

6. PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

**Penyusun :
Hambali**

KEGIATAN BELAJAR-9 Prosedur Pemilihan Media

A. Prosedur

Sebuah media yang efektif dan efisien serta menyenangkan tentu menjadi dampak dan kebutuhan untuk pembelajaran, untuk mendapatkan media tersebut diperlukan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan diantaranya dalam pemilihan media. Terdapat beberapa pendapat dan cara dalam mengembangkan media, meskipun caranya berbeda-beda, namun ada hal yang sepakat bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada afektifitas program pembelajaran.

Dalam hal ini tidak ada satu media yang sempurna, dengan kata lain dapat digunakan dalam semua situasi, semua karakteristik siswa dan semua mata pelajaran, namun media sifatnya kondisional dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan. Sejalan dengan hal ini, pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai bagian integral dalam proses pendidikan yang fokusnya akan memperhatikan beberapa komponen, diantaranya :

1. *Instructional Goals,*

Yaitu tujuan instruksional apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelaj-

ajaran. Dari kajian Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ini bisa dianalisis media apa yang cocok guna mencapai tujuan tersebut. Jika kita kaitkan dengan kurikulum berbasis kompetensi maka kita harus memperhatikan : standar kompetensi, kompetensi dasar dan terutama indikator.

2. *Instructional content,*

Materi pembelajaran, 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.

3. *Learner Characteristic,*

Familiaritas media dan karakteristik siswa. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan dikaitkan dengan karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri, dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan.

4. *Media selection,*

Adanya sejumlah media yang bisa diperbandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari sejumlah media yang ada ataupun yang akan dikembangkan.

Erickson memberi saran dalam mengembangkan kriteria pemilihan media dalam bentuk daftar cek 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 autentik?	<input type="checkbox"/>
6	Apakah konsep dan kecermatannya terjamin kecermatannya?	<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. Sedangkan bila kita akan merancang media, seyogyanya melalui tiga tahap utama, yaitu:

Pertama,

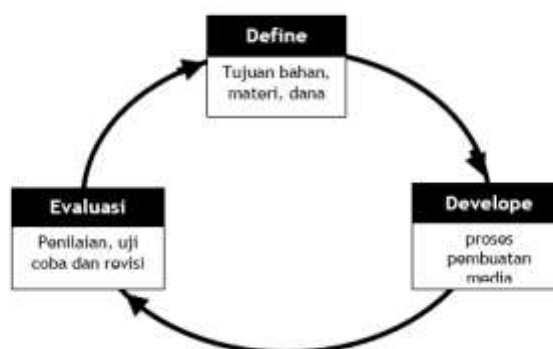
Define yaitu fase perumusan tujuan, rancangan media apa yang akan dikembangkan, beberapa persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut: bahan, materi, dana, serta aspek perancangan lainnya.

Kedua,

Develop yaitu fase pengembangan, dalam fase ini sudah dimulai proses pembuatan media yang akan dikembangkan, sesuai dengan fase pertama dan

Ketiga,

Evaluasi yaitu fase terakhir untuk menilai media yang sudah dikembangkan atau dibuat, setelah melalui tahap uji coba, revisi, kajian dengan pihak lain. Semua fase tersebut berlangsung secara simultan atau berkesinambungan dan merupakan satu siklus seperti gambar berikut :



B. Proses Pengembangan Media

Selain pertimbangan di atas konsep lain untuk memilih media dapat menggunakan pola seperti lain. Sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat kita rumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; *Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty*.

1. Access.

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh siswa? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu

dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah siswa diijinkan untuk menggunakannya? Komputer yang terhubung ke internet jangan hanya digunakan untuk kepala sekolah, tapi juga guru, dan yang lebih penting untuk siswa. Siswa harus memperoleh akses. Dalam hal ini media harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas siswa, bukan hanya guru yang menggunakan media tersebut.

2. 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 biaya dari sebuah media akan semakin menurun. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika guru kreatif dan menguasai materi pelajaran maka akan memanfaatkan objek-objek untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.

3. Technology.

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

4. 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 puzzle 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.

5. 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?

6. Novelty.

Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Pemilihan media juga dapat dilakukan dengan membuat *check list* sebagai berikut:

- a. Apakah materinya penting dan berguna bagi siswa?
- b. Apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar?
- c. Apakah ada kaitannya dan mengena secara langsung dengan tujuan pembelajaran?
- d. Bagaimana format penyajiannya diatur? Apakah memenuhi tata urutan yang teratur?
- e. Bagaimana dengan materinya, mutakhir dan autentik?
- f. Apakah konsep dan kecermatannya terjamin?
- g. Apakah isi dan presentasinya memenuhi standar?
- h. Apakah penyajiannya objektif?

- i. Apakah bahannya memenuhi standar kualitas teknis?
- j. Apakah bahan tersebut sudah diuji coba?

LATIHAN

Dosen/Instruktur akan memberikan kasus di kelas. Diskusikan dan buat laporan kelompok.