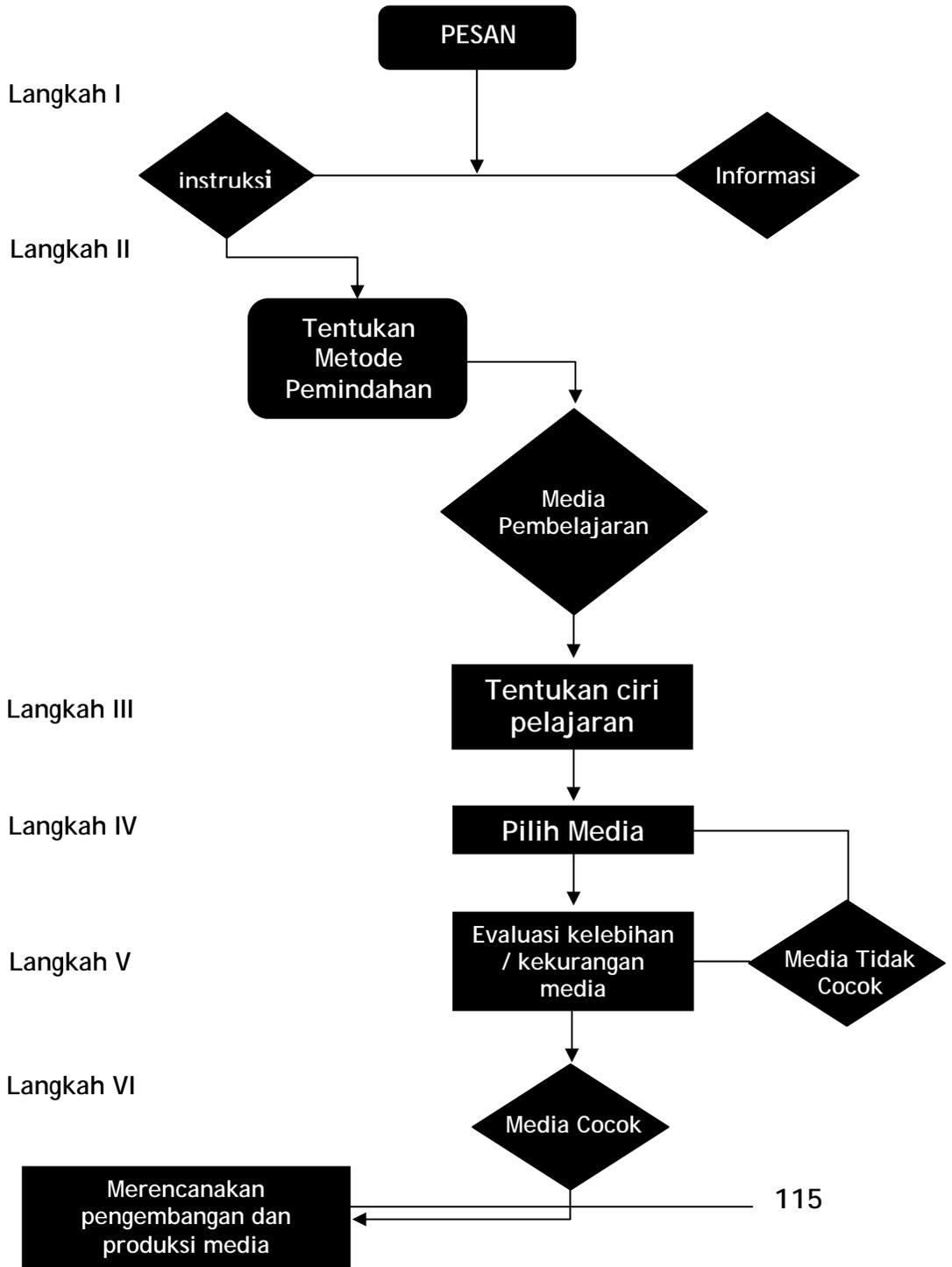
3. Prosedur Pemilihan Model Anderson

Media merupakan bagian integral dalam pembelajaran, sebagai salah satu komponen dari beberapa komponen dalam sistem pembelajaran, dengan demikian prosedur pemilihan media hendaklah mengacu pada keterkaitan dengan komponen lainnya. Hal inilah yang mendasari Anderson (1976) untuk membuat satu model pemilihan media yang mengacu pada keterkaitannya dengan komponen lain.

Komponen yang menjadi fokus perhatian adalah tujuan, metode dan karakteristik media itu sendiri. Tujuan berkaitan dengan efektivitas media yang dibuat, artinya baik atau tidaknya sebuah media yang dipilih dapat dilihat dari ketercapaian tujuannya, semakin banyak tujuan pembelajaran tercapai maka semakin baik media tersebut, begitu juga sebaliknya.

Metode berkenaan dengan cara penyampaian media tersebut kepada siswa. Dalam hal ini perlu di diperhatikan jumlah siswa, keadaan fasilitas belajar, sarana pendukung dan waktu yang tersedia. Untuk lebih jelasnya lihatlah bagan Model Anderson (1976) berikut ini :

Model Pemilihan Media menurut Anderson



Penjelasan :

Anderson membagi proses pemilihan media menjadi enam langkah, masing-masing langkah di kaji sampai pada akhir langkah yaitu melakukan kegiatan perancangan dan produksi media.

1. Langkah awal adalah menentukan **karakteristik pesan** yang akan disampaikan, apakah pesan tersebut berupa fakta, konsep, gagasan, hukum, teori yang sifatnya konseptual, atau pesan tersebut berupa instruksi, penugasan-penugasan tertentu yang mengarah pada penguasaan skill atau keterampilan.
2. Selanjutnya tahap dua mengkaji bagaimana **metode yang tepat** sesuai dengan karakteristik pesan pembelajaran. Hal ini perlu dikaji secara langsung dengan mengkaitkan kebutuhan akan media pembelajaran atau tidak menggunakan media. Apabila pesan tersebut berupa pesan-pesan pembelajaran, maka dibutuhkan media pembelajaran bukan media yang lain. Contoh jika pesan tersebut berupa pesan umum, informasi publik, politik dan ekonomi maka lebih cocok menggunakan media masa dan bukan media pembelajaran.
3. Pesan pembelajaran perlu dianalisis lebih operasional terutama kaitannya dengan karakteristik tujuan, kita bisa mengambil Teori Bloom et al. (1956: 17) menganalisis kompetensi menjadi tiga aspek, masing-masing dengan tingkatan yang berbeda-beda: Kompetensi kognitif, meliputi tingkatan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian. Kompetensi afektif, meliputi pemberian respons, penilaian, apresiasi, dan internalisasi. Kompetensi psikomotorik, meliputi keterampilan gerak awal, semi rutin, dan rutin. Hal ini berhubungan dengan media yang cocok dengan karakteristik tersebut
4. Selanjutnya menentukan media yang cocok dan sesuai dengan tujuan dan sesuai dengan karakteristik siswa, baik dari segi jumlahnya, maupun dari segi

karakteristik lainnya, atau media yang sesuai dengan kemampuan produksi, fasilitas yang dimiliki dan biaya yang tersedia.

5. Evaluasi perlu dilakukan untuk mempertimbangkan lebih matang kelebihan dan kekurangan media yang telah menjadi pilihan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara mereviu oleh beberapa pihak yang terkait, seperti guru, atau siswa. Apabila cocok, maka akan langsung diproduksi dan apabila tidak maka harus kembali pada langkah IV untuk memilih alternatif media yang lainnya.
6. Langkah terakhir adalah melakukan perencanaan untuk pengembangan dan produksi media. Tahap ini dapat dilakukan dengan