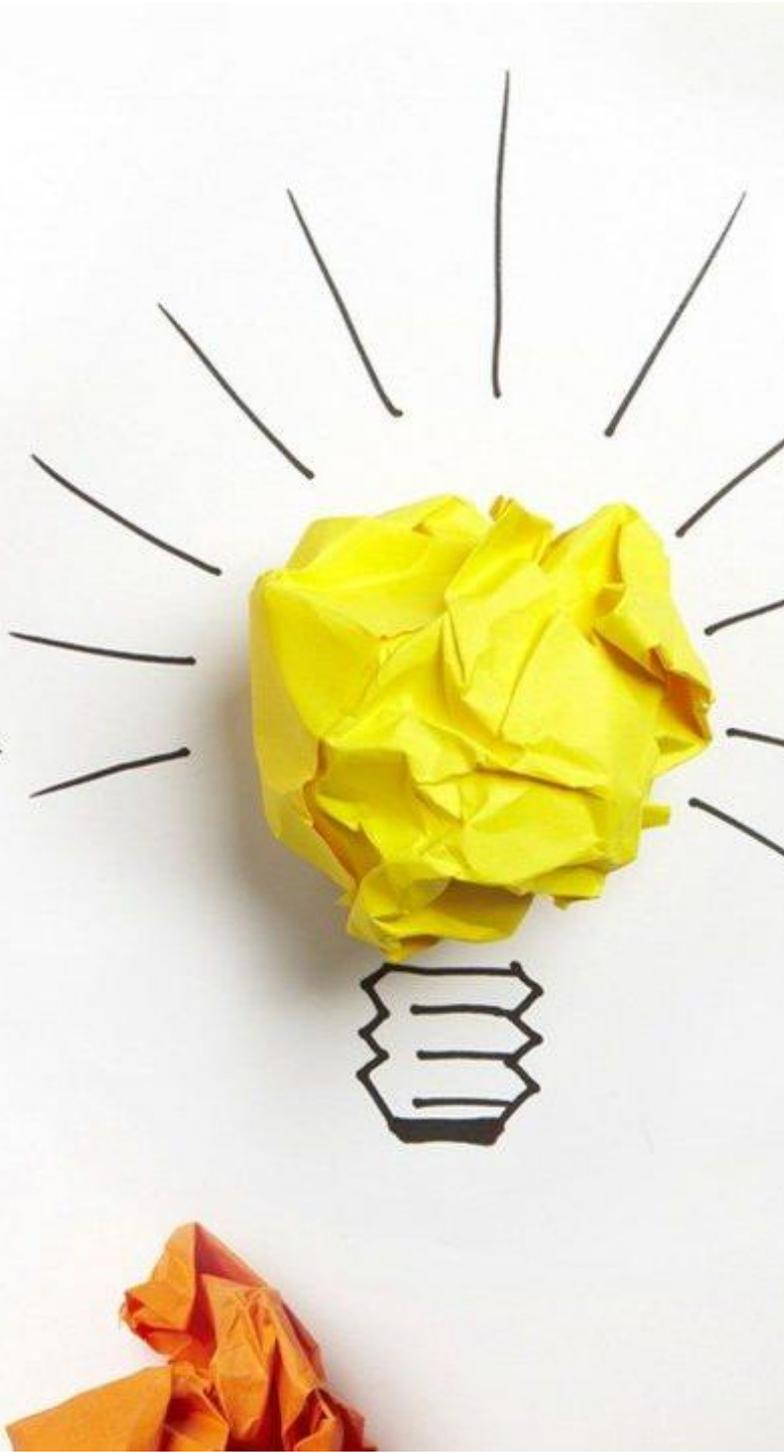


MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI



CHAPTER 5 – TEKNIK PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.
Tadris Biologi IAIN Jember



APA YANG AKAN KITA PELAJARI?

- A. Alasan Praktis Pemilihan Media
- B. Prinsip Pemilihan Media
- C. Kriteria Pemilihan Media
- D. Prosedur Pemilihan Media

PILIH YANG MANA...??

- (+) Ganteng
 - (+) Vampir
 - (+) Cool
 - (+) Romantis
 - (+) *Brown Hair*
- Bisa bgt jd imam
yg baik, dgn
sigap melamar
kamu**



- Tampan (+)
 - Serigala (+)
 - Ganas (+)
 - Perhatian (+)
 - Black Hair* (+)
- Bisa bgt diajak
bertarung
melewati badai
rumah tangga**



Ataaaauu...??



- (-) Syantique 17x syantique
- (-) Peri kahyangan
- (-) Bisa menchochol manjah
- (-) Baperan
- (-) Kesayangan ratu clarion
- (-) Koleksi baju cetar banyak

**Bisa banget ditukar
tambah, diajak kesungai
trus dihanyutin.
Menyebabkan ketagihan
akut
Hanya org2 khilaf yg bisa
bertahan**

MENGAPA MEMILIH MEDIA





ALASAN PRAKTIS MEMILIH MEDIA

(Sadiman dalam Rudi Susilana 2011:64)

1. **DEMONSTRATION**

Media berfungsi sbg alat peraga pembelajaran

2. **FAMILIARITY**

Karena sudah terbiasa menggunakan media tsb

Merasa sudah menguasai media tsb

3. **CLARITY**

Untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran & memberikan penjelasan yg lebih konkrit

4. **ACTIVE LEARNING**

Siswa harus aktif baik secara fisik, mental, dan emosional

PRINSIP PEMILIHAN MEDIA

(Drs. Sudirman N. 1991)

1. TUJUAN PEMILIHAN

Memilih media harus dgn maksud dan tujuan yg jelas

2. KARAKTERISTIK MEDIA PENGAJARAN

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu jadi pemahaman Karakteristik media sangat diperlukan dlm penetapan penggunaan media

3. ALTERNATIF PILIHAN

Guru harus mampu menetapkan/ memutuskan media yg tepat & sesuai dgn materi pelajaran



Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

1. Ketepatannya dgn Tujuan Pembelajaran

- Berdasarkan tujuan2 instruksional yg telah ditetapkan
- Tujuan2 instruksional yg berisi unsur **pemahaman, aplikasi, analisis & sintesis** lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran



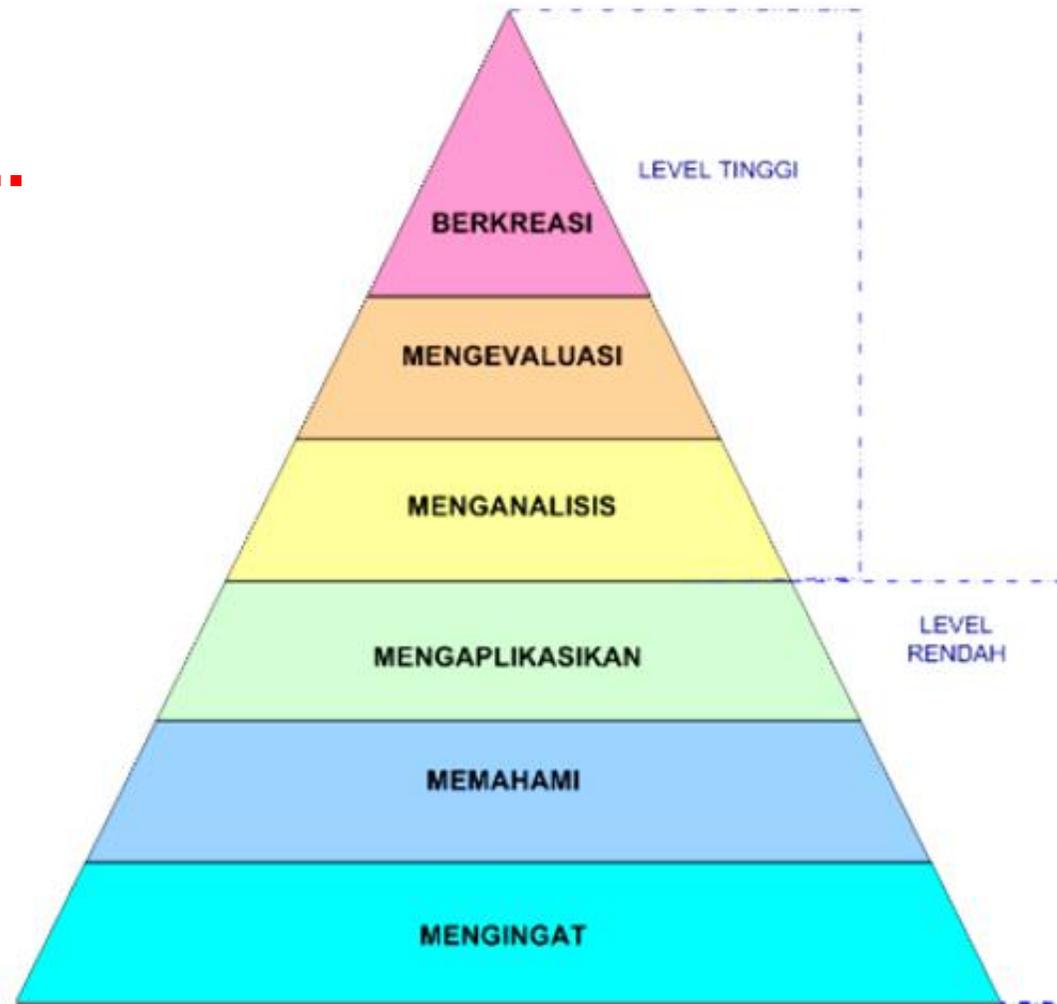
WHY...??



Taksonomi Bloom Revisi

C1 (Mengingat)	C2 (Memahami)	C3 (Mengaplikasikan)	C4 (Menganalisis)	C5 (Mengevaluasi)	C6 (Mencipta)
-------------------	------------------	-------------------------	----------------------	----------------------	------------------

Ingat....



Gambar Diagram Taksonomi Bloom Revisi

2. Dukungan Terhadap Isi Bahan Pelajaran

Bahan pelajaran yg sifatnya **fakta, prinsip, konsep & generalisasi** sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa

WHY...?? Selain agar lebih mudah



3. Kemudahan Memperoleh Media

Media yg diperlukan **mudah diperoleh**,
setidak-tidaknya **mudah dibuat** oleh
guru pd saat mengajar

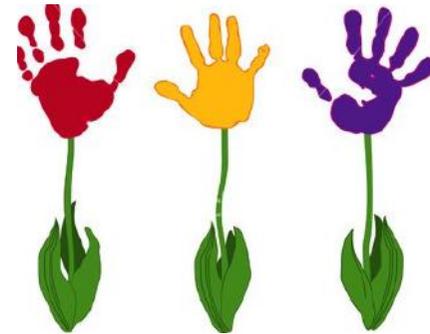
Media grafis umumnya dpt dibuat guru
tanpa biaya yg mahal, sederhana &
praktis penggunaannya.

Setuju...??

4. Keterampilan Guru Dalam Menggunakannya

Apa pun jenis media yg diperlukan → syarat utama, **guru dpt menggunakannya dlm proses pembelajaran**

Nilai & manfaat yg diharapkan bukan pd medianya → dampak penggunaan oleh guru pd saat terjadinya interaksi belajar siswa dgn lingkungannya.



OHP, proyektor film, komputer, & alat-alat canggih lainnya, **tdk mempunyai arti apa-apa**, bila guru tdk dpt menggunakannya dlm pembelajaran utk mempertinggi kualitas pembelajaran

5. Tersedia Waktu untuk Menggunakannya

- Shg media tersebut dpt bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung
- Penggunaan waktu harus sesuai



6. Sesuai dengan Taraf Berpikir Peserta Didik

- Pemilihan harus sesuai **dgn taraf berpikir siswa** → shg makna yg terkandung dpt dipahami oleh siswa
- Ex: Menyajikan grafik yg berisi data & angka/ proporsi dlm bentuk persen bagi siswa SD kelas2 rendah tdk ada manfaatnya
- Mungkin lebih tepat dlm bentuk gambar/ poster.
- **Diagram** yg menjelaskan alur hubungan suatu konsep/ prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yg telah memiliki **kadar berpikir yg tinggi**





Kriteria- Kriteria Lainnya

- Manfaat & kegunaan media
- Situasi & lingkungan siswa
- Prinsip-prinsip *integrated, corelated, scope, sequence*
- Metode yg digunakan dlm topik tsb
- Evaluasi yang akan dilakukan untuk topik tsb
- Media yg dpt dilihat/ didengar/ keduanya
- Dapat merespon siswa belajar
- Merupakan perantara (medium) dlm proses pembelajaran
- Sifat bahan ajar (*visual, oral, listening, writing, motor activities, mental activities, emotional activities*)
- Biaya
- Ketersediaan
- Konteks penggunaan (kelompok kecil, sedang, besar)
- Sifat pemanfaatan media (Media Primer = Utama, Media Sekunder = Pengayaan)

Pemilihan Media Pembelajaran Menurut Sanjaya (2008):





1. ACCESS

Kemudahan akses

Apakah media yg diperlukan tersedia, mudah & dpt dimanfaatkan?

Akses jg menyangkut aspek kebijakan, apakah media tsb diijinkan utk digunakan?

2. COST

Pertimbangan biaya

Biaya yg dikeluarkan harus seimbang dgn manfaatnya

3. TECHNOLOGY

Ketersediaan teknologinya dan kemudahan dlm penggunaannya



4. INTERACTIVITY

Media yg baik adl media yg mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktifitas

5. ORGANIZATION

Pertimbangan dukungan organisasi atau lembaga & bagaimana pengorganisasiannya

6. NOVELTY

Pertimbangan aspek kebaruan dari media yg dipilih
Media yg lebih baru biasanya lebih menarik & lebih baik

Faktor Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran (Ely 1982)

1. Karakteristik Siswa

Tepat guna sesuai karakteristik masing-masing siswa

2. Strategi Pembelajaran

Harus disesuaikan dgn strategi pembelajaran yg telah dirancang, karena strategi pembelajaran menentukan media apa yg tepat digunakan

3. Organisasi Kelompok Belajar

Harus memperhatikan utk kelompok belajar mana media itu akan ditunjukkan, pelajar / mahasiswa

4. Prosedur Penilaian/ Evaluasi

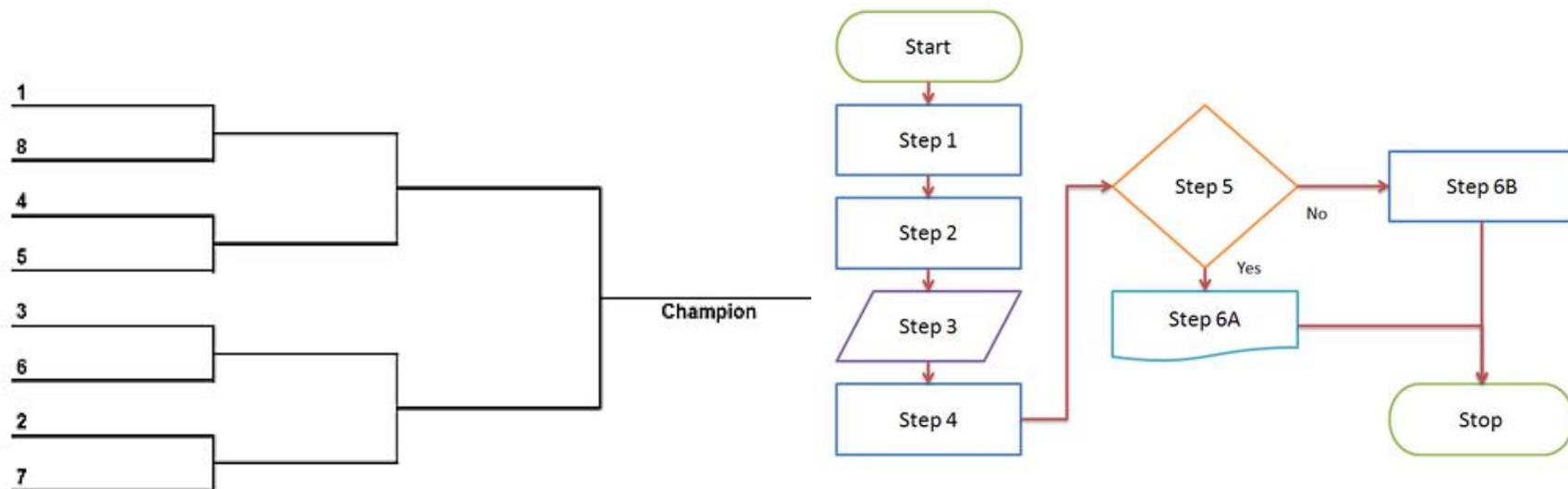
Harus disesuaikan dgn kompetensi yg hendak dinilai

Prosedur Pemilihan Media - 3 Model Pemilihan (Arief Sadiman 1988)

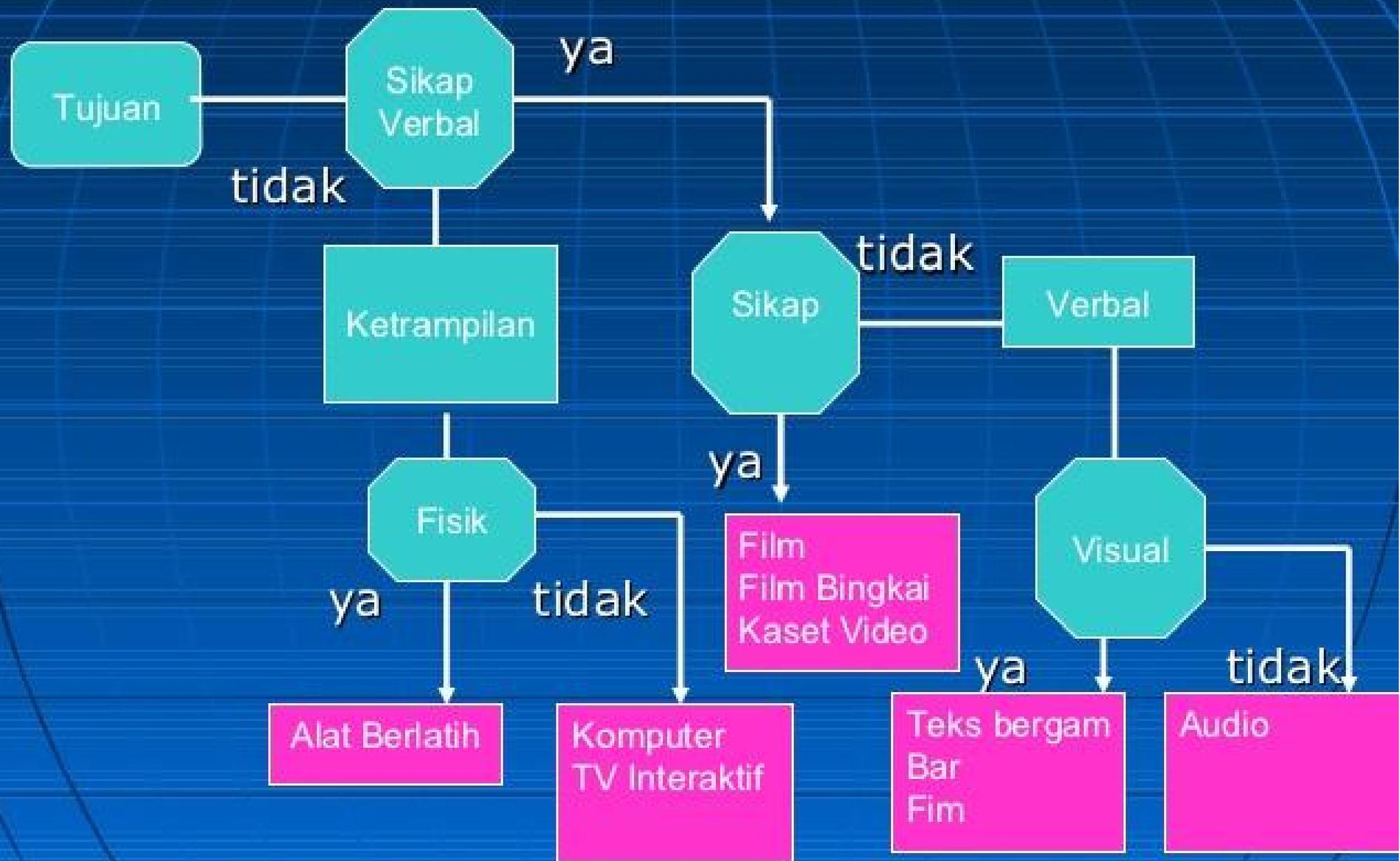
A. Model *Flowchart*

Sistem pengguguran (eliminasi) dlm pengambilan keputusan pemilihan

Dpt digunakan baik utk menggambarkan proses pemilihan **media jadi maupun rancangan**



Contoh Model Flowchart

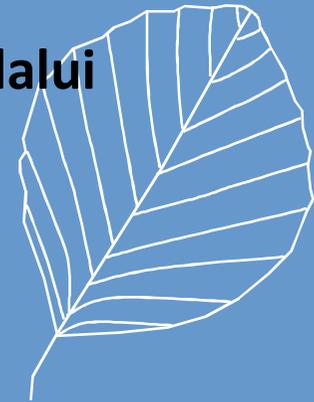


Prosedur Pemilihan Media dengan Pendekatan *Flowchart* (Anderson 1976)

- **Menentukan apakah pesan yg akan kita sampaikan melalui media termasuk pesan pembelajaran/ hanya sekedar informasi umum/ hiburan**

Jika hanya informasi umum akan diabaikan

Media → Keperluan pembelajaran

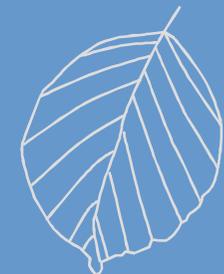


- **Menentukan apakah media itu dirancang utk keperluan pembelajaran atau sekedar alat bantu mengajar guru (alat peraga)**

Jika sekedar alat peraga → proses jg dihentikan (diabaikan)



- **Menentukan apakah tujuan pembelajaran lebih bersifat kognitif, afektif atau psikomotor**



Prosedur Pemilihan Media dengan Pendekatan *Flowchart* (Anderson 1976)

- **Menentukan jenis media yg sesuai utk jenis tujuan yg akan dicapai**

Pertimbangan kriteria lain: kebijakan, fasilitas yg tersedia, kemampuan produksi dan biaya

- **Mereview kembali jenis media yg telah dipilih, apakah sudah tepat atau masih terdapat kelemahan, atau masih ada alternatif jenis media lain yg lebih tepat**

- **Merencanakan, mengembangkan dan memproduksi media**



Prosedur Pemilihan Media - 3 Model Pemilihan (Arief Sadiman 1988)

B. Model Matriks

- Proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi
- Dikemukakan oleh Alen
- Lebih sesuai digunakan dlm menentukan media rancangan (*by design*)
- Memberikan petunjuk yg dpt dijadikan pertimbangan dlm memilih media yg sesuai dengan jenis tujuan
- Matrik menggambarkan **tinggi rendahnya kemampuan setiap jenis media** yg digunakan bg pencapaian berbagai tujuan dgn kemampuan setiap jenis media dlm mempengaruhi berbagai jenis belajar

Pemilihan Media

Berdasarkan karakteristik Tujuan dan materi
Pelajaran dg Model matrik

Tujuan Media	Fakta	Konsep	Prinsip	Prosedur	Ketramp	Sikap
Grafis	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang	Rendah
Film	Sedang	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang
Televisi	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang
Rekaman audio	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang

Panduan Penggunaan Matriks

1. Pelajari jenis belajar mana yg akan dipelajari/dikuasai oleh setiap siswa (apakah informasi faktual, konsep keterampilan dst)
2. Pilih media yg sesuai dgn jenis belajar tsb
3. Lihat kolom yang berlabel “tinggi” yg tertera dibawah kolom jenis belajar
4. Lihat kolom paling kiri utk memperoleh petunjuk jenis media mana yg sebaiknya kita pilih
5. Jika media tsb ternyata tdk tersedia/ tdk mungkin disediakan krn mahal, tdk praktis/ tdk sesuai dgn kondisi siswa, pilihan kita beralih pd jenis media yg berlabel “sedang”
6. Kita tlh memilih jenis media “terbaik kedua”, bukan yg terbaik

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

Prosedur Pemilihan Media - 3 Model Pemilihan (Arief Sadiman 1988)

C. Model Checklist

- Pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan
- Model *checklist* lebih populer digunakan dlm media jadi (*by utilization*) dibandingkan dengan model-model pemilihan yg lain

Pertimbangan utama dlm memilih media adl **kesuaian media tsb dgn tujuan pembelajaran** yg akan dicapai oleh siswa.

Jika terdapat beberapa jenis media yg sama-sama baik, lebih praktis & yg telah tersedia disekitar kita

Tabel Pemilihan Media menurut Sifat Tugas Pembelajaran

Media \ Sifat Tugas	Guru instruktur	ce tak	transparasi	slide	Gambar ilustrasi	Audio-tape	Video kaset	radio	film	komputer	simulasi	Video disc	permainan	televisi
menghafal	v	v			v			v		v	v		v	
Memerlukan prosedur fisik	v	v	v	v	v	v	v		v	v	v	v	v	v
Memerlukan penerapan prinsip-prinsip	v	v	v	v	v		v		v	v	v	v		v
Pemahaman konsep2 dan hubungan2	v	v	v	v	v		v		v	v	v	v	v	
Memerlukan pemikiran tingkat lebih tinggi	v	v	v	v			v		v	v	v	v		
Memerlukan respon lisan	v					v		v	v		v		v	v
Memerlukan refisi dan update	v	v	v	v	v	v	v							

Evaluasi Bahan Visual yang Diproyeksikan

Format:

- _____ Transparansi
- _____ Slide (gambar bingkai)
- _____ Flimstrip

No	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1.	Dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa			
2.	Kualitas teknis			
3.	Memberikan latihan dan partisipasi yg relevan			
4.	Relevan dg tujuan kurikuler dan sasaran belajar			
5.	Terfokus dg jelas pd tujuannya			
6.	Terbukti efektif (yaitu dg uji coba di lapangan)			
7.	Memberikan petunjuk utk tindak lanjut, diskusi			
8.	Bebas dr bias ras, suku, gender, dan lain-lain			

Titik Kekuatan:

Titik Kelemahan:

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				
	1	2	3	4	5
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

	berbagai jenis siswa					
	Kualitas validasi prosedur	1	2	3	4	5
	Kualitas pedoman guru	1	2	3	4	5
	Kualitas suara	1	2	3	4	5
	Kualitas gambar / visual	1	2	3	4	5
13	Penilaian secara umum	1	2	3	4	5
	Apakah akan digunakan oleh pengajar pada bidang studi lain?					
14ya,tidak.					
	Apakah akan mempergunakannya? Ya.....tidak,					
	Apakah diperlukan alat atau sarana lain untuk menggunakannya?					
 ya,tidak					
	Saran pembelian :					
	Sekarang					
 Nanti					
 Tidak perlu					
	Saran dan Komentar :					

PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA

Model ASSURE

1. Analisis *Learner Characteristics*

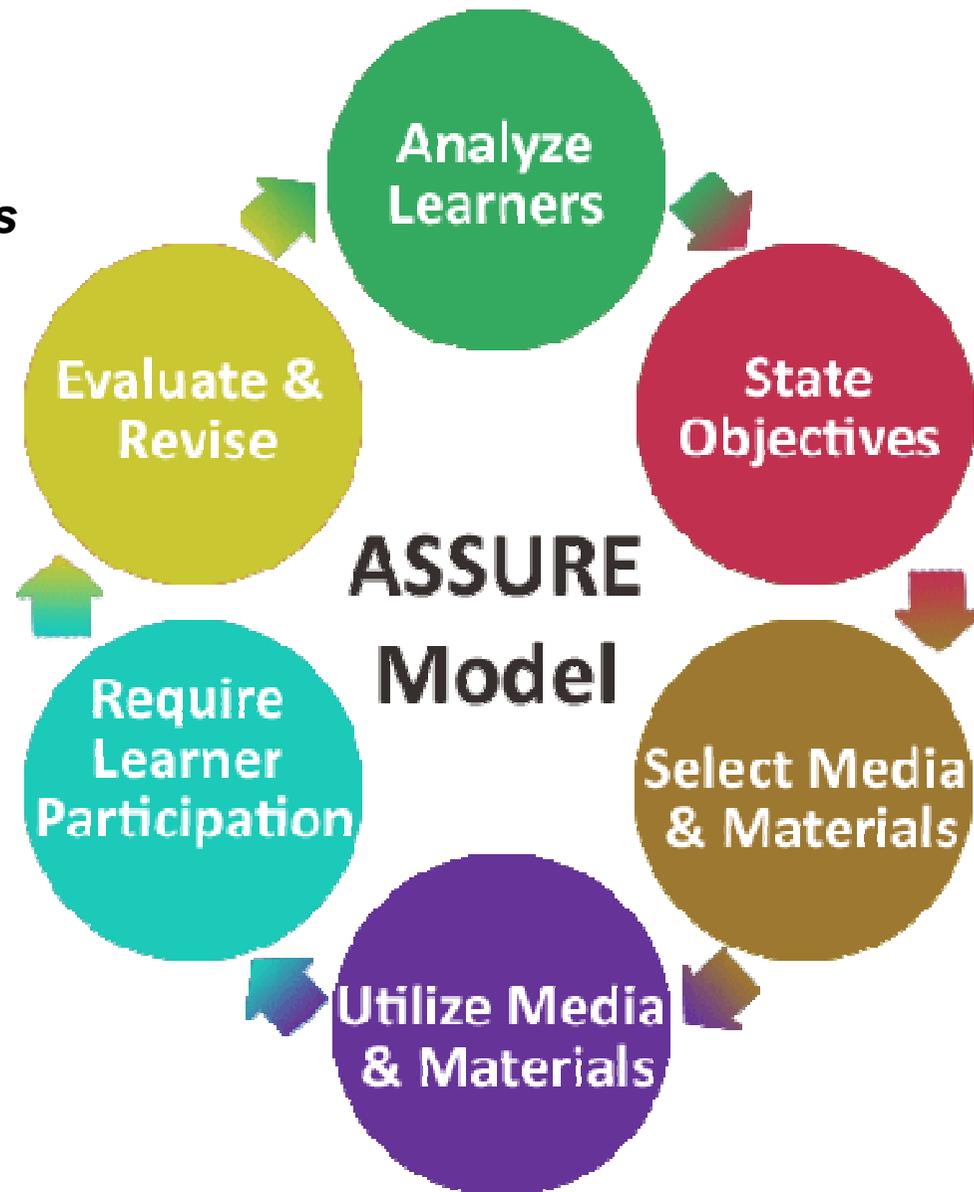
Analisis terhadap karakteristik siswa

2. *State Objectives*

Menentukan tujuan pembelajaran/
kompetensi yg akan dicapai
Pengkajian tujuan/ kompetensi ini
akan **dijadikan pijakan** prosedur
selanjutnya

3. *Select, Modify or Design Materials*

Memilih media, memodifikasi media yg
sudah ada/ merancang sesuai
kebutuhan.
Langkah ini dilakukan sesuai langkah
kedua



PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA

Model ASSURE

4. *Utilitize Materials*

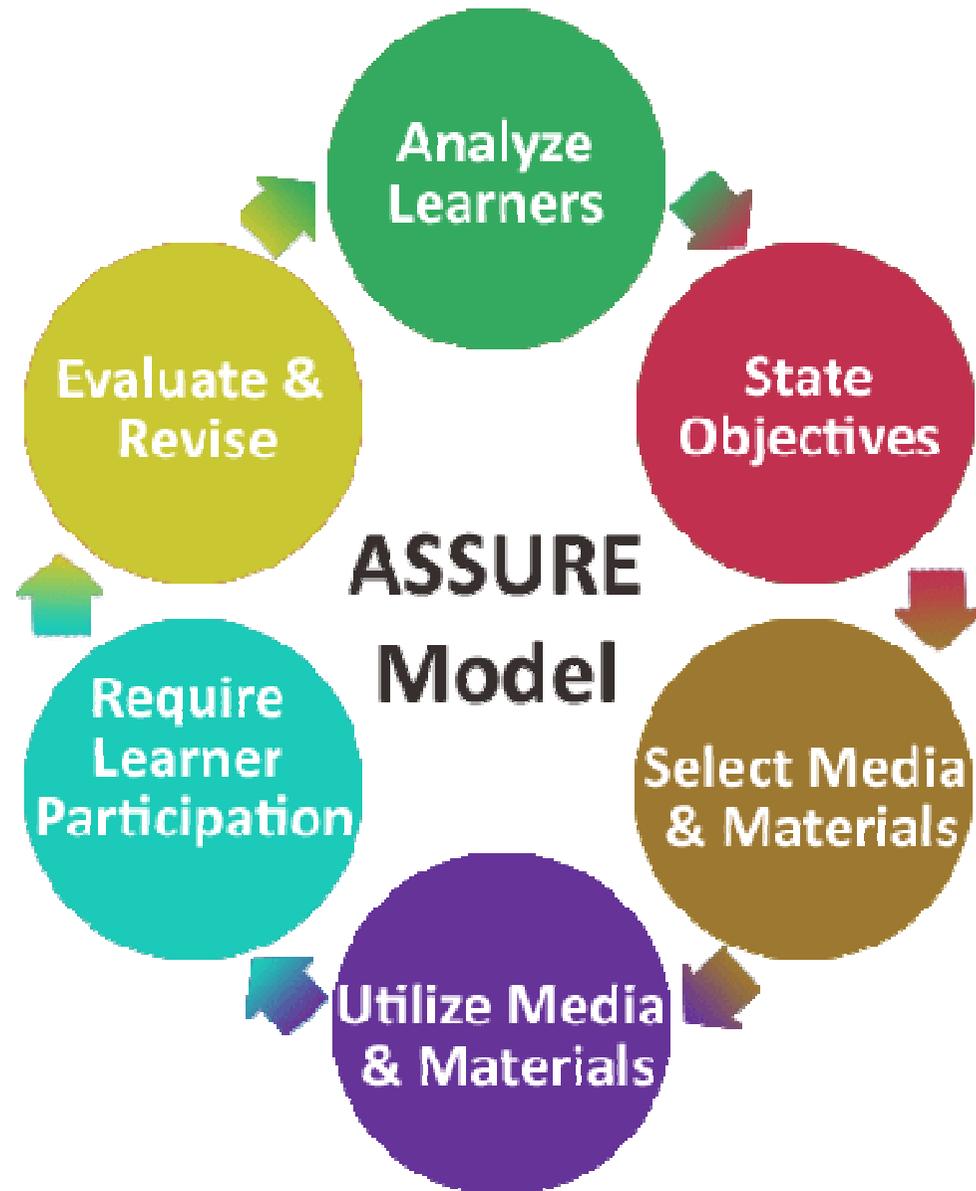
Penggunaan media dlm pembelajaran
Perlu diperhatikan langkah2
penggunaannya

5. *Require Learner Response*

Diamati respon siswa thdp
penggunaan media tsb

6. *Evaluate*

Evaluasi pd hakikatnya merupakan
suatu proses membuat suatu
keputusan tentang nilai suatu objek.





Buatlah rancangan pemilihan media utk PEMBELAJARAN BIOLOGI
(**TEMA BEBAS**) menggunakan model:

1. Flowchart
2. Flowchart Anderson
3. Matriks
4. Checklist

- Kelompok (yg tdk mengerjakan silahkan dikosongi NIM-nya)
- Ditulis tangan di folio bergaris
- Dikumpulkan pd pertemuan minggu depan

THANK
YOU

