

Media_Persepsi_Indra_2.docx

by

Submission date: 09-Mar-2022 09:29AM (UTC+0700)

Submission ID: 1779895858

File name: Media_Persepsi_Indra_2.docx (223.78K)

Word count: 1519

Character count: 10008

Klasifikasi Media Berdasarkan Persepsi Indra dan Penggunaannya

10
Lina Arifah Fitriyah

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses mengkomunikasikan/menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui suatu perantara ke penerima pesan. Pesan dalam pembelajaran berupa materi pembelajaran yang disampaikan pendidik sedangkan perantara yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran menjadi kebutuhan seorang pendidik untuk memudahkan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Saat ini jumlah media pembelajaran pun juga sangat variatif seiring perkembangan yang sangat pesat sehingga bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran jika berdasarkan persepsi alat indra yang digunakan dalam mengamatinya dapat dijelaskan berikut ini.

Daya Serap Indra

Manusia mempunyai organ pengindraan atau yang sering disebut panca indra ini memiliki fungsi untuk menerima rangsangan yang datang. Indra pada manusia mempunyai daya serap yang tidak sama ketika stimulus yang diterimanya. Wiroatmojo & Sasonohardjo (2002) menyatakan bahwa daya serap indera yang tertinggi adalah indra penglihat (mata) sebesar 82%. Disusul daya serap lainnya adalah indra pendengar (telinga) sebesar 11%, indra peraba (kulit) 3,5%, indra perasa/pengecap (lidah) 2,5% dan indra pencium (hidung) 1%.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa daya serap indra yang tinggi dalam menerima informasi adalah indra

penglihat (mata) dan indra pendengar (telinga). Dengan demikian hubungan dengan proses pembelajaran maka kemampuan daya serap mata harus dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran melalui media visual. Harapannya, dalam pembelajaran diusahakan untuk memanfaatkan semua indra yang dimiliki oleh peserta didik melalui berbagai media yang variatif sehingga daya serapnya pun dalam menerima materi pembelajaran bisa maksimal (Khotimah, Supena, & Hidayat; 2019).

Edgar Dale menjelaskan pengalamannya dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran dengan pertimbangan modus belajar dari konkrit (paling bawah) hingga abstrak (paling atas). Berikut ini bentuk *cone of experince* Edgar Dale tahun 1946 (dalam Sari, 2019):



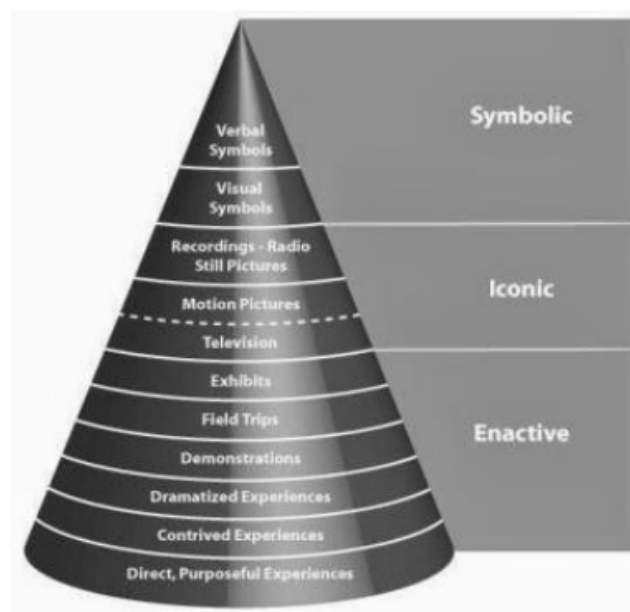
Gambar 5.1.1: Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1946
(Sumber: Sari, 2019)

Berdasarkan Gambar 5.1.1 kategori pengalaman yang diperoleh Edgar Dale pada tahun 1946 dari bagian bawah (konkrit) hingga bagian atas (abstrak) adalah:

a. Pengalaman langsung

- b. Pengalaman yang dibuat tidak sebenarnya
- c. Partisipasi yang sifatnya drama
- d. Unjuk rasa/demonstrasi
- e. Mengunjungi lapangan
- f. Pertunjukan hasil karya/pameran
- g. Gambar yang bergerak
- h. Perbuatan merekam melalui radio dan gambar (bersifat dapat didengar dengan tampilan gambar)
- i. Simbol yang dapat dilihat/visual
- j. Simbol yang dapat dilisankan/verbal

Pada tahun 1969, Edgar Dale merevisi kerucut pengalamannya sebagai berikut:



Gambar 5.1.2: Kerucut Pengalaman Edgar Dale 1969
(Sumber: Sari, 2019)

Hasil revisi kategori pengalaman yang diperoleh Edgar Dale pada tahun 1969 seperti pada Gambar 2.1.2 dari bagian bawah (konkrit) hingga bagian atas (abstrak) adalah:

- 1) Mengalami pengalaman secara langsung dengan maksud tertentu
- 2) Pengalaman yang dibuat tidak sebenarnya
- 3) Pengalaman yang sifatnya drama
- 4) Unjuk rasa/demonstrasi
- 5) Studi banding
- 6) Pameran
- 7) Televisi edukasi
- 8) Gambar gerak
- 9) Rekaman radio, gambar diam
- 10) Simbol visual
- 11) Simbol verbal

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale diatas bahwasanya dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran harus tepat agar hasil belajar lebih berkualitas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus bijak berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang baik dengan memperhatikan kemampuan (kognitif, keterampilan dan sikap) pengguna media/peserta didik. Selain itu pendidik pun juga harus memperhatikan kemampuan/keterampilan dan menguasai materi dalam menggunakan media tersebut.

Klasifikasi Media Berdasarkan Persepsi Indra

Jannah (2009) menyebutkan bahwasanya media pembelajaran dapat diterima secara indra melalui indra mata dan indra telinga. Media yang dapat diamati dengan indra mata disebut media visual. Sedangkan media yang dapat diamati dengan indra telinga disebut media audio.

Bertz (dalam Aghni, 2018) mengemukakan media terbagi berdasarkan ciri-ciri indra yang terlibat yaitu suara, gambar, garis, simbol, dan gerak. Jenis media yang dimaksud dapat dilihat di bawah ini:

<u>Media Transmisi</u>	<u>Suara</u>	<u>Gambar</u>	<u>Garis</u>	<u>Simbol</u>	<u>Gerak</u>	<u>Media Rekaman</u>
<u>Audio Visual Gerak</u>						
<u>Televisi (TV)</u>	√	√	√	√	√	<u>Film/Suara</u>
	√	√	√	√	√	<u>Pita Video, Film TV</u>
<u>Gambar/Suara</u>	√	√	√	√	√	
<u>Audio Visual Diam</u>						
<u>Slow-Scan TV</u> <u>Time-Shared TV</u>	√	√	√	√		<u>TV Diam</u>
	√	√	√	√		<u>Film Rangkaian/Suara</u>
	√	√	√	√		<u>Film Bingkai/Suara</u>
	√	√	√	√		<u>Buku dengan Audio</u>
<u>Visual Gerak</u>						
		√	√	√	√	<u>Film Bisu/Kartun</u>
<u>Visual Diam</u>						
<u>Faksimile</u>		√	√	√		<u>Halaman Cetak</u>
<u>Visual Semi Gerak</u>						
<u>Teleautograph</u>			√	√	√	
<u>Audio</u>						
<u>Telepon Radio</u>	√					<u>Cakram Audio</u> <u>Pita Audio</u>
<u>Cetak</u>						
<u>Teletip</u>				√		

Berdasarkan ragam media di atas sehingga dapat dikelompokkan berdasarkan indra yang digunakan dalam mengamatinnya menurut Syaparuddin, & Elihami (2019) dan Muhson (2010) yaitu:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang mempunyai informasi secara visual yang bersifat diam ataupun gerak. Media visual diam contohnya: gambar, buku, foto, poster, peta, globe, dan barang hasil cetakan lainnya. Media visual gerak contohnya: film bisu/kartun.

b. **Media Audio**

Media audio adalah media yang menghasilkan informasi melalui suara. Contoh media audio adalah radio, tape recorder, piringan hitam, telepon, dan pita audio.

c. **Media Audio Visual**

Media audio visual adalah media yang menghasilkan informasi yang dapat didengar dan dilihat yang sifatnya diam dan bergerak. Media audio visual diam contohnya: adalah TV diam, film bingkai dan suara (*sound slide*), serta buku dan suara. Media audio visual gerak contohnya: film, TV, dan pita video.

Kriteria Penggunaan Media Pembelajaran Berdasarkan Persepsi Indra

Pada dasarnya untuk memilih media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria yaitu: (1) ketepatan media pembelajaran dengan materi dan tujuan pembelajaran, (2) media yang digunakan harus sesuai karakter peserta didik, (3) kemudahan penggunaan media pembelajaran, dan (4) kemenarikan media yang digunakan (Fitriyah, Hayati, & Wijayadi, 2020).

Ibrahim dan Syaodih (2003) juga menjelaskan bahwa faktor pemilihan media yang tepat diantaranya: (1) apakah media yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) kegunaan media yang dibuat, (3) kemampuan pendidik dalam menggunakan media tersebut, (4) seberapa praktis media tersebut digunakan, (5) ketersediaan media, (6) kesesuaian dengan waktu dan sarana pendukung, dan (7) biaya.

Seperti dijelaskan pada materi sebelumnya bahwasanya klasifikasi media berdasarkan persepsi indra terdiri dari media audio-visual. Riyana (2007) dan Syaparuddin & Elihami (2019) mengemukakan terkait penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran perlu beberapa pertimbangan yaitu:

a. Jenis materi

Materi pembelajaran tidak keseluruhan bisa dijelaskan menggunakan media audio-visual. Ada kalanya peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dengan mempraktikkannya secara langsung. Misalkan materi merakit mesin kendaraan bermotor, lebih baik pendidik medemonstrasikannya lalu meminta peserta didik mempraktikkan untuk merakitnya secara langsung.

b. Waktu

Perlu pembeda antara media video dengan film. Film pada umumnya memiliki durasi 2-3 jam. Sedangkan penggunaan audio-visual dalam media pembelajaran harus memperhatikan durasi waktu yaitu 20-40 menit. Hal ini disebabkan kemampuan peserta didik dalam mengingat dan melakukan konsentrasi terbatas yaitu 15-20 menit. Jika durasi waktu lama maka konsentrasi peserta didik akan terganggu dan kelelahan. Selebihnya durasi waktu dapat dilakukan dengan mereview hasil media tersebut bersama pendidik dan peserta didik.

c. Format dan Teknis Media

Penggunaan audio-visual dalam media pembelajaran juga harus memperhatikan kurikulum sehingga pesan dalam media tersebut harus tersampaikan dengan jelas. Format media audio-visual yang tepat untuk pembelajaran yaitu naratif, wawancara, presenter atau menggunakan format gabungan. Pembuatan media juga harus memperhatikan teknis seperti efek kamera, pengambilan gambar, pencahayaan, editing dan suara.

d. *Sound effect*

Video tidak bisa terlepas dari *sound effect*. Tujuan *sound effect* adalah agar media pembelajaran lebih menarik dan memiliki makna. *Sound effect* yang baik untuk media pembelajaran adalah yang tidak mengganggu sajian visual dan narator sehingga volume yang digunakan dalam *sound effect* memiliki intensitas volume yang *soft*. Musik yang digunakan dalam *sound effect* sejenis musik instrumen

bukan lagu yang populer di publik. Hal ini agar tidak mengganggu konsentrasi peserta didik.

Djamarah dan Zain (dalam Sari, 2019) menegaskan terkait faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

- 1) Objektivitas. Pendidik tidak diperkenankan menggunakan media berdasarkan kesenangan dan bakat pendidik. Untuk itu diperlukan penelitian dan pengamatan yang melibatkan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran agar tidak ada subjektivitas.
- 2) Materi pembelajaran. media yang dibuat juga harus memperhatikan perkembangan ilmu yang ada dan kurikulum pendidikan dari segi tujuan pembelajaran hingga kedalaman materi. Penggunaan bahasa dalam media juga harus sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik serta harus jelas dan mudah dipahami peserta didik.
- 3) Sasaran media. Media pembelajaran ditujukan untuk mengantarkan informasi kepada peserta didik. Penggunaan media juga perlu memperhatikan tingkat kognitif peserta didik. Jadi media dapat digunakan oleh peserta didik yang mempunyai kemampuan kognitif tinggi, sedang maupun rendah.
- 4) Situasi dan kondisi sebagai tempat belajar harus mendukung dalam penggunaan media seperti ruangan, ventilasi, pencahayaan, dan kondisi peserta didik.

Tujuan dan Manfaat Media Audio-Visual

Fitria (2014) menyatakan tujuan pemakaian media audio-visual dalam pembelajaran adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan peserta didik dengan memberi rangsang berupa gambar gerak dan bersuara serta memperjelas penyajian pesan yang ingin disampaikan pendidik. Berdasarkan tujuan tersebut, manfaat media audio-visual menurut Purwono (2014) dan Fitria (2014) adalah:

- a. Menaruh minat peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran.
- b. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tidak terbatas ruang, waktu dan indra. Misalkan objek yang berukuran kecil bisa dilihat dengan menggunakan mikroskop. Objek yang berukuran besar bisa ditampilkan dengan menggunakan gambar, slide, miniatur, model atau video. Objek yang sifatnya abstrak yaitu sulit dibayangkan seperti aliran peredaran darah dapat dilakukan simulasi dengan bantuan komputer. Objek yang sifatnya memiliki resiko keselamatan dapat pula dilakukan dengan simulasi bantuan komputer.
- c. Memotivasi peserta didik untuk belajar.
- d. Memberi pengalaman belajar melalui kesimpulan dari media audio-visual yang disajikan.

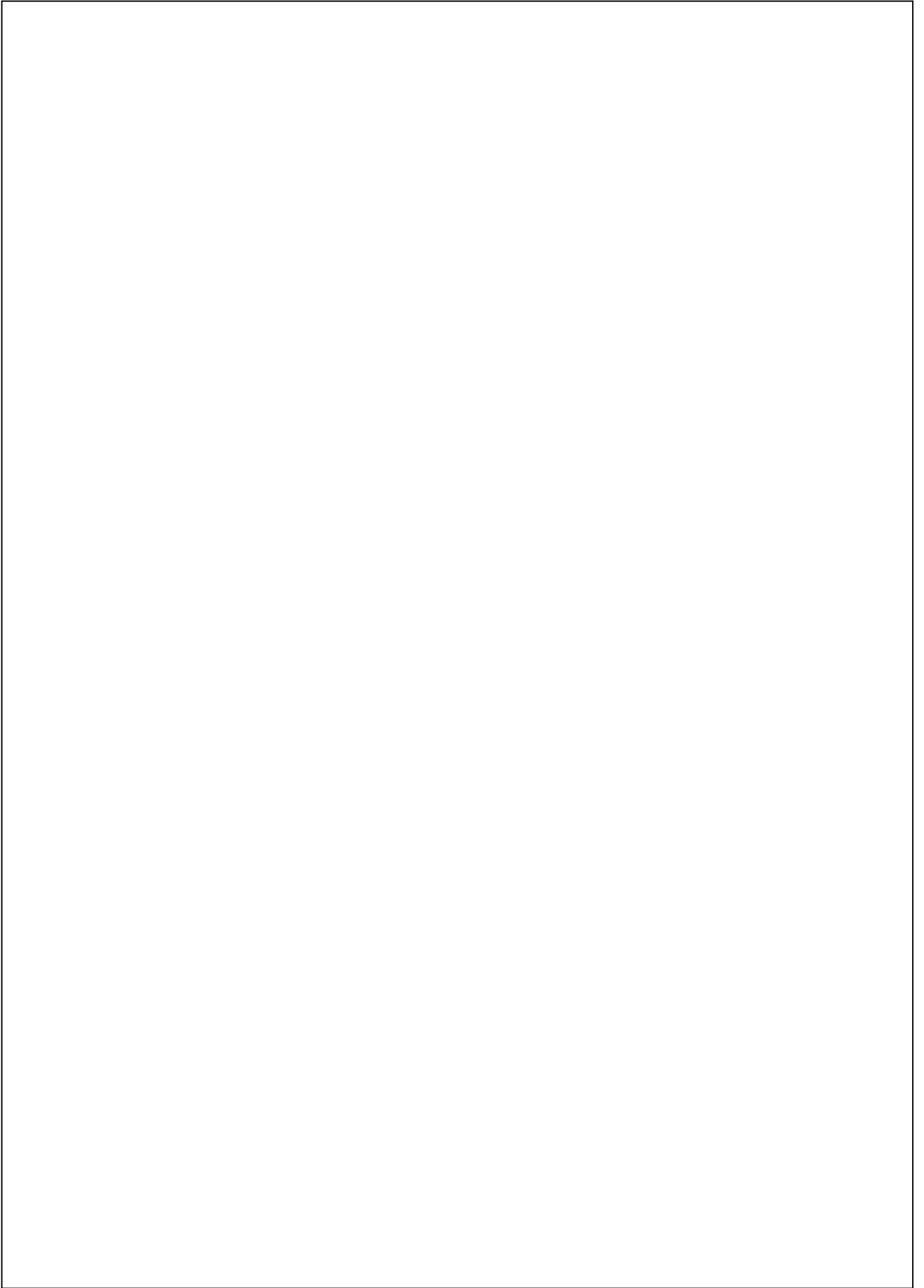
5

Kelebihan dan Kekurangan Media Audio-Visual

Media audio-visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangannya menurut Desriant, Rahardja, & Mulyani (2012), Fitria (2014), Purwono (2014) serta sebagai berikut.

- a. Kelebihan Media Audio-Visual yaitu:
 - Media dapat menyajikan gambar dan suara.
 - Media dapat berperan dalam pembelajaran tutorial.
 - Media dapat digunakan secara klasikal.
 - Media dapat digunakan berulang kali.
 - Media dapat dipercepat maupun diperlambat.
 - Sebagai pengganti objek yang sifatnya berbahaya sehingga penyajian objek tersebut bisa secara detail dengan audio-visual.
 - Mengatasi terbatasnya ruang, waktu dan indra.
- b. Kekurangan Media Audio-Visual yaitu:

- Proses pembelajaran cenderung metode tutorial berbasis media.
- Pendidik juga harus menguasai teknik pengajaran menggunakan media.
- Pembuatan media diperlukan keahlian dan keterampilan khusus.
- Peralatan yang digunakan dalam pembuatan media harus lengkap.
- Media yang telah jadi akan sulit untuk dilakukan revisi.
- Perlu pembiayaan dalam membuat media.



Media_Persepsi_Indra_2.docx

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	3%
2	ejournal.insud.ac.id Internet Source	1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
5	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
6	www.slideshare.net Internet Source	1%
7	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.unisnu.ac.id Internet Source	1%
9	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	1%
10	kinetik.umm.ac.id Internet Source	1%

11	lismurtini270992.wordpress.com Internet Source	1 %
12	aripnurrahman17.blogspot.com Internet Source	1 %
13	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	1 %
14	mimilyna.blogspot.com Internet Source	1 %
15	Hani'atul Mabruroh, Fairuz Subakir, Riza Nurlaila, Naufal Akmal Syammary. "T□JUL LUGHATI: DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE", Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 2021 Publication	<1 %
16	milenialjoss.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Media_Persepsi_Indra_2.docx

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
