

PENDAHULUAN

Mata kuliah media pembelajaran ini bertujuan membekali mahasiswa tentang media pembelajaran. Sehingga mahasiswa dapat menggunakan media dan teknologi pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran.

Setelah menyelesaikan perkuliahan ini mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan pengertian media pembelajaran,
2. Membedakan pengertian media, alat pelajaran, dan alat praga
3. Menjelaskan tujuan penggunaan media pembelajaran,
4. Sebutkan macam-macam/jenis-jenis media pembelajaran,
5. Memilih media pembelajaran,
6. Membuat media pembelajaran, dan
7. Menggunakan media pembelajaran.

Untuk mencapai kemampuan-kemampuan di atas mahasiswa harus aktif, partisipatif dan disiplin dalam mengikuti perkuliahan sesuai jadwal. Baca dengan cermat materi dalam bahan ini, kerjakan setiap latihan/ tugas yang tersedia pada akhir materi. Usahakan baca bahan-bahan lain yang berkaitan dengan media pembelajaran.

A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah suatu alat yang digunakan sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan pesan (*massage*) kepada penerima (*receiver*). Dalam pembelajaran sebagian pesan atau informasi berasal dari guru, penerimanya adalah siswa. Pesan/informasi yang disampaikan berupa sejumlah kompetensi/kemampuan yang akan dimiliki siswa. Kemampuan-kemampuan dapat dikelompokkan dalam 3 ranah (*domain*) yakni : ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif meliputi kemampuan-kemampuan yang berkaitan dengan rasa, sikap, dan tingkah laku. Ranah psikomotor mencakup kemampuan-kemampuan yang berkenaan dengan keterampilan jasmaniah.

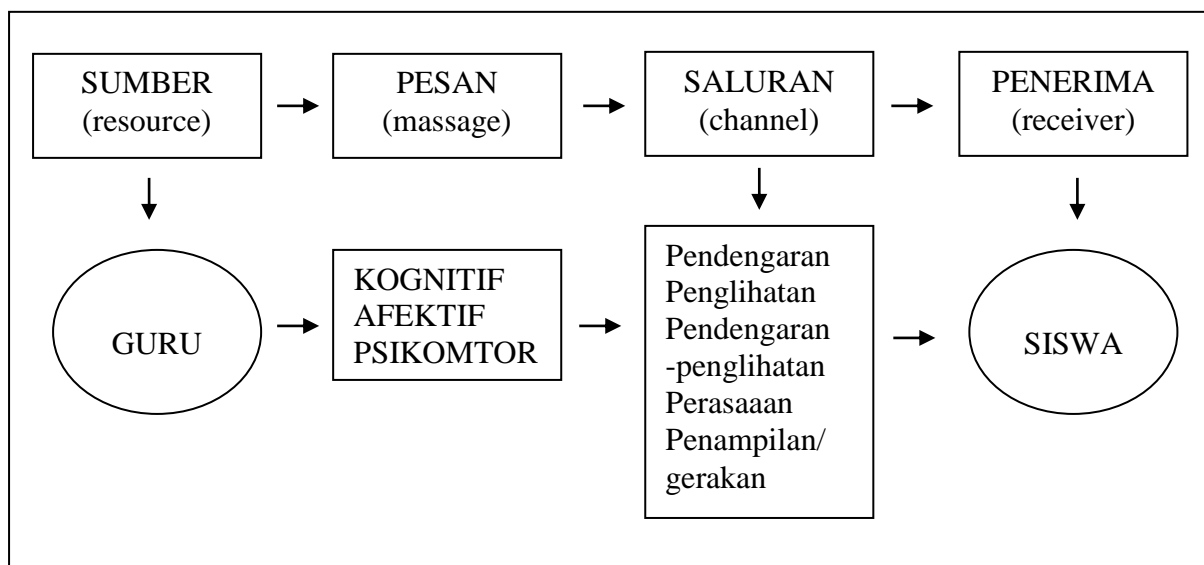
Secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Baik guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara berjenjang, ketiga ranah tersebut adalah :

Kognitif	Afektif	Psikomotorik
a. pengetahuan (knowledge) a. pemahaman (comprehension) c. penerapan (aplication) e. penguraian (analysis) f. pemanduan (synthesis) f. penilaian (evaluation)	a. penerimaan (receiving) b. penanggapan (responding) d. penghargaan (valuing) d. organisasi (organization) e. karakterisasi (characterization)	a. persepsi (perception) b. kesiapan menyesuaikan diri (set) c. respon tertuntun (guided response) d. mekanisme (mechanism) e. respon terbuka kompleks (complex overt respon) f. adaptasi (adaptation) g. originasi (origination)

Kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotirk dapat disampaikan atau dikomunikasikan melalui berbagai saluran. Saluran yang dapat dipergunakan adalah pendengaran (audio), penglihatan (visual), perasaan (sense), penampilan (performance).

SKEMA PENGERTIAN MEDIA

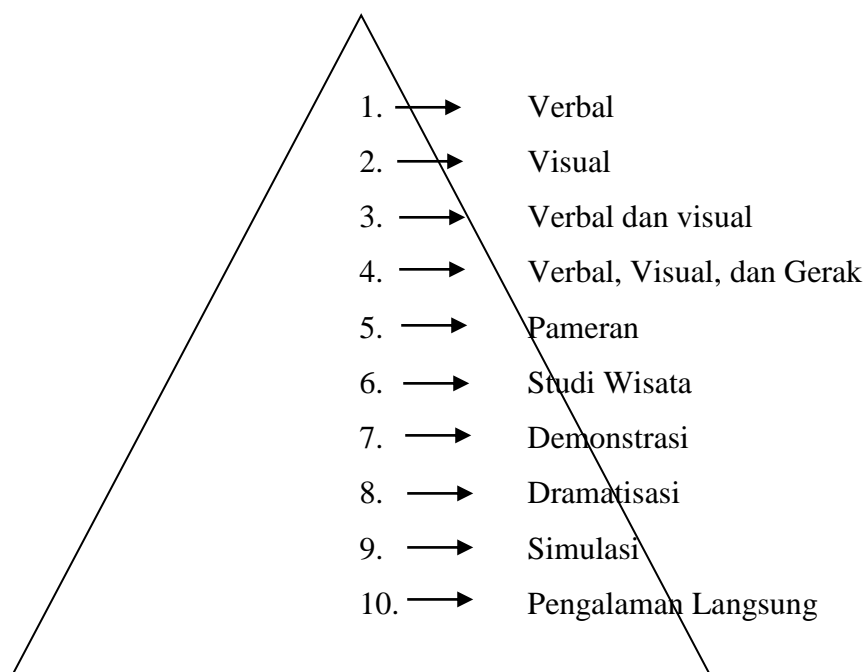


B. Landasan Teori Penggunaan Media

Agar proses belajar berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Levie & Levie (1975) merumuskan bahwa belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal akan lebih mudah diingat kembali. Stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dengan konsep. Stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan.

Baugh dalam Achsin (1986) sebagaimana dipaparkan Azhar (2010) Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandangan dan dengar sangat berbeda. Sembilan puluh persen hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya lima persen diperoleh melalui indera dengar. Gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media adalah proses belajar mengajar Edgar Dale.

Edgar Dale membuat jenjang besar kecilnya kemungkinan terserapnya suatu informasi melalui berbagai pengalaman. Jenjang tersebut digambarkan dalam bentuk kerucut, yang disebut kerucut pengalaman (*the cone of experience*). Kerucut ini memberi keterangan bahwa semakin kongkret suatu informasi/ pengalaman semakin besar kemungkinannya terserap.



Kerucut pengalaman diatas menggambarkan bahwa urutan angka dari kecil ke besar merupakan urutan jenjang kemungkinan besar kecilnya suatu informasi terserap.

Ahli lain yaitu Reymond Denno dan James S.Zinder mengemukakan bahwa informasi/ilmu pengetahuan diperoleh melalui 3 macam pengalaman, yakni (1) pengalaman nyata, (2) representasi, dan (3) simbol.

C. Karakteristik Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan tiga karakteristik media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu menggunakannya.

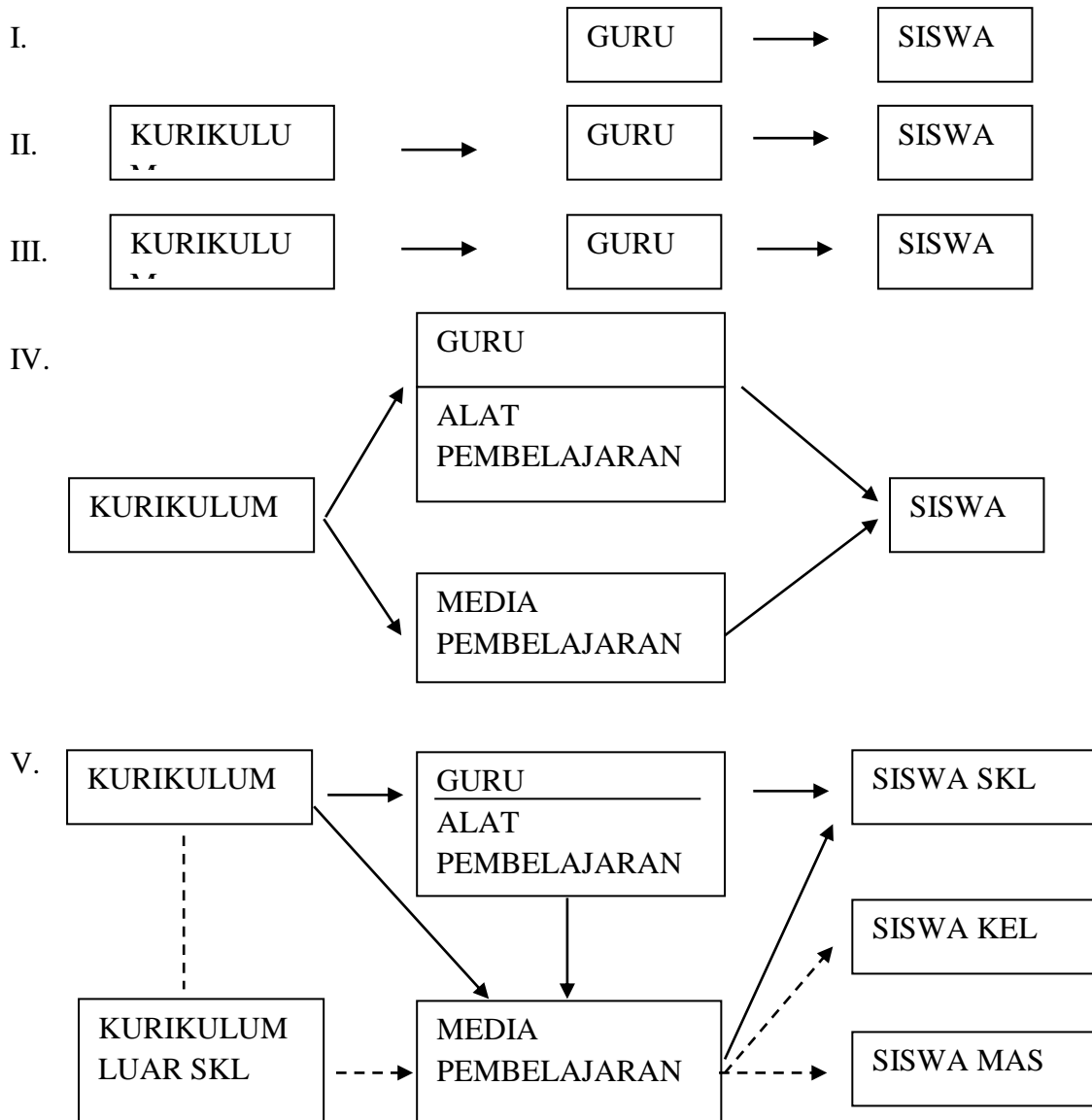
1. Fiksatif (Kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek).
2. Manipulatif (Mentransformasi kejadian atau objek sehingga bersifat ekonomis).
3. Distributif (Memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu).

D. Media, Alat Pelajaran dan Alat Peraga

Istilah media pembelajaran, alat pembelajaran, dan alat peraga berbeda pengertiannya. Alat pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menunjang berlangsungnya pelaksanaan pembelajaran. Alat pembelajaran hanyalah berupa perangkat keras (hardware) yang belum diisi atau tidak dapat diisi program. Papan tulis yang masih bersih adalah alat pelajaran. Kapur tulis/spidol, penghapus dan penggaris merupakan alat pembelajaran yang tidak dapat diisi program. Alat peraga merupakan alat yang berfungsi untuk memperagakan memvisualisasikan suatu konsep tertentu. Boneka dalam panggung boneka merupakan contoh alat peraga. Media pembelajaran merupakan perpaduan antara perangkat keras (hardware) yang merupakan alat pelajaran yang dapat diisi program dengan perangkat lunak (software) yang merupakan program. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perangkat keras yang telah diisi program tertentu. Papan tulis (hardware) yang telah ditulis dengan materi/informasi tertentu (software) disebut media pembelajara. OHP, Plastik/terawang (hardware) yang sudah diisi dengan informasi/materi tertentu (software) dapat dikategorikan media pembelajaran.

Penggunaan alat pembelajaran, alat peraga dan media pembelajaran berbeda. Penggunaan alat pembelajaran dan alat peraga seratus persen ditangan guru. Tanpa peran guru alat pembelajaran dan alat peraga tidak berfungsi. Penggunaan media pembelajaran peran guru tidak seratus persen, dan ada beberapa media yang tidak mengharuskan peran guru.

Berikut ini skema perkembangan sistem pembelajaran, untuk memperjelas perbedaan alat pelajaran, alat peraga, dan media pembelajaran.



Keterangan skema :

1. Skema I, bermakna pembelajaran berlangsung antara guru dan siswa. Siswa hanya menerima informasi atau kompetensi yang dikuasai guru, bukan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga siswa akan menjadi seperti guru.
2. Skema II, bermakna pembelajaran berlangsung antara guru dan siswa untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan siswa. Kompetensi-kompetensi tertuang dalam kurikulum. Kompetensi tertentu yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa.
3. Skema III, bermakna pembelajaran seperti skema I dan sudah menggunakan alat.
4. Skema IV, bermakna pembelajaran seperti skema III dan sudah menggunakan media.
5. Skema V, pemanfaatan media dimaksimalkan.

E. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (1986) dalam Azhar (2010) mengemukakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie dan Lentz (1982) dalam buku yang samapun mengungkapkan empat fungsi media. Khususnya media visual, yakni : 1) fungsi atensi (menarik dan mengarahkan perhatian siswa); 2) afektif (menggugah emosi dan sikap siswa); 3) kognitif (memperlancar mengingat informasi); 4) kompensatoris (mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran).

Selain itu, Kem & Dayton (1985: 28) dalam Azhar (2010: 19) mengatakan bahwa tiga fungsi utama media, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, (3) memberi intruksi.

Sedangkan, manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Lama waktu pelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil belajar meningkat.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap pelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif

Selain itu, Sudjana dan Rivai (1992: 2) dalam Azhar (2010: 24-25) mengatakan manfaat media, yakni :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa,
- 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya,
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi,
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

F. Tujuan Penggunaan Media

Tujuan penggunaan media adalah agar pesan, informasi, atau pengetahuan yang disampaikan/diinformasikan dapat diserap semaksimal mungkin. Pesan/ informasi yang hanya disampaikan secara verbal kemungkinan terserap amat kecil. Informasi verbal merupakan informasi yang abstrak sehingga sulit untuk diserap.

G. Derajat Kemediaan

Derajat kemediaan adalah tingkat-tingkatan secara gradual (berangsur-angsur) yang memberikan usulan sejauh mana suatu alat dapat diisi program. Ada alat yang dapat diisi program secara penuh, ada alat yang sepenuhnya tidak dapat diisi program, dan ada alat yang tidak dapat diisi program. Oleh karena itu, ada alat yang derajat kemediannya tinggi (VRT, TV, Film) alat yang derajat kemediannya sedang (Slide, OHP, Radio, Rekaman), dan ada alat yang derajat kemediannya rendah (papan tulis, papan flanes, papan magnetos), serta ada derajat yang kemediannya nol (penghapus, penggaris).

Derajat kemediaan ditentukan oleh peranan atau keterlibatan guru. Semakin sedikit keterlibatan guru semakin besar derajat kemediaan suatu media. Begitu sebaliknya semakin banyak keterlibatan guru semakin kecil derajat kemediaan suatu media.

H. Klasifikasi Media

Klasifikasi/penggolongan media dapat dilakukan berdasarkan tiga kriteria, yakni (1) karakteristik, (2) dimensi presentasinya, dan (3) pemakainya.

1. Berdasarkan Karakteristik

Menurut pendapat Rudy Bretz media mempunyai 5 macam karakteristik, yakni: suara, gambar, garis, dan tulisan. Beberapa media mempunyai karakteristik tunggal dan beberapa mempunyai karakteristik ganda.

a. Media Karakteristik Tunggal

- 1) Radio = suara
- 2) Rekaman = suara
- 3) Slide = gambar

b. Media Karakteristik Ganda

- 1) Film = gambar, suara, dan gerak
- 2) TV = gambar, suara, dan gerak

- 3) OHP = gambar, garis, dan tulisan
- 4) Bermain Peran, sosiodrama = suara dan gerak.

2. Berdasarkan Dimensi Presentasi

Dimensi presentasi suatu media dapat dibedakan menurut jumlah waktu dan sifat presentasinya.

a. Menurut Jumlah Waktu

- 1) Sekilas : radio, rekaman, film, TV, dan VTR
- 2) Taksekilas : papan tulis, slide, OHP, dan LCD

b. Menurut Sifat

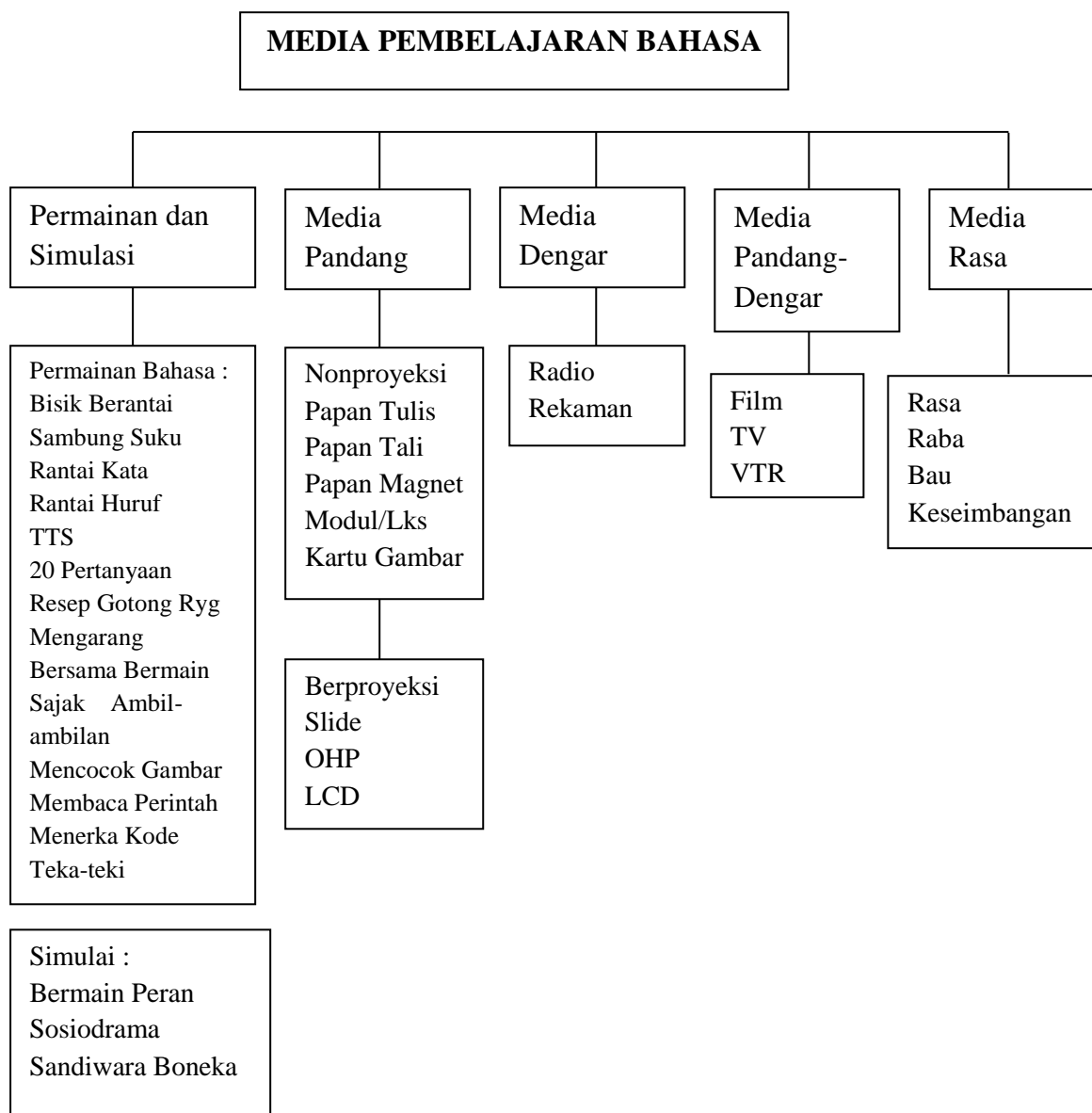
- 1) Kontinyu : radio, film, dan TV
- 2) Takkontinyu : papan tulis, OHP, slide, dan LCD

3. Berdasarkan Pemakainya

Berdasarkan pemakaiannya dapat dibedakan atas jumlah audien dan usia audien. Berdasarkan jumlah audien terdiri atas : kelas besar, kelas kecil, dan individual. Berdasarkan usia : TK/PAUD, SD/MI, SMP/MTS, SMA/SMK, dan PT.

I. Klasifikasi Menurut J. Kemp

J. Kemp membuat klasifikasi media dengan kriteria agak campur. Klasifikasi berikut merupakan klasifikasi adaptasi pendapat J. Kemp.



1. Media Dengar

1.1 Tape Recorder

Media ini terdiri dari perangkat keras yaitu *tape recorder* dan perangkat lunak berupa program dalam pita rekaman. Media ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan menyimak. Guru memperdengarkan rekaman kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan dan atau tugas sesuai kompetensi yang akan dikuasai siswa. Cara mempresentasikan siswa media rekaman adalah sebagai berikut :

- a. Guru menjelaskan maksud dan tujuan penggunaan media rekaman.
- b. Intruksi/perintah yang akan dikerjakan siswa diperdengarkan melalui rekaman.
- c. Siswa mendengarkan rekaman.
- d. Siswa melaksanakan kegiatan sesuai perintah.

- e. Siswa melaporkan hasil kegiatan.
- f. Siswa menanggapi hasil laporan.

Media ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya (1) hampir semua guru memiliki tape recorder, sehingga penyusunan program mudah dan cepat, (2) dapat digunakan tanpa kehadiran guru, dan (3) dapat digunakan secara klasikal maupun individual. Kekurangannya (1) tidak semua keterampilan berbahasa dapat diprogramkan, (2) interaksi antara guru dengan siswa kurang karena sudah digantikan oleh rekaman, (3) menjemukan bagi siswa yang berpikirnya cepat.

1.2 Radio

Media radio dapat berupa program pidato, dialog, sandiwara. Dalam media pidato perlu diperhatikan hal-hal: (1) lama pidato tidak lebih 20 menit, (2) bahasa mudah dipahami pendengar, (3) pilih orator yang baik. Dialog perlu dipilih pembicara yang baik. Sandiwara harus dipikirkan tema cerita yang disesuaikan dengan siswa.

Media ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya : (1) jangkauan luas, (2) praktis dibawa, (3) dapat menimbulkan kesan lebih kuat. Kelemahannya : (1) pesan abstrak, (2) konsentrasi siswa terbatas.

2. Media Pandang Nonproyeksi

2.1 Papan Tulis

Papan tulis merupakan media paling tradisional, murah, dan fleksibel. Di samping untuk menulis, papan tulis dapat digunakan untuk menggambar, membuat diagram, dan menempelkan media lainnya. Namun papan tulis menghendaki kekreatifan guru. Tanpa kekreatifan guru papan tulis akan menjadi media yang tidak efektif.

2.2 Gambar Seri

Media ini disebut juga *flow chart* atau gambar susun. Media terdiri dari beberapa gambar yang saling berhubungan dimuat dalam satu kertas, setiap gambar diberi nomor. Media ini sesuai untuk melatih keterampilan menulis dan berbicara. Siswa mengamati gambar, menuangkan dalam bentuk lisan atau tulisan cerita berdasarkan rangkaian gambar.

2.3 Kartu Gambar

Media ini terdiri dari 50 buah kartu berukuran 6 x 9. Setiap kartu berisi gambar dari hasil menempel/menggambar. Gambar boleh tematis, boleh semantic. Media ini berfungsi melatih keterampilan berbicara.

Cara penggunaan media kartu gambar adalah : (1) kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok 4 s.d. 7 siswa, salah seorang menjadi pencatat kalimat. (2) kartu dikocok dan dibagikan kepada setiap pemain sampai habis, kalau ada sisa diletakan, satu kartu dibuka, sebagai dasar permulaan permainan. (3) pemain secara bergiliran menjatuhkan salah satu kartu yang dipegangnya sambil mengucapkan kalimat yang berkaitan dengan kedua gambar, (4) pemain dianggap sah bila kalimat yang diucapkan logis, baik dan benar, (5) pemain yang dianggap pemenang adalah pemain yang paling cepat kartunya habis.

3. Media Pandang Berproyeksi

3.1 OHP (Over Head Projector)

OHP merupakan alat untuk memproyeksikan suatu objek yang transparan atau yang disebut transparansi. Program transparansi dapat diklasifikasikan (1) pengganti papan tulis, (2) transparansi lepas, (3) silhouette, (4) overlays, (5) revelation, (6) gerak.

a. Pengganti Papan Tulis

Plastik/ Transparansi kosong diletakan di OHP, kemudian guru menulis/menggambar dengan menggunakan spidol. Kelebihan dibandingkan papan tulis adalah, selalu menghadap siswa, tidak perlu menghapus, bersih dan rapi.

b. Transparan Lepas

Transparansi dapat berisi tulisan, bagan, gambar, dan skema. Presentasinya memerlukan komentar/penjelasan guru.

c. Silhouette

Program ini dipergunakan dengan cara memproyeksikan bahan yang sifatnya tidak tembus pandang, sehingga menghasilkan bayangan.

d. Overlay

Program ini merupakan penggabungan beberapa transparansi secara tumpang tindih, yang diproyeksika secara bertahap. Transparansi satu dengan yang lainnya saling melengkapi.

e. Revelation

Program ini disebut juga program buka tutup jendela. Presentasinya dengan cara membuka sebagian atau beberapa bagian secara bergantian.

f. Gerak

Program ini mempertunjukan suatu gerakan dipermukaan layar.

4. Media Pandang Dengar

4.1 Film/Video

Media ini berupa penayangan film. Media ini sangat cocok untuk PBI karena melatih keterampilan menyimak, berbicara dan menulis. Setelah menyaksikan penayangan siswa disuruh menceritakan, menuliskan, dan menganalisis unsure-unsur isi film/cerita.

5. Permainan Bahasa

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda yaitu memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa. Permainan yang hanya memperoleh kegembiraan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa tidak tergolong permainan bahasa.

Keunggulan permainan bahasa adalah : berkadar CBSA tinggi, membangkitkan kegairahan belajar, menciptakan kompetitif, melatih keterampilan berbahasa, materi mudah diserap.

Kekurangannya adalah : tidak semua siswa terlibat jika jumlah siswa banyak, tidak semua materi/KD dapat menggunakan media ini, sering mengganggu kelas lain, sering digunakan sebagai ajang spekulasi (yang menang merasa pandai).

5.1 Bisik Berantai

Permainan ini dapat melatih keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan atau menulis. Materi (kalimat) yang dibisikkan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Langkah permainan nya adalah : (1) guru menjelaskan peraturan permainan, (2) kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok 5 s.d. 10 siswa. (2) kelompok yang tampil berdiri didepan, (3) salah satu pemain mendengar/membaca materi/kalimat, kemudian membisikkan ke pemain kedua, dan seterusnya, (4) pemain terakhir mengucapkan atau menuliskan materi/kalimat yang didengarnya, (5) guru menilai kebenaran kalimat yang diucapkan/ditulis pemain terakhir dari segi isi dan bahasa. (6) selanjutnya kelompok lain dengan langkah seperti diatas (1 s.d 5).

5.2 Sambung Suku

Permainan ini dapat dilaksanakan lisan maupun tertulis. Tujuan permainan ini adalah memperbanyak penguasaan kosakata, dan pemenggalan kata sesuai ejaan. Kosakata dapat diberi persyaratan, misalnya kata bidang tertentu, jumlah suku kata, dan jenis kata. Langkah permainannya : (1) guru menjelaskan peraturan, (2) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, (3) pemain pertama dari setiap kelompok menuliskan kata sesuai ketentuan, (4) pemain berikutnya menyambung suku kata terakhir menjadi kata baru (lisan/tulis), (5) permainan berhenti/selesai setelah waktu habis, (6) guru menilai setiap kelompok berdasarkan kelogisan kata, pemenggalan suku kata, dan jumlah kosakata.

5.3 Rantai Kata

Permainan ini dapat menghasilkan frasa dan atau kalimat. Langkah permainan ini pada prinsipnya sama dengan permainan sambung suku. Perbedaannya yang disambung adalah kata terakhir untuk menjadi frasa atau kalimat.

5.4 Rantai Huruf/Fonem

Permainan ini hampir sama dengan permainan rantai kata, hanya yang disambungkan adalah huruf atau fonem. Contoh *burung* kalau rantai huruf menjadi *gagak* tetapi kalau rantai fonem menjadi *ngopi* (tidak baku).

5.5 Teka-teki Silang

Permainan ini sudah banyak dikenal siswa melalui majalah-majalah. Permainan ini mengisi kotak kotak huruf berdasarkan pertanyaan/pertanyaan. Tujuannya melatih membaca dan penambahan kosakata.

5.6 Dua Puluh Pertanyaan

Permainan ini bertujuan melatih keterampilan berbicara, berpikir analitis, dan sistesis. Langkahnya : (1) guru menjelaskan peraturan permainan, (2) siswa dibagi menjadi dua regu, (3) giliran regu pertama (misalnya regu A) bertindak sebagai penanya dan salah seorang anggota regu B menjadi penjawab, (4) anggota regu B yang menjadi penjawab menuliskan kata atau frasa berupa nama orang, nama benda atau peristiwa, kemudian disembunyikan, (5) setiap anggota regu penanya mengajukan pertanyaan untuk mengetahui tulisan regu B dengan pertanyaan yang hanya dijawab ya, tidak/bukan, ya dan tidak. (6) setelah bertanya 20 pertanyaan regu A menyimpulkan dan menerka tulisan yang disembunyikan dengan argumentasi. (7) berganti regu penanya sebagai regu penjawab, (8) guru menentukan pemenang dengan dasar ketepatan dan kelogisan argumentasi.

5.7 Mengarang/Menulis Bersama

Permainan dapat dilaksanakan secara lisan maupun tertulis. Tujuan permainan ini melatih keterampilan berbicara, menulis, berimajenasi, dan kerjasama. Langkah permainan ini : (1) guru menjelaskan peraturan, (2) siswa dibagi menjadi dua kelompok, (3) siswa pertama mengucapkan/menuliskan judul, siswa berikutnya mengucapkan/menuliskan kalimat pertama yang berkaitan dengan judul, siswa ketiga kalimat kedua, dan siswa selanjutnya secara bergiliran sampai selesai karangan tersebut atau waktu yang ditentukan habis. (4) guru menilai karangan berdasarkan isi, dan bahasa.

5.8 Menerka Kode

Permainan ini bertujuan memahami bahasa isyarat dan penambahan kosakata. Langkah permainannya : (1) guru menjelaskan peraturan permainan, (2) siswa dibagi menjadi dua kelompok, (3) guru memperlihatkan sebuah kata/frasa kepada salah satu anggota kelompok

yang akan memperagakan kata/frasa, (4) siswa memperagakan anggota yang lain mencoba menjawab/menerka kata/frasa yang diperagakan, (5) nilai diberikan bila kata/frasa dapat diterka dalam satu menit. (6) setelah beberapa kata (5 kata/frasa) giliran kelompok berikutnya.

5.9 Menerka Teka-teki

Permainan ini bertujuan melatih keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan berpikir asosiatif-kreatif. Permainan ini dapat dilakukan secara kelompok maupun perorangan, yaitu dengan mendengar, yaitu dengan mendengar/membaca teka-teki kemudian menjawab/mereka.

J. Pemilihan Media

Guru harus dapat memilih media yang tepat untuk pembelajaran. Pemilihan media harus memperhatikan rambu-rambu sebagai berikut : (1) mengetahui karakteristik media, (2) sesuai dengan tujuan (KD dan indicator), (3) sesuai dengan materi, (4) sesuai dengan metode/teknik, (5) sesuai dengan siswa, (6) sesuai dengan situasi/lingkungan.

K. Evaluasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dirancang sebagai bagian integral proses belajar mengajar. Ketika mengadakan evaluasi terhadap pembelajaran, maka termasuk pula mengevaluasi terhadap media yang digunakan. Tujuan evaluasi media pembelajaran ialah untuk :

1. Menentukan apakah media pembelajarn itu sudah efektif,
2. Menentukan apakah media pembelajaran itu dapat diperbaiki atau ditingkatkan,
3. Menetapkan apakah media itu cost effective dilihat dari hasil belajar siswa,
4. Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar mengajar dikelas,
5. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media,
6. Menilai kemampuan guru menggunakan media pembelajaran,
7. Mengetahui apakah media pembelajaran benar-benar member sumbangan terhadap hasil belajar,
8. Mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran.

Walker dan Hess (1984: 206) dalam Azhar memberikan kreteria dalam mereviu perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas.

2. Kualitas isi dan tujuan

- a. Ketepatan,
- b. Kepentingan,
- c. Kelengkapan,
- d. Keseimbangan,
- e. Minat/perhatian,
- f. Keadilan,
- g. Kesesuaian dengan situasi siswa.

1. Kualitas teknis

- a. Keterbacaan,
- b. Mudah digunakan,
- c. Kualitas tampilan/tayangan,
- d. Kualitas penanganan jawaban,
- e. Kualitas pengelolaan programnya,
- f. Kualitas pendokumentasiannya.

3. Kualitas isi instruksial

- a. Memberikan kesempatan belajar,
- b. Memberikan bantuan untuk belajar,
- c. Kualitas memotivasi,
- d. Fleksibilitas intruksionalnya,
- e. Hubungan dengan program pembelajaran lain,
- f. Kualitas social interaksi intruksionalnya,
- g. Kualitas tes dan penilaiannya,
- h. Dapat member dampak bagi siswa,
- i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajaran.

