

Konsep Produksi Media Sederhana Tiga Dimensi

Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.
Hilpin Susanto, S.Pd.,M.Pd.



PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan secara sengaja oleh seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan perubahan tingkah laku, serta akibat interaksi dengan lingkungan maupun antar sesama manusia, perubahan tersebut terjadi secara menyeluruh dalam diri manusia karena perubahan tersebut tidak hanya dalam bentuk pengetahuan saja melainkan sikap, kepribadian dan keterampilan yang terjadi secara menyeluruh. Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (2014:21) bahwa belajar adalah berubah, dalam hal ini yang dimaksud dengan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tersebut tidak hanya terkait pada penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri yang menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan tentu tidak terlepas dari faktor pendukung proses pembelajaran tersebut, baik mencakup segi guru, bahan ajar, strategi, media dan sumber belajar. Dengan adanya guru yang kreatif, profesional, bahan ajar yang memadai, media yang menarik, serta sumber belajar yang memadai tentu akan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan. Oleh sebab itu **keselarasan** antara beberapa faktor pendukung proses belajar tersebut akan turut serta dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan untuk mencapai tujuan intruksional pembelajaran.

Namun dalam proses pembelajaran hal yang paling penting adalah bagaimana seorang guru menyampaikan informasi dalam bentuk materi pembelajaran kepada siswa, sehingga apa yang disampaikan dapat diserap dan dipahami dengan baik oleh siswa. Dalam hal ini tentu tidak terlepas dari peran media dalam proses pembelajaran, karena media merupakan alat bantu yang digunakan guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ketidaktepatan, keabstrakan, dan kekurangan guru dapat diminimalisir dengan penggunaan media. Sebagai contoh seorang menyampaikan materi yang membutuhkan ilustrasi bentuk anatomi hewan melata misalnya kadal. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan ketika seorang guru menjelaskan dan hanya menceritakan tanpa memperlihatkan ilustrasi dan bentuk hewan yang sebenarnya akan terjadi perbedaan persepsi atau pendapat pada siswa yang sifatnya hanya mengira – ngira apa yang diceritakan oleh gurunya, akan tetapi dengan adanya media dalam proses pembelajaran misalnya dalam bentuk media sederhana tiga dimensi benda asli, tentu guru yang menjelaskan akan lebih mudah, dan siswa akan lebih mudah dalam memahami apa yang disampaikan guru. Sehingga akan dapat mengurangi tingkat keabstrakan pada siswa dan memudahkan guru dalam pencapaian tujuan intruksional pembelajaran.

Pada dasarnya keterbatasan alat dan bahan serta fasilitas yang ada di sekolah bukanlah sebuah alasan untuk tidak menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, karena banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media sederhana baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Selain bentuknya yang sederhana, biaya serta proses pembuatannya yang mudah tentu bukanlah hal yang sulit bagi guru dalam membuat dan mengembangkan media sederhana tersebut, baik bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

Oleh sebab itu, materi yang akan dibahas pada Modul 1 ini adalah konsep produksi media sederhana tiga dimensi, yang ditinjau dari aspek pengertian media, media sederhana tiga dimensi, fungsi media, prinsip media dan media sederhana tiga dimensi. Akan tetapi sebelum membahas mengenai media sederhana tiga dimensi Anda dituntut untuk memahami konsep dasar media, karena semuanya berawal dari konsep pengertian media secara umum, yang kemudian dikembangkan berdasarkan sudut pandang, jenis, kegunaan, tempat dan lain sebagainya. Adapun cakupan materi pada modul satu ini meliputi tiga kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. pengertian media dan media sederhana tiga dimensi
2. fungsi media dan media sederhana tiga dimensi
3. prinsip media dan media sederhana tiga dimensi

Setelah mempelajari modul praktek membuat media dua dan tiga dimensi ini diharapkan mahasiswa mampu :

1. menjelaskan pengertian media sederhana tiga dimensi
2. menjelaskan fungsi media sederhana tiga dimensi dan
3. menjelaskan prinsip media sederhana tiga dimensi

Untuk mempelajari modul 1 ini Anda diharapkan mengikuti petunjuk khusus belajar sebagai berikut :

1. bacalah setiap penjelasan setiap materi baik pengertian, fungsi dan prinsip media sederhana tiga dimensi.
2. setelah Anda memahami materi pada modul ini kerjakanlah tugas dan tes formatif yang ada pada modul 1 ini.
3. kemudian buatlah ringkasan dari setiap kegiatan pembelajaran untuk memudahkan Anda dalam memahami konsep materi yang ada.

KEGIATAN BELAJAR 1

Pengertian Media Sederhana Tiga Dimensi

Pengertian Media Sederhana Tiga Dimensi

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan dalam Sudjana, (2009) media merupakan perantara atau penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Menurut Azhar (2012) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan Sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal*.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

Selanjutnya Munir (2012) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Secara umum, media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak

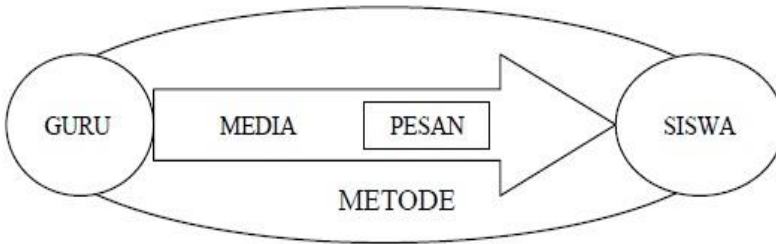
akan berlangsung berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen *integral* dari sistem pembelajaran.

Berikut pengertian media menurut para ahli :

- a. orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru, dalam pengertian meliputi buku, guru, dan lingkungan sekolah (***Gerlach dan Ely dalam Ibrahim, 1982:3***).
- b. saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara sumber (pemberi pesan) dengan penerima pesan (***Blake dan Horalsen dalam Latuheru, 1988:11***)
- c. komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada pembelajar bisa berupa alat, bahan, dan orang (***Degeng, 1989:142***)
- d. media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang penginderaan, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan (***Sadiman,dkk., 2002:6***)
- e. alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (***Gagne dan Briggs dalam Arsyad, 2002:4***)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah dicita-citakan.

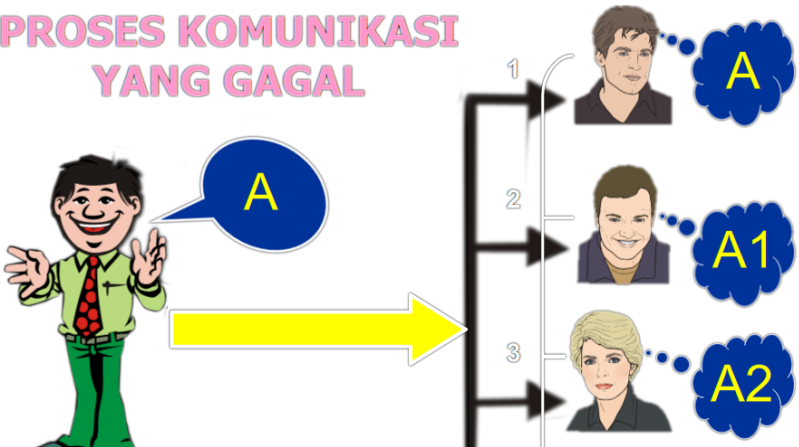
Seperti yang sudah dikemukakan di atas, media sangat erat hubungannya dengan proses komunikasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dalam komunikasi pun ditentukan dengan peran dan bentuk media yang digunakan, semakin baik media yang digunakan maka akan baik juga komunikasi yang dilakukan. Adapun peran media dalam proses komunikasi yang dilakukan dapat diilustrasikan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.1. Proses Komunikasi

Dari gambar di atas bahwa guru berperan sebagai penyampai pesan, media sebagai alat penyampai pesan, siswa sebagai penerima pesan, metode merupakan cara menyampaikan pesan, dan materi pembelajaran sebagai isi pesan yang disampaikan dari penyampai pesan ke penerima pesan. Oleh sebab itu media sangat berperan dalam proses komunikasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran, semakin baik media yang digunakan maka akan semakin baik juga komunikasi yang dilakukan. Akan tetapi, sebaliknya jika media yang digunakan kurang baik atau tidak tepat, maka akan buruk juga komunikasi yang dilakukan yang dikenal dengan *miss communication*. Seperti pada gambar di bawah ini.

PROSES KOMUNIKASI YANG GAGAL



Gambar 1.2. Proses Komunikasi yang Gagal

Berdasarkan jenis, fungsi, kegunaan, sudut pandang, dan manfaat media, media dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok. Berdasarkan sudut pandangnya salah satunya media tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara *visual* tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Menurut H. Ryandra Ashar media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, tinggi dan tebal, kebanyakan merupakan objek sebenarnya (*real object*).

Jika diterjemahkan dari kata media sederhana tiga dimensi terdiri dari tiga kata media, sederhana dan tiga dimensi. Sehingga dapat didefinisikan sebagai berikut. Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah artinya tengah, perantara atau pengantar. Menurut Djamarah dan Zain (2010) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Sederhana adalah tidak berlebih – lebihan atau *simple*. Media pembelajaran sederhana merupakan media pembelajaran yang tidak berbasis teknologi dan dapat dibuat sendiri. Media pembelajaran sederhana identik dengan hal yang *simple* yang tidak memerlukan biaya mahal, sedangkan tiga dimensi adalah sudut pandang terhadap suatu benda yang dapat dilihat dari segala arah baik tampak dari depan, belakang, atas, kiri dan kanan. Dapat disimpulkan bahwa media sederhana tiga dimensi adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan (siswa) berupa materi pembelajaran dalam bentuk sederhana atau tidak berlebih-lebihan yang mencakup setiap sudut pandang pada manusia.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa media sederhana tiga dimensi dapat digolongkan menjadi benda asli dan benda tiruan. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media

pembelajaran yang efektif. Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

Seiring dengan pendapat di atas Suryani & Agung (2012) media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

Media tiga dimensi yang digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar umumnya memiliki bentuk yang sederhana baik dalam penggunaan dan pemanfaatannya maupun dalam proses produksinya karena tidak memerlukan keahlian khusus dalam penggunaannya, dapat dibuat sendiri oleh guru dan bahannyapun dapat diperoleh dengan mudah di lingkungan sekitar kita.

Contoh penerapan penggunaan media tiga dimensi untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan media tiga dimensi bangun ruang yang terdiri dari beberapa benda diantaranya; kubus, balok, kerucut, prisma dan bola. Media pembelajaran digunakan agar siswa memiliki gambaran nyata tentang bangun ruang dalam pelajaran matematika. Seperti dijelaskan di atas, bahwa media tiga dimensi yang digunakan tergolong sederhana dan mudah dalam penggunaannya serta bahannya dapat diperoleh dari lingkungan di sekitar, maka pemilihan bahan dasar seperti kayu, kertas-kertas bekas (bubur kertas), plastik, dan beberapa sisa sampah plastik dapat digunakan untuk membuat media tiga dimensi tersebut. Hal itu dapat dilakukan sendiri oleh guru yang bersangkutan atau juga dapat mengajak siswa untuk ikut berperan aktif dalam proses pembuatannya.

Dimiyati dan Mudjiono (2009) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Menurut Sadiman, dkk (1993), tujuan penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir dan oleh karena itu mengurangi *verbalisme*.
- b. memperbesar minat perhatian dan motivasi belajar siswa.
- c. meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih menatap.
- d. memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan riil, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri.
- e. menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.
- f. membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media tiga dimensi antara lain yaitu meletakkan dasar-dasar berpikir yang konkret, mengurangi *verbalisme*, memperbesar perhatian siswa, memberikan pengalaman nyata, membantu tumbuhnya pengertian dan perkembangan kemampuan berbahasa.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Buatlah sebuah diskripsi singkat mengenai pengertian media sederhana tiga dimensi menurut anda sendiri yang berlandaskan kepada teori yang ada di atas.
- 2) Kemudian tuliskan komentar Anda mengenai beberapa pengertian di atas.

Petunjuk jawaban latihan

Untuk memudahkan Anda dalam mengerjakan soal latihan tersebut, silahkan baca dan pahami kembali beberapa konsep dasar media sederhana di atas serta simpulkan pengertian di atas menurut pemahaman Anda. Serta lakukanlah diskusi dengan teman Anda mengenai soal tersebut.

**RANGKUMAN**

Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan Sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media sederhana tiga dimensi terdiri dari tiga kata media, sederhana dan tiga dimesi. Sehingga dapat didefinisikan sebagai berikut. Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah artinya tengah, perantara atau pengantar. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Sederhana adalah tidak berlebih-lebihan atau simple. Media pembelajaran sederhana merupakan media pembelajaran yang tidak berbasis teknologi dan dapat dibuat sendiri. Media pembelajaran sederhana identik dengan hal yang simple yang tidak memerlukan biaya mahal. Sedangkan tiga dimensi adalah sudut pandang terhadap suatu benda yang dapat dilihat dari segala arah baik tampak dari depan, belakang, atas, kiri dan kanan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media sederhana tiga dimensi adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan (siswa) berupa materi pembelajaran dalam bentuk sederhana.

**TES FORMATIF 1** _____

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Berikut yang merupakan asal kata media adalah ...
 - A. Media
 - B. Median
 - C. Medius
 - D. Perantara

- 2) Pada dasarnya media berasal dari bahasa
 - A. Inggris
 - B. Yunani
 - C. Sangsekerta
 - D. Latin

- 3) Media sederhana tiga dimensi merupakan media
 - A. Media audio
 - B. Media presentasi
 - C. Media yang tidak berlebih-lebihan
 - D. Media gambar

- 4) Kata tiga dimensi pada media sederhana tiga dimensi adalah ...
 - A. Sudut pandang
 - B. Jarak pandang
 - C. Bentuk penyajian
 - D. Fungsi media

- 5) Peran media pada komunikasi yang dilakukan dalam pembelajaran adalah ...
 - A. Sebagai penyampai pesan
 - B. Sebagai penerima pesan
 - C. Sebagai perantara
 - D. Sebagai metode atau cara

- 6) Peran guru pada komunikasi yang dilakukan dalam pembelajaran adalah ...
 - A. Sebagai penerima pesan
 - B. Sebagai penyampai pesan
 - C. Sebagai perantara
 - D. Sebagai metode

- 7) Berdasarkan pengertian media sederhana tiga dimensi, berikut yang tidak termasuk ciri media sederhana tiga dimensi adalah ...
- A. Mudah didapatkan
 - B. Biaya pembuatan yang ringan
 - C. Bentuknya yang sederhana
 - D. Berupa gambar
- 8) Berikut ini yang merupakan contoh dari media sederhana tiga dimensi adalah ...
- A. Media gambar
 - B. Media cetak
 - C. Media benda asli
 - D. Media papan
- 9) Berikut ini yang tidak termasuk kelebihan dari media sederhana tiga dimensi adalah
- A. Menghindari verbalisme
 - B. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas
 - C. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya
 - D. Berfungsi sebagai pembawa informasi atau pesan
- 10) Peran media sederhana adalah sebagai berikut, kecuali ...
- A. Meningkatkan partisipasi belajar
 - B. Memberikan pengalaman baru
 - C. Optimalisasi panca indera anak
 - D. Merangsang imajinasi anak

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

KEGIATAN BELAJAR 2

Fungsi Media Sederhana Tiga Dimensi

Fungsi Media Sederhana Tiga Dimensi

Setelah membahas pengertian media sederhana pada kegiatan belajar 1 di atas, kegiatan pembelajaran berikut ini akan membahas mengenai fungsi media sederhana tiga dimensi. Seperti yang kita ketahui bahwa belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal yang bersifat kongkrit, baik dalam konsep maupun fakta. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan sesuatu yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitasnya. Karena itu media berperan sebagai alat untuk menjelaskan hal yang abstrak. Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan adakalanya media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran.

Namun perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Karena itu tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan maka media bukan lagi sebagai alat bantu pembelajaran tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien. Sebagai pentingnya peran media dalam pembelajaran, namun tetap tidak bisa merubah peran guru, karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pengajaran. Oleh karena itu guru tidak dibenarkan menghindar dari kewajibannya sebagai pengajar dan pendidik untuk tampil di hadapan anak didik dengan seluruh kepribadiannya.

Dalam proses pembelajaran ada dua aspek yang sangat penting yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua aspek saling berkaitan, karena pemilihan metode pembelajaran tentu akan mempengaruhi jenis media apa yang digunakan, meskipun ada beberapa faktor lain yang harus diperhatikan dalam memilih media misalnya tujuan pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang turut mempengaruhi kondisi, lingkungan yang ditata dan diciptakan guru.

Menurut Hamalik dalam Azhar (2014) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan

kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Hamalik menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa serta siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Lebih lanjut Djamarah merumuskan fungsi media pembelajaran menjadi enam kategori, yaitu sebagai berikut;

1. penggunaan media dalam proses mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
3. media pengajaran dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
4. penggunaan media bukan semata - mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
5. penggunaan media dalam proses pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
6. pengguna media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain, menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas fungsi media merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran mencakup kegiatan pembelajaran yang efektif, menarik perhatian siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Memang kalau kita kaji lebih luas dengan pembelajaran yang efektif dan menarik akan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Akan tetapi ketika fungsi-fungsi media pelajaran tersebut diaplikasikan dalam proses pembelajaran, maka terlihatlah perannya sebagai :

1. media yang digunakan guru sebagai penjelas dari keterangan terhadap suatu bahan yang guru sampaikan
2. media dapat memecahkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses pembelajaran. Paling tidak guru dapat memperoleh media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa
3. media sebagai sumber belajar bagi siswa. Media sebagai bahan kongkrit yang berisikan bahan – bahan yang harus dipelajari para siswa, baik individual maupun kelompok. Kekonkretan sifat media itulah akan banyak membantu tugas guru dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya Kemp dan Dayton dalam Azhar (2014) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan dan kelompok yaitu, *pertama* memotivasi minat atau tindakan. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama tau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memiliki tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Kedua menyajikan informasi, untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka menyajikan informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajiannya bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral, atau senang.

Ketiga memberi intruksi, media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip pembelajaran agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Dapat dipahami bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang sangat besar sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi dalam bentuk materi pembelajaran yang dilakukan. Seperti yang dikemukakan di atas bahwa media dapat berfungsi sebagai alat untuk memotivasi perhatian siswa, dalam hal ini media digunakan sebagai alat yang digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik dan menarik, dengan terciptanya proses pembelajaran yang menarik tentu akan dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Media sebagai penyaji informasi dimana media digunakan sebagai alat untuk menyajikan informasi dalam hal ini informasi tersebut dalam bentuk materi pembelajaran. Media pemberi intruksi, diharapkan mampu melibatkan siswa baik secara fisik maupun mental dalam bentuk aktivitas nyata, sehingga dapat memungkinkan terjadinya proses pembelajaran.

Selain dari beberapa pendapat di atas, media juga memiliki beberapa fungsi. Pertama media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik. Pengalaman peserta didik berbeda-beda, tergantung faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan bermain dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknya lah yang dibawa ke peserta didik. Objek yang dimaksud bias dalam bentuk nyata, miniature maupun bentuk gambar-gambar yang disajikan secara *audio/visual* dan *audio*.

Kedua media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik yang disebabkan karena objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek yang bergerak terlalu lambat, objek yang bergerak terlalu cepat, objek yang terlalu kompleks, objek terlalu berbahaya dan beresiko tinggi.

Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua objek itu dapat disajikan kepada peserta didik.

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa media terbagi menjadi beberapa kelompok dan salah satunya media sederhana tiga dimensi. Dilihat dari fungsi media pada dasarnya media sederhana tiga dimensi mengadopsi fungsi media utamanya dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan seperti yang dikemukakan oleh Suryani dan Agung (2012) fungsi media sederhana sebagai alat peraga adalah sebagai berikut :

1. sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru karena merupakan bagian yang *integral* dari situasi mengajar.
3. penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
4. penggunaannya bukan semata-mata alat hiburan (pelengkap).
5. untuk mempercepat proses pembelajaran (menangkap pengertian)
6. untuk memprtinggi mutu pembelajaran.

Kemudian lebih lanjut Sadiman, dkk dalam Suryani dan Agung (2012) fungsi media sederhana tiga dimensi dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *visual*
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misalnya objek yang terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas dapat digantikan dengan media baik berupa media gambar, maupun media sederhana
3. Meningkatkan gairah belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, serta mengatasi sikap pasif siswa.

Munir (2012) mengemukakan fungsi media sederhana tiga dimensi sebagai alat peraga antara lain sebagai berikut :

1. fungsi alat peraga untuk membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. fungsi alat peraga untuk menyajikan materi ke dalam bentuk yang lebih konkrit, siswa pada tingkat yang lebih rendah akan lebih memahami dan mengerti apa yang diajarkan.

3. dengan alat peraga siswa akan menyadari adanya hubungan antara pembelajaran dengan benda-benda di sekitarnya
4. penggunaan alat peraga meungkinkan konsep-konsep abstrak yang disajikan dalam bentuk konkrit

Seiring dengan pendapat di atas Kemp dan Dayton (1985) dalam Azhar (2012) menjelaskan ada delapan fungsi media sederhana tiga dimensi dalam proses pembelajaran anatara lain sebagai berikut :

1. penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
2. pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat di asosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
3. kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah – ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
4. pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan pengetahuan.
5. lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan pada siswa pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinanya dapat diserap oleh siswa.
6. kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilaman integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
7. pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

8. sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
9. peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif beban guru untuk menjeleskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Selanjutnya dengan adanya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran maka akan menghasilkan nilai-nilai penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. dapat mengurangi terjadinya *verbalisme*.
2. dapat memperbesar minat dan perhatian siswa.
3. hasil belajar yang meningkat.
4. memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
5. menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.
6. membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya bahasa.
7. membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.

Berdasarkan uraian fungsi media sederhana tiga dimensi di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media sederhana tiga dimensi sama dengan fungsi media pada umumnya, akan tetapi hanya bentuk penyajian dan pemanfaatan dalam proses pembelajaran saja yang berbeda. Seperti yang kita ketahui bahwa jenis media yang akan kita gunakan itu berdasarkan kebutuhan siswa dan keadaan lingkungan belajar siswa. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima pesan yaitu siswa. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan sederhana maupun pesan yang bersifat kompleks.

Akan tetapi yang terpenting adalah media disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan belajar yang dapat memenuhi kebutuhan belajar dengan cara menyiapkan kegiatan pembelajaran dan media yang sesuai, sehingga akan menjamin terjadinya proses pembelajaran.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Jelaskan perbedaan mendasar antara fungsi media secara umum dengan fungsi media sederhana tiga dimensi.?
- 2) Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan adakalanya media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Jelaskanlah maksud dari kalimat tersebut.?
- 3) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas, jelaskan maksud dari kalimat tersebut dan disertai contoh.?

Petunjuk jawaban latihan

Untuk memudahkan Anda dalam mengerjakan soal latihan tersebut, silahkan baca dan pahami kembali beberapa konsep fungsi media sederhana di atas serta lakukanlah diskusi dengan teman Anda.



RANGKUMAN

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan dan kelompok yaitu, *pertama* memotivasi minat atau tindakan. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama tau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memiliki tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Kedua menyajikan informasi, untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka menyajikan informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajiannya bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang. Partisipasi yang diharapkan dari siswa

hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral, atau senang.

Ketiga memberi intruksi, media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip pembelajaran agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Selain itu, pemanfaatan media 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. Selanjutnya fungsi media sederhana tiga dimensi sebagai alat peraga antara lain sebagai berikut :

1. fungsi alat peraga untuk membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. fungsi alat peraga untuk menyajikan materi ke dalam bentuk yang lebih konkrit, siswa pada tingkat yang lebih rendah akan lebih memahami dan mengerti apa yang diajarkan.
3. dengan alat peraga siswa akan menyadari adanya hubungan antara pembelajaran dengan benda-benda di sekitarnya
4. penggunaan alat peraga meungkinkan konsep-konsep abstrak yang disajikan dalam bentuk konkrit.



TES FORMATIF 2

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Dalam proses pembelajaran ada dua hal yang harus diperhatikan sebagai salah satu faktor dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah ...
 - A. Siswa dan guru
 - B. Bahan ajar dan siswa
 - C. Media dan metode pembelajaran
 - D. Guru dan media

- 2) Di bawah ini fungsi media menurut Kemp dan Dayton, kecuali ...
 - A. Memotivasi perhatian
 - B. Menyajikan informasi
 - C. Memberikan intruksi
 - D. Membatasi ruang dan waktu

- 3) Berikut merupakan peran dari media pembelajaran, kecuali ...
 - A. Sebagai penjelas dari keterangan terhadap suatu bahan yang guru sampaikan
 - B. Sebagai alat untuk memecahkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut
 - C. Sebagai sumber belajar bagi siswa
 - D. Sebagai pelengkap atau hiburan

- 4) Salah satu tujuan utama penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah...
 - A. Perhatian dan Motivasi
 - B. Motivasi dan hiburan
 - C. Perhatian dan alat penegas
 - D. Berfikir kritis

- 5) Fungsi media sebagai alat penyampai informasi adalah ...
 - A. Memperkecil hal yang besar
 - B. Memperjelas hal yang kecil
 - C. Menyederhanakan hal yang bersifat kompleks
 - D. Sebagai alat menyampaikan pesan

- 6) Di bawah ini yang dimaksud dengan media dapat mengurangi hal-hal yang bersifat verbalisme adalah ...
 - A. Memberikan motivasi
 - B. Mengurangi hal-hal yang bersifat abstrak
 - C. Memberikan pengalaman nyata
 - D. Menuntun siswa lebih aktif

- 7) Maksud dari media yang baik harus bersifat *integral* dengan tujuan dan isi pelajaran adalah ...
 - A. Pemanfaatan media harus mengacu pada bahan ajar
 - B. Pemanfaatan yang mengacu pada tujuan pembelajaran
 - C. Pemanfaatan media mengacu pada strategi pembelajaran
 - D. Pemanfaatan media harus mengacu pada tujuan dan bahan ajar

- 8) Fungsi media dapat mengatasi ruang dan waktu adalah ...
- Memperkecil hal yang besar dan dapat mengulang hal sudah lampau
 - Menghemat waktu dan tempat
 - Memperbesar hal yang kecil dan mudah dipahami
 - Memberikan hal yang bersifat nyata
- 9) Fungsi media sebagai hiburan adalah ...
- Pelengkap
 - Penyampai pesan
 - Memperjelas hal yang bersifat abstrak
 - Menarik perhatian
- 10) Fungsi media dapat mengatasi perbedaan adalah ...
- Mengatasi perbedaan pengetahuan
 - Mengatasi perbedaan karakteristik
 - Mengatasi perbedaan pendapat
 - Mengatasi perbedaan kesempatan

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali
 80 - 89% = baik
 70 - 79% = cukup
 < 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 3. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

KEGIATAN BELAJAR 3**Prinsip Media Sederhana Tiga Dimensi**

Setiap media pembelajaran memiliki kemampuan masing-masing, maka diharapkan kepada guru agar menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan pada saat kegiatan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan jangan sampai penggunaan media menjadi penghalang proses kegiatan pembelajaran yang akan guru lakukan dikelas. Harapan yang besar tentu saja agar media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat/mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Ketika suatu media akan dipilih dan dipergunakan, ketika itulah beberapa prinsip perlu guru perhatikan dan dipertimbangkan.

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah media sederhana tiga dimensi. Media sederhana tiga dimensi sangat banyak manfaat serta fungsinya. Kita harus ingat bahwa manusia, khususnya siswa dapat menyerap suatu materi apabila materi yang diberikan dikemas dalam bentuk yang menarik dan mengesankan, sehingga materi yang mereka simak akan terus teringat-ingat dibenak mereka. Untuk itu, hadirkanlah media khususnya media sederhana tiga dimensi dalam jenjang pendidikan tertentu, contohnya sekolah dasar, dengan maksud supaya pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik serta tetap menguat sistem PAILKEM (pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif dan, menyenangkan)

Supaya pembelajaran dapat bermakna, bukan hanya media yang menjadi faktor pendukungnya, tetapi peranan guru atau pendidik sebagai motivator atau fasilitator pun menjadi faktor yang sangat penting, karena pendidik harus dapat merangsang dan memberikan dorongan untuk dapat menumbuhkan kembangkan kreativitas siswa sehingga aka terasa kebermaknaannya suatu pembelajaran. Serta guru harus menguasai betul bagaimana menerapkan media yang sesuai.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu:

1. Ketepatan dalam pemilihan media

Ketepatan pemilihan media dalam pembelajaran merupakan keputusan yang menarik dan menentukan terhadap ketepatan jenis media yang akan digunakan dan sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan proses adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran. Belum tentu dengan jenis media yang mahal, modern dan serba maju akan mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Sebaliknya jenis media sederhana, harganya murah, mudah dibuat atau mudah didapat mungkin lebih afektif dan efisien dibandingkan yang lebih modern. Begitu juga posisi media dalam pola pembelajaran yang akan dilaksanakan sangat mempengaruhi ketepatan jenis media yang akan digunakan.

2. Media harus efektif dan efisien

Keefektivan media berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektivan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pembelajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin. Oleh sebab itu, diharapkan bagi para guru harus mampu membuat bentuk media sesederhana mungkin serta yang efektif dan efisiensi agar mudah dipahami oleh siswa.

3. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran

Ketepatan dengan tujuan pengajaran artinya media pengajaran dipilih atas tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, lebih mungkin digunakan media pengajaran. Penggunaan media atau alat-alat modern didalam pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu para guru dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi antara guru dan siswa secara maksimal sehingga

dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media harus digunakan, tetapi sangat disarankan bagi para guru untuk memilih dan menggunakan media dengan tepat, hal ini bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Secara umum tujuan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus penggunaan media pembelajaran digunakan dengan tujuan:

- a. memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar
- b. menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi
- c. mewujudkan situasi belajar yang efektif
- d. memberikan motivasi belajar kepada siswa

4. Keterampilan guru dalam menggunakan media

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif diperlukan bagi guru memiliki berbagai keterampilan salah satunya yaitu keterampilan dalam penggunaan media dalam pembelajaran. Apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru harus dapat menggunakan dalam proses pembelajaran. Setiap pengajar, selain menggunakan media pembelajaran yang telah diproduksi oleh produser media, juga diharapkan dapat membuat sendiri media pembelajaran yang sederhana dan sesuai dengan kriteria pembuatan media.

Akan tetapi, untuk membuat media pembelajaran diperlukan keterampilan (skill). Pengajar, penatar, presentator yang berkeinginan menjelaskan sesuatu ide, informasi, suatu gagasan secara baik dan jelas, diperlukan keterampilan untuk menuangkan pesan tersebut. Sebagai contoh saja, ketika mendesain “media transparansi”, pada umumnya “semua” ide-ide, informasi, gagasan yang akan dijelaskan dituangkan pada transparansi dengan “prinsip menyampaikan informasi sedetail-detailnya”, sehingga sebuah transparansi terlihat penuh, ramai, huruf-huruf yang kecil, terkesan kurang sederhana, dan bahkan sisi keindahan terabaikan. Hal ini menyebabkan penerima pesan sulit memahami ide-ide, informasi, gagasan yang dituangkan pada transparansi tersebut. Suatu desain transparansi yang

baik, hanya dapat memuat “hal-hal yang pokok-pokok saja”, tidak perlu detail, memiliki unsur kesederhanaan, keindahan dan apabila desain transparansi dengan menggunakan gambar, maka gambar tersebut harus “mengandung unsur gerak” suatu perbuatan dan bukan gambar mati. Dengan dasar ini, maka seorang pengajar harus memiliki skill atau keterampilan mendesain atau membuat “media pembelajaran”

5. Tersedianya waktu pembelajaran

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan waktu yang tersedia, agar dalam pelaksanaannya tidak mengganggu jadwal kegiatan yang lain, sehingga media yang digunakan tersebut dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran berlangsung.

6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Memilih media untuk proses pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa. Sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa dan dapat menghasilkan kualitas belajar yang baik.

Tidak setiap metode dalam setiap situasi memerlukan penggunaan sarana atau alat bantu berupa benda konkret. Dan juga dalam penggunaannya tidak selalu diperlukan alat-alat yang seragam. Ada metode yang tidak atau yang hampir tidak menggunakan alat-alat pelajaran yang lebih dari bahasa (lisan), kapur, papan tulis seperti umpamanya kebanyakan metode ceramah, pada metode Tanya jawab, diskusi, wawancara atau menggunakan alat-alat yang cukup rumit misalnya televisi atau komputer. Sebagai pendekatan praktis disarankan untuk memperhatikan bagian media apa saja yang ada, berapa harganya, format apa yang harus dipenuhi dalam memakainya.

Sedangkan menurut Djamarah (2010: 126), mengemukakan beberapa prinsip pemilihan media pembelajaran yang dibagi dalam tiga kategori, sebagai berikut:

1. Tujuan Pemilihan

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan yang jelas. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran (siswa belajar), untuk informasi bersifat umum, ataukah sekedar untuk hiburan saja

mengisi waktu kosong? Lebih spesifik lagi, apakah untuk pengajaran kelompok atau individual, atau apakah untuk sasaran tertentu seperti anak TK, SD, SMP, SMA, tuna rungu, tuna netra, masyarakat pedesaan, ataukah masyarakat perkotaan. Tujuan pemilihan ini berkaitan dengan kemampuan media.

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang haru dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pembelajaran. Disamping itu, memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif.

3. Alternatif Pilihan

Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Guru bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan. Sedangkan apabila media pembelajaran itu hanya satu, maka guru tidak bisa memilih, tetapi menggunakan apa adanya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sebaiknya guru harus memperhatikan prinsip-prinsip pemilihan media. Hal ini bertujuan agar media yang digunakan dapat bermanfaat dengan baik serta dapat meningkatkan keefektivan hasil belajar siswa.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Tuliskan dan jelaskan prinsip-prinsip dalam pemilihan media sederhana tiga dimensi?
- 2) Jelaskan secara umum tujuan pemilihan media dalam proses pembelajaran?
- 3) Jelaskan secara khusus tujuan pemilihan media dalam proses pembelajaran?

Petunjuk jawaban latihan

Untuk memudahkan Anda dalam mengerjakan soal latihan tersebut, Anda dituntut untuk membaca kembali materi di atas. Serta lakukanlah diskusi dengan sesama teman Anda dan bahkan dengan tutor Anda untuk memperoleh jawaban yang benar atas persoalan-persoalan tersebut. *Selamat bekerja!*



RANGKUMAN

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah media sederhana tiga dimensi. Supaya pembelajaran dapat bermakna, bukan hanya media yang menjadi faktor pendukungnya, tetapi peranan guru atau pendidik sebagai motivator atau fasilitator pun menjadi faktor yang sangat penting, karena pendidik harus dapat merangsang dan memberikan dorongan untuk dapat menumbuhkan kembangkan kreativitas siswa sehingga akan terasa kebermaknaannya suatu pembelajaran. Serta guru harus menguasai betul bagaimana menerapkan media yang sesuai.

**TES FORMATIF 3**

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Di bawah ini merupakan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran *kecuali*...
 - A. Ketepatan dalam pemilihan media
 - B. Media harus efektif dan efisien
 - C. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
 - D. Media harus memiliki kriteria dan kualitas

- 2) Keefektivan penggunaan media dalam proses pembelajaran berkenaan dengan...
 - A. Hasil belajar
 - B. Kegiatan pembelajaran
 - C. Keterampilan siswa
 - D. Kemampuan siswa

- 3) Dibawah ini merupakan salah satu tujuan penggunaan media dalam proses pembelajaran, *kecuali*..
 - A. Memberikan motivasi belajar kepada siswa
 - B. Mewujudkan situasi belajar yang membosankan
 - C. Menumbuhkan sikap dan keterampilan siswa
 - D. Mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran

- 4) Peran guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yaitu..
 - A. Motivator
 - B. Fasilitator
 - C. Inspirator
 - D. Evaluator

- 5) Di bawah ini yang tidak termasuk dalam kriteria pemilihan media untuk proses pendidikan dan pengajaran, adalah...
 - A. Taraf berpikir siswa
 - B. Metode pembelajaran
 - C. Materi pembelajaran
 - D. Kemampuan mengajar guru

- 6) Adanya tujuan dan karakteristik media pembelajaran merupakan salah satu prinsip dari...
 - A. Macam-macam media
 - B. Pemilihan media
 - C. Komponen media
 - D. Ciri-ciri media

- 7) Dibawah ini merupakan prinsip kesederhanaan dalam pembuatan media, *kecuali*...
 - A. Mudah dipahami
 - B. Menggunakan barang bekas
 - C. Tidak membutuhkan biaya mahal
 - D. Menggunakan teknologi yang modern

- 8) Mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran merupakan salah satu tujuan dari...
 - A. Media pembelajaran
 - B. Model pembelajaran
 - C. Strategi pembelajaran
 - D. Metode pembelajaran

- 9) Berikut merupakan alasan-alasan guru menggunakan media dalam proses pembelajaran, *kecuali*...
 - A. Materi pelajaran yang sulit/abstrak
 - B. Meningkatkan motivasi siswa
 - C. Proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan
 - D. Dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

- 10) Secara umum tujuan penerapan media pembelajaran adalah...
 - A. Membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran
 - B. Memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi
 - C. Menumbuhkan sikap dan keterampilan
 - D. Mewujudkan situasi belajar yang efektif

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 3 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 3.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 3, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Formatif 1

- A Salah, karena media merupakan kata dari media itu sendiri
B Salah, karena media artinya tengah terjemahan dari kata media
C Benar, karena media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*
D Salah, karena perantara pengertian media secara etimologi
- A Salah, karena Inggris bukan asal kata media
B Salah, karena Yunani bukan asal kata media
C Salah, karena Sangsekerta bukan asal kata media
D Benar, karena asal kata media berasal dari bahasa Latin yaitu "*medius*"
- A Salah, karena media *audio* berupa suara
B Salah, karena media presentasi bentuk slide dan berbasis IT
C Benar, karena dari kata sederhana yang artinya tidak berlebihan
D Salah, karena media gambar merupakan media dua dimensi
- A Benar**, karena tiga dimensi istilah lain dari sudut pandang
B Salah, karena sudut pandang merupakan jenis media berdasarkan ruang lingkup
C Salah, karena bentuk penyajian merupakan bagian dari praktek membuat media
D Salah, karena fungsi bukan merupakan dari bagian pengertian media
- A Salah, karena penyampai pesan merupakan peran dari guru
B Salah, karena penerima pesan merupakan peran dari siswa
C Benar, karena peran media sebagai alat prantara penyampai pesan
D Salah, karena metode merupak cara dalam menyampaikan pesan
- A Salah, karena penerima pesan merupakan peran dari siswa
B Benar, karena penyampai pesan merupakan peran dari guru
C Salah, karena peran media sebagai alat prantara penyampai pesan
D Salah, karena metode merupak cara dalam menyampaikan pesan
- A Salah, karena merupakan ciri media sederhana tiga dimensi
B Salah, karena merupakan ciri media sederhana tiga dimensi
C Salah, karena merupakan ciri media sederhana tiga dimensi
D Benar, gambar merupakan ciri dari media dua dimensi
- A Salah, karena merupakan contoh media sederhana dua dimensi
B Salah, karena merupakan contoh media sederhana dua dimensi

- C **Benar**, karena media sederhana dua dimensi bisa berupa benda asli dan tiruan
- D Salah, karena merupakan contoh media sederhana dua dimensi
9. A Salah, karena merupakan kelebihan dari media sederhana tiga dimensi
- B Salah, karena merupakan kelebihan dari media sederhana tiga dimensi
- C Salah, karena merupakan kelebihan dari media sederhana tiga dimensi
- D **Benar**, karena merupakan fungsi media sederhana tiga dimensi bukan sebagai kelebihan
10. A **Benar**, karena meningkatkan prestasi tidak bergantung media saja melainkan keseluruhan komponen pembelajaran
- B Salah, karena merupakan peran media sederhana tiga dimensi
- C Salah, karena merupakan peran media sederhana tiga dimensi
- D Salah, karena merupakan peran media sederhana tiga dimensi

Formatif 2

1. A Salah, karena siswa dan guru berperan sebagai komponen utama dalam pembelajaran.
- B Salah, karena guru bukan merupakan faktor pendukung pencapaian tujuan pembelajaran tapi sebagai komponen utama.
- C **Benar**, karena dengan adanya kesesuaian media dan metode pembelajaran akan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
- D Salah, karena guru bukan merupakan faktor pendukung pencapaian tujuan pembelajaran tapi sebagai komponen utama.
2. A Salah, karena fungsi utama media dalam proses pembelajaran untuk memotivasi.
- B Salah, karena fungsi utama media dalam proses pembelajaran untuk menyajikan informasi.
- C Salah, karena fungsi utama media dalam proses pembelajaran sebagai pemberi intruksi.
- D **Benar**, karena membatasi ruang dan waktu merupakan peran media.
3. A Salah, karena peran utama media untuk memperjelas bahan ajar.
- B Salah, karena peran utama media sebagai alat pemecah masalah.
- C Salah, karena peran utama media sebagai sumber belajar.

- D Benar**, karena pelengkap dan hiburan merupakan peran lain atau sampingan dari penggunaan media.
4. **A Benar**, karena tujuan utama media untuk menarik perhatian dan memotivasi siswa.
B Salah, karena hiburan peran lain atau sampingan dari penggunaan media
C Salah, karena alat penegas bukan merupakan fungsi utama penggunaan media.
D Salah, karena berfikir kritis dapat dilakukan dengan menggunakan metode dan model pembelajaran bukan media.
5. **A Salah**, karena termasuk fungsi media mengatasi ruang.
B Salah, karena bagian dari media mengatasi keterbatasan penglihatan.
C Salah, karena bagian dari fungsi media sederhana.
D Benar, karena fungsi media sebagai penyampai informasi berupa pesan.
6. **A Salah**, karena motivasi tujuan penggunaan media.
B Benar, karena *verbalisme* merupakan paham yang menduga-duga atau belum jelas yang dikenal dengan istilah abstrak.
C Salah, karena pengalaman nyata merupakan proses pembelajaran secara langsung.
D Salah, siswa katif merupakan tujuan umum penggunaan media.
7. **A Salah**, karena media harus mengacu pada tujuan selain dari bahan ajar.
B Salah, karena media harus mengacu pada bahan ajar selain dari tujuan.
C Salah, karena media harus mengacu pada bahan ajar dan tujuan.
D Benar, karena media harus mengacu pada bahan ajar dan tujuan.
8. **A Benar**, ruang dan waktu berupa penghematan tempat dan mengulang hal yang sudah lalu atau lampau.
B Salah, menghemat waktu bukan bagian dari keterbatasan ruang.
C Salah, karena merupakan bagian dari mengatasi keterbatasan jarak dan penglihatan.
D Salah, bersifat nyata merupakan proses pembelajaran yang bersifat langsung.

9. A **Benar**, karena selain dari fungsi media secara umum adalah sebagai hiburan.
B Salah, karena sebagai fungsi penyampai informasi.
C Salah, karena fungsi media verbalisme.
D salah, karena merupakan tujuan utama dari media.
10. A **Benar**, karena perbedaan pengetahuan bergantung pada sumber belajar yang digunakan.
B Salah, karena perbedaan karakteristik merupakan bagian dari faktor luar peserta didik atau siswa.
C Benar, karena keberadaan media adalah untuk menyelaraskan pendapat setiap siswa dengan satu pendapat.
D Salah, karena perbedaan kesempatan merupakan bagian dari strategi dan metode yang digunakan.

Formatif 3

1. A. Benar, karena ketepatan dalam pemilihan media merupakan prinsip-prinsip dalam memilih media
B. Salah, karena suatu media yang dipilih harus efektif dan efisien
C. Salah, karena media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
D **Benar**, karena bukan termasuk prinsip-prinsip dalam pemilihan media
2. A **Benar**, karena keefektivan suatu media berkenaan dengan hasil belajar siswa
B Salah, karena kegiatan pembelajaran bukan berkenaan dengan keefektivan media
C Salah, karena keterampilan siswa tidak berhubungan dengan keefektivan suatu media
D Salah, karena kemampuan siswa tidak berhubungan dengan keefektivan suatu media
3. A Salah, karena tujuan penggunaan media pembelajaran adalah memberikan motivasi kepada siswa
B **Benar**, karena tujuan penggunaan media yaitu untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bukan membosankan

- C Salah, karena menumbuhkan sikap dan keterampilan siswa merupakan tujuan penggunaan media
 - D Salah, salah satu tujuan penggunaan media yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran
4. A **Benar**, karena peran guru sebagai motivator bukan termasuk peran guru dalam menggunakan media pembelajaran
- B Salah, karena dalam menerapkan media pembelajaran, peran guru adalah sebagai fasilitator
 - C Salah, karena peran guru sebagai inspirator bukan termasuk peran guru dalam menggunakan media pembelajaran
 - D Salah, karena peran guru sebagai evaluator bukan termasuk peran guru dalam menggunakan media pembelajaran
5. A Salah, karena memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa
- B Salah, karena memilih media harus sesuai dengan metode pembelajaran
 - C Salah, karena memilih media harus sesuai dengan materi pembelajaran
 - D **Benar**, karena setiap guru harus mampu memanfaatkan setiap media pembelajaran
6. A Salah, karena macam-macam media yaitu seperti media audio, visual, audio visual, dan lain-lain
- B **Benar**, karena prinsip pemilihan media adalah adanya tujuan dan karakteristik media pembelajaran
 - C Salah, karena yang termasuk komponen media yaitu materi, metode, media dan kegiatan pembelajaran
 - D Salah, karena ciri-ciri media yaitu merupakan alat yang efektif dan alat peraga
7. A Salah, karena salah satu prinsip kesederhanaan dalam pembuatan media yaitu mudah dipahami
- B Salah, karena salah satu prinsip kesederhanaan dalam pembuatan media yaitu menggunakan barang bekas
 - C Salah, karena salah satu prinsip kesederhanaan dalam pembuatan media yaitu tidak membutuhkan biaya mahal
 - D **Benar**, karena menggunakan teknologi yang modern bukan termasuk prinsip kesederhanaan dalam pembuatan media

8. A **Benar**, karena tujuan media pembelajaran adalah mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran
B Salah, karena tujuan model pembelajaran adalah untuk efisiensi dan efektivitas pembelajaran
C Salah, karena mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran bukan termasuk strategi pembelajaran
D Salah, karena tujuan metode pembelajaran adalah meningkatkan motivasi belajar siswa
9. A **Benar**, karena dalam menerapkan media dalam proses pembelajaran, tidak harus materi yang sulit karena setiap materi bisa menggunakan media pembelajaran
B Salah, karena salah satu alasan guru menggunakan media adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
C Salah, karena salah satu alasan guru menggunakan media adalah agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan
D Salah, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa merupakan alasan penggunaan media dalam proses pembelajaran
10. A **Benar**, karena Secara umum tujuan penerapan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran
B Salah, karena memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi merupakan tujuan penerapan media secara khusus
C Salah, karena menumbuhkan sikap dan keterampilan merupakan tujuan penerapan media secara khusus
D Salah, karena mewujudkan situasi belajar yang efektif merupakan tujuan penerapan media secara khusus

Glosarium

Afesiensi	:	Suatu kondisi atau keadaan, dimana penyelesaian suatu pekerjaan dilaksanakan dengan benar dan penuh kemampuan
Aktif	:	Giat, bekerja atau berusaha demi mencapai suatu tujuan tertentu
Alat Bantu	:	alat-alat yang digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan materi atau bahan pendidikan/pengajaran
Aplikasi	:	Suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas tertentu atau perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu
Efektif	:	Suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu)
Fasilitator	:	Seseorang yang membantu sekelompok orang memahami suatu tujuan dan membantu membuat rencana demi tercapainya suatu tujuan tertentu
Inovatif	:	Usaha seseorang dengan mendayagunakan pemikiran, sehingga menghasilkan sesuatu yang baru
Instruksional	:	Cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, mengevaluasi seperangkat materi untuk mencapai tujuan

Interaksi	:	Suatu jenis tindakan yang terjadi ketika dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain
Karakteristik	:	Suatu khas yang mencolok dari seseorang ataupun benda
Kongkrit	:	nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dan sebagainya).
Kreatif	:	Suatu kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang memberi kesempatan individu untuk menciptakan ide-ide.
Media	:	bentuk jamak dari kata " <i>medium</i> " yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar
Media sederhana	:	media pembelajaran yang tidak berbasis teknologi dan dapat dibuat sendiri.
Modern	:	Suatu pembaruan atau meninggalkan gaya atau tren yang lama berganti dengan tren yang baru
Motivator	:	Seseorang yang memiliki profesi memberikan motivasi kepada orang lain
Pembelajaran	:	proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar
Ruang dan waktu	:	biasanya digambarkan tempat sedangkan waktu memainkan peran sebagai pengulangan waktu meningat masa silam
Tiga dimensi	:	sudut pandang terhadap suatu benda yang dapat dilihat dari segala arah baik tampak dari depan, belakang, atas, kiri dan kanan.
Verbalisme	:	verbalistis menyebut tulisan atau uraian

yang mempergunakan terlalu banyak kata, sedang isinya terlalu sedikit, tanpa isi atau terlalu sedikit, atau sama sekali tak menyentuh topik yang sedang dibicarakan, atau lebih gamblangnya, omong kosong.

Daftar Pustaka

Azhar, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Azhar, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Renika Cipta.

Djamarah B.S & Zain A., 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Renika Cipta.

Djamarah, S.B., Azwain, Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

http:

<file:///D:/Share/MTMA%20%20Produksi%20Media%203%20Dimensi.html> Diakses pada tanggal 24 September 2016 pada pukul 20.30 WIB.

Munir. 2012. *Multimedia kosep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Munir. 2012. *Multimedia kosep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Suryani, N., & Agung, L., 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.