

2018

MILIK NEGARA

MODUL PKT. 05

Oleh :

Prof. Dr. Ir. Achmadi Susilo, M.S

Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

Prof. Dr. Tatik Suryani, M.M., Psi.



[MEDIA DAN SUMBER BELAJAR PADA ERA DIGITAL]

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
LEMBAGA LAYANAN PENDIDIKAN TINGGI WILAYAH VII

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang membutuhkan berbagai sumber daya untuk menunjang keberhasilan belajar. Sumber daya yang dibutuhkan sangat beragam sesuai dengan materi dan kondisi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Semakin lengkap dan maju sumber daya yang digunakan, akan semakin efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu komponen sumber daya yang dimaksud adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran harus diwujudkan secara maksimal oleh dosen dalam proses perkuliahan.

Media pembelajaran yang ada saat ini berkembang terus seiring dengan perkembangan teknologi. Dalam era digital sekarang ini, dosen dituntut mampu mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi terbaru. Hal ini dimaksudkan untuk mendukung tercapainya capaian pembelajaran (*learning outcome*), dan mengondisikan (membiasakan) mahasiswa dengan perkembangan teknologi. Dampak positif dari penguasaan teknologi tersebut diantaranya mahasiswa ketika lulus dan bekerja akan mampu beradaptasi secara baik dengan teknologi terkini. Teknologi digital membuat isi informasi lebih mudah diperoleh, diakses, dimanipulasi, dan diolah serta disebarluaskan. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan sekarang ini seharusnya sudah memanfaatkan media digital.

Dalam memanfaatkan/menggunakan media pembelajaran digital, dosen perlu meningkatkan kompetensinya dengan cara menguasai teknologi secara baik. Merujuk pada pendapat Desjardins *et al.*, dosen idealnya memiliki empat macam kompetensi untuk menggunakan teknologi digital (Kosnik *et al.*, 2016). Keempat kompetensi tersebut adalah:

1. Kompetensi teknik, yang memungkinkan dosen menggunakan teknologi (mengunggah data meng-*update software*, dan menggunakan teknologi dasar).
2. Kompetensi informasional, yang memungkinkan dosen menggunakan teknologi untuk mencari informasi (pelacak *web*, pelacak *twitter*, dan lain-lain).
3. Kompetensi sosial, yang memungkinkan dosen dapat menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan orang lain.
4. Kompetensi epistemologi, yang memungkinkan dosen memberikan tugas-tugas untuk menghasilkan pengetahuan baru bagi mahasiswa.

Definisi tentang media pembelajaran cukup beragam sesuai dengan sudut pandang pakar media pendidikan. Sadiman (2012) menyebutkan bahwa media merupakan perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan Arsyad (2006) menjelaskan media itu diartikan sebagai pengantar suatu pesan dari pengirim untuk penerima pesan. Sedangkan menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di USA bahwa media dianggap sebagai program untuk suatu proses penyaluran informasi. Sementara itu menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) media memiliki arti sebagai benda yang dapat dilihat, didengar, dibahas, dan dimanipulasi serta dipergunakan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Modul ini membahas empat topik penting terkait dengan upaya peningkatan kualitas dosen dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui pengembangan media dan sumber belajar. Topik pertama : peran media dalam komunikasi dan pendidikan, arti media pembelajaran, manfaat media

dalam pembelajaran, dan peran media dalam proses komunikasi. Topik kedua : klasifikasi media dan sumber pembelajaran. Topik ketiga : prinsip-prinsip penggunaan media dan sumber pembelajaran yang efektif. Topik keempat : *digital content* (isi digital), literasi teknologi dan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran, modul ini mempunyai relevansi yang cukup besar, karena bisa membantu dosen memahami makna dan manfaat media, termasuk media pembelajaran digital yang berkembang saat ini. Selain itu, dosen dapat memilih media yang cocok berdasarkan pertimbangan yang tepat dan dapat mengembangkannya serta memproduksi (menghasilkan) sendiri jenis media yang efektif..

B. KOMPETENSI AKHIR

Setelah mengikuti pelatihan “Media dan Sumber Belajar pada Era Digital ” ini peserta diharapkan mampu memahami pentingnya media dan sumber pembelajaran dalam konteks pembelajaran dan perkembangan teknologi digital.

C. INDIKATOR

Setelah mengikuti pelatihan materi “Media dan Sumber Belajar pada Era Digital”, peserta diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian media, sumber belajar pada era digital, klasifikasi media dan sumber belajar
2. Menjelaskan makna dan peran media dalam proses komunikasi dalam pendidikan.
3. Menjelaskan konsep dasar sumber dan media pembelajaran.
4. Menyebutkan macam-macam media dan beberapa ciri utamanya.
5. Menjelaskan hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam proses pemilihan media.
6. Menentukan media dan sumber belajar yang sesuai dengan mata kuliah.
7. Menjelaskan prinsip-prinsip penggunaan media dan sumber belajar yang efektif.
8. Menjelaskan pembelajaran *online dan Massive Open Online Course*

D. DESKRIPSI SINGKAT

Materi pelatihan “Media dan Sumber Belajar pada Era Digital ”ini membahas pengertian media dan sumber pembelajaran, klasifikasi media dan sumber pembelajaran, makna dan peran media dalam proses komunikasi dan pendidikan, konsep dasar sumber dan media pembelajaran, macam-macam media dan beberapa ciri utamanya, hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam proses pemilihan media, menentukan media dan sumber pembelajaran yang sesuai dengan mata kuliah, prinsip-prinsip penggunaan media dan sumber pembelajaran yang efektif, serta pembelajaran *online* maupun *Massive Open Online Course*.

E. URAIAN MATERI

A. Media dan Komunikasi dalam Pendidikan

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana belajar yang berperan sebagai penghubung pesan ajar yang dimanfaatkan, diadakan dan/atau diciptakan secara terencana secara sistematis oleh dosen/guru atau pendidik. Kata media memiliki pengertian atau makna yang beragam. Menurut Heinich, dkk (2002), media diartikan sebagai saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dengan penerima. Penggunaan kata "*media* atau *medium*" dalam praktiknya memiliki konteks yang bervariasi, diantaranya *medium* untuk ukuran (*size*) pakaian, atau untuk ukuran tampilan *slide* dalam komputer, dan sebagai tanda pengaturan mesin pendingin (*air conditioner*).

Secara etimologi kata "*media*" berasal dari bahasa Latin, yaitu "*medius*" yang berarti "tengah", "pengantar" atau "perantara". Sedangkan dalam bahasa Arab, *media* ditulis "*Wasail*" dalam bentuk jama' berubah menjadi kata "*wasilah*" yang bersinonim dengan kata "*al-wath*" yang bermakna "tengah" atau "perantara".

Berdasarkan posisinya sebagai penghubung dan peran penggiat serta pelaksana pembelajaran, dosen hendaknya melakukan upaya tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Upaya tersebut diantaranya dosen harus mampu mendesain dan memanfaatkan media yang sesuai/cocok dalam pembelajarannya.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu, alat atau sarana yang bisa didesain atau dimanfaatkan oleh dosen/guru/pendidik secara sistematis untuk menyampaikan pesan agar capaian pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

2. Media dan Komunikasi

Pada prinsipnya media merupakan perantara (*between*) yang digunakan dosen/guru/pendidik untuk menyampaikan pesan/materi kepada mahasiswa/siswa sesuai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Pernyataan tersebut, menekankan pentingnya peran media dalam konteks pembelajaran. Dosen/guru/pendidik wajib memperhatikan sejumlah aspek yang harus diperhatikan dalam memanfaatkan dan atau mendesain media pembelajaran.

Dalam proses komunikasi ada empat komponen yang perlu diperhatikan, yaitu (1) sumber informasi, (2) informasi, (3) penerima informasi dan (4) media. Keempat komponen tersebut dalam pelaksanaannya harus berinteraksi secara maksimal. Jika ada satu komponen tersebut tidak ada (misalnya media), maka proses komunikasi tidak dapat terjadi. Oleh karena itu, media mempunyai peran yang sangat penting dalam proses komunikasi dalam pembelajaran. Ilustrasi terkait dengan pola interaksi keempat komponen tersebut dapat digambarkan sebagai berikut. digambarkan, interaksi dan saling ketergantungan empat komponen tersebut adalah seperti ini:

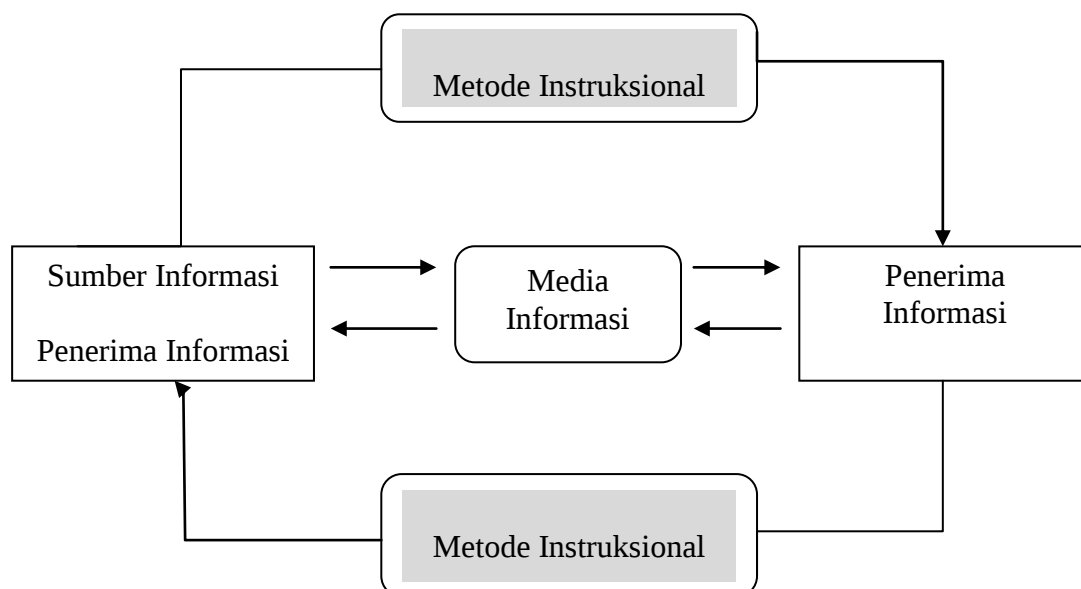


Gambar 1
Proses Komunikasi

Gambar 1 menunjukkan bahwa konsep sumber informasi atau penerima informasi adalah konsep relatif. Di satu saat, seseorang (atau suatu benda) dapat berperan sebagai sumber informasi, namun pada saat lain (atau pada saat yang sama), bisa menjadi penerima informasi. Namun tidak semua proses informasi berlangsung secara dua arah atau timbal balik. Realitanya, komunikasi dapat terjadi secara satu arah (arah panah hanya tertuju ke penerima informasi ; dan peran sumber dan penerima informasi hanya tunggal). Dalam dunia pendidikan, konsep komunikasi tidak banyak berbeda kecuali dalam konteks berlangsungnya komunikasi itu sendiri.

Dalam proses instruksional (pembelajaran), sumber informasi adalah dosen, mahasiswa, orang-orang lain, bahan bacaan dan sebagainya. Penerima informasi mungkin dosen, mahasiswa, atau orang lain. Hanya, dalam hal ini, media mendapat definisi lebih kusus, yakni “teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran” (Schramm, 1977), atau sarana fisik untuk menyampaikan isi.materi pembelajaran” (Briggs, 1977).

Komponen lain yang harus mendapatkan perhatian dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran (Heinich et al, 1989). Menurut Heinich, metode pembelajaran merupakan prosedur yang dirancang untuk membantu mahasiswa agar mampu belajar lebih baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika digambarkan, proses komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran tampak berikut.



Gambar 2
Proses Komunikasi dalam Pembelajaran

Misalnya, jika seorang dosen melaksanakan perkuliahan dengan menggunakan *laptop* melalui diskusi, maka *laptop* tersebut adalah media pembelajaran atau media instruksional, sedangkan diskusi adalah metode pembelajaran yang sengaja dirancang untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

Demikianlah peran media dalam komunikasi secara umum, dan dalam dunia pendidikan secara khusus. Namun, pertanyaan lain timbul. Apa sebenarnya manfaat media jika digunakan dalam pembelajaran ? Berikut akan dikaji manfaat media dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Media dalam Proses Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara dosen dan mahasiswa. Kelancaran interaksi tersebut akan membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan yang dipelajarinya. Disamping itu, menurut Kemp dan Dayton (1985) secara khusus ada delapan manfaat media pembelajaran, diantaranya:

a. Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan.

Dosen mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran tersebut dapat diminimalkan. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada mahasiswa secara seragam. Setiap mahasiswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima teman-temannya.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (*audio*) dan dilihat (*visual*), sehingga keberadaannya mampu mendeskripsikan suatu masalah, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Media juga dapat menghadirkan “masa lampau” ke masa kini, menyajikan gambar dengan warna-warna yang menarik. Media dapat membangkitkan keingintahuan mahasiswa, merangsang mereka untuk merespon penjelasan dosen, menanggapi, berkomentar, menganalisis, dan mengasosiasi. Disamping itu, media membantu mahasiswa mengkonkretkan sesuatu yang abstrak, dan sebagainya. Pendeknya, media dapat membantu dosen menghidupkan suasana kelas dan menghindari suasana monoton atau membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, dosen cenderung berinteraksi “satu arah” kepada mahasiswa. Namun dengan media, dosen dapat mengatur kelas secara menarik sehingga pola komunikasi dan situasi pembelajaran lebih produktif, aktif, kreatif dan menyenangkan.

- d. Jumlah Waktu Belajar Mengajar dapat dikurangi.

Seringkali terjadi, para dosen terpaksa menggunakan waktu yang cukup banyak untuk menjelaskan suatu pokok materi. Padahal penggunaan waktu tidak perlu sebanyak itu jika dosen mampu memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran dengan baik. Misalnya, seorang dosen di Fakultas MIPA pasti akan membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan *Hukum Kepler* jika ia hanya menjelaskannya secara lisan. Hal ini tak perlu terjadi jika dosen mau menggunakan media (minimal gambar-gambar) untuk membahas aktivitas benda-benda langit melalui *Hukum Kepler* yang cukup rumit itu.

- e. Kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan media yang tepat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara praktis, mahasiswa mampu menyerap materi perkuliahan secara lebih mendalam dan utuh. Dengan mendengarkan dosen berceramah, mahasiswa mungkin sudah memahami materi yang dibahas dengan secara baik. Tetapi, bila pemahaman itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mempraktikkannya melalui media, pemahaman mahasiswa terhadap isi materi semakin meningkat.

- f. Proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mahasiswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, tanpa bergantung pada keberadaan seorang dosen. Program-program *audio-visual* atau sejumlah program-program yang ada di *internet/web* atau di komputer adalah contoh-contoh media pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

- g. Sikap positif mahasiswa terhadap pembelajaran.

Proses pembelajaran yang memiliki kualitas tinggi adalah pembelajaran yang mampu memberikan daya tarik mahasiswa untuk belajar, meningkatkan prestasi, menghasilkan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor yang unggul. Salah satu komponen pembelajaran yang memiliki kontribusi dalam mencapai kualitas tersebut adalah media pembelajaran. Pernyataan tersebut menekankan pada pentingnya media pembelajaran. Jika hal ini terealisasi maka mahasiswa akan memiliki apresiasi, perhatian, kecintaan dan sikap positif terhadap pembelajaran.

- h. Peran dosen dapat berubah ke arah lebih positif dan produktif.

Pertama, dosen tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila menggunakan media dalam pembelajaran. Kedua, dengan mengurangi penjelasan secara lisan, dosen dapat memberi perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dari pembelajaran (misalnya membangkitkan motivasi, membimbing, dan melatih mahasiswa, mencari bahan bacaan tambahan, dan lain-lain). Ketiga, peran dosen tidak lagi menjadi sekadar “pengajar” tetapi juga konsultan, penasehat, motivator, pembimbing atau manajer pembelajaran.

B. Klasifikasi Media dan Sumber Belajar

1. Hakikat Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang bias dan mampu dimanfaatkan mahasiswa untuk mempelajari materi dan pengalaman belajar sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan. Terkait dengan konteks pembelajaran, dosen perlu menetapkan sumber belajar yang dapat digunakan mahasiswa secara tepat sesuai dengan substansi materi.

Pernyataan tersebut senada dengan konsep Warsita (2008), bahwa sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri atas sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individual. Menurut AECT (dalam Miarso, 1986) dinyatakan bahwa sumber belajar merupakan semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi peserta didik. Berdasarkan konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah semua komponen sistem pembelajaran yang dirancang atau didesain dan bisa dimanfaatkan untuk mencapai capaian pembelajaran.

Berdasarkan jenisnya, sumber belajar meliputi pesan (*message*), orang (*people*), bahan (*materials/software*), alat (*devices/hardware*), teknik (*technique*), dan lingkungan (*setting*). Adapun penjelasan konsep tersebut sebagai berikut.

- a. Pesan, merupakan semua informasi pembelajaran yang akan diteruskan oleh sumber lain dalam bentuk gagasan, fakta, data, nilai dan lain-lain. Misalnya isi buku, isi program, informasi dalam media elektronik (CD ROM, DVD, *flash disk*, dan internet)
- b. Bahan (*materials*), atau disebut juga dengan istilah perangkat lunak (*software*), yaitu sesuatu yang mengandung pesan untuk disajikan melalui alat (*hardware*). Bahan atau materials terkait dengan sumber belajar ini adalah sejumlah bahan yang membawa pesan belajar untuk disajikan dalam pembelajaran, diantaranya bahan yang tercetak dan elektronik.
- c. Manusia (*people*), yaitu orang yang berposisi sebagai penyimpan, pengolah, penyaji atau penyalur informasi yang akan disampaikan kepada orang lain. Posisi yang dimaksud diantaranya sebagai dosen, guru, instruktur, pelatih, dan sebagainya.
- d. Alat (*device*), adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi yang terdapat di dalam *software*. Misalnya *Liquid Crystal Display (LCD) Projector* dan berbagai *hardware computer/laptop*.
- e. Teknik (*technique*) atau Metode (*method*) adalah prosedur atau langkah-langkah tertentu yang disiapkan dalam menggunakan bahan, alat, lingkungan dan orang untuk menyampaikan pesan. Misalnya diskusi, demonstrasi, praktikum, dan sebagainya.
- f. Latar/lingkungan (*setting*), merupakan situasi di sekitar terjadinya proses pembelajaran tempat mahasiswa menerima pesan pembelajaran. Latar dibedakan menjadi dua, yaitu latar fisik dan nonfisik. Lingkungan fisik diantaranya perpustakaan, ruang kelas, laboratorium dan sebagainya. Sedangkan latar nonfisik diantaranya suasana belajar, kondisi psikologis mahasiswa dan sebagainya.

2. Klasifikasi Sumber Belajar

Keenam sumber belajar tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dibuat/didesain oleh dosen (*by designed*) dan sumber belajar yang keberadaannya sudah ada (dosen tinggal memanfaatkan) atau disebut juga *by utilization*. Pengelompokan sumber belajar tersebut untuk menjawab sejumlah pertanyaan terkait dengan proses pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Apa yang disampaikan dalam pembelajaran? Pesan/materi
- 2) Dengan apa pesan itu disampaikan? Bahan/Alat
- 3) Siapakah yang menyampaikan pesan itu? Manusia (dosen)
- 4) Dengan cara bagaimana pesan itu disampaikan? Teknik/Metode
- 5) Di mana pesan disampaikan? Lingkungan/*setting*

Dalam konteks pembelajaran, keberadaan sumber belajar harus dikembangkan dan dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini dikarenakan sumber belajar merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Sumber belajar dalam penggunaannya bisa digunakan secara terpisah atau kombinasi dalam upaya mencapai capaian pembelajaran. Selanjutnya, sumber belajar dipandang sebagai satu set bahan atau situasi yang dengan sengaja diciptakan untuk menunjang peserta didik belajar mandiri (Percival dan Ellington, 1988:124). Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa sumber belajar yang dimanfaatkan dalam pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individual. **Sumber belajar** inilah yang lazimnya disebut dengan **media pembelajaran**.

C. Klasifikasi Media Pembelajaran

1. Klasifikasi Berdasarkan Indera yang Terlibat

Klasifikasi ini berdasarkan konsep Rudi Bretz (dalam Munadi, 2008: 52), yang menyatakan bahwa ragam media berdasarkan indera yang terlibat ada 3 (tiga) jenis yaitu media *visual*, media *audio*, dan *audiovisual*. Dalam modul ini, ragam media didasarkan pada indera yang terlibat ketika menggunakan atau memanfaatkan media, dengan memberikan pengembangan.

Konsep dasar yang digunakan dalam mengklasifikasikan media tersebut lebih disebabkan pada pemahaman bahwa pancaindera merupakan *five sense are the golden gate of knowledge* atau pintu gerbang ilmu pengetahuan. *Media visual* merupakan media yang melibatkan indera penglihatan, misalnya *hand out*, buku, modul, lembar kerja mahasiswa, *wallchart*, foto/gambar, poster, brosur, dan *leaflet*; media yang melibatkan indera pendengaran disebut dengan *media audio*. Sedangkan *media audiovisual* adalah media yang melibatkan indera keduanya dalam proses pembelajaran. Ketiga ragam media tersebut dalam pelaksanaannya dikembangkan lagi menjadi *multimedia*, yaitu media yang melibatkan banyak indera. Secara detail penjelasan terkait dengan jenis media tersebut sebagai berikut.

a. Media Visual

Media pembelajaran yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk ke dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis, dan media visual noncetak. *Media cetak verbal* adalah media visual yang memuat pesan-pesan verbal, misalnya *handout*, modul,

buku, Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM), majalah, koran, komik, poster, dan atlas. *Media cetak grafis* merupakan media visual yang memuat pesan nonverbal yaitu simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis. Media yang termasuk dalam kategori ini adalah sketsa, lukisan, foto, grafik, diagram, bagan, dan peta. Media cetak visual noncetak adalah media visual noncetak merupakan media visual yang memiliki tiga dimensi, diantaranya model/maket/miniatur. Berikut dijelaskan beberapa media visual yang keberadaannya sering digunakan dalam pembelajaran di era digital ini.

1) Handout

Handout adalah selembarnya atau beberapa lembar kertas yang berisi tugas atau tes yang diberikan pendidik kepada siswa (Prastowo, 2012). Lebih spesifik *handout* dimaknai sebagai bahan ajar tertulis yang diharapkan dapat mendukung bahan ajar lainnya atau penjelasan dosen. Ada tujuh fungsi *handout*, yakni (1) membantu mahasiswa agar tidak terlalu banyak mencatat kuliah, (2) sebagai pendamping penjelasan dosen, (3) sebagai rujukan mahasiswa, (4) memotivasi mahasiswa, (5) pengingat pokok-pokok materi yang diajarkan, (6) memberi umpan balik, dan (7) menilai hasil belajar.

Tujuan pembuatan *handout* adalah (1) memperlancar dan memberi bantuan informasi sebagai pegangan mahasiswa, (2) memperkaya pengetahuan mahasiswa dan (3) mendukung bahan ajar lainnya.

2) Modul

Menurut Madjid (2008) modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sedangkan pendapat lain dikatakan bahwa modul dimaknai sebagai perangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator (Anonim, 2008).

Fungsi modul menurut Prastowo (2012) ada empat hal, yakni (1) bahan ajar mandiri, berfungsi meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk belajar sendiri tanpa bergantung kehadiran seorang pendidik, (2) sebagai pengganti fungsi pendidik, yakni sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh mahasiswa, (3) sebagai alat evaluasi, maksudnya melalui modul mahasiswa akan dapat mengukur dan menilai kemampuannya sendiri terhadap tingkat penguasaan materi bahan ajar, dan (4) sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh mahasiswa.

Modul memiliki empat manfaat, yaitu (1) penyedia informasi dasar, (2) bahan instruksi atau petunjuk bagi mahasiswa, (3) bahan pelengkap dengan ilustrasi foto yang komunikatif dan (4) petunjuk mengajar yang efektif bagi pendidik.

3) Buku

Dalam Kamus *Oxford*, buku diartikan sebagai "*is number of sheet of paper, either printed or blank, fastened together in a cover*". Buku berarti suatu lembaran kertas baik cetak maupun kosong yang dijilid dan diberi kulit (Madjid, 2008).

Secara umum buku dibedakan menjadi empat jenis, yaitu (1) buku sumber, yakni buku yang dapat dijadikan rujukan, referensi dan sumber untuk kajian ilmu tertentu (biasanya berisi

kajian ilmu yang lengkap), (2) buku bacaan, yaitu buku yang hanya berfungsi untuk bahan bacaan saja, (3) buku pegangan, yaitu buku yang bisa dijadikan pegangan pengajar dalam proses pembelajaran, dan (4) buku bahan ajar, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran dan berisi materi pelajaran yang akan diajarkan.

Adapun fungsi, tujuan dan kegunaan buku ajar menurut Nasution (1987) adalah (1) sebagai bahan referensi bagi mahasiswa, (2) buku ajar sebagai bahan evaluasi, (3) buku ajar sebagai alat bantu pendidikan dalam melaksanakan kurikulum dan (4) buku ajar sebagai salah satu penentu metode pengajaran yang akan digunakan pendidik, serta (5) buku ajar sebagai sarana untuk peningkatan karir atau jabatan.

4) Lembar Kerja Mahasiswa (LKM)

LKM adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan mahasiswa (Anonim, 2008). LKM merupakan suatu bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh mahasiswa, baik sifatnya teoretis dan/atau praktis yang mengacu pada kemampuan akhir yang direncanakan (KAD) yang harus dicapai mahasiswa.

Fungsi LKM antar lain (1) LKM sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan pendidik, namun lebih mengaktifkan mahasiswa, (2) LKM sebagai bahan ajar yang memudahkan mahasiswa untuk memahami materi yang diberikan dan (3) LKM sebagai bahan ajar ringkas dan rincian tugas untuk berlatih, serta (4) LKM mempermudah pelaksanaan pembelajaran kepada mahasiswa (Belawati, dkk, 2003).

5) Majalah dan Jurnal

Majalah merupakan media informasi dengan tugas utamanya menyampaikan berita aktual. Dalam konteks pembelajaran, keberadaan majalah sangat diperlukan. Dengan majalah, perguruan tinggi (fakultas, program studi, unit atau biro) bisa memberikan stimulus kepada mahasiswa untuk menulis idenya secara kreatif.

Selain itu, jurnal pun dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar mahasiswa. Melalui jurnal, mahasiswa bisa menyampaikan hasil pemikirannya baik dalam bentuk penelitian atau ide ilmiah yang lain secara kreatif.

6) Poster

Poster merupakan gambar yang besar, memfokuskan pada satu atau ide pokok sehingga dapat dipahami oleh pembaca secara sepiantas. Poster yang baik adalah poster yang segera dapat mengarahkan pandangan pembaca pada inti informasi yang disampaikan. Pesan yang disampaikan harus jelas, singkat, dan menarik.

7) Gambar (sketsa, lukisan, dan photo)

8) Grafik (grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, grafik simbol)

9) Diagram

10) Bagan

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang mengutamakan indera pendengaran. Pesan-pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif. Jenis media audio ini diantaranya kaset, radio/*Audio Streaming*, *compact disk audio*, *flasdisc*, *DVD*, dan *audio digital (MP3, WAV)*.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera pendengaran dan penglihatan. Jenis media ini diantaranya televisi, film, dan video.

d. Multimedia Interaktif

Merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat memilih objek yang dikehendaki sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang berkategori multimedia diantaranya pembelajaran interaktif dan aplikasi *game* berbasis pembelajaran yang di dalamnya menggunakan banyak perangkat lunak yang dapat mengolah teks (diantaranya *microsoft office family/note pad*), mengolah gambar (*corel draw*, *microsoft visio*, *adobe photoshop*), mengolah animasi(*flash freehand*, *authorware*, *dreamweaver*), mengolah suara (*cool edit pro*) dan lain-lain.

e. Pengalaman Langsung

Pengalaman langsung merupakan salah satu multi media pembelajaran karena melibatkan banyak indera. Melalui pengalaman langsung mahasiswa mudah mengasosiasikan objek dengan konsep, warna dengan makna, suara dengan ingatan, tindakan fisik dengan informasi tertentu. Konsep ini sesuai dengan teori *accelerated learning* yang menyatakan bahwa orang mengingat dan belajar lebih efektif apabila informasi disajikan melalui lebih dari satu model sensoris.

Teori *accelerated learning* menekankan pada cara belajar dengan mengakses jalan untuk mengetahui dan mengingat pesan pembelajaran. Cara belajar yang dimaksud adalah cara belajar yang memanfaatkan banyak indera (lihat, dengar, rasa, cium, sentuh) atau dengan istilah lain visual, auditori, dan kinestetik(gerakan).

Adapun multimedia jenis pengalaman langsung ini ada dua macam, yaitu (1) Pengalaman Berbuat dan (2) Pengalaman Terlibat. Pengalaman Berbuat diantaranya Praktik Lapangan (Program Magang, Program Pengalaman Lapangan/PPL, Program Sistem Ganda/PSG, Kuliah Kerja Lapangan/KKN, Kuliah Kerja Sosial/KKS dan lain-lain). Sedangkan Pengalaman Terlibat diantaranya Permainan, Simulasi, Bermain Peran, Forum Teater.

2. Klasifikasi Menurut Cara Kerja Media Pembelajaran

Berdasarkan cara kerjanya, media pembelajaran dibedakan menjadi lima macam sebagai berikut.

- a. Media Pembelajaran yang tidak diproyeksikan, adalah media yang tidak memerlukan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya, sehingga mahasiswa bisa langsung menggunakannya. Contoh: foto, diagram, model.
- b. Media Pembelajaran yang diproyeksikan, adalah media yang memerlukan perangkat proyektor agar mahasiswa bisa langsung memanfaatkannya. Contoh: *slide*, *filmstrips*.

- c. Media Pembelajaran audio, adalah media belajar berupa sinyal audio yang direkam dalam satu media rekam, untuk menggunakan dibutuhkan *player media* rekam, contoh: kaset, CD, *Flasdisk*.
- d. Media Pembelajaran video, media belajar yang memerlukan alat putar dalam bentuk *video tape player*, *VCD player* dan *DVD player*.
- e. Media komputer, merupakan berbagai jenis media belajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkannya, contoh : *computer mediated instruction (CMI)*.

3. Klasifikasi Menurut Ukuran Audiensi

Ada berbagai cara untuk mengolong-golongkan media. Brezt (1971), misalnya, membagi media menjadi tiga macam yaitu media yang dapat didengar (*audio*), media yang dapat dilihat (*visual*), dan media yang dapat bergerak. Media bentuk visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Selain itu, Brezt juga membedakan media menjadi media transmisi (telekomunikasi) dan media rekaman.

Lebih lanjut, Schramm (1977) membagi media menurut jumlah mahasiswa (audiensi) yang dilayaninya, yaitu masal (banyak dan tersebar di area yang luas), klasikal (cukup kecil dan terpusat di suatu tempat), atau individu. Pembagian menurut Schramm tersebut tampak di Tabel 1 berikut.

Tabel 1

Penggolongan Media Menurut Ukuran Audiensi

Media untuk audiensi besar:
- Televisi
- Radio
- <i>Faxsimile</i>
- Internet
Media untuk audiensi kecil (sejumlah kapasitas dalam satu ruangan):
- Film suara
- Film bisu
- Film 8 mm (<i>movie film</i>)
- <i>Videotape</i>
- Film strip suara
- Slide
- Radio
- Audiotape
- Audiodisc
- Foto
- Poster
- Papan tulis/ <i>whiteboard</i>
- Chart
- <i>Flip chart</i>
Media untuk individu:
- Media cetak (<i>Hand out</i>)
- Telepon/email
- CAI (<i>Computer Assisted Instruction</i>)

Demikianlah pembahasan singkat tentang makna media, peran media dalam komunikasi dan pembelajaran, serta macam-macam dan ciri-ciri media.

D. Prinsip Penggunaan Media dan Sumber Pembelajaran yang Efektif

1. Kriteria dan Prosedur Memilih Media Pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Riva, menuturkan bahwa dalam memilih media, harus didasarkan atas kriteria tertentu yang secara umum terdiri dari dua macam ukuran, yaitu kriteria umum dan kriteria khusus (berdasarkan tujuan yang hendak dicapai). **Kriteria** umum diantaranya tingkat ekonomis, kepraktisan, kemudahan, dan fleksibilitas. Sedangkan kriteria khusus diantaranya:

- a. Deskripsi singkat tentang karakteristik mahasiswa. Konteks ini menekankan bahwa media pembelajaran harus mampu memberikan motivasi belajar bagi mahasiswa.
- b. Analisis tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran baik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- c. Analisis bahan ajar. Media pembelajaran sebaiknya mampu menciptakan sejumlah aktivitas dan perilaku mahasiswa (*visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities*).
- d. Ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang terpilih sebaiknya mampu memberikan banyak fungsi terkait dengan pembelajaran, diantaranya sebagai alat, metode, atau strategi penyampaian (sifat media).

Kedua kriteria pemilihan media tersebut berlaku baik untuk media belajar yang *dirancang* maupun yang *dimanfaatkan* (Sujana dan A. Rifa, 1989). Setelah mengetahui kriteria pemilihan media, perlu dijelaskan langkah-langkah (**prosedur**) pemilihan media (Gagne dan Briggs, 1975: 195), sebagai berikut. (1) merumuskan tujuan pembelajaran, (2) mengklasifikasikan tujuan berdasarkan domain (tipe) belajar, (3) memilih peristiwa pembelajaran yang akan berlangsung, (4) menentukan tipe perangsang untuk peristiwa pembelajaran, (5) mendaftar media pembelajaran yang digunakan, (6) mempertimbangkan media pembelajaran dari aspek manfaat/kegunaan, (7) menentukan media pembelajaran (8) memilih media pembelajaran, (9) menuliskan tatacara pemakaian media pembelajaran, dan (10) menuliskan *script* (naskah) dalam penggunaan media.

2. Penyusunan Rencana Pemanfaatan dan Produksi Media Dalam Pembelajaran

Menyusun rencana pemanfaatan dan produksi media pembelajaran merupakan kegiatan yang sistemik dan sistematis yang harus dilakukan oleh dosen. Dikatakan demikian karena aktivitas tersebut merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam mengelola pembelajaran. Penyusunan rencana pemanfaatan dan produksi media pembelajaran dimulai dengan (1) menganalisis pertimbangan-pertimbangan pemilihan media pembelajaran (a. deskripsi singkat karakteristik mahasiswa, b. analisis tujuan pembelajaran, c. analisis bahan ajar, dan d. ketersediaan media), (2) memutuskan jenis media yang dimanfaatkan/diproduksi (*visual, audio, audiovisual, multimedia*).

Kegiatan memutuskan media yang dimanfaatkan tentunya didasari oleh serangkaian kegiatan analisis terhadap jenis media yang ada. Analisis yang dilakukan meliputi a. analisis tujuan pembelajaran, b. aktivitas mahasiswa, c. jenis dan sifat media yang dipilih.

Berikut contoh perencanaan pemanfaatan media yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Tabel 2. Rencana Pemanfaatan Media Pembelajaran

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Analisis Tujuan Pembelajaran	Aktivitas Mahasiswa	Jenis Media yang Dipilih	Sifat Pengadaan*
1	2	3	4
.....			

Keterangan untuk kolom 4

Jika media jadi (tinggal memanfaatkan): dijelaskan dari mana diperoleh.

Jika media rancangan (desain): dijelaskan cara memproduksinya, dibuat sendiri atau tim, atau dibuat bersama mahasiswa, dan atau dibuat oleh tenaga profesional.

b. Isi Program Media (untuk Media *Audio* dan *Audiovisual*)

Judul	Indikator keberhasilan Melalui Media	Rincian Materi	Referensi	Durasi
1	2	3	4	5
.....				

c. Isi Program Media (untuk Multimedia Berbasis Komputer)

Tema/Topik	Indikator Keberhasilan Melalui Media	Pesan Multimedia	Skenario Pemanfaatan
1	2	3	4
.....			

d. Deskripsi Isi Program Media Jadi (Khusus Media Jadi)

.....

e. Sifat Pemanfaatan (jelaskan perlakuan terhadap media dalam proses pembelajaran)

Setelah penyusunan dan perencanaan selesai, dosen perlu menyiapkan sejumlah lampiran sebagai pendukung perangkat pembelajaran (RPP). Berikut contoh hal-hal yang perlu dilampirkan jika media yang digunakan berkategori media rancangan (*media by design*):

Tabel 3 Jenis Lampiran untuk Produksi Media

NO	JENIS MEDIA	LAMPIRAN
1	Media Audio	• Naskah Media Audio • Deskripsi Langkah-langkah Produksi
2	Media Audiovisual	• Naskah • Skenario • Deskripsi Langkah-langkah Produksi
3	Media Visual	• Sketsa media yang akan ditampilkan • Untuk benda asli, selain sketsa juga perlu deskripsi tahapan produksinya
4	Multimedia Berbasis Komputer • Presentasi • Simulasi • Video	• <i>Handout</i> • Manual Program Simulasi • Deskripsi Singkat Isi Materi Video
5	Multimedia Berbasis Pengalaman Langsung • Simulasi • Permainan • Bermain Peran	• Nama Simulasi • Deskripsi Materi yang akan disimulasikan • Jumlah Mahasiswa yang dibutuhkan • Perlengkapan yang dibutuhkan • Dan lain-lain * Nama Permainan * Deskripsi singkat (termasuk tujuan) * Jumlah Mahasiswa * Perlengkapan yang dibutuhkan * Penjelasan Langkah-langkah Permainan * Naskah * Jumlah Mahasiswa * Perlengkapan yang dibutuhkan

E. Pembelajaran Online

Pembelajaran melalui media elektronik atau yang lebih dikenal sebagai pembelajaran *online* atau *e-learning*, kini mulai banyak digunakan sebagai pelengkap pembelajaran konvensional, bahkan mulai digunakan sebagai pengganti pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran *e-learning*, materi diberikan secara elektronik melalui jaringan c ?

Komputer. Sumber belajar dapat berasal dari website, CD-ROM, DVD, intranet dan lain-lain. Dalam pembelajaran ini dosen dapat berinteraksi melalui forum diskusi, *chatting*, memberikan tugas, melakukan monitoring tugas, memberi nilai serta umpan balik kepada mahasiswa.

Dalam pembelajaran *online* ini menurut Dabbagh dan Ritland (2005) terdapat tiga elemen penting, yaitu: (a) model pembelajaran, (b) strategi instruksional dan pembelajaran, (c) media pembelajaran online. Ketiga elemen ini membentuk suatu keterkaitan interaktif, sehingga terjadi suatu interaksi sosial dalam pembelajaran online. Interaksi terjadi melalui *chatting*, diskusi dan *email* yang dapat dilakukan dan diakses tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Salah satu media *e-learning* yang merupakan open source dan mudah digunakan adalah *E-Learning Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment)* yang merupakan salah satu dari *Learning Management System (LMS)*. Melalui LMS diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran, mahasiswa dapat mengakses materi kapan saja, meningkatkan motivasi mahasiswa karena mahasiswa bebas untuk belajar secara mandiri, memfasilitasi mahasiswa belajar aktif, dan tugas-tugas mandiri menjadi lebih terarah. Jika pembelajaran *e-learning* dilakukan sebagai pelengkap pembelajaran konvensional, maka akan memudahkan baik bagi dosen maupun mahasiswa karena hal-hal yang tidak cukup waktu untuk disampaikan di kelas, dapat dilakukan secara mandiri dengan panduan yang dibuat oleh dosen. Dalam pembelajaran *e-learning*, mahasiswa juga Berikut adalah contoh tampilan *e-learning* dengan aplikasi LMS.



Belajar melalui media *online* ini memiliki sejumlah kelebihan, antara lain:

- Media pembelajaran lebih bervariasi. Melalui internet dosen dan mahasiswa dapat mengakses situs-situs yang menyediakan teks, audio, grafik, animasi, video, dan software yang dapat *download*. Pengalaman belajar dapat disajikan kepada mahasiswa, sehingga pembelajaran lebih mudah.
- Materi pembelajaran terkini. Mahasiswa dapat mengakses sumber-sumber belajar (informasi) tanpa dibatasi oleh ruang, dan dapat dengan mudah untuk mengakses informasi terkini.
- Tersedianya navigasi, memberikan kemudahan kepada penggunanya untuk menelusur informasi dalam waktu yang relative cepat.

d. Peluang untuk bertukar pikiran

Kemudahan untuk mengakses sumber informasi kapan saja dan dimana saja memudahkan mahasiswa untuk aktif mencari sumber sendiri dan bertukar pikiran orang yang dapat diakses yang akan memperkaya wawasannya.

e. Komunikasi lebih mudah.

Pembelajaran online melalui *e-learning* memberikan kemudahan kepada dosen maupun mahasiswa. Dosen dapat memberi tugas kapan saja, memperbaiki materi dan memberikan umpan balik kepada mahasiswa.

F. Massive Open Online Courses (MOOC)

Salah satu bentuk pembelajaran online yang dapat dilakukan secara luas adalah *Massive Open online courses (MOOC)*. Pembelajaran MOOC dapat diikuti oleh banyak pihak dari berbagai penjuru dunia dengan jumlah partisipan yang jumlahnya banyak (Tsauri, 2013). Perkembangan teknologi digital yang semakin maju dan di sisi lain literasi masyarakat pada computer yang semakin baik, mendorong MOOC banyak digunakan sebagai sarana pembelajaran di beberapa Negara.

Di Indonesia MOOC mulai dibicarakan dan mulai diterapkan tahun 2015-an, walaupun sebenarnya penggunaan MOOC mulai dilakukan sejak tahun 2008. Sejarah MOOC dimulai ketika Stephen Downes dan George Siemens (www.Eduqo.com, 2014). merancang kursus online yang pertama dengan nama "*Connectivism and Connective Knowledge/ 2008*" (CCK08) (Tharindu *et al.*, 2014). Pada tahun inilah pembelajaran jarak jauh lahir. Perkembangan selanjutnya, empat tahun berikutnya dua orang Profesor dari Stanford University yaitu Sebastian Thurn dan Peter Norvig menawarkan kelas gratis dengan format *online* dengan nama "*Introduction to Artificial Intelligence*". Respon masyarakat atas kursus ini sangat besar karena ada 150.000 mahasiswa dari 190 negara yang mendaftarkan mengikuti kursus ini. Jadi pembelajaran kursus *online* ini benar-benar *massive*.

Berbeda dengan *Small Private Online Courses*, MOOC merupakan kursus *online* akses terbuka (yaitu, tanpa spesifik pembatasan partisipasi) yang memungkinkan untuk tidak terbatas. MOOC juga menyediakan elemen interaktif untuk mendorong terjadinya interaksi antarsiswa dan antara siswa dengan pengajar (Kaplan & Heinlein, 2016). Jadi dalam MOOC pengajar dan siswa dapat berinteraksi dengan berbagai media sesuai dengan yang disediakan dalam MOOC seperti melalui *email*, *chatting*, dan forum.

Meskipun di Indonesia MOOC belum populer, namun sudah mulai dirintis pengembangannya. Salah satunya adalah Universitas Terbuka (UT). UT yang merupakan perguruan tinggi negeri yang berfokus pada sistem belajar jarak jauh dan terbuka untuk umum, sudah menyelenggarakan layanan "*Kuliah Terbuka Online*" secara gratis bagi masyarakat Indonesia. Kursus yang ditawarkan antara lain:

- 1) *Public Speaking*
- 2) Manajemen Pemasaran
- 3) Pendidikan Jarak Jauh
- 4) Aneka Pengolahan Pangan
- 5) *English for Children*

Kelebihan dari MOOC adalah:

- 1) Tidak dibatasi oleh ruang dan waktu untuk melakukan pembelajaran.
- 2) Dapat digunakan oleh banyak orang dari manapun sehingga meningkatkan jumlah pembelajar.
- 3) Biayanya murah dan gratis bagi pembelajar.
- 4) Potensi untuk terjadinya jalinan interaksi dengan masyarakat global.

Kelemahan MOOC antara lain:

- 1) Umpan balik atas kemajuan belajar dan interaksi personal sering terbatas karena banyaknya peserta.
- 2) Umumnya komitmen dari peserta kurang, karena sistem tidak menyeleksi peserta mana yang serius dan mana yang iseng, sehingga sering kali pembelajaran tidak tuntas pada beberapa peserta.
- 3) Sering terjadi gangguan teknis yang dapat mengganggu pembelajaran.
- 4) *Personal touch* kurang dirasakan sehingga interaksi kurang maksimal untuk pengembangan karakter maupun keterampilan.

Simpulan

Pembelajaran merupakan proses yang membutuhkan berbagai *resource* untuk menunjang keberhasilan belajar. Salah satu komponen penting menunjang keberhasilan proses pembelajaran adalah adanya media pembelajaran. Ada enam topik yang akan dibahas, yakni (1) media dan komunikasi dalam pendidikan, (2) konsep dasar sumber dan pembelajaran, (3) klasifikasi media pembelajaran, (4) prinsip penggunaan media dan sumber belajar, (5) pembelajaran *online*, dan (5) *Massive Open online courses (MOOC)*.

Terkait dengan kepentingan mengajar, media pembelajar mempunyai relevansi yang cukup besar, dosen memahami makna dan manfaat media di dalam proses pembelajaran, dapat memilih media yang akan digunakan dengan pertimbangan yang tepat, serta dapat mengembangkan dan memproduksi sendiri jenis media yang paling sederhana. Setelah membaca modul ini, Anda diharapkan dapat (1) menjelaskan makna media, (2) menjelaskan peran media dalam proses komunikasi dan pendidikan, (3) prinsip-prinsip penggunaan media dan sumber pembelajaran yang efektif.

Media adalah apa saja atau segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Media pembelajaran adalah sumber-sumber selain dosen yang berfungsi penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana.

Kegiatan pembelajaran juga merupakan proses komunikasi, peranan media dalam proses pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran atau sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar proses interaksi antara dosen dan mahasiswa dengan maksud dapat membantu mahasiswa belajar secara optimal. Prinsip pemanfaatan sumber dan media pembelajaran terdekat kehidupan siswa terkait dengan filosofi bahwa pendidikan adalah “bermodus menjadi” bukan “bermodus memiliki”.

Sebelum mengajar, hendaknya dosen dapat memilih media yang akan digunakan dengan tepat. Hal ini dapat dilakukan apabila media yang tersedia lebih dari satu macam, tetapi walaupun demikian ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan di dalam pemilihan media, yaitu (a) tujuan instruksional, (b) kesesuaian media dengan materi yang akan dibahas, (c) tersediannya sarana dan prasarana penunjang, dan (d) karakteristik mahasiswa, serta (e) sifat pemanfaatan media.

Berdasarkan indera yang terlibat, secara garis besar media pembelajaran dibedakan menjadi empat macam, yakni media visual, audio, audiovisual, dan multimedia. Selain dapat memilih media dengan tepat, seorang dosen diharapkan mampu mengembangkan sendiri bentuk media yang paling sederhana.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, maka pembelajaran melalui *online* dan MOOC dapat dijadikan alternatif pilihan untuk melengkapi pembelajaran dengan media konvensional. Kelebihan dari pembelajaran melalui *online* adalah tidak adanya batasan waktu dan tempat bagi pembelajar untuk bisa belajar mandiri dan efisien.

F. REVIEW

- a. Apa yang anda ketahui tentang “Media dan Sumber pembelajaran? Jelaskan!
- b. Mengapa dalam pembelajaran suatu mata kuliah tertentu, dosen perlu menggunakan media dan sumber pembelajaran? Jelaskan alasannya ?
- c. Apa saja kriteria yang digunakan untuk memilih media?
- d. Jelaskan cara menganalisis media pembelajaran agar cocok dengan capaian pembelajaran mata kuliah Anda!

G. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. PT Remaja Rusdakarya 163 hal.

Anonim. 2008. Panduan Pengembangan bahan Ajar. Depdiknas. Direktorat Jenderal manajemen Dikdasmen. Direktorat pembinaan Sekolah Menengah Atas.
<http://gurupembaharu.com>. Diakses 10 Nopember 2012.

Arsyad, A. (2006). Media Pembelajaran. Jakarta. PT. raja Grafindo Persada,

Belawati, 2003. Pengembangan bahan ajar. Universitas Terbuka, Jakarta

Bretz, (1971). The selection of appropriate communication media for instruction: A Guide for Designers of airforce Technical Programs. California: Santa Monica, rand

Dabbagh, N. and Ritland. B. B. (2005). *Online Learning, Concepts, Strategies And Application*. Ohio: Pearson.

Dayton, J.E. Kemp and Deane K. (1985). *Planing & Producing Instructional Media*, New York : harper & Row.

Ferdiaz, D. & Gardjito. (1988). Media Transparansi (makalah dipresentasikan pada Workshop Produksi Media di IPB Bogor, 11-16 Juli 1988.

Friya, S.T. (1989). *Overhead Projector sebagai salah satu Alat Pendidikan: 3 M Indonesia*

Hamalik, O. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Sinar Grafika.

Heinich, R; M. Molenda; J.D. Ruseell dan S.E. Smaldino (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning, 7th Edition*. New Jersey: Prentice Hall.

Kaplan, A.M. & Michael Hainlain. 2016. "Higher education and the digital revolution: About MOOCs, SPOCs, social media, and the Cookie Monster", *Business Horizons*, Vol. 49, 441-450.

Kemp & Dayton. (1985). *Planning & Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row Publishers.

Kosnik, C., White, S., Beck, C., Marshall, B., Goodwin, AL., & J. Murray. (2016). *Building Bridge*. Sense Publisher: A.W. Rotterdam,

Madjid, A. 2008. Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Jakarta: PT. Rosda Karya.

Prastowo. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press

Rahardjo, R. & Hariandja, L. (1986). *Media Instructional*. Jakarta: Depdikbud, Dikti.
Proyek pengembangan Pusat fasilitas Bersama Antara Universitas/IUC
(BD XVII)

Renderer, M. J. (1990). A Guide To Good Overhead. *Performance and Instruction, Journal*. March 1990.

Sadiman, A.S.; Rahardjo ; A. Haryono., dan Rahardjito. 2012. Media Pendidikan :
Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Penerbit : PT. Raja Grafindo
Persada.

Schramm, W (1977). *Big Media Little Media*. London : Sage Publication

Sujana dan A. Rifa, 1989. Teknologi Pengajaran. Bandung. Penerbit Sinar baru.

Tharindu, R.L., A.S.(2013). Dari www.idelearning.com. : <http://idelearning.com/era-open-learning>
, melalui - mooc/diakses 10 Oktober 2018

The Digital Learning Challenge: Obstacles to Educational Uses of Copyrighted Material in
the Digital Age :A Foundational White Paper,
<https://cyber.harvard.edu/media/files/copyrightandeducation.html>, akses 21 Juli 2018.

Building Bridges Rethinking Literacy Teacher Education in a Digital Era Clare Kosnik,
Simone White, Clive Beck, Bethan Marshall, A. Lin Goodwin and Jean Murray (Eds.) Foreword
by Neil Selwyn

GAMBAR SAMPUL

<https://www.pexels.com/photo/woman-wearing-white-robe-and-black-virtual-reality-headset-1059115/>