

2	Mahasiswa-mahasiswa memahami Model ASSURE sebagai model dalam mendesain media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. menjelaskan pengertian Model ASSURE 2. menyebutkan tahapan-tahapan dalam Model ASSURE 3. mengaplikasikan Model Assure dalam membuat media pembelajaran 	<p>Model ASSURE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Model ASSURE 2. Tahapan-tahapan dalam Model ASSURE
3	Mahasiswa-mahasiswa memahami karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. menjelaskan pengertian karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah 2. menjelaskan pola pembelajaran anak di Madrasah Ibtidaiyah 3. menyebutkan macam-macam karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah 4. mengaplikasikan karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah dalam memilih media pembelajaran. 	<p>Karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah 2. Pola pembelajaran anak di Madrasah Ibtidaiyah 3. Macam-macam karakteristik anak di Madrasah Ibtidaiyah.
4	Mahasiswa-mahasiswa	1. menjelaskan	Prosedur pemilihan

		dokumen word	
10	Mahasiswa-mahasiswa memahami Lembar Kegiatan Siswa-siswi sebagai media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian LKS 2. Menyebutkan jenis-jenis LKS 3. Menyebutkan tujuan penyusunan LKS, bahan, metode dan evaluasi 4. Mempraktikkan langkah-langkah penyusunan LKS 5. Menyebutkan Kegunaan dan penggunaan LKS dan prinsip penggunaan LKS. 	<p>Lembar Kegiatan Siswa-siswi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pengertian LKS 2. jenis-jenis LKS 3. tujuan penyusunan LKS, bahan, metode dan evaluasi 4. langkah-langkah penyusunan LKS 5. Kegunaan dan penggunaan LKS dan prinsip penggunaan LKS.
11	Mahasiswa-mahasiswa dapat membuat rencana pengadaan dan pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. membuat rencana pengadaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. 2. membuat rencana pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. 	<p>Pengadaan dan Pengelolaan Media Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perencana pengadaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. 2. Perencana pengelolaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.
12	Mahasiswa-mahasiswa	1. menjelaskan	Evaluasi Media

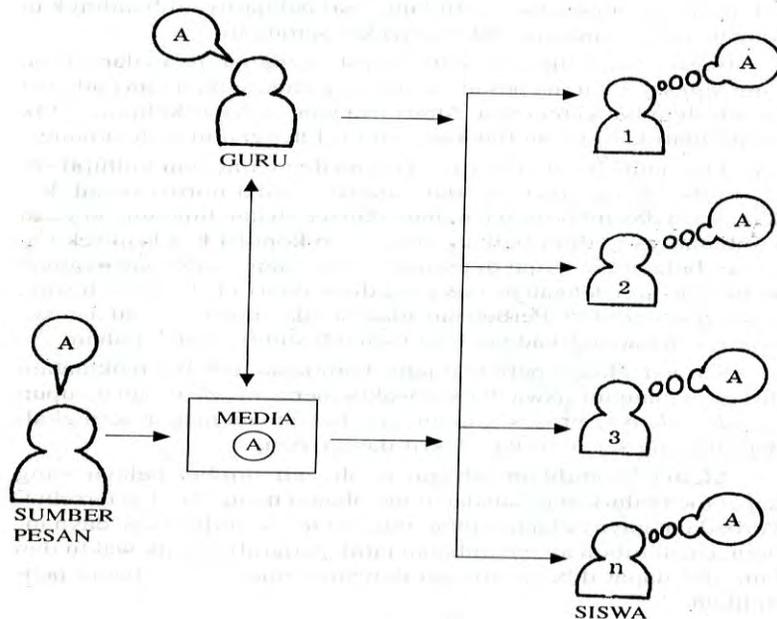
Uraian Materi

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

Pengertian Media Pembelajaran

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum, sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajar.

Gambar 1.1 menggambarkan proses komunikasi yang berhasil. Sumber pesan menyampaikan pesan A kepada para siswa melalui sebuah media atau melalui media dan guru. Keduanya berhasil menyampaikan pesan A karena semua siswa menerima pesan A tersebut, persis sama dengan pesan A yang disampaikan oleh sumber pesan.



Gambar 1.1 Proses Komunikasi yang Berhasil
(Sumber: Sadiman, dkk., 2002: 14)

Paket 2

ASSURE MODEL

Pendahuluan

Model ASSURE adalah sebuah model yang digunakan untuk pengembangan jenis media yang tepat dalam proses pembelajaran. Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Model ini, berorientasi pada keaktifan siswa-siswi. Strategi pembelajarannya melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta pembelajar di lingkungan belajar. ASSURE model di desain untuk membantu Guru dalam merancang rencana pembelajaran yang terintegrasi dan efektif dengan menggunakan media dan teknologi dalam kelas.

Pada paket 2 ini, Model ASSURE yang memiliki singkatan *analyze learner, state objective, select media or material, utilize, require learner participation, dan evaluate and revise*. Oleh karena itu dalam paket ini secara fokus akan membahas pengertian model ASSURE dan kelima kata kunci ASSURE sebagai tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran. Paket ini akan membantu mahasiswa-mahasiswi dalam merencanakan, mengaplikasikan, dan mengevaluasi, dan merevisi media pembelajaran yang telah dipakai atau dibuat oleh Guru dalam proses pembelajaran.

Kegiatan perkuliahan dengan focus materi diatas akan didesain perkuliahan secara inovatif dan aktif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan menggunakan *mind-map*. Penerapannya akan menggunakan multi strategi, yaitu *small group discussion*, produk *mind-map*, ceramah, dan presntasi. Strategi-strategi ini akan meminta mahasiswa-mahasiswi tidak hanya aktif dalam belajar melalui diskusi, namun juga dilatih berfikir secara kreatif melalui produk *mind-map*, dan percaya diri. Kegiatan ini akan menarik mahasiswa-mahasiswi dalam menemukan ilmu dan makna dalam pembelajaran.

Uraian Materi

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

Pengertian Model ASSURE

Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Model assure ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan Model ASSURE mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Model ASSURE dicetuskan oleh Heinich, dkk sejak tahun 1980-an, dan terus dikembangkan oleh Smaldino, dkk pada tahun 2000-an. Meskipun model ini berorientasi pada Kegiatan Belajar Mengajar yang membuat siswa-siswinya aktif, model ini tidak menyebutkan strategi pembelajaran secara eksplisit. Strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta peserta didik di kelas. Model pembelajaran ASSURE sangat membantu dalam merancang program dengan menggunakan berbagai jenis media.

Model ini menggunakan beberapa langkah, yaitu *Analyze Learners*, *State Objectives*, *Select Methods*, *Media and Materials*, *Utilize Media and Materials*, *Require Learner Participation*, dan *Evaluate and Revise*. Kesemua langkah itu berfokus untuk menekankan pengajaran kepada peserta didik (*student centered*) dengan berbagai gaya belajar, dan pembelajaran dengan pola konstruktivis, yaitu peserta didik diwajibkan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi.

Penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal siswa merupakan sebuah subyek patokan yang berpengaruh dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi siswa (Smaldino dari Dick, carey& carey,2001). Hal ini akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

c. *Learning Style* (Gaya Belajar)

Gaya belajar yang dimiliki setiap pembelajar berbeda-beda dan mengantarkan peserta didik dalam pemaknaan pengetahuan termasuk di dalamnya interaksi dengan dan merespon dengan emosi ketertarikan terhadap pembelajaran. Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki peserta didik, yaitu: 1. Gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca 2. Gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius, 3. Gaya belajar kinestetik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

2. *State Standards and Objectives* (Menentukan Standard Dan Tujuan)

Tahap selanjutnya dalam ASSURE model adalah merumuskan tujuan dan standar. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

a. Pentingnya Merumuskan Tujuan dan Standar dalam Pembelajaran

Dasar dalam penilaian pembelajaran ini menunjukkan pengetahuan dan kompetensi seperti apa yang nantinya akan dikuasai oleh peserta didik. Selain itu juga menjadi dasar dalam pembelajaran siswa yang lebih bermakna. Sehingga sebelumnya peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam partisipasi dan keaktifannya dalam pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2008 : 122-123) berikut ini :

- 1) Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran.
 - 2) Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa
 - 3) Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran
 - 4) Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.
- b. Tujuan Pembelajaran yang Berbasis ABCD

Menurut Smaldino,dkk. (2001),setiap rumusan tujuan pembelajaran ini haruslah lengkap. Kejelasan dan kelengkapan ini sangat membantu dalam menentukan model belajar, pemanfaatan media dan sumber belajar berikut asesmen dalam KBM. Rumusan baku ABCD tadi dijabarkan sebagai berikut:

- A = audience
Siswa-siswi atau peserta didik dengan segala karakteristiknya. Siapa pun peserta didik, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci.
- B = behavior
Perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perilaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati.
- C = conditions
Situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi siswa-siswi dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung.
- D = degree
Persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam presentase benar (%), menggunakan kata-kata

seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi.

Dalam desain pembelajaran, terdapat empat kategori pembelajaran.

1) Domain Kognitif

Domain kognitif, belajar melibatkan berbagai kemampuan intelektual yang dapat diklasifikasikan baik sebagai verbal / informasi visual atau sebagai ketrampilan intelektual.

2) Domain Afektif

Dalam domain afektif, pembelajaran melibatkan perasaan dan nilai-nilai.

3) Motor Domain Skill

Dalam domain ketrampilan motorik, pembelajaran melibatkan atletik, manual, dan ketrampilan seperti fisik.

4) Domain Interpersonal

Belajar melibatkan interaksi dengan orang-orang.

c. Tujuan Pembelajaran dan Perbedaan Individu

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah *mastery learning* (kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap individu).

3. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar)

Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematika pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar.

a. Memilih Strategi Pembelajaran

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi

pembelajaran dapat mengandung ARCS model (Smaldino dari Keller,1987). ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention* (perhatian) siswa, pembelajaran berhubungan yang *Relevant* dengan keutuhan dan tujuan, *Convident* , desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh siswa dan *Satisfaction* dari usaha belajar siswa.

Strategi pembelajaran dapat terlebih dahulu menentukan metode yang tepat. Beberapa metode yang dianjurkan untuk digunakan ialah (Dewi Salma Prawiradilaga, 2007):

- 1) Belajar Berbasis Masalah (*problem-based learning*)
Metode belajar berbasis masalah melatih ketajaman pola pikir metakognitif, yakni kemampuan strategis dalam memecahkan masalah.
- 2) Belajar Proyek (*project-based learning*)
Belajar proyek adalah metode yang melatih kemampuan siswa-siswi untuk melaksanakan suatu kegiatan di lapangan. Proyek yang dikembangkan dapat pekerjaan atau kegiatan sebenarnya atau berupa simulasi kegiatan.
- 3) Belajar Kolaboratif
Metode belajar kolaboratif ditekankan agar siswa-siswi mampu berlatih menjadi pimpinan dan membina koordinasi antar teman sekelasnya.

b. Memilih Teknologi dan Media yang sesuai dengan Bahan Ajar

Kata Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Lesle J.Brigges dalam Sanjaya (2008 : 204) menyatakan bahwa media adalah alat untuk perangsang bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008 : 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan guru, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

Sedangkan menurut Gerlach, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan

atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Bentuk media adalah bentuk fisik dimana sebuah pesan digabungkan dan ditampilkan. Bentuk media meliputi, sebagai contoh, diagram (gambar diam dan teks) slide (gambar diam lewat proyektor) video (gambar bergerak dalam TV), dan multimedia komputer (grafik, teks, dan barang bergerak dalam TV) Setiap media itu mempunyai kekuatan dan batasan dalam bentuk tipe dari pesan yang bisa direkam dan ditampilkan. Memilih sebuah bentuk media bisa menjadi sebuah tugas yang kompleks-merujuk kepada cakupan yang luas dari media yang tersedia, keanekaragaman siswa dan banyak tujuan yang akan dicapai.

Memilih format media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik. Peran media pembelajaran menurut Smaldino, dkk (2001) adalah memilih, mengubah, dan merancang Materi. Dalam memilih materi yang tersedia dapat melibatkan spesialis Teknologi/Media dan melakukan survei panduan referensi sumber dan media. Sedangkan pada aspek mengubah dapat dilakukan mengubah materi yang ada. Sementara merancang dapat dilakukan dengan merancang materi baru.

Dalam langkah ini, pendidik akan membangun jembatan antara peserta didik dan tujuan rencana sistematis untuk menggunakan media dan teknologi. Metode, media dan materi harus dipilih secara sistematis. Setelah mengetahui gaya belajar peserta didik dan memiliki gagasan yang jelas tentang apa yang akan di sampaikan, maka harus dilakukan pemilihan:

- 1) Metode pembelajaran yang di gunakan harus tepat untuk memenuhi tujuan bagi para peserta didik, yang lebih unggul daripada yang lain atau yang memberikan semua kebutuhan dalam belajar bersama, seperti kerja kelompok.
- 2) Media yang cocok untuk dipadukan sama dengan metode pembelajaran yang dipilih, tujuan, dan peserta didik. Media bisa berupa teks, gambar, video, audio, dan multimedia komputer. Penyampaian dapat disajikan dengan mencari materi yang tersedia untuk mendukung penyampaian. Materi harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

- 3) Materi yang disediakan untuk peserta didik sesuai dengan yang dibutuhkan dalam menguasai tujuan. Materi bisa juga dimodifikasi, peserta didik bisa merancang dan membuat materi sendiri. Materi dapat berupa program perangkat lunak khusus, musik, kaset video, gambar, dan peralatan seperti overhead projector, komputer, printer, scanner, TV dll. Materi mungkin perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik atau tempat pembelajaran dan peralatan

4. Utilize Technology, Media and Materials (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar)

Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini,yaitu:

- a. Mengecek bahan/ mereview materi (masih layak pakai atau tidak)
Guru harus melihat dulu materi sebelum menyampaiannya dalam kelas dan selama proses pembelajaran pendidik harus menentukan materi yang tepat untuk audiens dan memperhatikan tujuannya.
- b. Mempersiapkan bahan
Guru harus mengumpulkan semua materi dan media yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik. Pendidik harus menentukan urutan materi dan penggunaan media. Pendidik harus menggunakan media terlebih dahulu untuk memastikan keadaan media.
- c. Mempersiapkan lingkungan belajar
Guru harus mengatur fasilitas yang digunakan peserta didik dengan tepat dari materi dan media sesuai dengan lingkungan sekitar.
- d. Mempersiapkan peserta didik
Memberitahukan peserta didik tentang tujuan pembelajaran. Guru menjelaskan bagaimana cara agar peserta didik dapat memperoleh informasi dan cara mengevaluasi materinya.
- e. Menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar)
Mengajar dan belajar harus menjadi pengalaman. Sebagai guru kita dapat memberikan pengalaman belajar seperti : presentasi di depan kelas dengan projector, demonstrasi, latihan, atau tutorial materi.

5. *Require Learner Participation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik)

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan member informasi kepada siswa. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, diman para siswa akan menerima umpan balik informative untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

Tahap ini meminta Guru mendesain siswa-siswi berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga akan meningkatkan kegiatan belajar. Menurut John Dewey pada tahun 90'an, telah menemukan partisipasi tersebut. Perkembangan selanjutnya muncul teori belajar kognitif yang menekankan pada proses mental, juga mendukung partisipasi aktif tersebut. Kasus behavioris menyarankan bahwa individu harus melakukan sesuatu, jadi belajar merupakan suatu proses untuk mencoba berbagai perilaku dengan hasil yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini berarti perancang pembelajaran harus mencari cara agar pembelajar melakukan sesuatu. Dari sudut pandang psikologi kognitif disarankan bahwa siswa-siswi membangun skemata mental ketika otaknya secara aktif mengingat atau mengaplikasikan beberapa konsep atau prinsip. Kaum konstruktivis seperti juga behavioris memandang belajar sebagai proses aktif. Tetapi penekanannya berbeda. Aliran konstruktivistik lebih menekankan pada proses mental, bukan pada kegiatan fisik. Peran siswa-siswi adalah hal terpenting dalam KBM. Gagne berpendapat bahwa belajar efektif dapat terjadi jika siswa-siswi dilibatkan dan memiliki peranserta didalamnya.

6. *Evaluate And Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi).

Tahap keenam adalah mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang kita pilih/gunakan dapat mencapai tujuan yang telah kita tetapkan sebelumnya. Dari hasil

evaluasi akan diperoleh kesimpulan: apakah teknologi, media dan materi yang kita pilih sudah baik, atau harus diperbaiki lagi.

Berkaitan dengan evaluasi, evaluasi dilakukan sebelum, selama dan sesudah pembelajaran. Sebagai contoh, sebelum proses pembelajaran, karakteristik siswa diukur guna memastikan apakah ada kesesuaian antara keterampilan yang dimiliki siswa dengan metode dan bahan ajar yang akan digunakan. Selama dalam proses pembelajaran, evaluasi bisa dilakukan menggunakan umpan balik, evaluasi diri atau kuis pendek siswa. Evaluasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung memiliki tujuan diagnosa yang didesain untuk mendeteksi dan mengoreksi masalah pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang ada. Sedangkan sesudah pembelajaran, evaluasi dilakukan untuk mengetahui pencapaian siswa. Evaluasi bukanlah tujuan akhir pembelajaran, namun sebagai titik awal menuju siklus berikutnya.

Langkah terakhir dalam siklus pembelajaran ini adalah melihat kembali dan mengamati hasil data evaluasi yang telah terkumpul. Pengajar harus melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan serta masing-masing komponennya termasuk dalam penggunaan media pembelajarannya.

Penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Penilaian dan perbaikan dapat berdasarkan dua tahapan yaitu:

- a. Penilaian Hasil Belajar Siswa,
 - Penilaian Hasil Belajar Siswa yang Otentik,
 - Penilaian Hasil Belajar Portofolio
 - Penilaian Hasil Belajar yang Tradisional / Elektronik.
- b. Menilai dan Memperbaiki Strategi, teknologi dan Media
- c. Revisi Strategi, Teknologi, dan Media.

Ada beberapa fungsi dari evaluasi antara lain :

- a. Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi siswa.
- b. Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan.
- c. Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.

- d. Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan siswa secara individual dalam mengambil keputusan.
- e. Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai
- f. Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum, pengambil kebijakan.

Setelah proses evaluasi selesai, maka saatnya guru menentukan langkah tindak lanjut, yaitu melakukan revisi dari segala perangkat pembelajaran, terutama media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru. Revisi media dan perangkat pembelajaran yang lainnya merupakan upaya guru dalam meningkatkan proses pembelajarannya.

Rangkuman

1. Pengertian model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi dalam mengembangkan media pembelajaran
2. Tahapan-tahapan model ASSURE adalah *analyze learner, state objective, select media or material, utilize, require learner participation, dan evaluate and revise.*

Tugas dan Latihan

Kerjakan tugas di bawah ini secara mandiri!

1. Apa yang anda ketahui tentang model ASSURE?
2. Salah satu tahapan model ASSURE adalah menentukan karakteristik siswa-siswi. Apa kaitannya media pembelajaran dengan karakteristik siswa-siswi. Jelaskan!
3. Buatlah mind-map tentang model ASSURE

Paket 4

PROSEDUR DAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Prosedur dan pemilihan media merupakan satu topik yang akan mengantarkan mahasiswa-mahasiswi untuk dapat menggunakan media pembelajaran berdasarkan pada prosedur dan pemilihan yang ilmiah bukan karena kesukaan pribadi. Media pembelajaran bukanlah suatu alat yang bersifat “numpang lewat” saja dalam proses pembelajaran, namun media pembelajaran merupakan suatu hal yang harus tersintegrasikan di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran akan membawa pesan. Baik buruknya pesan akan berdampak pada pembentukan karakter siswa-siswa. Karena dengan proses pembiasaan guru menghadirkan pesan melalui pesan media pembelajaran, sesungguhnya para guru telah melakukan pembiasaan-pembiasaan karakter yang tidak muncul dalam materi ajar secara tertulis.

Pada paket 4 ini, difokuskan pada pemahaman mahasiswa-mahasiswi tentang prosedur pemilihan, prinsip pemilihan dan penggunaan, dan landasan media pembelajaran. Ketiga kajian topik tersebut akan mewarnai dalam paket 4 ini. Prosedur pemilihan media akan difokuskan pada pembekalan pemahaman mahasiswa-mahasiswi untuk mengenali apa saja prosedur pemilihan media pembelajaran. Prinsip pemilihan media akan difokuskan pada kriteria pemilihan media atau dasar-dasar pertimbangan pemilihan media. Hal ini penting agar media yang dipilih benar-benar efektif dan efisien. Sedangkan landasan pemilihan media pembelajaran diarahkan pada mempersiapkan sejauhmana wawasan atau keyakinan para guru/instruktur atau fasilitator itu sendiri dalam menjalankan tugasnya menyiapkan media pembelajaran. Wawasan atau keyakinan guru tentang manfaat atau pentingnya media dalam pembelajaran akan menjadi landasan penggunaan media dalam melaksanakan tugas membelajarkan siswa.

Paket 4 ini akan diselesaikan dengan kegiatan yang aktif di kelas. Desain perkuliahan diarahkan pada bagaimana mahasiswa-mahasiswa menyelesaikan problem yang terkait dengan prosedur dan pemilihan media pembelajaran. Desain kegiatan ini mahasiswa-mahasiswi dikonfrontasi problem tentang penggunaan media pembelajaran. Setelah problem dibaca, melalui LK 4 kelas dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan problem tersebut.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua, apakah untuk membeli atau memproduksi media tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk jangka waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Sebab ada sejenis media yang biaya produksinya mahal, namun bila dilihat kestabilan materinya dan penggunaannya yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya lebih murah (misal brosur) tetapi setiap waktu materinya diganti.

Rohani (1997) mengatakan bahwa faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan terhadap pemilihan (prioritas) pengadaan media pembelajaran adalah : 1) relevansi pengadaan media tersebut, 2) kelayakan pengadaan media, dan 3) kemudahan pengadaan media. Lebih lanjut Rohani mengemukakan beberapa kriteria pemilihan dan pemanfaatan media, yaitu: 1) tujuan, 2) ketepatangunaan (validitas), 3) keadaan peserta didik, 4) ketersediaan, 5) mutu teknis, dan 6) biaya.

Miarso (1987) mengemukakan tentang rumit dan sulitnya menetapkan pilihan terhadap media pembelajaran karena hal ini didasarkan pada beberapa faktor.

1. Seberapa jauh situasi latar pekerjaan yang sebenarnya perlu ditiru dalam program latihan atau pembelajaran ?
2. Media apa yang dianggap paling praktis untuk memaketkan, melaksanakan, dan memperbaharui program latihan atau pembelajaran ?
3. Apakah diperlukan perlengkapan untuk menggunakan media yang dipilih itu? Jika ya, apakah sudah tersedia? Apakah pengadaan peralatan tertentu itu dapat dipertanggungjawabkan untuk keperluan pembelajaran yang bersangkutan?
4. Apakah media itu sesuai dengan kebutuhan belajar pebelajar (ditinjau dari segi budaya, usia, kebiasaan belajar, dan sebagainya), atau malah akan membingungkan mereka?
5. Sejauh manakah pencapaian pebelajar harus sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan?
6. Apakah nilai bahan pelajaran (perubahan tingkah laku yang diharapkan terjadi, jumlah siswa yang belajar, atau isi mata pelajaran) sepadan dengan biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan media itu?

Ibrahim dan Syaodih S. (1996) mengemukakan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat, yakni: jenis kemampuan yang akan dicapai, kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri, kemampuan guru menggunakan media, keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaannya, kesesuaiannya dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada, ketersediaannya, dan biaya.

Ali (2002) mengatakan bahwa faktor yang harus dipertimbangkan sebaik-baiknya dalam pembelajaran dalam memilih media adalah sebagai berikut.

1. Jenis kemampuan yang akan dicapai sesuai dengan tujuan. Sebagaimana diketahui bahwa tujuan pengajaran itu menjangkau daerah kognitif, afektif, dan psikomotor. Bila akan memilih media pembelajaran, harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai.
2. Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri. Setiap jenis media mempunyai nilai kegunaan sendiri-sendiri. Hal ini harus dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih jenis media yang digunakan.
3. Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media. Betapun tingginya nilai kegunaan media, tidak akan memberi manfaat sedikitpun di tangan orang yang tidak mampu menggunakan.
4. Fleksibilitas (lentur), tahan lama, dan kenyamanan media. Dalam memilih media harus dipertimbangkan kelenturan, dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi; juga harus tahan

Landasan Media Pembelajaran

Berbagai fungsi atau peran media dalam proses pembelajaran telah dikaji, namun seberapa jauh guru/instruktur atau fasilitator memandang penting peranan media untuk meningkatkan efisiensi dan keefektifan pembelajaran akan sangat tergantung pada wawasan atau keyakinan para guru/instruktur atau fasilitator itu sendiri. Wawasan atau keyakinan guru tentang manfaat atau pentingnya media dalam pembelajaran akan menjadi landasan penggunaan media dalam melaksanakan tugas membelajarkan siswa.

Ada empat landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu landasan psikologis, teknologis, empirik, dan filosofis. Berikut ini adalah uraian tentang keempat landasan penggunaan media pembelajaran.

Landasan Psikologis

Berdasarkan hasil kajian psikologi tentang proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan, yakni (1) belajar adalah proses yang kompleks dan unik, (2) persepsi, dan (3) kontinum dari kongkrit ke abstrak.

1. Belajar adalah proses yang kompleks dan unik

Belajar dikatakan kompleks karena kegiatan belajar mengikutsertakan segala aspek kepribadian, baik jasmani maupun rohani. Unik artinya setiap orang memiliki cara belajar yang berbeda satu dengan yang lain, yang disebabkan karena adanya perbedaan individual seperti minat, bakat, kecerdasan, gaya kognitif, sikap, tipe belajar, dan lain-lain.

Dengan memahami bahwa belajar adalah proses yang kompleks dan unik, maka dalam mengelola proses pembelajaran harus diusahakan dapat memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan perbedaan individual siswa. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2. Persepsi

Persepsi adalah mengenal sesuatu melalui panca indera. Orang akan memperoleh pengertian dan pemahaman tentang dunia luar dengan jelas, jika ia mengalami proses persepsi yang jelas pula. Hal-hal yang mempengaruhi kejelasan persepsi adalah keadaan alat indera, perhatian dan minat, pengalaman, serta kejelasan obyek yang diamatinya.

Dengan memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kejelasan persepsi, maka untuk mengefektifkan proses pembelajaran perlu diusahakan agar: (1) diadakan pemilihan media yang tepat, sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya dan (2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa (bahan apersepsi).

3. Kontinum kongkrit-abstrak

Berdasarkan hasil kajian psikologi dikemukakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit daripada yang abstrak. Dalam pembelajaran terdapat rentangan untuk menunjukkan hal yang kongkrit (ujud benda nyata) sampai dengan yang abstrak (simbol bahasa lisan). Berkaitan dengan kontinum kongkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, Ibrahim, dkk. (2004) merangkum tiga pendapat ahli sebagai berikut.

- a. Pakar psikologi Jerome Bruner mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan pengalaman langsung (*enactive*) ke belajar dengan gambaran atau film (*iconic*), kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini berlaku tidak hanya untuk anak, tetapi juga orang dewasa.

Paket 5

KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Klasifikasi media pembelajaran merupakan materi yang akan mengantarkan mahasiswa-mahasiswi untuk memiliki wawasan tentang perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang memberikan dampak pada sumber dan media pembelajaran seperti foto, slide, radio, film, dan video, komputer dan lain-lain. Pada awalnya hanya dikenal beberapa jenis media sederhana seperti buku bergambar, gambar, bagan, grafik, dan model yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Pertambahan jenis media dan perluasan pemanfaatannya menimbulkan pemikiran untuk mengadakan pengklasifikasian atau penggolongan media pembelajaran dari berbagai aspek.

Pada paket 5 ini, Secara umum ada dua penggolongan media pembelajaran yang dibahas dalam tulisan ini, yakni penggolongan media pembelajaran berdasarkan persepsi indera dan penggunaannya. Sebagai bahan informasi tambahan, dalam tulisan ini juga disajikan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan aspek-aspek lain dan sudut pandang beberapa ahli. Klasifikasi ini sangat penting bagi mahasiswa-mahasiswi dalam membiasakan diri menemukan dan menyelesaikan masalah dalam penggunaan media pembelajaran. Fenomena guru-guru sekarang adalah sering ditemukan guru-guru secara teoritis tahu apa klasifikasinya, namun mereka tidak menggunakannya didalam kelas. Oleh karena itu desain perkuliahan ini akan mengantarkan mahasiswa-mahasiswi untuk mengumpulkan gambar-gambar atau bahan media pembelajaran berdasarkan persepsi indera dan berdasarkan penggunaannya.

Cakupan materi diatas akan diantarkan dengan desain perkuliahan yang aktif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan cara diskusi. Setiap kelompok akan mendiskusikan dengan topik yang sama berdasarkan bahan bacaan dengan cara mereka menemukan gambar-gambar dan bahan-bahan yang berbeda satu dengan yang lainnya dari media pembelajaran. Mereka dapat melakukan browsing di kelas dan menemukan bahan-bahan dan gambar-gambar sebelum mereka presentasi. Agar diskusi ini hangat, setiap kelompok dikondisikan untuk berkompetisi satu dengan yang lainnya. Kompetisi tersebut dilakukan saat presentasi mereka diminta berebut untuk paling cepat, karena jika kelompok berikutnya ada temuan gambar atau bahan yang sama, score mereka akan dikurang (*team games tournament*).

- (1) Media yang penggunaannya secara konvensional, dimana setiap guru secara individual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media ini meliputi semua media pembelajaran dan sumber belajar yang bisa digunakan oleh guru dalam mengajar di kelas, laboratorium, atau di luar kelas, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar (Setyosari dan Sihkabuden, 2005). Contoh: sketsa rantai makanan yang digambar guru di papan tulis, peta Indonesia yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan letak propinsi-propinsi di Indonesia.
- (2) Media yang penggunaannya secara modern meliputi ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, dan sistem interkomunikasi.
 - a) Ruang kelas otomatis

Ruang kelas otomatis yaitu ruang kelas yang fungsinya dapat diubah-ubah secara otomatis (guru tinggal menekan tombol tertentu). Perubahan ini misalnya perubahan dari kelas besar untuk ceramah menjadi kelas kecil untuk diskusi, untuk ruangan proyeksi, untuk laboratorium, dan lain sebagainya. Perubahan fungsi kelas dilakukan sesuai dengan tujuan pengajaran dan keperluan pebelajar waktu itu.
 - b) Sistem proyeksi berganda (*Multiprojection system*)

Suatu sistem ruang proyeksi melengkapi ruang kelas otomatis. Sistem ini diciptakan untuk memungkinkan proyeksi bahan-bahan pembelajaran melalui berbagai proyektor secara terkoordinasi. Saat ini sudah banyak ruang-ruang kelas, ruang kuliah, ruang rapat, dan ruang seminar yang dilengkapi dengan sistem proyeksi berganda.



Gambar 2.7 Ruang Kuliah yang Dilengkapi Sistem Proyeksi Berganda

- c) Sistem interkomunikasi

Sistem ini dibuat dalam rangka pengajaran secara massal, dimana program pembelajaran disiarkan melalui televisi. Sistem ini digunakan untuk beberapa kelas dalam suatu lembaga pendidikan atau untuk beberapa lembaga pendidikan. Pemeliharaan interaksi dan partisipasi pebelajar dilakukan dengan penyediaan media interkomunikasi.

Selain berdasarkan persepsi indera dan penggunaannya, media pembelajaran juga diklasifikasikan dari berbagai sudut pandang. Sebagai bahan pengayaan, berikut ini diuraikan beberapa klasifikasi media pembelajaran berdasarkan berbagai sudut pandang dan tinjauan para ahli.

Menurut Ibrahim dkk. (2004), media diklasifikasikan menjadi lima yaitu: 1) media tanpa proyeksi dua dimensi (gambar, bagan, poster, grafik, peta datar, dan sebagainya), 2) media tanpa proyeksi tiga dimensi (benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya), 3) media audio (radio, audio tape recorder, audio disc), 4) media dengan proyeksi (OHP, film, film strip, slide), 5) televisi, video, komputer.

Wibawa dan Mukti (1991) mengklasifikasikan media menurut kesamaan karakteristik dan kekhususannya menjadi empat, yaitu: media audio, media visual, media audio visual, dan media serbaneka.

Bretz (dalam Ali, 1992: 91) mengklasifikasikan media berdasarkan adanya tiga ciri yaitu suara (audio), bentuk (visual), dan gerak (motion). Atas dasar ini media dikelompokkan menjadi delapan. (1) media audio-motion-visual, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media termasuk kelompok ini adalah televisi, video tape dan film bergerak. (2) Media audio-still-visual, yakni media yang mempunyai suara, obyeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan. Seperti film strip bersuara, slide bersuara atau rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (*television still recording*). (3) Media audio-semi motion, mempunyai suara dan gerakan, namun tidak dapat menampilkan gerakan secara utuh. Seperti writing atau teleboard. (4) Media motion-visual yakni media yang mempunyai gambar obyek bergerak. Seperti film (bergerak) bisu (tak bersuara). (5) Media still-visual, yakni ada obyek tetapi tidak ada gerakan. Seperti film strip, gambar, microform, atau halaman cetak. (6) Media semi-motion (semi gerak), yakni yang menggunakan garis dan tulisan, seperti tele-autograf. (7) Media audio, hanya menggunakan suara. Seperti radio, telephon, audio tape. (8) Media cetakan, hanya menampilkan simbol-simbol tertentu yaitu huruf (simbol bunyi).

Djamarah dan Zain (2002) mengemukakan bahwa klasifikasi media bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam media auditif, media visual, dan media audio visual. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, dan media untuk pengajaran individual. Penggunaan media dengan daya liput luas dan serentak tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio dan televisi. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide* (slide bersuara), film rangkai suara, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap. Media untuk pengajaran individual, penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul terprogram dan pembelajaran melalui komputer.

Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam dua kelompok, yaitu: media sederhana dan media kompleks. Media sederhana ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit. Contoh media sederhana adalah bagan, grafik, sketsa, boneka tangan, dan lain-lain. Media kompleks adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai. Contoh media kompleks adalah slide bersuara, film, video, siaran radio, dan lain-lain.

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dibagi menjadi dua macam atau jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan

Paket 7

MEDIA GRAFIS

Pendahuluan

Media grafis (*graphic materials*) adalah suatu media visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Batasan tersebut memberikan gambaran bahwa media grafis merupakan media dua dimensi yang dapat dinikmati dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis-jenis media grafis antara lain sketsa, bagan, grafik, poster, kartun, dan lain-lain

Pada paket 2 ini, mahasiswa-mahasiswi mampu menjelaskan media grafis dengan indikator mereka dapat menjelaskan jenis-jenis media grafis dan dapat menjelaskan kelebihan dan kekurangan media grafis. Kedua indikator tersebut diharapkan dapat membentuk wawasan mahasiswa-mahasiswi dalam ketrampilan menentukan dan memilih media berbasis grafis.

Kegiatan perkuliahan dengan fokus materi diatas. Cakupan materi diatas akan diantarkan dengan desain perkuliahan yang inovatif. Desain perkuliahan ini akan lakukan dengan menggunakan multi strategi, yaitu *small group discussion*, *poster comment*, dan *jigsaw*. Strategi-strategi ini akan meminta mahasiswa-mahasiswi untuk berdiskusi tentang jenis-jenis, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran. Hasil diskusi tidak dirumuskan dalam bentuk kalimat, tetapi di visualisasikan dalam bentuk gambar/ poster. Kemudian satu atau dua orang menjajakan gambarnya kepada kelompok lain sambil menjelaskan. Kegiatan ini akan menarik mahasiswa-mahasiswi dalam menemukan ilmu dan makna dalam pembelajaran.

Paket 8

MEDIA AUDIO VISUAL

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi Informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi media pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Pada paket 8 ini, akan difokuskan pada pembahasan media audio visual dengan indikator mahasiswa-mahasiswi dapat menjelaskan pengertian media audio visual, menunjukkan contoh-contohnya dan dapat menganalisis kekuatan dan kelemahannya. Materi ini cukup beralasan diberikan, karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menggunakan alat bantu media audio visual ini.

Kegiatan perkuliahan dengan fokus materi diatas akan didesain perkuliahan secara inovatif dan aktif. Desain perkuliahan ini akan dilakukan dengan menggunakan perpaduan multistrategi antara *small group discussion*, *the power of two*, dan *snowballing*. Penggunaan multistrategi ini akan meminta mahasiswa-mahasiswi tidak hanya aktif dalam belajar melalui berbagai macam aktivitas, namun juga meminta mahasiswa-mahasiswi untuk berfikir kritis untuk mengidentifikasi media audiovisual yang tepat yang sesuai dengan karakteristik anak di MI.

Idealnya, setiap sekolah memiliki pusat sumber belajar yang dikelola oleh tenaga khusus untuk membantu kelancaran guru mencari sumber belajar dan media yang dibutuhkannya. Namun demikian, ketiadaan pusat sumber belajar dan tenaga khusus yang mengelolanya, tidak boleh membuat guru dan kepala madrasah berpangku tangan dan berputus asa. Guru dan kepala madrasah harus berusaha mencari jalan keluar terbaik untuk mengatasi masalah ini. Berikut ini dikemukakan empat langkah pengelolaan media pembelajaran di sekolah menurut Tegeh (2005).

Langkah pertama yang dapat dilakukan untuk mengelola media pembelajaran adalah membentuk tim pengelola media yang beranggotakan para guru dan pegawai sekolah melalui forum rapat. Umpamanya tim pengelola media terdiri dari penanggung jawab, ketua pengelola, sekretaris, dan bendahara. Selain itu, dibentuk juga koordinator masing-masing jenis media. Jenis media yang dimaksud adalah media visual, audio, dan audio visual. Atau bisa juga jenis media per bidang studi atau kelompok bidang studi. Contoh media ilmu pengetahuan alam, media ilmu pengetahuan sosial, media matematika, dan lain-lain. Jumlah tim pengelola disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Bukan jumlah tim pengelola yang utama menentukan keberhasilan pengelolaan media, tetapi dedikasi dan komitmen dari tim itu.

Nama-nama tim pengelola media dibuatkan surat keputusan kepala madrasah agar memiliki kekuatan secara administratif dalam kenaikan pangkat. Bila dana sekolah memungkinkan, tim pengelola media sudah sepantasnya mendapat imbalan dana, walaupun dalam jumlah yang kecil.

Langkah kedua adalah membuat pembagian tugas (*job description*) tim pengelola dan prosedur pengelolaannya, termasuk di dalamnya struktur organisasi pengelola media. Pada masing-masing koordinator jenis media perlu melibatkan 5-10 orang siswa. Tujuannya adalah agar siswa mempunyai rasa tanggung jawab dan rasa memiliki terhadap media-media tersebut. Tugas siswa membantu mengatur dan merawat media-media itu.

Pembagian tugas dalam tim pengelola media sangat penting dalam suatu organisasi, termasuk pengorganisasian atau pengelolaan media di suatu sekolah. Dengan adanya pembagian tugas, maka dalam sistem kerja akan terlihat jelas tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota tim pengelola media. Dengan demikian tidak akan terjadi tumpang tindih tugas dan saling melempar tanggung jawab.

Langkah selanjutnya adalah mengelompokkan atau mengklasifikasikan media dan mengadministrasi media. Media dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis media, bidang studi, kelompok bidang studi, atau cara pengelompokan lainnya. Pengadministrasian media meliputi pemberian nomor inventaris, pencatatan dalam buku induk media, pencatatan peminjaman, dan lain-lain.

Alangkah baiknya apabila setiap sekolah menyediakan ruangan khusus untuk menyimpan dan mengadministrasi media, sebagaimana halnya perpustakaan. Ruangan tersebut dirancang sedemikian rupa, sehingga berkembang menjadi sebuah pusat sumber belajar di sekolah. Bila ruangan tidak memungkinkan, dapat juga menggunakan ruang guru, ruang kelas, ruang perpustakaan atau ruang lainnya yang dapat dimanfaatkan secara ganda. Misalnya, di ruang guru disediakan rak atau almari penyimpanan media, di ruang kelas disiapkan tiang penyangga atau tempat meletakkan media peta, gambar, dan lain-lain.

Setelah tim pengelola terbentuk, pembagian tugas ada, ruang yang ditentukan sudah memadai, langkah selanjutnya adalah melaksanakan tugas tim pengelola dan monitoring atau pengawasan melekat oleh kepala madrasah terhadap kinerja tim pengelola media. Keberhasilan tim pengelola dalam melaksanakan tugas akan berhasil dengan baik apabila didukung oleh seluruh civitas akademika sekolah.

Uraian Materi

PENGADAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Pengadaan Media Pembelajaran

Salah satu komponen sistem pembelajaran di sekolah yang kurang mendapat perhatian dari para guru dan kepala madrasah adalah media pembelajaran. Pada umumnya madrasah-madrasah sudah memiliki koleksi media pembelajaran, baik yang dibuat sendiri oleh guru (*media by design*) maupun yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*media by utilization*). Jumlah dan jenis media pembelajaran yang dimiliki oleh madrasah-madrasah kebanyakan masih minim dan tidak sesuai dengan kebutuhan.

Sebagai contoh ungkapan di atas, dalam satu sekolah hanya ada satu peta Indonesia, padahal kelas yang membutuhkan banyak. Suatu sekolah hanya memiliki media visual saja, tanpa memiliki media audio, apalagi media audio visual. Di sekolah lainnya hanya ada satu torso badan manusia, kelas yang membutuhkan paralel empat. Madrasah-madrasah kebanyakan tidak memiliki media yang bervariasi. Artinya, sekolah hanya memiliki satu jenis media saja, yaitu hanya memiliki media grafis yang menonjolkan unsur visual saja. Contohnya: peta, gambar-gambar, bagan grafik, foto, dan sebagainya. Langka sekali sekolah yang mempunyai media audio dan audio visual, seperti: pita kaset audio, piringan hitam, slides bersuara, video, film, dan lain sebagainya.

Melihat kenyataan seperti itu, maka diperlukan usaha-usaha yang nyata dari pihak sekolah untuk terus menambah jumlah dan jenis media pembelajaran. Sebenarnya pihak sekolah memiliki berbagai potensi yang dapat digali atau dimanfaatkan untuk menambah jumlah dan jenis media di sekolah. Namun demikian, potensi tersebut tidak ada artinya kalau tidak dikembangkan atau diwujudkan secara nyata. Pemikiran-pemikiran dan usaha-usaha yang gigih serta kerja sama yang harmonis semua personal yang ada di sekolah. Guru, kepala madrasah, pegawai, komite sekolah, dan siswa harus bahu-membahu menggali sumber daya potensial yang dimiliki oleh sekolah masing-masing.

Berikut ini disampaikan beberapa alternatif yang dapat ditempuh oleh sekolah untuk pengadaan media pembelajaran. Pertama, pengalokasian dana untuk pengadaan media pembelajaran dari Bantuan Operasional Sekolah yang diberikan pemerintah kepada madrasah-madrasah. Walaupun dananya kecil, kalau diupayakan secara maksimal akan memberi manfaat yang besar bagi sekolah yang bersangkutan.

Kedua, pemanfaatan waktu luang sekolah setelah ujian akhir semester. Setelah ujian akhir semester, biasanya sekolah memiliki waktu tidak efektif belajar selama satu minggu, menunggu pembagian rapor. Kesempatan ini digunakan untuk memproduksi media pembelajaran. Cara yang dapat ditempuh adalah dengan mengadakan lomba pembuatan media di kalangan siswa, baik perorangan maupun kelompok atau beregu. Untuk jenjang Madrasah Ibtidaiyah dapat melibatkan siswa kelas tinggi, yaitu kelas IV, V, dan VI, sedangkan siswa sekolah lanjutan tingkat pertama dan sekolah menengah atas dan sekolah kejuruan melibatkan semua siswa. Karya siswa yang memperoleh juara I, II, dan III menjadi koleksi sekolah. Para pemenang diberikan piagam penghargaan oleh sekolah dan hadiah secukupnya sesuai kemampuan sekolah. Lomba tersebut dapat berupa lomba menggambar peta, pembuatan peta timbul, pembuatan rangkaian listrik, pembuatan papan panel, dan sebagainya. Dampak pengiring yang diharapkan dari lomba tersebut adalah meningkatkan kesadaran siswa tentang arti penting media dan menumbuhkan rasa bertanggung jawab siswa terhadap media-

Idealnya, setiap sekolah memiliki pusat sumber belajar yang dikelola oleh tenaga khusus untuk membantu kelancaran guru mencari sumber belajar dan media yang dibutuhkannya. Namun demikian, ketiadaan pusat sumber belajar dan tenaga khusus yang mengelolanya, tidak boleh membuat guru dan kepala madrasah berpangku tangan dan berputus asa. Guru dan kepala madrasah harus berusaha mencari jalan keluar terbaik untuk mengatasi masalah ini. Berikut ini dikemukakan empat langkah pengelolaan media pembelajaran di sekolah menurut Tegeh (2005).

Langkah pertama yang dapat dilakukan untuk mengelola media pembelajaran adalah membentuk tim pengelola media yang beranggotakan para guru dan pegawai sekolah melalui forum rapat. Umpamanya tim pengelola media terdiri dari penanggung jawab, ketua pengelola, sekretaris, dan bendahara. Selain itu, dibentuk juga koordinator masing-masing jenis media. Jenis media yang dimaksud adalah media visual, audio, dan audio visual. Atau bisa juga jenis media per bidang studi atau kelompok bidang studi. Contoh media ilmu pengetahuan alam, media ilmu pengetahuan sosial, media matematika, dan lain-lain. Jumlah tim pengelola disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Bukan jumlah tim pengelola yang utama menentukan keberhasilan pengelolaan media, tetapi dedikasi dan komitmen dari tim itu.

Nama-nama tim pengelola media dibuatkan surat keputusan kepala madrasah agar memiliki kekuatan secara administratif dalam kenaikan pangkat. Bila dana sekolah memungkinkan, tim pengelola media sudah sepantasnya mendapat imbalan dana, walaupun dalam jumlah yang kecil.

Langkah kedua adalah membuat pembagian tugas (*job description*) tim pengelola dan prosedur pengelolaannya, termasuk di dalamnya struktur organisasi pengelola media. Pada masing-masing koordinator jenis media perlu melibatkan 5-10 orang siswa. Tujuannya adalah agar siswa mempunyai rasa tanggung jawab dan rasa memiliki terhadap media-media tersebut. Tugas siswa membantu mengatur dan merawat media-media itu.

Pembagian tugas dalam tim pengelola media sangat penting dalam suatu organisasi, termasuk pengorganisasian atau pengelolaan media di suatu sekolah. Dengan adanya pembagian tugas, maka dalam sistem kerja akan terlihat jelas tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota tim pengelola media. Dengan demikian tidak akan terjadi tumpang tindih tugas dan saling melempar tanggung jawab.

Langkah selanjutnya adalah mengelompokkan atau mengklasifikasikan media dan mengadministrasi media. Media dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis media, bidang studi, kelompok bidang studi, atau cara pengelompokan lainnya. Pengadministrasian media meliputi pemberian nomor inventaris, pencatatan dalam buku induk media, pencatatan peminjaman, dan lain-lain.

Alangkah baiknya apabila setiap sekolah menyediakan ruangan khusus untuk menyimpan dan mengadministrasi media, sebagaimana halnya perpustakaan. Ruangan tersebut dirancang sedemikian rupa, sehingga berkembang menjadi sebuah pusat sumber belajar di sekolah. Bila ruangan tidak memungkinkan, dapat juga menggunakan ruang guru, ruang kelas, ruang perpustakaan atau ruang lainnya yang dapat dimanfaatkan secara ganda. Misalnya, di ruang guru disediakan rak atau almari penyimpanan media, di ruang kelas disiapkan tiang penyangga atau tempat meletakkan media peta, gambar, dan lain-lain.

Setelah tim pengelola terbentuk, pembagian tugas ada, ruang yang ditentukan sudah memadai, langkah selanjutnya adalah melaksanakan tugas tim pengelola dan monitoring atau pengawasan melekat oleh kepala madrasah terhadap kinerja tim pengelola media. Keberhasilan tim pengelola dalam melaksanakan tugas akan berhasil dengan baik apabila didukung oleh seluruh civitas akademika sekolah.

mengamati: (1) ketepatan waktu kehadiran dalam perkuliahan, (2) penguasaan materi (3) kualitas ide/respon terhadap materi yang dikaji, dan lain-lain (Dosen dapat menambah hal-hal lain yang perlu diamati).

Dosen merekap seluruh catatan selama perkuliahan, dan memberi penilaian *performance* pada masing-masing mahasiswa dengan skor maksimal 100.

Dosen dapat mengcopy absen perkuliahan, untuk memberi catatan-catatan penilaian *performance* atau membuat format sendiri. Catatan penilaian *performance* tidak diperkenankan langsung di dalam absen perkuliahan mahasiswa.

B. Nilai Matakuliah Akhir Semester

Nilai matakuliah akhir semester adalah perpaduan antara Ujian Tengah Semester (UTS) 20%, Tugas 30 %, Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %, dan Performance 10 %.

Nilai matakuliah akhir semester dinyatakan dengan angka yang mempunyai status tertentu, sebagaimana dalam tabel berikut.

Angka Interval Skor (skala 100)	Skor (skala 4)	Huruf	Keterangan
91 – 100	3,76 – 4,00	A+	Lulus
86 – 90	3,51 – 3,75	A	Lulus
81 – 85	3,26 – 3,50	A-	Lulus
76 – 80	3,01 – 3,25	B+	Lulus
71 – 75	2,76 – 3,00	B	Lulus
66 – 70	3,51 – 2,75	B-	Lulus
61 – 65	2,26 – 2,50	C+	Lulus
56 – 60	2,01 – 2,25	C	Lulus
51 – 55	1,76 – 2,00	C-	Tidak Lulus
40 – 50	– 1,75	D	Tidak Lulus
39	0	E	Tidak Lulus

Keterangan:

- a. Nilai huruf C- dan D pada matakuliah akhir semester harus diulang dengan memprogram kembali pada semester berikutnya

