

025

C-5



MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI

Makalah / Materi Sajian pada
Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru (PLPG)
Diselenggarakan oleh
Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 31 Agustus s.d. 8 September 2013

Oleh
Dr. MUKMINAN
Dosen Fakultas Ilmu Sosial - UNY
Email: mukminan.md@gmail.com
HP: 08157956800

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN
(LPPMP), 2013**

MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI

Kompetensi yang diharapkan

Kompetensi yang diharapkan adalah:

Mendesain dan menggunakan media pembelajaran yang dapat dipilih sebagai alat maupun sumber belajar geografi

Indikator

1. Menjelaskan makna media pembelajaran
2. Mengidentifikasi jenis-jenis media menurut penggolongan tertentu
3. Memilih media yang sesuai untuk pembelajaran mata pelajaran geografi
4. Menggunakan media secara baik di dalam pembelajaran geografi
5. Mengembangkan media pembelajaran geografi

Materi

I. PENDAHULUAN

Sesuai dengan kemajuan di bidang Teknologi Pendidikan (*Educational Technology*), maupun Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (*instructional media*) serta peralatan-peralatan yang semakin canggih (*sophisticated*). Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya sistem penyampaian bahan pengajaran dengan metode ceramah dan diganti dengan digunakannya banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran geografi yang menekankan pada keterampilan proses, maka kiranya peranan media pembelajaran (yang dalam uraian selanjutnya sering disebut media), menjadi semakin penting.

Berkenaan dengan kompetensi yang harus dicapai, maka pembahasan dalam makalah/handout ini akan dibagi dalam butir-butir berikut:

- A. Pengertian media
- B. Fungsi Media
- C. Klasifikasi jenis-jenis media.
- D. Perencanaan Sistematis Penggunaan media.
- E. Jenis-jenis Media yang dapat disiapkan atau dapat dikembangkan

II. PEMBAHASAN

A. Pengertian Media

Untuk membahas pengertian media disini akan dibicarakan pengertian media secara umum dari segi teori komunikasi dan memberikan batasan secara khusus tentang media pembelajaran.

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan HEINICH, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai "*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*".

Perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antara penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*).

Berdasarkan uraian diatas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Batasan tersebut terungkap antara lain dari pendapat-pendapat para ahli seperti Wilbur Schramm (1971), Gagne dan Briggs (1970). Dari pendapat ketiga ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa setidaknya-tidaknya mereka sependapat bahwa: (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan (b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan (c) bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Yusufnadi Miarso (1985) dalam salah satu artikelnya memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Batasan yang sederhana ini memiliki arti yang sangat luas dan mendalam, mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.

Dalam handout ini hanya akan dibatasi pada media sebagai sarana atau wahana fisik untuk menyalurkan pesan untuk tujuan pembelajaran seperti program-program media OHP, film bingkai (slide), film, media audio, dsb. Media pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik dan meningkatkan penampilan (*performance*) siswa dalam melakukan keterampilan-keterampilan tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran.

B. Fungsi Media

Berikut ini akan dibahas fungsi media pembelajaran (selanjutnya sering hanya disebut "media" saja), dalam konteks kegiatan belajar mengajar atau dikenal dengan kegiatan pembelajaran.

Dewasa ini didalam kegiatan pembelajaran masih banyak guru-guru yang enggan memanfaatkan media yang ada. Makin banyak kecenderungan bahwa para siswa dibiasakan untuk sekedar mendengar apa yang diajarkan oleh guru, kemudian mencatat dan dipaksa untuk menghafalkannya diluar kepala. Keadaan semacam ini jelas akan menghasilkan sikap verbalisme, yang menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kegiatan pembelajaran menjadi cepat menjemukan. Untuk itu dalam rangka mengembangkan Cara Mengajar Guru Aktif (CMGA), serta mengembangkan keterampilan proses pada peserta didik, penggunaan berbagai media (multimedia) pembelajaran akan sangat membantu kegiatan pembelajaran.

Betapa pentingnya fungsi media di dalam kegiatan pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat visual (alat peraga) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, guna meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi retensi (daya serap) siswa.

Pada kira-kira pertengahan abad ke-20, dengan masuknya pengaruh dari teknologi audio, lahiriah peraga audio visual yang menekankan penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar ini EDGAR DALE (1969) dalam bukunya "*Audio visual methods in teaching*" membuat klasifikasi pengalaman berlapis menurut jenjang/tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian terkenal dengan nama Kerucut Pengalaman (*the cone of experience*) dari Edgar Dale, yang terdiri dari 11 jenjang, meliputi: pengalaman langsung, observasi, partisipasi, demonstrasi, wisata, TV, film, radio, visual, simbol visual dan lambang verbal (kata-kata). Pada waktu itu guru-guru amat terpicat pada kerucut pengalaman ini, karena dapat dipakai sebagai pedoman dalam memilih alat bantu apa yang sesuai untuk dipergunakan oleh guru.

Pada akhir tahun 1950, teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio-visual, sehingga fungsi media sebagai alat peraga mulai tergeser menjadi penyalur pesan/informasi belajar.

Tahun 1960, teori tingkah laku (*behaviorism-theory*) ajaran BF.Skinner, mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Menurut teori ini mendidik adalah mengubah tingkah laku siswa. Karenanya orientasi tujuan pembelajaran (tujuan instruksional) haruslah mengarah kepada perubahan tingkah laku siswa. Teori ini mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang terkenal sebagai produk dari teori ini adalah *teaching-machine* dan *programmed-instruction*.

Sejak tahun 1965 dimana penggunaan pendekatan sistem (*system approach*) mulai memasuki khasanah pendidikan maupun kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Bahkan JAMES W BROWN (1977), tokoh dalam bidang teknologi, media dan metode pembelajaran, memandang bahwa media itu sebagai *central-elements*, dengan mengatakan: "*Media are regarded as central-elements in the approach to the systematic instruction*". Program pembelajaran yang termasuk didalamnya (*involve*) media pembelajaran dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa dengan tujuan yang akan dicapai.

Dengan konsepsi yang semakin mantap itu, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak lagi sekedar peraga bagi guru melainkan pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Dengan demikian pola interaksi edukatif akan lebih bervariasi hingga meliputi 5 pola berikut:

1. Sumber berupa orang saja (seperti yang kebanyakan terjadi di sekolah kita sekarang)

2. Sumber berupa orang yang dibantu oleh/dengan sumber lain.
3. Sumber berupa orang bersama dengan sumber lain berdasarkan suatu pembagian tanggungjawab.
4. Sumber lain saja tanpa sumber berupa orang.

Secara praktis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting, antara lain:

1. Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misal dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model, dsb.
2. Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.
3. Memfungsikan seluruh indera siswa, sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal: mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.
4. Mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan caracara lain selain menggunakan media pembelajaran. Misal untuk memberikan pengetahuan tentang pola bumi, anak tidak mungkin memperoleh pengalaman secara langsung, maka dibuatlah globe sebagai model dari bola bumi. Demikian juga benda-benda lain yang terlalu besar atau terlalu kecil, gejala-gejala yang gerakannya terlalu cepat atau terlalu lambat, gejala-gejala/obyek yang berbahaya maupun sukar didapat, hal-hal yang terlalu kompleks dan sebagainya, semuanya dapat diperjelas menggunakan media pembelajaran.
5. Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya. Misalnya dengan menggunakan rekaman, eksperimen, karyawisata, dsb.
6. Memberikan uniformitas atau keseragaman dalam pengamatan, sebab daya tangkap setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta intelegensi masing-masing siswa. Misalnya persepsi tentang gajah, dapat diperoleh uniformitas dalam pengamatan kalau binatang itu diamati langsung atau tiruannya saja dibawa ke muka kelas.
7. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan. Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, foto, modul, dsb.

C. Klasifikasi Jenis Media

Banyak sekali media yang dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran, termasuk didalamnya kegiatan pembelajaran dalam pengajaran Pendidikan Ilmu Sosial. Dengan keanekaragaman media ini maka terdapat berbagai cara yang dapat dipergunakan untuk mengadakan klasifikasi media, atas dasar kategori-kategori tertentu. Misalnya saja media itu dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Media cetak dan non cetak
2. Media elektronik dan non elektronik
3. Media proyeksi dan non proyeksi
4. Media audio, visual dan audio-visual
5. Media yang sengaja dirancang (*by design*) dan media yang dimanfaatkan (*by utilization*)

Satu hal yang perlu diketahui, bahwa hingga saat ini belum ada taksonomi yang sifatnya baku dan berlaku umum. Yang jelas bahwa klasifikasi jenis-jenis media ini akan sangat dipengaruhi

oleh tujuan klasifikasi itu sendiri. Sebagai gambaran berikut ini dikemukakan beberapa dari usaha mengklasifikasikan media yang dilakukan atau dibuat oleh beberapa ahli.

Rudy Bretz (1971) membuat klasifikasi media atas dasar ciri utamanya menjadi 3 unsur pokok yaitu suara, bentuk visual dan gerak. Disamping itu dia juga mengadakan klasifikasi antara media rekaman dan media telekomunikasi (transmisi). Atas dasar 2 hal di atas, maka dia menemukan 7 klasifikasi media yaitu: media audio, media gerak, audio visual diam, audio visual gerak, visual gerak, visual diam. Audio dan media cetak.

Wilbur Schramm (1977) mengklasifikasikan media berdasarkan kompleksitas dan besarnya biaya, menjadi 2 kelompok yaitu media besar (big-media) dan media kecil (little-media). Ia juga mengklasifikasikan media atas dasar daya jangkau dan liputannya menjadi: (1). Media yang luas dan serentak meliputi banyak audience seperti TV, Radio, (2). Media yang terbatas liputannya seperti: film, slide, kaset, video, dsb. dan (3). Media untuk belajar secara individual (mandiri) seperti: buku, model, program belajar dengan komputer (Computer Assisted Instruction: CAI).

Khususnya untuk mengoperasionalkan jenis-jenis media audiovisual, umumnya diperlukan alat penampil yang biasa disebut sebagai perangkat keras (hardware) dan bahan program/bahan yang ditampilkan yang biasa disebut perangkat lunak/software. Pengelompokan/klasifikasi media audiovisual dalam hubungannya dengan *hardware* dan *software* ini secara lengkap dapat diperiksa pada tabel berikut:

Penggolongan Media Audio Visual

1. MEDIA AUDIO	HARDWARE	SOFTWARE
a. Radio	Pesawat Radio	Program Radio
b. Piringan Hitam	Pick UP	Piringan hitam
c. Ape/Casette	Tape/Casette Recorder	Tape/Casette Berisi program
2. MEDIA VISUAL	HARDWARE	SOFTWARE
a. Film (bisu)	Proyektor film	Film (bisu)
b. Slides	Proyektor Slide	Slides
c. Film Strip	Proyektor Film Strip Proyektor	Film Strip
d. Film Loop	Filmloop Proyektor Epi(dia)sco	F i l m L o o p s Benda-
e. Epi(dia) Scope	Proyektor Overhead proyektor	benda/Bahan-bahan yang
f. Overhead Proyektor		diproyeksikan
g. Wall Sheets (peta charts, diagram poster,dll)		OHP Transparencies
h. Model/MockUp		
i. Obyek/Specimen		
j. Dan lain-lain		

3. MEDIA AUDIO	HARDWARE	SOFTWARE
a. CAI/CAL/CBI	Perangkat Komputer Pesawat	Program Komputer Program TV
b. Televisi	Pesawat radio dan slide/film strip	Slide/film strip
c. Radio vision	Proyektor Film	Film
d. Film (bicara)	Proyektor Slide dan cassette	Slide dan cassette
e. Tape dan slide	recorder	Film strip dan piringan hitam
sequence sound	Proyektor Filmstrip dan cassette	
slide)	recorder	
f. Tape dan film strip		
g. Dramatisasi		
h. Permainan boneka		
i. Dan lain-lain		

Selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah bahwa apapun dasar klasifikasi yang dipakai jenis mediana adalah sama. Karena kepentingan dan tujuan yang berbeda, akan diperoleh klasifikasi yang berbeda pula. Yang jelas bahwa jenis-jenis media tersebut memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya sendiri-sendiri. Itulah sebabnya maka perlu sekali adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media.

D. Perencanaan Sistematis Untuk Penggunaan Media

Semua kegiatan pembelajaran yang efektif mempersyaratkan perencanaan yang cermat. Demikian juga mengajar dengan menggunakan media tentu saja tidak terkecuali. Untuk mengkaji bagaimana guru merencanakan secara sistematis untuk menggunakan media secara efektif ini, Heinich, Molenda, dan Russel (1982) dalam bukunya "Instructional

Media and The New Technologies of Instructions" menyusun suatu model prosedural yang diberi nama akronim "ASSURE". Model ASSURE ini dimaksudkan untuk menjamin penggunaan yang efektif media pembelajaran.

Moel yang diakronimkan dengan ASSURE itu meliputi 6 langkah dalam perencanaan sistematis untuk penggunaan media, yaitu:

1. *Analyze Learner Characteristics*
2. *State Objectives*
3. *Select, Modify Or Design Materials*
4. *Utilize Materials*
5. *Require Learner Response*
6. *Evaluate*

1. Menganalisis Karakteristik Siswa (*Analyze Learner Characteristics*)

Tidak semua karakteristik siswa dapat dianalisis oleh guru. Oleh karena itu ada beberapa faktor karakteristik siswa yang perlu dianalisis yang dapat dikelompokkan menjadi:

- a. karakteristik yang bersifat umum, seperti: umur, tingkat intelegensi, faktor kebudayaan dan sosio ekonomi. Karakteristik yang bersifat umum ini tidak berhubungan dengan isi pelajaran.
- b. Karakteristik yang bersifat khusus yang berhubungan dan mempengaruhi langsung kepada isi pelajaran, metoda dan media yang akan digunakan. Hal ini meliputi antara lain:
 - 1). Keterampilan Prasyarat (*prequisite skills*)
 - 2). Keterampilan yang dituju (*target skills*)
 - 3). Keterampilan untuk mempelajari (*study skills*)

2. Merumuskan Kompetensi Sasaran (*State Objectives*)

Persyaratan kompetensi sasaran ini hendaknya dibuat sespesifik mungkin agar guru dapat memilih dengan benar metode dan media yang akan digunakan serta untuk menjamin agar dapat dilakukan evaluasi secara tepat.

3. Memilih, Merubah dan Merancang Materi Pembelajaran (*Select, Modify or Design Materials*)

Untuk mendapatkan materi yang tepat/cocok bagi kegiatan pembelajaran biasanya akan meliputi salah satu dari tiga kemungkinan yaitu 1. Memilih materi pembelajaran yang sudah tersedia, 2. Merubah materi yang sudah ada, dan 3. Merancang pembuatan materi instruksional yang baru.

Apabila guru harus merancang sendiri materi pembelajaran ajarannya maka hendaknya hal-hal seperti: tujuan, *audience* (penerima), biaya, ahli teknik, peralatan, fasilitas dan waktu perlu mendapatkan pertimbangan.

4. Menggunakan Materi (*Utilize Materials*)

Langkah ini berhubungan dengan media itu sendiri. Prosedur penggunaannya meliputi 4 langkah yang harus dikerjakan, yaitu:

- a. Melihat lebih dahulu media yang akan digunakan (*preview*)
- b. Menyiapkan lingkungan (*prepare the environment*)
- c. Menyiapkan murid (*prepare the audience*)
- d. Menyajikan materi (*present the materials*)

5. Memperoleh Respons Siswa (*Require Learner Response*)

B.F. Skinner salah seorang ahli ilmu jiwa (psikologi) tingkah laku telah menunjukkan perlunya memberikan penguatan (*reinforcement*) secara konstan atas tingkah laku yang diharapkan. Situasi belajar yang paling efektif adalah situasi belajar yang memberikan kepada murid-murid respon dan penguatan atas respon yang benar. Beberapa jenis media memberikan partisipasi yang lebih banyak dibandingkan jenis-jenis media lainnya. Misalnya respon murid terhadap slide (film bingkai) atau film strip (film rangkai) adalah lebih mudah dikembangkan dari respons terhadap film yang bergerak. Demikian juga pengajaran terprogram (*programmed instruction*) yang didasarkan pada pendapat bahwa respon murid dan penguatannya adalah esensial untuk kegiatan pembelajaran yang efektif. Paket kegiatan belajar, teknik audio tutorial, dan kegiatan

pembelajaran berdasarkan penggunaan komputer (*Computer Assisted Instruction = CAI*) adalah beberapa contoh tentang digunakannya prinsip pemrograman respon dan penguatannya kedalam berbagai media pembelajaran.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Sebagai komponen terakhir dari model ASSURE, evaluasi memiliki tujuan pokok untuk menilai hasil kegiatan pembelajaran yang dicapai. Evaluasi hendaknya dilakukan pada sebelum, selama dan sesudah berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran yang biasa dikenal dengan pretest, diperlukan untuk mengukur karakteristik siswa untuk menjamin bahwa terdapat kesesuaian antara keterampilan siswa yang telah dimiliki dengan materi pembelajaran, metode serta media yang akan digunakan. Evaluasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung biasanya mempunyai tujuan diagnostik.

Sedangkan diagnostik evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung bertujuan untuk mengukur keberhasilan kegiatan pembelajaran.

E. Jenis Media Yang Dapat Disiapkan oleh Guru IPS/geografi

Dari uraian butir A dan B telah dikemukakan betapa pentingnya peranan media sebagai salah satu sumber para pelajar bagi para pembelajar. Oleh karenanya perlu sekali untuk diketahui jenis-jenis media yang dapat disiapkan atau dikembangkan. Jenis media tersebut diantaranya meliputi:

1. Media visual yang tidak diproyeksikan
2. Media visual yang diproyeksikan
3. Media audio
4. Sistem multimedia
5. Permainan dan simulasi

1. Media visual yang tidak diproyeksikan

Jenis media ini tidak memerlukan proyektor (alat proyeksi) untuk melihatnya. Oleh karena itu secara relatif lebih banyak digunakan oleh guru-guru. Dalam garis besarnya media ini dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu gambar, diagram, serta model dan realita.

a. Gambardiam (*still picture*)

Adalah gambar fotografik atau menyerupai foto-grafik yang mewakili/ menggambarkan lokasi/tempat, obyek-obyek tertentu serta benda-benda. Gambar diam paling sering digunakan dalam IPS/geografi adalah peta, gambar mengenai obyek-obyek tertentu seperti: gunung, pegunungan, lereng, lembah serta bendabenda bersejarah dan sebagainya.

b. Bahan-bahan grafis (*graphic materials*)

Adalah bahan-bahan non fotografik dan bersifat dua dimensi yang dirancang terutama untuk mengkomunikasikan suatu pesan kepada audience/murid. Bahan grafis ini umumnya memuat lambang-lambang verbal dan tanda-tanda visual secara simbolis. Bahan-bahan grafis ini terdiri dari: grafik, diagram, chart, poster, kartun dan komik.

- 1) Grafik (*graphs*), berupa penyajian secara visual data-data numerik, juga dapat menggambarkan hubungan antara unit-unit data dan arah kecenderungan dalam data tersebut. Jenis-jenis grafik ini terdiri dari: grafik batang (*bar-graphs*), grafik gambar (*pictoral graphs*), grafik lingkaran (*circle/pie graphs*) dan grafik garis (*line graphs*)
- 2) Diagram, berupa pengaturan secara grafis yang menunjuk kepada orang, benda dan konsep untuk menunjukkan hubungan atau untuk membantu menjelaskan proses. Misalnya gambaran tentang proses terjadinya hujan (*siklus air*).
- 3) *Chart*, berupa bentuk penyajian visual yang merupakan kombinasi penggunaan simbol numerikal dan pictoral (gambar) untuk memvisualisasikan hubungan antara fakta-fakta atau gagasan-gagasan kunci dalam urutan yang logis. Jenis-jenis chart ini terdiri dari: chart organisasi (*organization chart*) atau chart ranting/batang, chart klasifikasi (*classification chart*), chart garis waktu (*time line*), chart tabular (*tabular charts*) dan chart arus (*flowchart/process chart*)
- 4) *Poster*, berupa suatu kombinasi visual yang terdiri dari garis, warna dan katakata yang dimaksudkan untuk menangkap perhatian dari kejauhan dalam rangka mengkomunikasikan suatu pesan pendek. Karena itu poster biasanya dicetak dengan desain gambar-gambar yang jelas, pada suatu permukaan yang dapat menangkap perhatian orang yang lewat secara sekilas.
- 5) *Kartun*, berupa suatu gambar karikatur yang menyindir atau memperolokkan orang atau keadaan. Biasanya kartun digunakan untuk mempengaruhi pendapat umum dan sekaligus disajikan juga sebagai hiburan.
- 6) *Komik*, berupa suatu rangkaian gambar kartun yang dijalin dalam suatu cerita untuk menyampaikan fakta atau gagasan.

c. *Model dan realia*

Model merupakan representasi tiga dimensi dari benda/obyek yang sesungguhnya. Jadi merupakan tiruan dalam ukuran yang lebih kecil, sama atau lebih besar dengan benda/obyek yang diwakilinya. Model juga bisa membuat detail yang lengkap atau sederhana saja untuk tujuan pembelajaran. Realia (model dan benda yang sesungguhnya seperti uang logam, tumbuh-tumbuhan, alat-alat, binatang dsb) umumnya tidak dianggap sebagai visual karena istilah visual mengandung makna representasi (mewakili suatu benda/obyek dan bukan benda itu sendiri. Media semacam ini banyak dipakai di sekolah seperti: model gunung api, model candi, spesimen batuan, binatang dan tumbuhan, model aliran sungai, model patahan, lipatan, dsb. Globe juga merupakan model dari bola bumi dalam ukuran yang diperkecil.

2. Media visual yang diproyeksikan

Adalah jenis media yang terdiri dari gambar diam yang diproyeksikan ke layar. Biasanya proyeksi ini diperoleh melalui penyinaran yang kuat terhadap film yang transparan (*tembus cahaya*), memperbesar

gambar melalui serangkaian lensa, kemudian memproyeksikan gambar tersebut ke layar. Contohnya OHP, slide (film bingkai), film strip (film rangkai). Dalam hubungannya ini dapat dimasukkan juga proyeksi bahan tidak tembus cahaya (opaque-proyektor).

a. *Overhead Projektor (OHP)*

Adalah jenis alat proyeksi dimana jalan sinar proyeksinya berada di atas kepala si pengajar. Gambar, tulisan, ilustrasi dan sebagainya dibuat diatas transparansi (selofan) sehingga dapat ditembus cahaya. Dengan media ini guru dapat menggambarkan atau menulis langsung pada selofan dengan posisi tetap menghadap kepada siswa.

b. *Slide (film bingkai)*

Adalah gambar atau "image" transparan yang diberi bingkai sehingga dikenal juga dengan film bingkai dan diproyeksikan dengan cahaya (shining lights) melalui sebuah proyektor. Biasanya slide ini memiliki ukuran 2X2 atau 3 1/2X4 inchi. Slide dapat ditampilkan satu persatu, tergantung keinginan. Adapun slide yang urutannya sudah diatur sedemikian rupa dan diberi suara/narasi, sehingga dikenal dengan nama slide suara (sound-slide). Presentasi slide atau sound-slide ini sepenuhnya berada di bawah kontrol guru, sehingga kecepatan serta frekuensi putarnya dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

c. *Film strip (film rangkai)*

Pada dasarnya film strip ini sama dengan slide. Perbedaannya yang prinsip, kalau slide menyajikan gambarnya secara terpisah satu persatu sedang pada film strip gambar itu tidak terpisah tetapi sudah tersusun secara teratur berdasarkan *sequence*-nya. Jadi secara singkat dapat dikatakan bahwa slide yang tidak terputusputus itulah yang disebut film strip. Seperti halnya slide, maka film strip ini dapat disajikan dalam bentuk bisu (tanpa suara) atau dengan suara (sound-film strip)

d. *Opaque Projector*

Disebut demikian karena yang diproyeksikan adalah bahan-bahan opa. Sebenarnya seperti foto, gambar-gambar, tulisan, lukisan serta benda-benda tiga dimensi seperti mata uang, model, dan sebagainya dapat langsung diproyeksikan.

3. Media Audio

Yang dimaksud dengan media audio ini adalah berbagai bentuk/cara perekaman dan transmisi suara (manusia dan suara lainnya) untuk kepentingan tujuan pembelajaran. Peralatan audio yang biasa digunakan di kelas adalah phonographs atau record player, open reel tape recorder dan cassette tape recorder.

a. *Phonograph atau Record Player* adalah alat untuk membunyikan piringan hitam atau gramapon.

b. *Open reel tape* adalah pita magnetik, dalam hal ini pita magnetik untuk merekam suara yang terbuka dan karena itu dapat dipegang oleh tangan kita.

c. Sedangkan *cassette tape* diletakkan dalam suatu pembungkus plastik secara rapat, sehingga tidak dapat secara langsung dipegang oleh tangan kita, seperti halnya kaset lagu-lagu yang banyak dijual di toko musik.

4. Sistem Multimedia

Prinsip dasar dari sistem multimedia ini adalah kombinasi dari media dasar audio visual dan visual yang

02-5

dipergunakan untuk tujuan pembelajaran. Jadi penggunaan secara kombinasi dua atau lebih media pembelajaran ini yang dikenal dengan sistem multimedia.

Perlu dimaklumi bahwa konsep multimedia ini bukan sekedar penggunaan media secara majemuk untuk pencapaian kompetensi tertentu, namun mencakup pengertian perlunya integrasi masing-masing media yang digunakan dalam suatu penyajian yang tersusun secara baik (sistemik dan sistematis). Masing-masing media dalam sistem multimedia ini dirancang untuk saling melengkapi sehingga secara keseluruhan media yang digunakan akan menjadi lebih besar peranannya dari pada sekedar penjumlahan dari masing-masing media.

Bentuk-bentuk sistem multimedia yang pada saat ini banyak digunakan di kelas (disekolah) adalah kombinasi multimedia dalam bentuk satu kit (perangkat) yang disatukan. Satu perangkat (kit) multimedia adalah suatu gabungan bahan-bahan pembelajaran yang meliputi lebih dari satu jenis media dan disusun atau digabungkan berdasarkan atas satu topik tertentu. Perangkat (kit) ini dapat mencakup slide, film rangkai, pita suara, piringan hitam, gambar diam, grafik, transparansi, peta, buku kerja, chart, dan lain-lain menjadi satu model. Misalnya Penggunaan komputer untuk program power point, atau CD untuk pembelajaran.

5. Permainan dan Simulasi

"Permainan" (game) adalah suatu kegiatan dimana para pemain berusaha mencapai tujuan yang ditetapkan dengan mengikuti aturan-aturan yang dipersyaratkan. Sedangkan "simulasi" (simulation) adalah suatu abstraksi atau penyederhanaan beberapa situasi atau proses kehidupan yang sederhana. Perbedaan antara permainan dan simulasi memang tidak selalu jelas, karena banyak kegiatan permainan mengandung unsur yang menggambarkan realitas, sedangkan dilain pihak banyak kegiatan simulasi yang memuat unsur permainan.

F. Prinsip Pengembangan dan Produksi Media

Untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsi **VISUALS**, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

V	isible	:	Mudah dilihat
I	nteresting	:	Menarik
S	imple	:	Sederhana
U	seful	:	Isinya berguna/bermanfaat
A	ccurate	:	Benar (dapat dipertanggungjawabkan)
L	egitimate	:	Masuk akal/sah
S	tructured	:	Terstruktur/tersusun dengan baik

G. LATIHAN

- 1). Jelaskan bahwa semakin mantapnya fungsi media menyebabkan pola interaksi edukatif menjadi semakin bervariasi?

- 2). Apa fungsi media dalam pembelajaran geografi?
- 3). Media pembelajaran dapat dikelompokkan menurut kategori tertentu. Jelaskan dan berikan contoh media pembelajaran geografi untuk masing-masing kategori dimaksud!
- 4). Apa yang dimaksud dengan *Hardware* dan *Software*, dan tunjukkan contoh-contohnya!
- 5). Sebut dan jelaskan faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran geografi!

H. RANGKUMAN

Secara singkat media pembelajaran dapat dirumuskan sebagai wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran IPS/geografi yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran IPS/geografi bukan sekedar alat peraga bagi guru melainkan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya. Itulah sebabnya maka perlu adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran. Heinich, Molenda dan Russel menyusun suatu model prosedural yang diberi nama akronim "ASSURE", yang berisi enam langkah dalam perencanaan sistematis untuk penggunaan media.

Jenis-jenis media yang dapat disiapkan atau dikembangkan dalam matapelajaran Pengetahuan Sosial, diantaranya meliputi:

- a. Media visual yang tidak diproyeksikan
- b. Media visual yang diproyeksikan
- c. Media audio
- d. Sistem multimedia
- e. Permainan dan simulasi

Adapun prinsip pengembangan media pembelajaran hendaknya memenuhi prinsip **VISUALS** (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, Structured*). Penggunaan media pembelajaran geografi dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar. Guru IPS/geografi seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Brown, James W., Richard B. Lewis, Fred F. Harclerod, AV (1977) *Intruaction : Technology, Media, And Methods*, New York: Mc Graw-Hill Book Company.
- Dale, Edgar, (1969) *Audio Visual Methods in Teaching*, New Yorg: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Dick, Walter & Lou Carey, (2005) *The Systematic Design of Intruaction*, Illinois: Scott Co. Pudl.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Intruaction*, New York: Jonh Wily and Sons.
- Jusufhadi Miarso, dkk., (1984) *Teknologi Komukikasi Pendidikan: Pen gertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Pustekkom Dikbut dan CV Rajawali.