



SERBA - SERBI

MEDIA PEMBELAJARAN & EVALUASI PEMBELAJARAN

Vera Iriani Abdullah., M.MKes., M.Keb, AIFO.

Nurul Asikin, S.Pd., M.Pd

Windi Perkasa. Ed

Elim Halimatusadiyah, S.Ag., M.M.Pd

Sepling Paling, S.Si., M.Pd., M.Si.

Pipih Siti Robiah, S.Pd.I

Dr. H. Erwin Firdaus, S.P., M.MPd.

Pradika Adi Wijayanto, S.Pd., M.Pd.

Dr. Muhamad Yahya, M.A

Augusta De Jesus Magakhaes

MEDIA PEMBELAJARAN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Vera Iriani Abdullah., M.MKes.,M.Keb, AIFO.

Nurul Asikin, S.Pd., M.Pd

Windi Perkasa. Ed

Elim Halimatusadiyah, S.Ag., M.M.Pd

Sepling Paling, S.Si.,M.Pd.,M.Si.

Pipih Siti Robiah, S.Pd.I

Dr. H. Erwin Firdaus, S.P.,M.MPd.

Pradika Adi Wijayanto, S.Pd., M.Pd.

Dr. Muhamad Yahya, M.A

Augusta De Jesus Magakhaes



CV KREATOR CERDAS
INDONESIA

CV Kreator Cerdas Indonesia

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. Penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

© Hak Cipta pada pengarang

Dilarang mengutip sebagian atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apapun tanpa seizin penerbit, kecuali untuk kepentingan penulisan artikel atau karangan ilmiah.

Judul Buku : Media Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran

ISBN : 978-623-5376-49-3

Penulis : Vera Iriani Abdullah., M.MKes.,M.Keb, AIFO., Nurul Asikin, S.Pd., M.Pd, Windi Perkasa. Ed, Elim Halimatusadiyah, S.Ag., M.M.Pd, Sepling Paling, S.Si.,M.Pd.,M.Si., Pipih Siti Robiah, S.Pd.I, Dr. H. Erwin Firdaus, S.P.,M.MPd., Pradika Adi Wijayanto, S.Pd., M.Pd., Augusta De Jesus Magakhaes

Cetakan : Pertama, September 2023

Halaman : 159 Halaman

Ukuran Buku : 15,5 x23 cm

Editor : Tim Erye

Layout oleh : Tim Erye

Diterbitkan Oleh

CV KREATOR CERDAS INDONESIA

RT 4 RW 1, Desa. Joho, Kecamatan Wates, Kabupaten Kediri, 64174, Jawa Timur

Email : kreatorcerdasindonesia@gmail.com

Website : kreatorcerdasindonesia.com

Anggota IKAPI : No. 345/JTI/2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis berhasil menyelesaikan buku yang berjudul **“MEDIA PEMBELAJARAN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN”**. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Sedangkan evaluasi pembelajaran adalah proses pengukuran dan penilaian terhadap suatu pembelajaran dimana seorang pendidik mengukur atau menilai peserta didik dengan menggunakan alat tes. Keduanya merupakan bagian dari proses pembelajaran yang tidak terpisahkan.

Buku ini membahas tentang:

- 1) Bab I Konsep Dasar Media Pembelajaran
- 2) Bab 2 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran
- 3) Bab 3 Jenis Dan Karakteristik Media Pembelajaran
- 4) Bab 4 Pemilihan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran
- 5) Bab 5 Media Pembelajaran Sederhana
- 6) Bab 6 Evaluasi Media Pembelajaran
- 7) Bab 7 Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran
- 8) Bab 8 Instrumen Evaluasi Bentuk Tes
- 9) Bab 9 Pengukuran Kognitif, Afektif Dan Psikomotor
- 10) Bab 9 Analisis Instrumen Penilaian

Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita.

TIM PENULIS

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN	6
BAB 2 PRINSIP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN	17
BAB 3 JENIS DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN	32
BAB 4 PEMILIHAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN	45
BAB 5 MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA	60
BAB 6 EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN	80
BAB 7 KONSEP DASAR EVALUASI PEMBELAJARAN	93
BAB 8 INSTRUMEN EVALUASI BENTUK TES	112
BAB 9 PENGUKURAN KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTOR	131
BAB 10 ANALISIS INSTRUMEN PENILAIAN	147

BAB I

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

Vera Iriani Abdullah., M.MKes.,M.Keb, AIFO.

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang melibatkan tiga komponen pokok, yaitu pemberi pesan (guru), penerima pesan (peserta didik), dan pesan itu sendiri yang berupa materi pelajaran (Wina Sanjaya, 2007). Penyampaian pesan dari pemberi pesan harus dapat ditransfer dengan baik agar penerima pesan dapat mengerti dan memahami sesuai dengan pesan yang disampaikan. Hal ini memerlukan kemampuan dosen atau guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat membantu memudahkan peserta didik. Untuk mencapai tujuan ini maka di perlukan media pembelajaran agar dapat memudahkan proses komunikasi sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik, tanpa kesalah pahaman.

Selain itu media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat atau media yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang baik. Seorang pengajar memiliki peran penting untuk membantu menumbuhkan motivasi agar peserta didik agar memiliki keinginan untuk melakukan kegiatan belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang menarik (Ridwan & Umam, n.d.). Untuk menjalin hubungan yang efektif antara pengajar dan peserta didik, maka media pembelajaran harus menarik

dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta capaian pembelajaran, agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh (Talirafo, 2018).

Media pembelajaran harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik dan kemajuan jaman, saat ini merupakan era digitalisasi dan teknologi modern sehingga pengajar dapat menyesuaikan media pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi, web site yang dapat membantu peserta didik mencerna materi perkuliahan secara interaktif, efektif, produktif, inspiratif, konstruktif serta menyenangkan yang dikemas dalam *e-learning*. Hal ini di dasarkan pada studi yang dilakukan pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Swadaya Gunung Djati Cirebon dengan menggunakan goggle classroom menunjukkan secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Ridwan & Umam, 2020).

Di negara maju maupun negara berkembang, saat ini *E-Learning* atau *electronic learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah Pendidikan. Pada prinsipnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantu. Di Indonesia *E-Learning* merupakan suatu teknologi pembelajaran yang relatif baru dengan menggunakan bantuan perangkat elektronika (Sunzuphy, 2005).

Pada masa pandemic covid-19 kegiatan pembelajaran 100% *online* atau daring, hal ini menuntut pengajar dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran *E-Learning* demikian juga dengan

peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari & Hamka, 2019, bahwa pembelajaran melalui e-learning adalah untuk mengatasi keterbatasan antara pengajar dan peserta didik dalam hal waktu ataupun kondisi tertentu yang tidak memungkinkan pembelajaran dilakukan secara tatap muka dikelas (Sara et al., 2020).

Untuk itu pengajar harus mampu mengembangkan metode pembelajaran baik secara modern dan konvensional agar pertukaran informasi antara peserta didik dengan pengajar terjalin secara efektif dan efisien (Ratna Dewi, 2018).

B. Isi

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berasal dari bahasa latin. Secara harfiah artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan Areif Sardiman, dkk, 1996 dikutip dalam (Rohani.,2019). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim (pengajar) kepada penerima (peserta didik), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar (Wina Sanjaya,2007).

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dengan sengaja dilakukan untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum (Hardini, 2012). Definisi lain menyebutkan pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu

proses bantuan yang diberikan oleh pengajar kepada peserta didik agar peserta didik memperoleh pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri.

Metode pembelajaran harus efektif, efisien dan berkualitas, menurut Kenneth (2010), Norman (2010) dan Kellen (2009) yang dikutip dalam Erni Ratna Dewi 2018 pembelajaran dikatakan efektif, efisien dan berkualitas, jika target pembelajaran yang dicapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan kegiatan proses belajar mengajar tidak menggunakan waktu dan biaya yang besar dalam penyelenggaraan proses proses belajar serta hasil dari proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan Pendidikan (Ratna Dewi, 2018).

Metode Pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 2 yaitu metode pembelajaran modern dan konvensional, pemilihan metode pembelajaran tergantung pada tuntutan kebutuhan, keinginan, harapan dan aktivitas pembelajaran. Pembelajaran dapat menggunakan metode tutorial, ceramah, resistensi, diskusi, kegiatan laboratorium dan penugasan mandiri. Metode modern dan konvensional dapat dipadukan dan diramu menjadi sumber kreativitas dan produktivitas pembelajaran. Penggunaan metode yang inovatif merupakan metode modern yang dapat diaplikasikan secara taktis, teknis dan praktis berupa metode :

✓ Ekspitori

Metode *ekspositori* merupakan metode penggabungan dari ceramah, drill, tanya jawab, penemuan, dan peragaan. Pada awal pembelajaran pengajar menyampaikan materi dengan

cara berbicara dan menerangkan materi, memberikan contoh soal disertai tanya jawab sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan membuat catatan (Ratna Dewi, 2018).

Metode ini merupakan salah satu metode yang memungkinkan peserta didik dapat belajar memecahkan masalah secara maksimal. Intinya metode ini menekankan pada proses penyampaian secara verbal dari pengajar ke peserta didik, yang bertujuan agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran secara optimal (Ratna Dewi, 2018).

✓ **Demonstrasi**

Metode demonstrasi merupakan cara penyajian bahan dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik terkait proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik sebenarnya atau tiruan, yang disertai dengan penjelasan lisan Djamarah (2013) dikutip dalam (Salim Nahdi et al., 2018).

Pengajar dalam menggunakan metode ini dituntut untuk dapat memperagakan baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran terkait barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan suatu kegiatan, yang relevan dengan materi yang disajikan. Beberapa kelebihan dari metode demonstrasi diantaranya menurut Menurut Huda (2014) dikutip dalam (Salim Nahdi et al., 2018):

- Pembelajaran lebih menarik
- Peserta didik mendapatkan pengalaman secara langsung

- Pembelajaran lebih bermakna dan mudah
- Merangsang peserta didik untuk aktif

✓ **Diskusi panel**

Diskusi panel merupakan metode pembelajaran dengan cara diskusi yang dilakukan oleh peserta didik dan membahas topik pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan secara informal namun tetap terarah, peserta didik saling bertukar pendapat. Pada prinsipnya, diskusi panel sama dengan diskusi, namun yang membedakan pelaksanaannya dilakukan di depan khalayak dan diarahkan oleh seorang moderator.

Diskusi panel bertujuan untuk memberikan informasi pada pendengar tentang suatu permasalahan yang ditinjau dari beberapa aspek melalui kegiatan diskusi. Penggunaan metode diskusi panel secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi peserta didik (Mauliza et al.,2020).

✓ **Bermain Peran (*Role Playing*)**

Metode bermain peran merupakan metode dengan cara memeragakan suatu tokoh, metode ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan suatu masalah. Peserta didik berlatih menghayati peran yang dimainkan dan menyampaikan pendapat. Pengajar dapat mengetahui bakat yang dalam diri peserta, selain itu metode ini dapat membantu menumbuhkan kreatifitas dan menambah kosa.

Metode ini mengajarkan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan memeragakan situasi dalam

kelas. Penerapan metode bermain peran secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena peserta didik mendapatkan pengalaman dan mengetahui cara berfikir orang lain, selain itu dapat membangkitkan rasa percaya diri, keberanian peserta didik (Aini, 2020).

✓ Debat

Menurut Tarigan (2008:92) dikutip dalam Mai Yuliastri Simarmata dan Saptiana Sulastria (2018) *“Debat merupakan suatu argument untuk menentukan baik tidaknya suatu usul tertentu yang didukung oleh satu pihak yang disebut pendukung atau afirmatif dan ditolak, disangkal oleh pihak lain yang disebut penyangkal atau negative”*. Sedangkan menurut Wiyanto (2003:4) menjelaskan, *“Debat merupakan silang pendapat tentang tema tertentu antara pihak pendukung dan pihak penyangkal melalui dialog formal yang terorganisasi”*. Debat bisa memberikan kontribusi bagi kehidupan demokrasi dalam dunia Pendidikan (Simarmata & Sulastri, 2018).

Hal ini disebabkan karena metode debat melatih peserta didik dalam mengeluarkan pendapat. Studi menunjukkan bahwa penggunaan metode debat sangat baik dalam membantu meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik (Simarmata & Sulastri, 2018).

✓ Simulasi

Peserta didik pada saat pembelajaran di kelas, masih banyak yang tidak memperhatikan, bermain sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan dari pengajar. Hal ini disebabkan

karena peserta didik merasa bosan karena metode yang digunakan oleh pengajar hanya metode ceramah. Untuk meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik guru harus menggunakan metode yang tepat salah satunya adalah metode simulasi (Maulana Yusuf, 2018).

Penggunaan metode simulasi dapat memberikan pemahaman dan penghayatan pada masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat sehingga peserta didik dilatih untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut baik secara individu maupun kelompok. Studi menguatkan bahwa penerapan metode simulasi dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik (Maulana Yusuf, 2018).

Penutup

Metode pembelajaran baik modern dan konvensional bertujuan untuk membantu memudahkan transfer ilmu dari pengajar ke peserta didik. Pemilihan metode pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang efektif, efisien dan berkualitas dalam pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang baik untuk peserta didik dan mempengaruhi dunia pendidikan.

Daftar Pustaka

- Aini, N. (2020). *Application Of Role Playing Methods In Indonesian Language Subjects In Class 2 Of Elementary Schools: Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar*. In *Indonesian Journal Of Education Methods Development* (Vol. 9). Wwww.Tcpdf.Org
- Hardini, I. And D. P. (N.D.). Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep dan Implementasi. Penerbit Familia Tahun Terbit 2017 ISBN 978-602-9434-06-4
- Maulana Yusuf. (2018) Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Ips. Jurnal Tunas Bangsa Vol. 5, No.2, Agustus 2018 I 124
- Nofrita Mauliza Hayati (2020). Metode Diskusi Panel Untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Di Madrasah Ibtidaiyah. GHAITSA : Islamic Education Journal Vol (1) Issue (3) 2020. <https://Siducat.Org/Index.Php/Ghaitsa>
- Rohani, :, S Ag (2019). Diklat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri TI-I-Attasumatera Utara. 2019
- Ratna Dewi STKIP Andi Matappa Pangkep, E. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. 2, 44–52.
- Ridwan, T., & Umam, A. F. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. In *Jurnal Ilmiah Indonesia*, Januari (Vol. 2020, Issue 1). <http://Cerdika.Publikasiindonesia.Id/Index.Php/Cerdika/Index-37->

- Salim Nahdi, D., Afriyuni Yonanda, D., & Fauziah Agustin, N. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPA. In *Jurnal Cakrawala Pendas* (Vol. 4).
- Sara, K., Witi, F. L., & Mude, A. (2020). Implementasi E-Learning Berbasis Moodle Di Masa Pandemi Covid 19. *Journal Of Administration And Educational Management (Alignment)*, 3(2), 181–189. <https://doi.org/10.31539/Alignment.V3i2.1813>.
- Simarmata, M. Y., & Sulastri, S. (2018). Pengaruh Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Debat Dalam Mata Kuliah Berbicara Dialektik Pada Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak.
- Sunzuphy (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta, C., & Raja Grafindo Persada.
- Tafonao (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). Program Studi Pendidikan Agama Kristen. Yogyakarta.
- Wina Sanjaya. (2005). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.

Profil Penulis

Vera Iriani Abdullah., M.MKes.,M.Keb, AIFO.

Lahir di Jayapura 22 Agustus 1977. Memulai karier sebagai Bidan Pelaksana pada Puskesmas Teluk Manyailibit Kabupaten Raja Ampat Tahun 2004, pada tahun 2006 mendapatkan beasiswa tugas belajar dari Otsus Papua D IV Bidan Pendidik di Poltekkes Bandung. Pada tahun 2016 melanjutkan Magister Kebidanan pada Universitas Padjadjaran Bandung dengan beasiswa dari Kementerian kesehatan dan lulus tahun 2018. Tahun 2018 sampai dengan saat ini sebagai Dosen pada Program Studi Diploma III Kebidanan di Poltekkes Kemenkes Sorong. Jabatan yang pernah di duduki Kepala Seksi Pelayanan Dan Penunjang Medik dan Kepala Sub Bagian Administrasi di RSUD Raja Ampat serta Sekretaris Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Sorong. Jabatan saat ini sebagai Kepala Pusat Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (UPPPM) Poltekkes Kemenkes Sorong.



Email Penulis : vearbdullah1977new@gmail.com

BAB 2 PRINSIP PENGGUNAAN MEDIA

PEMBELAJARAN

Nurul Asikin, S.Pd., M.Pd

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu peserta didik. Beberapa media dapat mengolah pesan dan memerlukan respons dari peserta didik sehingga media itu sering disebut media interaktif, sehingga adanya interaksi dari pengguna media dengan media yang digunakan. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media berupa pesan yang sederhana dan pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah persiapan media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik, serta memberikan keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar (Arsyad, 2016; Sadiman et al., 2009). Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang efektif untuk dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dengan menyiapkan kegiatan dan media pembelajaran guna menjamin terjadinya proses pembelajaran yang bermakna.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran. Media yang digunakan guru harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi dan karakteristik peserta didik (Asikin & Daningsih, 2018). Dengan demikian, guru harus dapat menyesuaikan media apa yang tepat dan

apakah sesuai dengan peserta didik yang akan diajar. Kelebihan media pembelajaran yaitu sifatnya konkrit artinya dapat mengkonkritkan materi yang bersifat abstrak, gambar atau video dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah dan menyamakan persepsi tentang materi yang disampaikan sehingga dapat mencegah kesalahpahaman atau miskonsepsi peserta didik (Arsyad, 2016; Nevrita et al., 2020).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai hasil penelitian pada intinya menyatakan

bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi memberikan pengaruh sangat besar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat memberikan motivasi kepada guru untuk mengoptimalkan dalam mempersiapkan media pembelajaran. Peran guru sangat diharapkan dalam menentukan terhadap efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran. Peran tersebut tercermin dari kemampuan guru dalam mempersiapkan, memilih dan menggunakan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran (Asikin & Daningsih, 2018; Nevrita et al., 2020).

Guru perlu mengetahui mengenai prinsip umum dalam penggunaan media sehingga dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan tepat. Prinsip umum penggunaan media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran merupakan bagian integral dan tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran.
- b. Penggunaan media pembelajaran didukung dengan metode dan model pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Media pembelajaran bersifat spesifik artinya media pembelajaran tertentu cenderung lebih tepat dipakai dalam menyajikan materi sesuai dengan unit dan proses pelajaran.
- d. Media yang digunakan hanya untuk mendukung satu atau beberapa macam kegiatan belajar. Satu media pembelajaran tidak dapat digunakan untuk segala macam kegiatan belajar, sehingga harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan media yang digunakan.
- e. Penggunaan media yang terlalu banyak secara sekaligus justru akan membingungkan dan tidak memperjelas pelajaran.
- f. Diperlukan adanya persiapan yang cukup dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Kesalahan yang sering terjadi adalah adanya anggapan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran guru tidak perlu membuat persiapan mengajar.
- g. Peserta didik harus dipersiapkan dan diperlakukan sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik harus ikut serta bertanggung jawab terhadap apa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.
- h. Secara umum diperlukan adanya penampilan dan dampak yang positif. Bilamana peserta didik melakukan demonstrasi, memberikan contoh, menunjukkan model atau memperagakan

sesuatu hendaknya selalu mengambil yang positif, karena bila ditampilkan yang negatif lebih cenderung cepat ditiru, ditangkap atau dicoba oleh peserta didik, yang mula-mula sebagai selingan akhirnya menjadi kebiasaan.

- i. Hendaknya tidak menggunakan media pembelajaran sekedar sebagai selingan hiburan atau pengisi waktu, kecuali jika memang tujuan pembelajarannya demikian.
- j. Penggunaan kesempatan menggunakan media yang dapat ditanggapi untuk melatih perkembangan bahasa baik lisan maupun tertulis. Misalnya dengan menggunakan diagram, denah dan lain-lain peserta didik dilatih untuk mengungkapkan isi diagram atau denah itu baik secara lisan maupun tertulis.

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media sebagai komunikasi pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut dijelaskan sebagai berikut (Asikin & Daningsih, 2018; Sanjaya, 2012).

- 1) Media pembelajaran digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan peserta didik, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu peserta didik belajar

sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi serta tujuan yang ingin dicapai.

- 3) Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran. Contohnya untuk membelajarkan peserta didik memahami perbedaan macam-macam ekosistem di beberapa daerah, maka guru perlu mempersiapkan semacam gambar yang mencerminkan karakteristik dari setiap ekosistem yang ada.
- 4) Media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik seperti minat, kebutuhan, kondisi dan gaya belajar. Peserta didik yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian pula sebaliknya, peserta didik yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan dengan visual.
- 5) Media pembelajaran yang akan digunakan harus memerhatikan kepraktisan, efektivitas dan efisiensi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu praktis dan efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang murah bisa saja praktis dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap media yang dirancang dan digunakan guru perlu memerhatikan kepraktisan dan efektivitas penggunaannya.

- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti multimedia, media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa kriteria yang perlu diperhatikan (Arsyad, 2016; Sudjana & Rivai, 2010) yaitu sebagai berikut.

- 1) Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*). Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Kajian tujuan pembelajaran yang akan dicapai bisa dianalisis untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai guna mencapai tujuan tersebut. Selain itu analisis dapat diarahkan pada taksonomi menurut Bloom dkk dan atau menurut Anderson dkk yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya, dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampai sejauh mana kedalaman yang harus dicapai, dengan demikian kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampaian bahan tersebut.
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik pebelajar atau peserta didik. Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik peserta didik dengan mengkaji sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya karakteristik peserta didik, baik secara kuantitatif

(jumlah), kualitatif (kualitas, ciri dan kebiasaan lain) dari peserta didik terhadap media yang akan digunakan.

- 4) Pemilihan dan penggunaan media harus didasarkan pada kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga teruji validitasnya.
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik. Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis peserta didik, bahwa peserta didik belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajar (visual, auditory atau kinestetik).
- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas atau sarana pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagaimana bagusya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas, sarana dan waktu yang tersedia maka kurang efektif.

Guru hendaknya memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik (Sudjana & Rivai, 2010). Berikut penjelasan dari prinsip-prinsip tersebut.

1. Menentukan jenis media dengan tepat; artinya sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
2. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan peserta didik.

3. Menyajikan media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, model, waktu, dan sarana yang ada.
4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat, artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar terus-menerus memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip (Arsyad, 2016; Asikin & Daningsih, 2018) sebagai berikut.

1. Suatu media pembelajaran hanya sesuai untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak sesuai untuk pembelajaran yang lain. Maka harus dianalisis terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan media pembelajaran tertentu untuk menunjang tujuan tersebut.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dan tidak bisa terlepas dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar guru saja, tetapi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan mutu proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran, memiliki perbedaan yang signifikan. Pembelajaran yang melibatkan media dapat

meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, dengan penggunaan media pembelajaran, peserta didik dapat memahami konsep yang diajarkan, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat menunjang peningkatan mutu proses belajar mengajar.

4. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
5. Guru seharusnya menganalisis dan memperhitungkan untung-ruginya dalam memanfaatkan suatu media pembelajaran. Jangan sampai media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan memerlukan biaya yang besar, akan tetapi memiliki dampak yang sedikit terhadap proses pembelajaran, artinya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai tidak maksimal.
6. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis dan tidak sembarang dalam menggunakannya. Artinya penggunaan media pembelajaran sudah direncanakan dan dirancang sebelumnya, sehingga penggunaannya terorganisir dan sistematis, tidak hanya sekedar menggunakan tanpa adanya rencana dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang

peserta didik dalam belajar (Asikin et al., 2020; Asikin & Daningsih, 2018; Wadah Warahmah et al., 2022).

Prinsip penggunaan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Hal ini disebabkan adanya media pembelajaran yang beraneka ragam yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Manfaat penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk tingkat sekolah dasar sangat penting, sebab pada masa ini peserta didik belum mampu berpikir abstrak. Kehadiran media sangat membantu mereka dalam memahami konsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa. Ketidamampuan guru menjelaskan sesuatu bahan itulah dapat diwakili oleh peranan media pembelajaran. Disinilah nilai praktis media pembelajaran terlihat bermanfaat bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran.

Selain prinsip penggunaan media pembelajaran, terdapat kegunaan media pembelajaran secara umum dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - a. objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, video, film bingkai, film, atau model,

- b. objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar,
 - c. gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photo-grafy*,
 - d. kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa di tampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
- a. menimbulkan gairah dan motivasi untuk belajar,
 - b. adanya interaksi yang lebih secara langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan,
 - c. peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minat.
4. Peserta didik memiliki karakter dan sifat unik yang beragam, dan memiliki lingkungan serta pengalaman yang berbeda. Akan tetapi, kurikulum dan materi pembelajaran yang diberlakukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru akan banyak mengalami kesulitan jika harus mengatasinya secara sendiri. Apalagi latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Untuk itu, diperlukan adanya solusi untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran, dimana media pembelajaran dapat:

- a. memberikan rangsangan dan motivasi yang sama untuk peserta didik,
- b. menyamakan pengalaman yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran,
- c. menimbulkan adanya persepsi yang sama, sehingga peserta didik memiliki persepsi dan pemahaman dalam memahami suatu konsep atau materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien diperlukan adanya langkah-langkah secara sistematis (Hasan et al., 2021). Ada tiga langkah yang dapat dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan dan penyajian, serta tindak lanjut.

1. Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya:

- a. membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sebagaimana akan mengajar seperti biasanya. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran cantumkan media yang akan digunakan,
- b. mempelajari buku petunjuk dan atau menyediakan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran,
- c. menyiapkan dan mengatur peralatan yang digunakan agar pelaksanaan pembelajaran tidak terburu-buru serta peserta didik

dapat melihat dan mendengar dengan baik dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan/Penyajian

Tenaga pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti:

- a. memastikan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan,
- b. menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai,
- c. menjelaskan apa saja yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran,
- d. menghindari kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian atau konsentrasi, serta ketenangan peserta didik.

3. Tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut diperlukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah dibahas menggunakan media pembelajaran. Selain itu, kegiatan tindak lanjut dimaksudkan untuk mengukur efektivitas dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran seperti observasi, diskusi, latihan dan tes.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Asikin, N., & Daningsih, E. (2018). *Development Audio-Visual Learning Media of Hydroponic System on Biotechnology Topic For Senior High Schools*. <https://doi.org/10.2991/ice-17.2018.44>
- Asikin, N., Nevrita, N., & Noni, W. (2020). Aplikasi blood smart: media pembelajaran biologi berbasis android di era revolusi industri 4.0. *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(02). <https://doi.org/10.33503/ebio.v5i02.826>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.; 1st ed.). Tahta Media Grup.
- Nevrita, N., Asikin, N., & Amelia, T. (2020). Analisis Kompetensi TPACK pada Media Pembelajaran Guru Biologi SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 203–217. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16709>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo Offset.
- Wadah Warahmah, L., Nuzullah Putri, A., & Asikin, N. (2022). Interactive Multimedia on Basis Articulate Storyline and Maritime Oriented for Plantae Topic in Senior High School. *Atrium Pendidikan Biologi*, 7(2), 175–183. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/apb.v7i2.12862>

PROFIL PENULIS

Nurul Asikin, S.Pd., M.Pd

Lahir di Pemangkat, 7 Mei 1988 dari pasangan Mukhtar Lutfi, A.Md dan Hilda H.S. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 004 Pemangkat tahun 2000, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Pemangkat lulus pada tahun 2003, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Pemangkat dan selesai tahun 2006. Penulis melanjutkan pendidikan pada tahun 2006 pada Prodi Pendidikan Biologi Universitas Tanjungpura (UNTAN), Pontianak dan lulus tahun 2011. Tahun 2012, penulis melanjutkan program Magister dan mendapat Beasiswa Unggulan (BU) dari Kemendikbud pada Prodi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang (UM) dan lulus pada tahun 2014, setelah lulus di tahun yang sama penulis mengabdikan dan menjadi dosen tetap sampai saat ini di Prodi Pendidikan Biologi, Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH), Tanjungpinang, Kepulauan Riau. Penulis lulus CPNS tahun 2015 dan status menjadi PNS pada tahun 2018. Tahun 2019 lulus mengikuti sertifikasi dosen. Penulis pernah menjabat sebagai Sekretaris Jurusan Pendidikan Biologi FKIP UMRAH tahun 2015-2021, Sekretaris Senat FKIP UMRAH tahun 2017-2019, Ketua Senat FKIP UMRAH tahun 2019-2021. Penulis juga pernah menjadi Tim Penilai Sekolah Adiwiyata tingkat provinsi Kepulauan Riau tahun 2018-2019. Tahun 2021 melaksanakan tugas belajar Program Doktor dan mendapat Beasiswa Pendidikan Indonesia (BPI) Kemendikbudristek di Prodi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang (UM). Selesai memperoleh gelar Doktor penulis akan terus menulis artikel ilmiah dan melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi.



Email: nurul_asikin@umrah.ac.id

BAB 3

JENIS DAN KARAKTERISTIK

MEDIA PEMBELAJARAN

Windi Perkasa. Ed

A. JENIS – JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Media dapat diklasifikasikan berdasarkan panca indra yang terlibat, yaitu suara, visual dan gerak. Suara adalah unsur yang melibatkan indra pendengaran dan visual adalah unsur yang melibatkan indra penglihatan, sedangkan gerak merupakan alat-alat yang mendukung media tersebut (Nurfadhillah, Septy, 2021). Media pembelajaran dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Media visual
 - a. Pengertian media visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), visual berarti dapat dilihat dengan indra penglihat (mata). Media visual adalah komunikasi yang menggunakan indera penglihatan dengan memadukan warna, gambar, dan grafik. Oleh karena itu, informasi yang disampaikan disajikan secara kreatif untuk menarik perhatian pemirsa. (Fitriah, Maria, 2018). media visual yang baik adalah sajian yang membuat pemirsa paham dengan apa yang di tampilkan dan relevan bagi siapapun yang melihatnya.

Penggunaan media visual ditujukan agar mempermudah penyampaian pembelajaran kepada audiens dengan memperlihatkan tayangan ataupun gambar yang menarik sehingga setiap momen akan terasa lebih hidup dan tertanam dalam ingatan audiens.

Media visual biasanya ditujukan kepada audiens yang lebih cenderung kepada gaya belajar visual, karena gaya belajar visual ini fokus kepada penglihatan. Warna-warna ataupun bentuk yang baik akan memberikan kenyamanan dalam pembelajaran menggunakan media visual. Oleh karena itu sangat mudah menemukan benda untuk dijadikan media visual contohnya seperti buku pelajaran, poster ataupun benda-benda lain yang bisa dijadikan sebagai media visual.

Belajar melalui media visual tidak hanya sekedar melihat saja, melainkan mencari makna yang tersirat di dalam media visual tersebut. Contohnya saja ketika kita melihat suatu gambar di tangga mesjid yaitu gambar sendal yang di palang. Gambar tersebut mengandung makna tidak boleh memakai sendal ketika memasuki mesjid. Berdasarkan contoh di atas dapat diketahui bahwa setiap media visual itu memiliki makna yang harus di tafsirkan.

b. Fungsi Media Visual

Setelah mengetahui pengertian dari media visual maka kita harus tahu apa fungsi dari media visual tersebut. Adapun fungsinya adalah Menyediakan acuan konkret bagi gagasan,

mengkongkretkan gagasan abstrak, memotivasi siswa, mengarahkan perhatian, mengulangi informasi, merangsang ingatan siswa, (Husein, Hamdan, 2020)

Acuan konkret merupakan pembendaharaan benda untuk menggambarkan hal yang nyata untuk dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk media visual, sehingga setiap apa yang akan di jelaskan bisa di visualisasikan melalui benda tersebut. Benda yang bisa dijadikan sebagai media visual tentunya harus relevan terhadap siapa yang kita jadikan audiens. Jika audiens kita adalah anak-anak maka gunakanlah benda yang sesuai, begitupun jika audiens kita adalah orang dan membuat lawan bicara kita menjadi lebih tdewasa maka gunakanlah benda yang sesuai.

Dengan adanya media visual, hal yang harusnya kita jelaskan secara abstrak bisa menjadi lebih real dan membuat lawan bicara kita menjadi lebih tertarik dengan apa yang akan kita sampaikan, dengan begitu mispersepsi yang harusnya terjadi akan bis akita hindari.

Menjadikan hal yang abstrak menjadi konkret tentunya akan memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran. Seperti Ketika kita menjelaskan suatu materi matematika dengan mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, maka siswa akan berfikir bahwasanya belajar matematika itu sangat penting. Pada akhirnya setiap yang kita sampaikan akan menjadikan siswa lebih penasaran dan ingin mencari tahu lebih

tentang masalah apa saja yang akan bisa diselesaikan dengan matematika.

c. Macam-Macam Media Visual

Media visual bisa dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1) Media visual gerak

Media visual gerak hanya menampilkan gambar tanpa adanya suara, sehingga biasanya disebut dengan film bisu. Media visual gerak lebih mempermudah audiens dalam memahami maksud dari visual yang ditampilkan.

Adapun contoh media visual gerak antara lain :

- Film bisu
- PPT
- Gambar gif
- dll

2) Media visual diam

Media visual diam hanya menampilkan gambar tanpa adanya gerak dan suara. Seperti gambar berupa bitmap ataupun vektor.

Adapun contoh media visual diam antara lain :

- Foto
- Ilustrasi
- Flashcard
- grafik
- bagan
- diagram
- poster
- peta
- dll

d. Kelebihan dan Kekurangan media visual

Media Visual memiliki kelebihan antara lain:

- 1) Membuat audiens lebih mudah memahami apa yang disampaikan. Seperti ketika presentasi, dengan adanya gambar yang di tampilkan, audiens akan lebih memahami setiap slide yang di jelaskan.
- 2) Membuat audiens lebih tertarik dengan apa yang disampaikan.

Media Visual memiliki kekurangan antara lain:

- 1) Tidak tersedianya audio pada media visual, karena hanya menggunakan gambar atau tulisan
- 2) Membutuhkan biaya jika media yang digunakan adalah media cetak seperti koran ataupun majalah.

e. Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran disekolah

Peserta didik disekolah menengah pertama ataupun sekolah dasar sangat sulit untuk memahami penyampaian materi secara abstrak. dengan adanya media visual ini akan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga akan terekam lebih lama dalam ingatan siswa.

Pembelajaran dengan media visual juga akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dengan inovasi pembelajaran yang diberikan oleh guru akan membuat siswa lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar dikelas.

Pemahaman yang akan diiterima oleh siswa juga lebih mudah dicerna karena disampaikan secara nyata.

2. Media Audio

a. Pengertian Media Audio

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata audio adalah bersifat dapat didengar. Media audio adalah media hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. (Ramdani, peri, 2021). Media audio merupakan sajian berupa suara yang dapat didengar oleh telinga, sehingga audiens menjadi paham tentang apa yang disampaikan oleh penyaji.

Seiring berkembangnya zaman, media audio seperti radio yang awalnya hanya menggunakan sinyal analog berkembang menjadi radio yang menggunakan sinyal digital dalam pengiriman informasinya. Zaman sekarangpun internet juga sangat berperan penting dalam pertukaran dan penyampaian informasi melalui audio.

b. Fungsi Media Audio

Fungsi dari media audio adalah sebagai alat bantu dalam mempresentasikan dan mengajarkan suatu materi kepada peserta didik sehingga akan meningkatkan efisiensi dan menghasilkan motivasi belajar. Media audio akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan karena media audio tersebut bisa disimpan dan apabila siswa ingin mendengarkan kembali jika diinginkan.

Jenis alat bantu belajar berupa media audio digunakan untuk menyalurkan pesan berupa audio dari sumber pesan ke penerima pesan (Hasibuan, Ferawati et al., 2022) . Media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa atau lisan) maupun nonverbal (bunyi dan vokalisasi).

Contoh media audio antaralain :

- Radio
- Tape Recorder
- Dll

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio

Setiap media tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Kelebiian media audio antara lain:

- 1) Bisa digunakan kapanpun
- 2) Bisa di ulang-ulang
- 3) Materi dapat dipilih sesuai kebutuhan

Kekurangan media audio antara lain:

- 1) Tidak tersedianya gambar pada media audio
- 2) Membutuhkan kuota penyimpanan.

Dalam pembelajaran disekolah media audio bisa digunakan sebagai

3. Media audio visual

Media visual dan media audio juga bisa dikombinasikan menjadi suatu media audio visual, pada media tersebut terdapat

gambar maupun suara. Media audio visual merupakan media yang menggunakan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Media audio visual menampilkan slide, video klip atau melakukan demonstrasi (Knill, 2007). Dengan menyajikan gambar disertai dengan audio membuat peserta didik memiliki ruang lebih untuk mudah memahami materi yang disampaikan oleh penyaji.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata audio visual adalah bersifat dapat didengar dan dilihat. Media audio visual akan bisa lebih membuat audiens lebih nyaman dalam memperhatikan ataupun mempelajari apa yang disampaikan oleh pemateri, karena dua indera yang terlibat akan memberikan pemahaman yang lebih baik.

Media audio visual contohnya antarlain :

- Film Bersuara
- Video bersuara
- gambar bersuara
- buku bersuara
- dll.

B.KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran adalah alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi, baik itu keunggulan,

cara pembuatan maupun cara penggunaannya (Ismail, Ilyas, 2022).

Media pembelajaran yang baik tentunya harus bisa dimanfaatkan sesuai dengan apa yang ingin disampaikan, contohnya saja seperti pada pelajaran matematika, kita ingin menjelaskan tentang jaring-jaring suatu bangun ruang maka dengan adanya media siswa bisa melihat langsung bagaimana bentuk jaring-jaring dari bangun tersebut. Penjelasan yang awalnya cenderung ke arah abstrak namun bisa dijadikan konkret dengan bantuan media yang cocok sehingga pemahaman siswapun akan lebih terarah.

Perkembangan media pembelajaran memberikan dampak yang baik bagi zamannya. Media pembelajaran yang dibuatpun harus relevan dengan zaman sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada saat itu. Begitupula dengan karakteristik media pembelajaran yang bentuk dan cirinya juga sering berubah, sesuai dengan kondisi zamannya masing-masing (Hari Pertiwi, Dini et al., 2022).

Menurut Ramli, penggunaan media pembelajaran sebaiknya melihat kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran yang akan digunakan harus melihat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Apakah tujuan pembelajaran itu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengaplikasikan ataupun

untuk membuat suatu produk. Sehingga media yang digunakan nantinya akan relevan dengan apa yang ingin disampaikan.

2. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran

Isi pelajaran yang penjelasannya rumit, akan sangat membutuhkan media untuk membuat pelajaran lebih terlihat nyata, apalagi pada zaman sekarang teknologi kian berkembang, sehingga bisa dimanfaatkan untuk membuat suatu gambaran yang konkret pada materi yang akan disampaikan.

3. Kemudahan memperoleh media

Alat dan bahan dalam pembuatan media pembelajaran tentunya menjadi problem tersendiri jika membutuhkan biaya yang besar untuk membuatnya. Setidaknya guru harus bisa meminimalisir biaya, dan kemudian membuat media yang sederhana dan praktis dalam pembuatannya. Tetapi tetap kompleks dan tidak mengurangi kualitas dan fungsi dari media tersebut.

4. Keterampilan guru dalam menggunakannya

Apapun medianya tentu seorang guru harus mampu mengoperasikan media yang digunakan. Karena itu merupakan syarat utama seorang guru untuk dapat memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Jika medianya terlalu rumit untuk digunakan, maka seorang

guru harus belajar dan betul-betul paham bagaimana cara mengoperasikan media pembelajaran tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman pemanfaatan media menjadi sesuatu yang harus bisa dikuasai oleh pendidik. Karena dari waktu ke waktu teknologi semakin lama semakin berkembang, gurupun dituntut harus bisa menguasai ataupun tahu tentang teknologi terbaru. Dikarenakan setiap guru harus memahami karakteristik siswanya yang semakin mengikuti trend dewasa ini.

Dengan guru memahami teknologi terbaru maka guru bisa memberikan pendidikan dengan menjelaskan apa hal yang baik dan yang buruk ataupun dampak penggunaan dari media yang digunakan oleh anak-anaknya. Sehingga guru bisa memberikan arahan agar tidak adanya lagi penyalahgunaan dari media. Karena mediapun di ibaratkan seperti sebuah pisau, tergantung bagaimana kita menggunakannya. Jika kita menggunakan pisau tersebut untuk kejahatan maka hasilnya adalah sesuatu yang negatif. Namun, jika kita menggunakan pisau tersebut untuk pada hal positif, seperti mengupas mangga maka akan menghasilkan yang baik. Begitupun dengan media apabila kita menggunakannya untuk hal baik maka hasilnya juga akan baik begitupun sebaliknya.

Daftar pustaka

- Fitriah, Maria, 2018, Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual, Yogyakarta: Deepublish
- Husein Batubara, Hamdan, 2020. Media pembelajaran efektif, Jawa Tengah : Fatawa Publishing
- Hasibuan, Ferawati A, dkk, 2022. Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran, : Yayasan Kita Menulis
- Ismail, Ilyas, 2022. Teknologi Pembelajaran Sebagai media Pembelajaran, Makassar: Cendikia Publisher
- Nurfadhillah , Septy,. Dkk, 2021. Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong Pandawa : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah
- Nurhasnawati, dkk, 2021. Pengembangan Media dan Sumber Belajar untuk Mahasiswa, Riau : Dotplus Publisher
- Ramdani, peri. 2021. Media Pembelajaran Animasi, Suka Bumi: Farha Pustaka
- Ramli. M, 2012. Media dan Teknologi Pembelajaran, Banjarmasin: Antasari Press
- Knill, Oliver, 2007. Benefits and Risks of Media and Technology in the Classroom, talk given at the ICTCM conference

Biodata Penulis

Windi Perkasa. Ed, lahir di Labuhanhaji pada tanggal 21 Desember 1994. Saya menempuh program S1 Pendidikan Matematika di Universitas Islam Negeri Ar-Ranir. Karir pertama dimulai di Dinas Pendidikan Aceh sebagai freelancer di tahun 2018-2019. Kemudian melanjutkan karirnya sebagai guru matematika di bimbel prime generation sejak tahun 2019, dan saat ini saya menjadi guru di SMP dan di MTs di Labuhanhaji Kabupaten Aceh Selatan.



Facebook : windi perkasa ed

Instagram : @windiperkasaed

BAB 4

PEMILIHAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN

Elim Halimatusadiyah, S.Ag., M.M.Pd

Komponen-komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Masing-masing komponen tersebut saling mempengaruhi. Penggunaan metode mengajar yang tepat tentunya akan sangat berpengaruh pada jenis media pembelajaran. Hal ini dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat pendukung mengajar yang sangat berpengaruh (Hamalik, 1990).

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran tidak lepas dari pembahasan seluruh system pembelajaran. Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus diutamakan dalam setiap proses belajar mengajar yang pada kenyataannya komponen ini masih sering terabaikan. Berbagai alasan yang sering muncul antara lain: sulitnya mencari media, tidak tersedianya biaya, terbatasnya waktu untuk mempersiapkan proses belajar mengajar, dll. Tentunya hal ini tidak perlu terjadi apabila setiap pendidik telah mempersiapkan diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam pemilihan metode pembelajaran maupun pemanfaatan media pembelajaran.

Pemilihan dan pendayagunaan berbagai jenis sumber belajar tidak selalu harus mahal dan canggih, tetapi dapat dimanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia di lingkungan sekitar sesuai dengan tujuan, karakteristik peserta didik, termasuk pendekatan yang digunakan. Penentuan pemilihan media pembelajaran harus dirancang dengan cermat dan didesain khusus untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi agar penggunaan media pembelajaran betul-betul sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari kata medium yang memiliki arti sebagai suatu pengantar atau perantara. (Sanjaya, 2008:204). Media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi para audiens (Dewi, 2018:8). Penggunaan media yang tepat akan membuat audiens bisa melakukan berbagai aktivitas, sehingga mereka tidak hanya bergantung kepada pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dapat melibatkan seseorang atau lebih dalam suatu upaya untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan, keterampilan, norma positif, serta nilai-nilai yang berasal dari banyak sumber dalam suatu proses belajar. (Purba, 2020:2023). Media pembelajaran sebagai seperangkat alat atau dalam menyampaikan informasi berupa materi dalam belajar sehingga bisa menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman peserta

didik akan materi pelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Konsep lain yang sangat berhubungan dengan media pembelajaran yaitu istilah sumber belajar. Bagaimana keterkaitan antara media belajar dengan sumber belajar? Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Sumber belajar memiliki cakupan yang sangat luas disbanding media, dengan demikian jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar sebagai sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik).

Pengertian media diatas berasumsikan bahwa proses belajar mengajar lebih membutuhkan adanya komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Di dalam komunikasi tersebut ada yang ceramah (guru), pendengar ceramah (murid), dan tanya jawab (murid dan guru). Ceramah yang dilakukan oleh guru dalam komunikasi tersebut guna untuk menjelaskan materi pembelajaran pada kegiatan awal belajar. Dalam ceramah tersebut guru sudah mempelajari materi yang di dalam buku untuk disampaikan kepada murid dengan bahasa yang mudah difahami oleh mereka.

2. Pemilihan Media Pembelajaran

Setelah mengetahui pengertian media kita juga harus mengetahui pengertian pemilihan media yaitu memilih atau memilah bahan ajar mana yang sesuai dan mana yang tidak sesuai. (Jatmika, 2005). Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran

secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang guru pilih.

Dalam proses pembelajaran kita harus menentukan media yang akan digunakan, memilih media yang tepat untuk tujuan pembelajaran bukanlah hal yang mudah karena harus mempertimbangkan beberapa kriteria. Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

a. Tujuan

Apakah kompetensi atau tujuan yang ingin dicapai? Apakah tujuan itu masuk domain kognitif, afektif, psikomotor atau kombinasinya? Jenis stimulan indera apa yang ditekankan: apakah visual, audio, atau kombinasinya? Jika visual, apakah perlu gerakan atau cukup visual diam? Jawaban atas pertanyaan itu akan mengarahkan guru pada jenis media tertentu, apakah media realia, audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak dan seterusnya.

b. Sasaran

Siapakah sasaran didik yang akan menggunakan media? bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, bagaimana latar belakang sosialnya, apakah ada yang berkelainan, bagaimana motivasi dan minat belajarnya? dan seterusnya. Apabila guru mengabaikan kriteria ini, maka media yang guru pilih atau guru buat tentu tak akan banyak gunanya. Mengapa? Karena pada akhirnya sasaran inilah yang akan mengambil manfaat dari media

pilihan guru itu. Oleh karena itu, media harus sesuai benar dengan kondisi mereka. Pemahaman setiap individu dengan individu lainnya itu berbeda, ada siswa yang gemar menggambar, menulis, mendengarkan, dan lainnya. Dari data tersebut guru harus membuat media semenarik mungkin agar perhatian semua siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda itu tertuju pada media tersebut dengan rasa senang dan gembira.

c. Jenis-jenis Media

Pendidik dalam memilih media harus menentukan jenis media apa yang akan digunakan. Jenis-jenis media antara lain ada audio, visual, audio visual dan alat peraga. Sesuailah media yang akan guru dengan tujuan yang akan dicapai? Guru tidak akan dapat memilih media dengan baik jika guru tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media. Karena kegiatan memilih pada dasarnya adalah kegiatan membandingkan satu sama lain, mana yang lebih baik dan lebih sesuai dibanding yang lain. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami dengan baik bagaimana karakteristik media tersebut. Dengan adanya jenis media tersebut tentunya pendidik bisa melakukan stimulus respon yang baik dengan peserta didik. (Setyosari P. , 2009).

d. Dana

Dana merupakan salah satu faktor dalam memilih media, karena pada dasarnya penggunaan media dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran, maka

guru harus benar-benar pandai dalam membuat media agar tidak menghabiskan dana yang mahal, seperti guru memanfaatkan barang-barang bekas dalam pembuatan media. Media yang mahal, belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar, dibanding media sederhana yang murah.

e. Waktu

Mengadakan atau membuat media yang akan guru pilih tentunya harus mempertimbangkan waktu. Berapa lama waktu yang tersedia untuk menyajikan media tersebut dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran ? Tak ada gunanya guru memilih media yang baik, tetapi guru tidak cukup waktu untuk mengadakannya. Jangan sampai pula terjadi, media yang telah guru buat dengan menyita banyak waktu, tetapi pada saat digunakan dalam penyampaian materi pelajaran.

f. Materi Pelajaran

Selain dana guru juga harus memperhatikan materi pembelajaran, karena setiap materi itu berbeda maka media yang digunakanpun akan berbeda juga. Sebelum menentukan media, guru harus mengurutkan materi dan menggabungkan materi agar saling berkesinambungan. Dengan demikian guru bisa memakai satu media untuk beberapa materi.

3. Prosedur

Dalam setiap kegiatan tentunya ada prosedur yang harus dilaksanakan, begitu juga dalam pemilihan media memiliki beberapa prosedur. (Usman, 2002). Diantarainya yaitu:

a. Model Flowchart

Model flowchart digunakan untuk penentuan akhir dalam pemilihan media pembelajaran.

b. Model Matrik

Model matrik digunakan sebagai penguat penentuan akhir pemilihan media pembelajaran.

c. Model Checklist

Model checklist digunakan untuk meneliti kesesuaian pemilihan media pembelajaran.

4. Prinsip-prinsip Pemilihan Media

Setelah guru menentukan pilihan media yang akan digunakan, maka pada akhirnya guru dituntut untuk dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran, karena media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar siswa apabila gurunya tidak dapat menggunakan media dengan baik. Ada beberapa prinsip umum yang perlu diperhatikan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu :

a. Setiap jenis media, memiliki kelebihan dan kelemahan.

Tidak ada satu jenis media yang cocok untuk semua pelaksanaan proses belajar dan dapat mencapai semua tujuan belajar.

b. Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang perlu, namun harus kita ingat bahwa penggunaan media yang terlalu banyak sekaligus dalam suatu kegiatan pembelajaran, justru akan membingungkan siswa dan tidak akan memperjelas pelajaran. Oleh karena itu, gunakan media

seperlunya, jangan berlebihan.

- c. Penggunaan media harus bisa mengakomodir peserta didik secara aktif. Lebih baik menggunakan media yang sederhana yang dapat mengaktifkan seluruh siswa daripada media canggih namun justru membuat peserta didik tidak aktif.
- d. Sebelum media digunakan harus direncanakan secara matang dalam penyusunan rencana pelajaran. Tentukan bagian materi mana saja yang akan guru sajikan dengan bantuan media. Rencanakan bagaimana strategi dan teknik penggunaannya.
- e. Hindari penggunaan media yang hanya dimaksudkan sebagai selingan atau sekedar pengisi waktu kosong saja. Jika siswa sadar bahwa media yang digunakan hanya untuk mengisi waktu kosong, maka kesan ini akan selalu muncul setiap kali guru menggunakan media. Penggunaan media yang sembarangan, asal-asalan, “daripada tidak dipakai”, akan membawa akibat negatif yang lebih buruk daripada tidak memakainya sama sekali.
- f. Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup sebelum penggunaan media. Kurangnya persiapan bukan saja membuat proses kegiatan belajar mengajar tidak efektif dan efisien, tetapi justru mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Hal ini terutama perlu diperhatikan ketika guru akan menggunakan media elektronik.

5. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum yaitu memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus beberapa manfaat media dalam pembelajaran dapat diidentifikasi (Dayton, 1985). misalnya sebagai berikut:

a. Penyampaian materi dapat diseragamkan

Setiap pendidik dimungkinkan mempunyai pemahaman yang berbeda akan suatu konsep materi pelajaran tertentu, tetapi dengan bantuan media pemahaman yang beragam tersebut dapat diminimalisir sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang sama seperti yang diterima oleh peserta didik lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gerakan, gambar dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui media akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat peserta didik. Dengan media, materi yang disampaikan bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dan merangsang peserta didik

bereaksi baik secara fisik maupun emosional, media pembelajaran dapat membantu peserta didik menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran lebih interaktif

Media pembelajaran apabila dipilih dan didesain dengan tepat dapat membantu pendidik dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pendidik dipastikan akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Namun melalui media, pendidik dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pendidik sendiri yang aktif tetapi juga peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif serta tujuan pembelajaran bisa tercapai.

d. Efisiensi waktu dan tenaga

Dengan bantuan media keluhan pendidik akan kurangnya waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran dapat teratasi dengan maksimal. Tanpa media seorang tenaga pendidik tentu akan banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses gerhana matahari misalnya. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada peserta didik. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.

Dengan media, pembelajar tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan mutu hasil belajar

Proses pembelajaran dengan menggunakan media tidak hanya akan lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pembelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pembelajar pasti akan lebih baik.

f. Proses pembelajaran memungkinkan dilaksanakan di luar kelas

Media pembelajaran dapat didesain sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Dengan penggunaan berbagai macam media akan menyadarkan peserta didik betapa banyak sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan.

- g. Menumbuhkan sikap positif peserta didik dalam proses pembelajaran

Dengan menggunakan media proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan termotivasi mencari sendiri berbagai sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan peserta didik untuk belajar dari berbagai sumber akan menanamkan sikap senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

- h. Memotivasi pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif

Pada proses pembelajaran guru bukan satu-satunya sumber belajar, dengan memanfaatkan media secara baik, tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

- i. Materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit

Dengan menggunakan media materi pelajaran yang rumit bisa disajikan secara lebih sederhana. Misalnya materi yang membahas tentang pusat-pusat kerajaan Islam di nusantara, demikian juga mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern.

j. Mengatasi kendala keterbatasan ruangan

Peristiwa yang terjadi di masa lampau atau peristiwa penting yang terjadi di belahan bumi lain dapat dihadirkan di hadapan siswa bahkan peristiwa di luar angkasa sekalipun.

k. Mengatasi keterbatasan indera manusia

Dengan memanfaatkan media obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat dipelajari. Demikian pula obyek berupa kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat disaksikan dengan jelas, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian. Misalnya, proses perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan bulan, dapat dipercepat dan disaksikan melalui media hanya dalam waktu beberapa menit. (Yamin M. , 2006).

Daftar Pustaka

Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*.Bogor: Ghalia Indonesia.

Dewi Padmo, dkk. 2004. Peningkatan Kualitas Belajar melalui Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Pustekom.

Jatmika, H. M. (2005). *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 3(1). 8.

Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *ANIDA* ', 37(1), 27-34. 3.

Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Purba, R. A, dkk. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Setyosari, P. (2009). *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Panitia Sertifikasi Guru Rayon,15. 25.

CecepKustandi&BambangSutjipto. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 78.

PROFIL PENULIS

Elim Halimatusadiyah, S.Ag., M.M.Pd

Lahir di Bandung, 8 Februari 1975.

Lulus dengan gelar Sarjana Agama di Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan

Gunung Djati Bandung dan lulus Pada tahun 1999. Kemudian menyelesaikan

Pendidikan Magister Pendidikan (S2)

dengan konsentrasi Manajemen Sekolah dan Perguruan

Tinggi dan lulus pada tahun 2015. Pernah menjabat kepala

sekolah di SMP Manggala Kabupaten Bandung sejak tahun

2010 – 2019. Kemudian pada tahun 2019 – sekarang menjadi

dosen di STIT Manggala kabupaten Bandung, pernah

menjabat wakil ketua bidang kemahasiswaan dan penulis

mengampu mata kuliah Administrasi Pendidikan, Dasar-

dasar Manajemen dan Evaluasi Program Pendidikan.



Email Penulis: elimhalimatusadyah@gmail.com

BAB 5

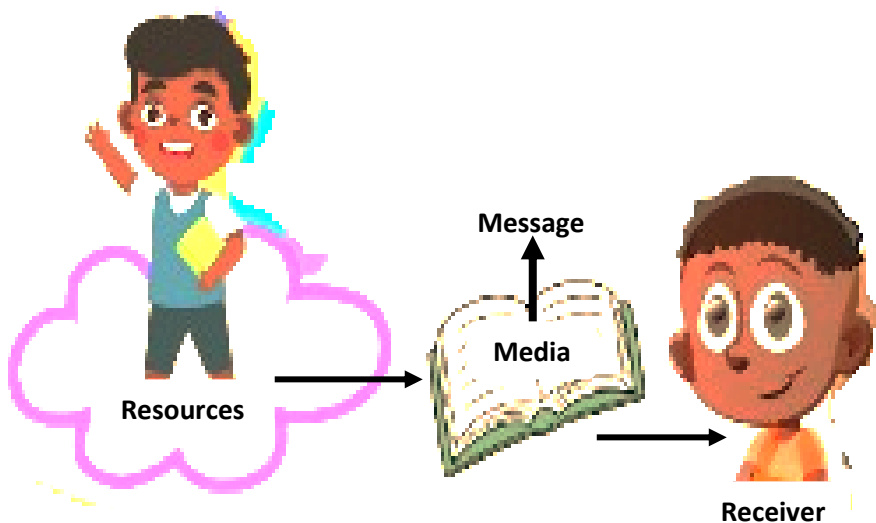
MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA

Sepling Paling, S.Si.,M.Pd.,M.Si.

A. Pengertian Media Pembelajaran Sederhana

Berbicara tentang media pembelajaran tentunya akan erat kaitannya dengan sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran diberbagai tingkatan satuan pendidikan formal maupun non formal. Menurut asal katanya, media berasal dari bahasa Latin yaitu “Medium” yang merupakan bentuk jamak dari media. Media secara harfiah dapat diartikan sebagai wahana penyalur atau perantara antara sumber informasi dengan penerima informasi (Pribadi, 2019).

Heinich (1993) dalam Susilana dan Riyana (2009) mengungkapkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dua arah baik pemberi pesan maupun dari penerima pesan, misalnya alat-alat elektronik seperti televisi dan radio, serta alat-alat non elektronik yang berbentuk fisik dan visual. Senada dengan Heinich, Arsyad (2009) menyatakan bahwa media merupakan sebuah saran yang digunakan untuk memberikan informasi kepada audiance dengan harapan pencapaian tujuan pembelajaran. Secara umum media dapat diartikan sebagai wahana penyalur informasi dari pemberi informasi ke penerima informasi (Rifai, 2012). Agar dapat dengan mudah dipahami terkait pengertian media, maka ditampilkan visualisasi sebagai berikut:



Pembelajaran dapat diartikan sebuah hubungan timbal balik antara siswa dengan guru serta sumber belajar di tempat yang sama (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang pendidik terhadap peserta didiknya sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Sederhana dapat diartikan mudah dipahami, tidak berlebihan, biaya murah, dan membuatnya tidak sulit. Menurut Nuryani (2005) media yang sederhana adalah media yang alat dan bahannya mudah ditemui, membuatnya gampang, dan menggunakannya juga mudah, serta biayanya murah. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sederhana merupakan media belajar mengajar yang digunakan oleh guru yang berbasis teknologi konvensional dapat dibuat sendiri, tidak rumit, dan biaya lebih murah.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sederhana merupakan sarana yang digunakan oleh pendidik untuk membantu peserta didiknya dalam belajar sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh, biaya terjangkau, mudah membuatnya, dan gampang untuk digunakan baik oleh pendidik maupun oleh peserta didik.

B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sederhana

Dalam kehidupan sehari-hari terdapat banyak media yang dapat kita gunakan dalam aktivitas pembelajaran yang bahan bakunya mudah kita dapatkan, dan harganya pun relatif murah, serta mudah dibuat sendiri oleh tenaga pendidik (*media by design*). Bahkan terdapat media pembelajaran sederhana yang dapat langsung kita gunakan baik yang ada di sekitar lingkungan kita mengajar maupun yang dapat kita beli di pasaran (*media by utilization*). Media yang telah tersedia di lingkungan kita jika kita ingin menggunakannya sebaiknya sebagai seorang pendidik, hendaklah mencermati dan mengenali berbagai potensi yang ada di lingkungannya untuk keperluan pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Seels dan Richey, 2012; Yaumi, 2017).

Banyak pakar pendidikan telah mengelompokkan berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik diantaranya; Kemp dan Smellie (1989) membagi media pembelajaran

ke dalam delapan bagian seperti: media pembelajaran cetak, penggunaan alat proyeksi seperti OHP, penggunaan alat perekam seperti *audiotape*, *movie* dan *slide*, gambar, *videotape* dan *videodisc*, dan media interaktif lainnya. Heinich *et al.*, (2002) juga mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa bagian seperti: media cetak, visual, audio, video, komputer, multimedia, dan jaringan internet. Asyhar (2011) membagi media pembelajaran ke dalam empat bagian antara lain: visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Media pembelajaran juga dapat dikelompokkan menjadi: media manusia, objek, teks, audio, visual, video, hardware dan software, dan jaringan internet (Pribadi, 2011).

Namun demikian, berbagai media pembelajaran tersebut tidak jarang sulit di dapatkan, harga relatif mahal, dan keberadaannya belum tentu tersedia khususnya di daerah-daerah perkampungan, pegunungan, pedalaman, bahkan di daerah terpencil dan tertinggal. Untuk itu dibutuhkan media-media pembelajaran yang sederhana yang bahan bakunya mudah didapatkan di sekitar kita, membuatnya mudah, menggunakannyapun tidak menyulitkan pendidik, serta jika ada dijual di pasaran harganya relatif murah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai meskipun dengan menggunakan media yang sederhana. Media sederhana yang mudah didapatkan atau bahkan sudah tersedia di lingkungan kita berdasarkan bentuknya dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian yang besar sebagai berikut:

1. Media visual

Media visual merupakan media yang menampilkan gambar tanpa suara yang dapat diamati langsung oleh panca indera manusia. Lebih jauh lagi menurut Yaumi (2017) mengungkapkan bahwa media pembelajaran visual dibagi menjadi dua bagian yaitu media pembelajaran visual tanpa menggunakan proyeksi, dan media pembelajaran visual dengan menggunakan proyeksi.

Media pembelajaran sederhana berbentuk visual bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajarannya dari konsep-konsep yang abstrak menjadi bentuk yang realistik dan konkrit. Berbagai jenis media pembelajaran sederhana yang berbentuk visual seperti:

a. Kamera

Media pembelajaran yang digunakan untuk menduplikasi sebuah objek dalam bentuk alat penangkap gambar sehingga melalui gambar yang diperoleh dapat ditunjukkan ke peserta didik dengan tujuan mempermudah pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

b. Gambar / Foto

Semua media pembelajaran yang digunakan pendidik yang berbentuk gambar, foto, lukisan, sketsa, peta, dan lain sebagainya yang digunakan untuk memvisualisasikan konsep yang hendak disampaikan ke peserta didik menjadi sebuah bentuk yang nyata dan mudah dipahami.

c. Tabel

Media pembelajaran dalam bentuk tabel hendaknya dibuat sederhana mungkin sehingga mudah dipahami, menarik bagi peserta didik, dan tidak membutuhkan pemikiran yang lebih dalam untuk mengetahui informasi yang disampaikan.

d. Grafik

Media pembelajaran grafik merupakan media pembelajaran yang bertujuan untuk menterjemahkan sebuah data yang berupa garis, titik, histogram, ataupun bentuk lainnya yang menyajikan adanya keterkaitan antara data-data yang diperoleh sehingga membentuk sebuah informasi (Sudjana, 2010) yang utuh yang mudah dipahami oleh peserta didik. Grafik berfungsi untuk menampilkan data-data yang berbentuk angka dan menggambarkan sebuah tren (pertumbuhan/perkembangan) (Sadiman, 2002).

e. Poster

Media pembelajaran berbentuk poster merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa gambar yang menarik dilengkapi dengan warna-warna yang dapat menarik perhatian pembacanya. Selain itu, poster juga dilengkapi dengan tulisan-tulisan yang sederhana dan mudah dipahami. Efektivitas penggunaan poster dalam pembelajaran akan lebih bermakna jika poster yang ditampilkan lebih sederhana yang mudah dimengerti sehingga tidak membutuhkan analisis yang rumit bagi pembacanya, dan diusahakan lebih kuat dalam menarik perhatian pembaca (Sudjana, 2010).

f. *Chart*

Chart atau bagan merupakan media pembelajaran visual yang menggambarkan sebuah informasi yang sistematis, runtun, dan bersifat kronologis. Hendaknya *chart* yang digunakan mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.

2. Media fisik

Media pembelajaran sederhana yang memiliki wujud nyata (fisik) yang dapat disentuh oleh panca indera. Media pembelajaran fisik biasa juga disebut sebagai media pembelajaran objek merupakan media yang berbentuk tiga dimensi yang digunakan untuk menyampaikan informasi bukan dalam bentuk penyajian akan tetapi dalam bentuk menghadirkan benda nyata sesuai dengan topik pembelajaran (Susilana dan Riyana, 2009). Benda yang dihadirkan dapat berupa benda nyata ataupun benda tiruan (imitasi). Pribadi (2019) menyebut media objek sebagai media realia yaitu media yang menampilkan objek yang alami atau sebenarnya sehingga melalui realia tersebut, peserta didik memiliki pengalaman belajar yang bersifat langsung mengembangkan konsep-konsep pengetahuannya yang awalnya masih berupa penggambaran yang abstrak menjadi sebuah pengetahuan yang konstruk dan bersifat nyata.

Media tiga dimensi yang memiliki menampilkan suatu ciri-ciri fisik seperti morfologi sebuah media/objek, berat, struktur, warna, dan fungsi objek, serta berbagai hal yang terkait dengan benda yang dihadirkan dalam pembelajaran dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran. Media fisik/realia yang sederhana dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Media objek alami

Media objek alami merupakan media pembelajaran sederhana yang mudah ditemui di sekitar pendidik dan peserta didik. Media ini tidak memerlukan keterampilan desain oleh penggunanya, akan tetapi media ini dapat langsung digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Media objek alami terdiri dari media objek alami hidup dan tidak hidup (Susilana dan Riyana, 2009). Contoh media objek alami hidup yang disebut juga media biotik berupa segala jenis makhluk hidup yang mudah ditemui baik di sekitar kita maupun di taman, kebun binatang, hutan lindung, ataupun lingkungan ekosistem perairan baik alami maupun ekosistem buatan. Sedangkan contoh media objek alami yang tidak hidup yang disebut media objek abiotik seperti tanah, air, batu-batuan, kayu, herbarium, dan awetan hewan.

b. Media objek buatan

Media objek buatan merupakan media yang memiliki bentuk fisik tiga dimensi yang menyerupai benda aslinya. Contoh media objek buatan seperti papan tulis, replika, globe, dan model yang biasanya dibuat dan dirancang menyerupai bentuk aslinya dan merupakan alat peraga buatan yang dapat memberikan pengalaman belajar ke peserta didik secara langsung (*real learning experience*).

C. Manfaat Media Pembelajaran Sederhana

Pembelajaran yang diberikan oleh pendidik tidak jarang membuat peserta menjadi bingung dalam mengembangkan pengetahuannya.

Apalagi pembelajaran yang disampaikan hanya secara verbal sehingga besar kemungkinan peserta didik akan sulit memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik agar mudah memahami pembelajaran dengan cara menghadirkan alat peraga yang merupakan salah satu komponen media pembelajaran yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materinya dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Kehadiran media pembelajaran yang sederhana dalam pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat krusial dalam dunia pendidikan. Hal ini menjadi penting diperhatikan oleh seorang pendidik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Menurut Rumampuk (1998) menyampaikan beberapa manfaat dari media pembelajaran sederhana bagi peserta didik sebagai berikut:

- a. Memunculkan rasa ingin tahu peserta didik.
- b. Mengubah konsep-konsep pengetahuan peserta didik dari bentuk abstrak menjadi bentuk yang konkrit.
- c. Menghilangkan batas-batas ruang kelas.
- d. Menyeragamkan pemahaman peserta didik.
- e. Lebih konsisten dalam penyampaian materi.
- f. Menarik perhatian/fokus peserta didik dalam pembelajaran.
- g. Menghilangkan objek yang bersifat kompleks, maya, dan tidak realistik.

Pemanfaatan media pembelajaran sederhana dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada tingkat SMP/MTs seperti hasil penelitian yang diuraikan oleh Prasetyo, *et al.* (2019) bahwa dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapatkan di sekitarnya yang dirancang sedemikian rupa menjadi sebuah media pembelajaran sederhana pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didiknya. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dibuat dengan memperhatikan KI-KD Kurikulum 2013, konkrit, menarik dan mudah dipahami.

Hasil penelitian Umam dan Sunaryo (2019) juga mengungkapkan manfaat penggunaan media pembelajaran sederhana yang bahan bakunya diperoleh dari bahan-bahan yang ada di sekitarnya. Umam dan Sunaryo menggunakan media pembelajaran toplesfer yang didesain sendiri dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran Geografi terkait materi evaporasi, kondensasi, presipitasi, tekanan udara, dan awan tornado. Lebih lanjut dikatakannya bahwa peserta didiknya memiliki antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, dan rasa ingin tahu peserta didiknya lebih meningkat. Hal ini dikarenakan adanya pengalaman belajar yang baru yang dialami oleh peserta didik saat mempelajari materi-materi yang telah disebutkan.

Selain meningkatkan motivasi dan antusias serta rasa ingin tahu peserta didik, ternyata media pembelajaran sederhana juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya di tingkat sekolah dasar. Seperti hasil penelitian dari Widiada, *et al.* (2018) yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika

peserta didik kelas II di SD Negeri 2 Liligundi setelah diajar menggunakan media pembelajaran yang sederhana berupa media Kotak Hitung pada bidang matematika.

Berdasarkan ketiga hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sederhana sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya, rasa ingin tahunya, bahkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Untuk itu, diharapkan bagi para tenaga pendidik baik dari tingkat sekolah dasar, menengah, maupun tingkat atas sebaiknya dapat menggunakan media pembelajaran sederhana yang mudah didapatkan di lingkungannya, mudah di pahami, menarik, lebih praktis, tidak mahal, dan mudah digunakan oleh pendidik sehingga memberikan pengaruh yang baik terhadap tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajarannya.

D. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran Sederhana

Media pembelajaran sederhana tentunya menjadi salah satu alternatif yang terbaik yang dapat dipilih oleh pendidik dalam mensiasati kebermaknaan pembelajaran yang dilakukannya sebagai bentuk mengatasi keterbatasan pengajaran yang dialami pada beberapa daerah yang berada pada serba keterbatasan. Akan tetapi, pembuatan media pembelajaran sederhana sebaiknya memperhatikan beberapa prinsip-prinsip berikut ini:

1. Kesederhanaan

Kesederhanaan yang dimaksudkan disini adalah penggabungan beberapa unsur yang tidak berlebihan sehingga tidak menimbulkan

kegagalan paham oleh peserta didik. Bersifat lugas, penggunaan tulisan atau kata-kata yang sederhana sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Keselarasan

Keselarasan sangat dibutuhkan pada media pembelajaran yang sederhana baik dari segi bentuk, warna, tulisan/kata, maupun perpaduan beberapa elemen sehingga pesan yang tersirat dalam media tersebut dapat tersampaikan dengan mudah ke peserta didik.

3. Penegasan

Terdapat beberapa hal tertentu yang perlu ditegaskan atau ditekankan dalam sebuah pembuatan media yang diperuntukkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat membangun pengetahuan peserta didik secara seragam.

4. Keseimbangan

Media pembelajaran sederhana yang dibuat sebaiknya seimbang meskipun tidak sepenuhnya simetris. Hal ini bertujuan agar media yang dibuat lebih menarik dan tidak mengganggu fokus peserta didik dalam belajar.

5. Garis

Penggunaan garis pada media pembelajaran sederhana sebaiknya diperhatikan berdasarkan kegunaannya dalam menjelaskan sebuah informasi yang dibuat secara runtun sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada peserta didik terhadap pesan yang hendak disampaikan. Misalnya dalam pembuatan media skema ataupun grafik.

6. Tekstur

Dalam pembuatan media pembelajaran sebaiknya tetap memperhatikan tekstur sebuah media apakah bertekstur kasar atau halus/lembut khususnya dalam pemberian penekanan khusus pada kompetensi yang hendak dicapai.

7. Bentuk

Pemilihan bentuk media pembelajaran sederhana tetap harus diperhatikan. Bentuk yang unik dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

8. Warna

Pemilihan warna yang tepat pada pembuatan media pembelajaran sederhana dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan pemilihan warna yang tepat akan menstimulasi perasaan peserta didik karena warna mempengaruhi tingkat emosional seseorang. Pemilihan warna yang tepat akan memberikan kesan yang baik dan menarik bagi peserta didik.

E. Pemilihan Media Pembelajaran Sederhana

Pemilihan dalam menggunakan media pembelajaran tidak dilihat dari bagus tidaknya, nilai atau harganya, dan kecanggihan medianya. Akan tetapi lebih pada kebermanfaatannya terhadap peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami sebuah materi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Worosetyaningsih, *et al.* (2017) dalam bukunya “Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana” mengungkapkan bahwa sebagai pendidik, terdapat

beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan sebuah media pembelajaran yaitu: tingkat pemahaman pendidik terhadap media pembelajaran yang hendak digunakan, keterampilan peserta didik dalam membuat media pembelajaran, dan pengetahuan dalam menilai efektivitas media pembelajaran sederhana yang digunakannya.

Lebih jelas ditegaskan oleh Sudjana dan Rivai (2011) bahwa terdapat kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Mendukung materi yang akan diajarkan.
3. Media yang akan digunakan mudah didapatkan.
4. Keterampilan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.
5. Ketersediaan waktu.
6. Sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.

F. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana

Pembuatan media pembelajaran sederhana tentunya memerlukan sebuah keterampilan khusus oleh pendidik. Selain keterampilan juga dibutuhkan pengetahuan yang mumpuni agar media yang dibuat dapat merepresentatifkan materi yang hendak disampaikan ke peserta didik. Untuk itu, sebelum seorang pendidik membuat media pembelajarannya sebaiknya memikirkan dan memperhatikan beberapa unsur seperti kesederhanaannya, keaslian gambarnya, bentuk, dan keindahannya (Hamalik, 1994). Dengan demikian penting bagi seorang pendidik

untuk tetap memperhatikan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran sederhana yang akan digunakannya dalam pembelajaran agar media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran sederhana merujuk pada langkah-langkah pembuatan media secara umum, yaitu:

1. Pendidik hendaknya terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik.
2. pendidik menganalisis karakteristik peserta didik.
3. Merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penggunaan media yang akan digunakan disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran.
4. Membuat kerangka isi bahan media dan jenis media yang akan digunakan.
5. Membuat rencana terkait cara-cara penggunaan media yang akan digunakan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
6. Hendaknya seorang pendidik membuat rancang bangun media yang akan digunakan.
7. Perlu menentukan bahan yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan.
8. Hendaknya media yang akan digunakan dibuat oleh pendidik itu sendiri.
9. Pendidik melakukan simulasi dan uji coba media yang telah dibuat.

10. Melakukan penyempurnaan media pembelajaran setelah mendapatkan hasil dari uji coba media.
11. Menggunakan media yang telah dikembangkan dan mengevaluasinya.

CV Kreator Cerdas In

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*, cetakan ke-7. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Heinich, Robert, Molenda, Michael. Russell, James D., dan Smaldino, Sharon E. (2002). *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson.
- Kemp, Jerrold E., Smellie, Don C. (1989). *Planning, Producing, and Using Instructional Media*. New York: Harper & Row Publishers.
- Kustandi, C., Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nuryani. (2005). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM Press.
- Prasetyo, D.R., Fawaida, U., Noor, F.M. (2019). Pemanfaatan Alat dan Bahan Dari Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Sederhana Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTs Muwahidun Gembong. Thabiea: *Journal of Natural Science Teaching* Volume 02 Nomor 02. Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Institut Agama Islam Negeri Kudus.

- Pribadi, B.A. (2011) Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pribadi, B.A. (2019). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran “Edisi Kedua”. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Rifai, A. (2012). Media Teknologi. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rumampuk, B. (1998). Media Pembelajaran. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Sadiman, Arif S., Rahardjo, Haryono, Rahardjito. (2002). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (2012). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. IAP.
- Sudjana, N. (2010). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N., Rivai, A. (2011). Media Pengajaran. Bandung. Sinar Baru Algensindo
- Susilana, R., Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran “Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian”. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Umam, Q., Sunaryo. (2019). Toplesfer: Media Sederhana Untuk Mendukung Pembelajaran Demonstrasi Pada Pelajaran Geografi. Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Volume 5 Nomor 2.
- Widiada, I.G.I., Parmiti, D.P., Mahadewi, L.P.P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana “Kotak

Hitung” Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika Di Kelas II SD Negeri 2 Liligundi. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha Volume 6 Nomor (1).

Worosetyaningsih, T., Rahmawati, F., Sugiarto. (2017). Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana “Cetak Ke-3”. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.

Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multimedia. Seminar Nasional dan Workshop Tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences 30 Desember 2017 PPs STAIN Pare-Pare.

PROFIL PENULIS

Sepling Paling, S.Si.,M.Pd.,M.Si.

Lahir di Sengkang, Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan. Pendidikan formal dimulai dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, dan Perguruan Tinggi. Sekolah Menengah Umum diselesaikan di tanah kelahiran yaitu di Sengkang. Pada tahun 2007 penulis berhasil menyelesaikan pendidikan sarjana (S1) di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Tahun 2010 penulis menyelesaikan program pascasarjana S2 Teknologi Pembelajaran di Perguruan Tinggi yang sama. Pada tahun 2016, kembali penulis menyelesaikan pendidikan Strata 2 (S2) Biologi konsentrasi Mikrobiologi di Universitas Airlangga Surabaya. Saat ini, penulis mengajar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di STKIP Kristen Wamena, salah satu Perguruan Tinggi Swasta yang berada di Wilayah LLDIKTI XIV Papua dan Papua Barat. Penulis pernah mengajar di beberapa sekolah yang ada di Surabaya dan Bali. Selain itu, pernah mengajar di STIPER Petra Baliem Wamena pada program studi Agroteknologi. Untuk saat ini, penulis ikut berkecimpung dalam Asosiasi Dosen Tingkat Perguruan Tinggi Swasta Indonesia (Adpertisi) sebagai anggota aktif dan pendamping Penggerak Merdeka Belajar wilayah Papua.



BAB 6

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Pipih Siti Robiah, S.Pd.I

A.Konsep Dasar Media Pembelajaran

Menurut Uzer Usman (1995) Guru hebat bukan hanya mereka yang mampu menyampaikan materi secara komprehensif sesuai dengan bahan ajar yang menjadi pegangan mereka melalui penguasaan retorika yang dimilikinya, namun guru hebat merupakan guru yang mampu memberikan efek positif dari apa yang diajarkannya sehingga ilmu yang diberikan betul-betul melekat pada setiap peserta didik. Hal ini tentu saja membutuhkan upaya agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, kondusif serta mewujudkan pembelajaran aktif, guru bahagia mengajar dan siswa senang belajar.

Salah satu yang harus diperhatikan oleh guru adalah bahwa ia sendiri adalah pembelajar. Ini berarti bahwa guru harus belajar terus menerus belajar. Dengan cara demikian ia akan memperkaya dirinya dengan berbagai ilmu pengetahuan sebagai bekal dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar dan demonstrator sehingga mampu memperagakan apa yg diajarkannya secara didaktis. (Cookson & Stirk, 2019)

B. Pengertian Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar, melaksanakan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti yang sangat utama, karena evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang telah dicapai peserta didik atas bahan ajar atau materi-materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dari pembelajaran akan terlihat secara akurat dan meyakinkan. (L1, 2019)

Evaluasi sebagai bagian dari program pembelajaran perlu dioptimalkan, karena bukan hanya bertumpu pada penilaian hasil belajar, tetapi juga perlu penilaian terhadap input, proses, dan output. Salah satu faktor yang penting untuk efektivitas pembelajaran adalah faktor evaluasi baik terhadap proses belajar maupun terhadap hasil pembelajaran. Evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan kenyataan mengenai proses pembelajaran secara sistematis untuk menetapkan apakah terjadi perubahan terhadap peserta didik dan sejauh manakah perubahan tersebut mempengaruhi kehidupan peserta didik (L1, 2019)

Kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat diketahui sejauh mana ketercapaian yang mereka raih ketika seorang guru melakukan sebuah evaluasi. Karena dengan evaluasi seorang guru mendapatkan data-data akurat mengenai kemampuan peserta didiknya. Hal itu akan menjadi dasar bagi guru dalam menentukan keputusan terkait dengan proses pembelajaran. Selain itu, evaluasi juga dapat

digunakan seorang pendidik sebagai acuan dalam meningkatkan kualitas diri sendiri maupun kualitas pengajarannya atau pengelolaan kelas. Dalam hal pengelolaan kelas, pendidik seharusnya mencoba atau bahkan menciptakan berbagai inovasi untuk membuat pembelajarannya menarik. Berinovasi dalam pembelajaran adalah hal yang dituntut dari seorang pendidik. Pembelajaran akan terlihat membosankan bagi peserta didik tanpa dukungan dan kemauan dari pendidik itu sendiri (Huljannah, 2021).

Media pembelajaran juga merupakan alat atau sesuatu yang bersifat mentransformasikan materi yang mana merupakan bagian yang pokok dari proses pembelajaran sebelum digunakan perlu di evaluasi terlebih dahulu, baik dari segi mutu teknisnya, segi edukatifnya, maupun segi isi materinya, sehingga media tersebut layak untuk digunakan sebagai media pendidikan (Samsudin, 2020)

Mengukur suatu keberhasilan pada media yang digunakan perlu adanya evaluasi. Melalui proses evaluasi inilah para pendidik akan mengetahui sejauh mana penyampaian materi yang sudah disampaikan dapat tercapai atau tidak, sesuai standar yang telah di tentukan.(Samsudin, 2020)

C.Fungsi Evaluasi

1. Evaluasi berfungsi selektif

Dengan tujuan menentukan siswa yang dapat diterima disekolah tertentu, untuk menentukan siswa yang dapat naik ke kelas,

untuk menentukan siswa yang semestinya mendapat beasiswa, atau untuk memilih siswa yang sudah harus lulus tepat waktu.

2. Evaluasi berfungsi diagnostik.

Apabila alat yang digunakan dalam evaluasi cukup memenuhi persyaratan, maka dengan melihat hasilnya, guru akan dapat mengetahui kelemahan siswa, dan sebab-sebab kelemahan siswa.

3. Evaluasi berfungsi sebagai penempatan.

Untuk dapat menentukan dengan pasti dikelompok mana seorang siswa harus ditempatkan maka digunakanlah suatu kegiatan evaluasi. Sekelompok siswa yang mempunyai hasil evaluasi yang sama, akan berada dalam kelompok yang sama dalam belajar.

4. Evaluasi berfungsi sebagai pengukuran keberhasilan

Fungsi ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan. Keberhasilan program ditentukan oleh beberapa factor yaitu factor guru, metode mengajar, kurikulum, sarana, dan system kurikulum. (Suarga, 2019)

D. Instrument Evaluasi Media

Instrument evaluasi media ini dikembangkan untuk mengevaluasi media audio, video dan multimedia pembelajaran. (Chaeruman, 2019)

1. Media audio.

Media audio adalah segala media dengar untuk pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa dalam berbagai format media

penyimpanan seperti cassette audio, CD-ROM, MP3 dan media penyimpanan lain.

2. Media video.

Media video adalah segala media pandang-dengar (audio visual) untuk pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa dalam berbagai format media penyimpanan seperti video cassette, VCD, DVD, atau format lain yang memungkinkan media tersebut disiarkan melalui satelit, atau disebarluaskan melalui media internet (streaming) dalam berbagai jenis file seperti FLV, MP3, dan lain-lain.

3. Multimedia.

Multimedia adalah segala media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan berbagai unsur format media (teks, grafis, audio, video, animasi, dan simulasi) secara sinergis dalam satu kesatuan utuh dengan bantuan fasilitas hyperlink, hypermedia dan hypertext, yang dikemas dalam berbagai media penyimpanan berbasis komputer (seperti floppy disk, flashdisk, CD-ROM) atau didistribusikan via internet secara online.

Sedangkan ukuran ketepatan Media pembelajaran ini dianalisis dengan empat kriteria (Keislaman & Issn, 1829)

1. Kesesuaian dengan materi yang diberikan
2. Kesesuaian dengan perilaku siswa
3. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
4. Kesesuaian dengan sarana prasarana yang mendukung

E. Manfaat dilaksanakannya Evaluasi

1. Memperoleh pemahaman pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang telah berlangsung/dilaksanakan oleh pendidik
2. Membuat keputusan berkenaan dengan pelaksanaan dan hasil pembelajaran
3. Meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam rangka upaya meningkatkan kualitas keluaran.(Magdalena et al., 2020)

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan tanggungjawab seorang pendidik dan salah satu caranya adalah dengan memperbaiki kualitas media pembelajaran (Irmayanti et al., 2022)

Salah satu media pembelajaran yang paling banyak digunakan terutama di era digital baik sebelum, selama dan sesudah adanya COVID-19 adalah media E-learning. E- learning sendiri dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijalankan melalui teknologi internet (Nisa et al., 2021). serta hasil penelitiannya menunjukkan bahwa mengenai evaluasi pemanfaatan media e-learning didapat 21,54 % menjawab setuju bahwa media e-learning efektif digunakan pada proses pembelajaran. disamping menjadikan siswa lebih aktif dan cakap menggunakan teknologi juga berpengaruh besar terhadap kecakapan pendidikan dalam penggunaan teknologi.

F. Macam Evaluasi Media

Evaluasi media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien.

Evaluasi sumatif adalah proses pengumpulan data untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu atau apakah media tersebut benar-benar efektif atau tidak, setelah media tersebut diperbaiki dan disempurnakan. Evaluasi dalam pembahasan ini difokuskan pada evaluasi formatif. Evaluasi formatif terdiri dari tiga tahapan yaitu: evaluasi satu lawan satu (one to one), evaluasi kelompok kecil (small group evaluation), dan evaluasi lapangan (field evaluation).

1. Evaluasi Satu lawan Satu (one to one)

Pada tahap ini pilihlah dua orang sasaran/siswa yang dapat mewakili populasi target dari media yang telah dibuat. Kedua orang tersebut hendaknya satu orang diambil dari populasi yang kemampuannya di atas rata-rata, sedangkan yang satu orang lagi kemampuannya di bawah rata-rata. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu didesain untuk belajar mandiri, maka biarkanlah dia mempelajarinya, sementara itu kita mengamatinya. Dari kegiatan ini sebenarnya ada beberapa informasi yang dapat diperoleh diantaranya: kesalahan

pemilihan kata atau uraian-uraian tak jelas, kesalahan dalam memilih lambang-lambang visual, kurangnya contoh, terlalu banyak atau sedikitnya materi, urutan/sequence yang keliru, pertanyaan atau petunjuk yang kurang jelas, materi tidak sesuai dengan tujuan.

2. Evaluasi Kelompok Kecil (small group evaluation)

Pada tahap ini media diujicobakan kepada sasaran/siswa kurang lebih 10 – 20 siswa yang dapat mewakili populasi target. Siswa/sasaran yang dipilih untuk uji coba ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa/sasaran berbagai tingkat kemampuan (pandai, sedang, kurang pandai), jenis kelamin berbeda-beda (laki-laki, dan perempuan), berbagai usia, latar belakang.

3. Evaluasi Lapangan (field evaluation)

Evaluasi lapangan (field evaluation) adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Evaluasi lapangan dilakukan kepada sekitar 30 orang dengan berbagai karakteristik seperti tingkat kepandaianya, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, sesuai dengan karakteristik populasi. Satu hal yang perlu dihindari baik pada dua tahap evaluasi terdahulu maupun evaluasi lapangan ini yaitu efek halo (hallo effect) . Hallo effect muncul apabila media yang dicobakan pada responden yang salah. Maksudnya apabila kita mencobakan media kepada mereka yang belum pernah melihat media tersebut. Jika demikian maka

informasi yang diperoleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebaruan tersebut sehingga kurang dapat dipercaya (Sungkono, 1989).

Peran media dalam proses belajar mengajar itu sangat penting karena media dapat mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam mencapai tujuannya. Oleh karena itu ada hal-hal yang perlu diperhatikan dan ditetapkan terlebih dahulu sebelum menyampaikan materi pelajaran oleh pendidik dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan.

Maksudnya adalah media yang akan digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan atau dirumuskan dari materi yang akan disampaikan dengan menggunakan media tersebut.

2. Menentukan keefektifan.

Maksudnya adalah dalam pemilihan media pendidik harus mampu menilai media mana yang akan digunakan dan apakah media tersebut efektif atau tidak untuk digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

3. Mengukur faktor kemampuan pendidik dan peserta didik.

Maksudnya adalah dalam memilih dan menggunakan media pendidik harus mempertimbangkan apakah pendidik mampu menyampaikan materi dengan menggunakan media tersebut dan

materi yang akan disampaikan juga harus sesuai dengan kemampuan peserta didik sesuai dengan pola berfikir mereka.

4. Mempertimbangkan faktor fleksibilitas (kelenturan) tahan lama dengan kenyataan. Maksudnya adalah pendidik dalam memilih media harus mempertimbangkan kelenturan dalam arti media dapat digunakan dalam segala situasi, dan juga tahan lama tidak mudah rusak dan tidak berbahaya saat digunakan, bisa juga memanfaatkan media yang ada di sekitar.
5. Memperhatikan faktor kesediaan media. Karena setiap sekolah tidak sama dalam menyediakan berbagai media belajar yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu pendidik dapat memanfaatkan media yang ada di sekitar, selain itu pendidik juga bisa membuat media itu sendiri (jika media mudah dijangkau atau dapat di buatnya sendiri), membeli (jika memang dananya memenuhi) dan lain- lain.
6. Menentukan faktor kesesuaian atau keseimbangan antara manfaat dan biaya. Maksudnya adalah dalam memilih media harus diperhitungkan apakah manfaat yang di peroleh dari pembelajaran dengan menggunakan media tersebut dengan jumlah biaya yang dikeluarkan untuk media tersebut itu harus seimbang atau sesuai dengan manfaat yang di dapatkan.
7. Menentukan faktor objektifitas. Maksudnya adalah dalam pemilihan metode itu bukan hanya kehendak, kesenangan dan kebutuhan guru saja. Melainkan berdasarkan keperluan sistem belajar. Oleh karena itu pendidik bisa menanyakan atau meminta

masuk ke kepada peserta didik. Karena jika media yang digunakan tersebut disukai oleh peserta didik maka peserta didik akan mudah memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh pendidik.

8. Sesuai dengan program pengajaran. Maksudnya media yang akan digunakan dalam menyampaikan pembelajaran harus sesuai dengan program pengajaran dan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
 9. Menentukan sasaran program. Maksudnya adalah media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan kemampuan berpikir peserta didik baik dari segi. bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan dan waktu penggunaannya.
- (Susanti & Affrida, 2012)

DAFTAR PUSTAKA

- Chaeruman, U. A. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran. *Dipetik Januari, December*, 0–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*.
- Huljannah, M. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Elementary Education Journal*) ISSN (Online, 2(2), 49–63.
- Keislaman, J. I., & Issn, K. (1829). *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* ISSN (print):
- Kompetensi, S. (2012). *Jenis - Jenis Media Pembelajaran*. 1–5.
- L1, I. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 920–935.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 244–257. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nisa, K., Nisa, K., & Shofiyullah, M. M. (2021). *Evaluasi Pemanfaatan Media E-Learning Dengan Menggunakan Model Assure Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Smk Abstract — This study aims to determine the effectiveness of e-learning media through the ASSURE model in PAI learning at SMK 17 August 1945*. 05(01), 104–115.
- Samsudin, C.M (2020). *Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata pelajaran PAI di MTs Daruttaqwa Gresik*. Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Volume 16 No. 2 September 2020 p-ISSN: 1693-0649; e-ISSN: 2620-3901; 151-161
- Suarga, S. (2019). Hakikat, Tujuan Dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(1), 327–338. <https://doi.org/10.24252/ip.v8i1.7844>
- Sungkono. (1989). Evaluasi Media Pendidikan. *Evaluasi Media Pendidikan*.

PROFIL PENULIS

Pipih Siti Robiah, S.Pd.I

Lahir di Bandung, 17 Desember 1992. Lulus dengan gelar Sarjana Pendidikan Islam di STAI Baitul Arqom Kabupaten Bandung dan saat ini sedang menjalankan program Magister Administrasi Pendidikan fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan



Indonesia. Tahun 2019-2021 pernah mengajar di salah satu lembaga bahasa Inggris di Pare Kediri- Jawa Timur. 2021 hingga saat ini aktif mengajar di SMP Plus Multazam Kabupaten Bandung dan menjadi Staf Biro Administrasi Akademik Kemahasiswaan di STIT Manggala.

Email Penulis: pipihsitirobiah92@gmail.com

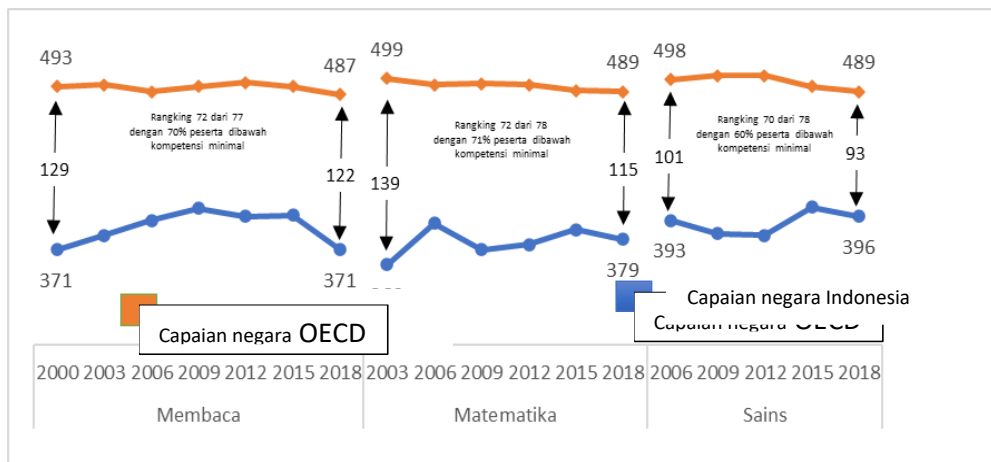
BAB 7 KONSEP DASAR EVALUASI PEMBELAJARAN

Dr. H. Erwin Firdaus, S.P.,M.MPd.

1.1. Pendahuluan

Evaluasi dalam pendidikan secara umum adalah melihat kondisi sesungguhnya dibandingkan dengan kondisi yang ideal. Seberapa besar gap diantara kedua kondisi tersebut dapat dilihat dari data dan fakta yang menjadi penting untuk diidentifikasi dan dianalisis. Berikut disampaikan beberapa data pendidikan yang dikaitkan dengan evaluasi dalam pendidikan. Berdasarkan capaian hasil pembelajaran peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah sudah menunjukkan kemajuan walaupun belum optimal, namun cukup banyak ruang untuk peningkatan dan pengembangan. Hal ini dapat terlihat dalam grafik 1.1. dibawah ini.

Grafik 1.1 Tren Nilai dan Peringkat PISA Indonesia

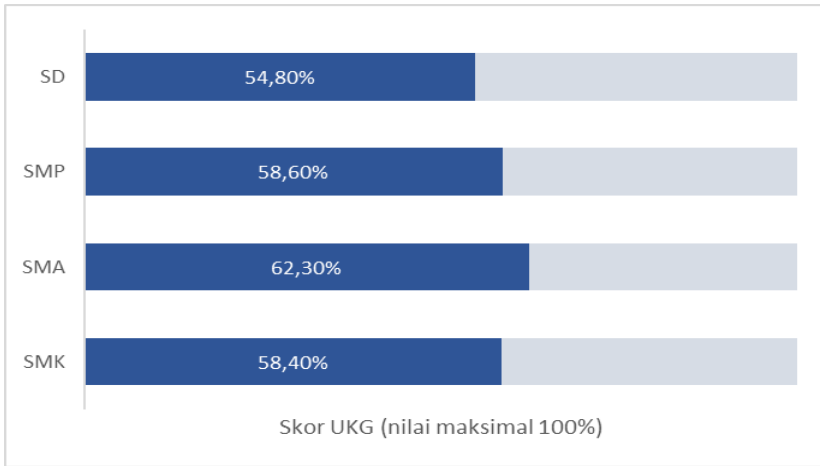


Sumber: Kemendikbud (2020:32); OECD (2019).

Terdapat berbagai isu yang turut andil pada rendahnya capaian hasil pembelajaran peserta didik di Indonesia. (Kemendikbud., 2020:22).

1. Kemampuan pedagogi guru di Indonesia masih belum optimal sehingga berimplikasi terhadap efektivitas pengajaran. Guru seharusnya bertindak sebagai fasilitator pembelajaran bukan bertindak sebagai penerus pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil UKG yang tersaji dalam grafik 1.2. berikut ini,

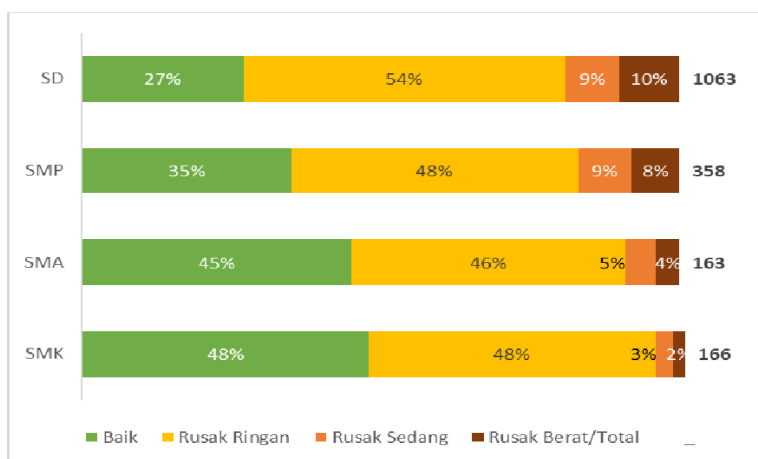
Grafik 1.2 Rata-rata Nilai Uji Kompetensi Guru (UKG) 2019



Sumber Neraca Pendidikan nasional dikutip dari Kemendikbud (2020:23).

2. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia sering dipandang kurang dinamis dan berfokus pada konten. Kurangnya waktu dan kesempatan yang tersedia untuk dapat memahami materi dan berefleksi kepada pembelajaran. Terdapat anggapan bahwa isi kurikulum juga terlalu teoretis, sehingga guru kesulitan untuk mengimplementasikan secara praktis dan operasional dalam materi pembelajaran dan kegiatan di kelas.
3. Dari aspek infrastruktur sekolah dirasakan kurang memadai. Aspek sarana prasarana secara umum belum mencukupi termasuk media gedung dan fasilitas penunjang pembelajaran lainnya. Secara umum masih banyak ruangan kelas di sekolah masih berada pada kondisi rusak, baik rusak ringan, rusak sedang maupun rusak berat, seperti yang dapat terlihat dan tersaji dalam grafik 1.3. berikut ini.

Grafik 1.3 Kondisi Ruang Kelas



Sumber Neraca Pendidikan Nasional, 2019 dikutip dari Kemendikbud (2020:24)

4. Pengelolaan pendidikan Indonesia belum mendukung terhadap capaian hasil pembelajaran peserta didik. Terdapat indikasi bahwa anggaran yang dialokasikan untuk pelatihan guru dan bantuan sekolah tidak menunjukkan korelasi yang berarti terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Kepala sekolah dan guru tidak diberikan insentif yang baik untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Adapun sebagian besar guru honorer dibayar dibawah UMR.

Data tersebut sangat penting dan bermanfaat untuk diidentifikasi dan dianalisis agar dapat mendekati kondisi ideal. Disinilah peran pentingnya evaluasi dalam pendidikan Nasional kita guna mendukung pengembangan potensi peserta didik sesuai dengan

fungsi pendidikan dalam Undang - Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003. Evaluasi pendidikan ini melibatkan semua pihak dari mulai legislatif, eksekutif sampai kepada pendidik/guru di satuan pendidikan. Pendidik/guru dapat melakukan evaluasi baik evaluasi hasil belajar peserta didik ataupun evaluasi proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan jurnal yang disampaikan (Huljannah, 2021). Beliau mengatakan bahwa evaluasi sangat penting dalam pembelajaran, oleh karena itu semua pendidik harus mengetahui tujuan dan manfaat serta cara melaksanakan evaluasi. Evaluasi ini bukan hanya penting untuk peserta didik tetapi untuk pendidik, sekolah dan masyarakat.

Tugas utama guru sebagai seorang pendidik yang profesional adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. (Undang-Undang Guru dan Dosen No. 14, 2005)

Menurut (Undang-undang Sisdiknas no 20, 2003) pasal 39 ayat 2, tugas seorang pendidik adalah merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Berdasarkan tugasnya maka seorang pendidik harus membuat Rencana Aksi (Renaksi), Aksi Nyata (AN) dan Rencana Tindak Lanjut (RTL) termasuk evaluasi pembelajaran. Evaluasi

dilaksanakan dengan mengacu kepada Kompetensi Inti (Capaian Pembelajaran), Kompetensi Dasar (Tujuan Pembelajaran) dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dibuat dalam perencanaan. Evaluasi dijadikan dasar untuk membuat tujuan pembelajaran yang lebih baik berikutnya.

Keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuannya dapat dilihat setelah dilakukan evaluasi terhadap *output* yang dihasilkannya. Jika *output* lulusan, hasilnya sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan, maka usaha pendidikan itu dapat dinilai berhasil, tetapi jika sebaliknya, maka ia dinilai tidak berhasil/gagal. (Wulan, R.,E. et al, 2014). Proses pendidikan yang baik dimulai dari *raw input*, proses (*instrumental input* dan *enviromental input*), *output* dan *outcome*. Proses pendidikan yang baik adalah *Garbage in Golden Out* (GIGO). (Matin, 2013).

Evaluasi pembelajaran memegang peranan yang penting dalam suatu proses pendidikan. Dalam *scope* kecil, evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui capaian hasil pembelajaran peserta didik melalui tujuan pembelajaran yang sudah dibuat. Dalam *scope* lebih besar, evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang esensi dilaksanakan oleh pendidik dalam proses pendidikan.. Evaluasi pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk melakukan tindakan perbaikan (*continous improvement*) dalam rangka peningkatan

mutu pembelajaran baik untuk peserta didik ataupun pendidikan secara umum.

Prinsip dari perbaikan berkelanjutan adalah agar hasil capaian pembelajaran dapat optimal dan lebih baik dari capaian pembelajaran sebelumnya. Dan ini senantiasa harus dilakukan oleh seorang pendidik sesuai tugas yang diembannya. Sekolah bermutu adalah sekolah yang membuat sasaran mutu atau *quality assurance* dan diwaktu yang ditentukan tercapai.

1.2. Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran

1.2.1. Pengertian tes, pengukuran dan evaluasi

A. Pengertian tes

Tes adalah prosedur atau alat yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur sesuatu, dengan cara serta aturan-aturan yang sudah ditetapkan. (Arikunto, 2012).

Tes sebagai suatu cara atau prosedur yang dilaksanakan dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan. (Sudijono, 2008)

Tes merupakan seperangkat stimulasi yang diberikan kepada seseorang dengan tujuan untuk memperoleh jawaban yang menjadi dasar dalam penetapan skor angka. (Uno, 2012:111)

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwa tes adalah alat atau instrumen yang

digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dengan tata cara dan aturan yang sudah ditetapkan.

B. Pengertian pengukuran

Pengukuran adalah membandingkan sesuatu dengan satu ukuran. Pengukuran bersifat kuantitatif. (Arikunto, 2010).

Pengukuran adalah suatu kegiatan menentukan kuantitas suatu objek melalui aturan-aturan tertentu sehingga kuantitas yang diperoleh benar-benar mewakili sifat dari suatu objek yang dimaksud. (Masidjo, 1995 : 14)

Pengukuran juga bisa diartikan sebagai suatu proses memasang fakta-fakta suatu objek dengan fakta-fakta satuan tertentu. (Djaali dan Muljono, P, 2007)

Pengukuran dapat diartikan sebagai kegiatan atau upaya yang dilakukan untuk memberikan angka-angka pada suatu gejala atau peristiwa, atau benda, sehingga hasil pengukuran akan selalu berupa angka. (Endang Purwanti et al, 2008 : 4)

Pengukuran sebagai “suatu proses yang menghasilkan gambaran berupa angka-angka berdasarkan hasil pengamatan mengenai beberapa ciri tentang suatu objek, orang atau peristiwa. (Hopkins, D. dan Antes, Richard L. , 1990)

Pengukuran adalah penilaian numerik pada fakta-fakta dari objek yang hendak diukur menurut kriteria atau satuan-satuan tertentu. (Wiersma, William & Stephen G. Jurs. , 1990)

Pengukuran (*measurement*) merupakan proses yang mendeskripsikan performa siswa dengan menggunakan suatu skala kuantitatif (sistem angka) sedemikian rupa sehingga sifat kualitatif dari performa siswa tersebut dinyatakan dengan angka-angka. (Alwasilah, et al., 1996)

Pengukuran dapat diartikan dengan kegiatan untuk mengukur sesuatu. Pada hakekatnya, kegiatan ini adalah membandingkan sesuatu dengan atau sesuatu yang lain (Anas Sudiono, 2001).

Berdasarkan pendapat tersebut diatas maka pengertian pengukuran adalah sebagai aktivitas pendidik untuk memberikan nilai dalam bentuk angka-angka yang bersifat kuantitatif pada saat tes dilaksanakan oleh peserta didik sehingga menjadi data yang dapat dibandingkan dengan kriteria tertentu.

C. Pengertian evaluasi

Evaluasi adalah penaksiran atau perkiraan terhadap pertumbuhan serta kemajuan ke arah tujuan atau nilai – nilai yang sudah ditetapkan. (Wrightstone, J. W. et al, 1956)

Evaluasi sebagai “ The process of delineating, obtaining, and providing useful information for judging decision alternatives ”.

Maksudnya adalah terdapat beberapa unsur dalam evaluasi yaitu adanya proses (process), perolehan (obtaining), penggambaran (delineating), penyediaan (providing), informasi yang berguna (useful information) serta alternatif keputusan. (Stufflebeam, D. L. et al., 1971). Evaluasi yang hanya melihat kesesuaian antara unjuk kerja serta tujuan sudah di kritik karena menyempitkan fokus dalam banyak situasi pendidikan. (Stark, J.S. & Thomas, A. , 1994)

Evaluasi di lakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan terhadap pihak – pihak yang berkepentingan. (UU Sisdiknas No. 20 Bab XVI pasal 57, 2003)

Berdasarkan pendapat tersebut diatas maka evaluasi dapat dikatakan sebagai suatu rangkaian kegiatan yang di tujuikan untuk mengukur keberhasilan suatu program pendidikan yang telah ditetapkan.

1.2.2. Prinsip evaluasi pembelajaran

Prinsip penilaian adalah validitas, reliabilitas, menyeluruh, berkesinambungan, obyektif, dan mendidik (Pusat

Kurikulum, Balitbang Depdiknas 2006).

Untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih baik, maka kegiatan evaluasi harus bertitik tolak kepada prinsip-prinsip umum sebagai berikut : Kontinuitas, Komprehensif, Adil dan Objektif, Kooperatif Praktis, (Sudijono, A. 2009:17).

Beberapa prinsip yang perlu diperrhatikan dalam melakukan evaluasi. Prinsip-prinsip tersebut adalah keterpaduan, keterlibatan siswa, koherensi, pedagogis, dan akuntabilitas. (Daryanto, 2010).

Menurut (Afandi, 2013) prinsip penilaian dalam suatu pembelajaran meliputi :

1. Sahih

Adalah kegiatan penilaian sesuai dengan instrumen yang disusun berdasarkan prosedur , prinsip dan kriteria.

2. Adil dan Obyektif

adalah penilaian yang tidak berpihak kepada salah satu atau beberapa peserta didik karena latar belakang agama, adat istiadat, suku, budaya, serta status sosial ekonomi. Sementara objektif yaitu kegiatan penilaian sesuai dengan kemampuan peserta didik didasarkan pada prosedur serta kriteria yang jelas.

3. Terpadu

adalah instrumen yang disusun mengacu kepada materi, tujuan, metode pengajaran, dan teknik evaluasi.

4. Terbuka

adalah prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan diketahui oleh peserta didik maupun pihak yang berkepentingan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan.

5. Komprehensif

adalah semua kompetensi yang telah ditetapkan selama proses pembelajaran yang ditetapkan, dijadikan dasar dalam melakukan penilaian.

6. Kontinuitas

adalah aktivitas penilaian dilakukan dengan bertahap, baik pada saat ulangan harian, penilaian tengah semester (sumatif tengah semester), dan penilaian akhir semester (sumatif akhir semester).

7. Sistematis

adalah penilaian terencana, terprogram, terstruktur dan dilaksanakan mengacu kepada langkah-langkah dan prinsip-prinsip yang ditetapkan.

8. Kriteria

adalah skor yang diperoleh dari pengumpulan data di bandingkan dengan acuan kriteria yaitu menggunakan penilaian acuan norma (PAN) dan atau penilaian acuan patokan (PAP).

9. Akuntabel

adalah pengadministrasian data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan, baik dari prosedur, segi teknik, maupun hasil yang diperoleh.

1.2.3. Fungsi evaluasi pembelajaran

Menurut (Purwanto, 2010), fungsi evaluasi dalam pendidikan dan pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat fungsi yaitu untuk :

1. mengetahui perkembangan dan kemajuan serta keberhasilan peserta didik,
2. mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran,
3. keperluan bimbingan dan konseling (BK),
4. keperluan perbaikan dan pengembangan kurikulum sekolah.

Dalam pandangan lain, evaluasi berfungsi sebagai *tool* untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan yang telah disampaikan oleh guru. Untuk mengetahui aspek-aspek kelebihan dan kelemahan peserta didik dalam

pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat ketercapaian peserta didik dalam pembelajaran. Sebagai sarana *feedback* dan refleksi bagi seorang guru, yang bersumber dari peserta didik. Sebagai *tool* untuk mengetahui perkembangan belajar peserta didik. Dan juga sebagai bahan utama laporan perkembangan capaian hasil pembelajaran kepada para orang tua peserta didik. (Sukardi., 2008).

1.2.4. Tujuan evaluasi pembelajaran

Tujuan evaluasi pembelajaran menurut Sudijono, A. (2009:17) dibedakan menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum adalah untuk menghimpun bahan materi yang akan dijadikan sebagai bukti mengenai taraf perkembangan dan kemajuan yang diperoleh oleh peserta didik, setelah melaksanakan proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu dan untuk menilai serta mengukur efektivitas dan efisiensi mengajar dan metode-metode mengajar yang telah dilaksanakan oleh guru, serta kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik, sedangkan tujuan khusus adalah untuk menstimulasi aktivitas peserta didik dalam mengikuti program pendidikan. Tanpa melakukan evaluasi maka sulit menumbuhkan stimulasi pada diri peserta didik untuk perbaikan dan peningkatan prestasi masing-masing dan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab keberhasilan atau sebaliknya peserta didik dalam mengikuti program

pendidikan, sehingga dapat menemukan solusi serta langkah-langkah perbaikannya.

1.2.5. Ruang lingkup evaluasi Pembelajaran

Sistem Pendidikan Nasional kita menetapkan rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari teori Benyamin Bloom yang lebih dikenal dengan taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom membagi kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Seharusnya ketiga ranah tersebut memiliki proporsi yang sama, namun implementasinya ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran. (Afandi, 2013). Merujuk pada Taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan , Taksonomi Bloom pertama kali disusun oleh Benjamin S. Blom (1956) kemudian direvisi tahun 2001 bahwa ruang lingkup yang menjadi tujuan daripada pendidikan adalah ranah/ domain kognitif, afektif dan psikomotor. (Lorin w. Anderson et al, 2001).

1. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif / Kemampuan Intelektual)

Terdiri dari enam dimensi proses kognitif, yaitu tahapan mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta dengan dimensi pengetahuan

yaitu pengetahuan factual, konsep, procedural dan metacognitive.

2. *Affektive Domain* (Ranah Afektif/ Kemampuan Emosi dan Minat)

Terdiri dari lima dimensi proses afektif, yaitu tahapan menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan dan karakterisasi menurut nilai.

3. *Psychomotor Domain* (ranah psikomotor)

Terdiri dari lima dimensi proses psikomotorik, yaitu tahapan meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.

Daftar Pustaka

- Afandi, M., 2013. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: UNISSULA Press .
- Alwasilah, et al., 1996. *Glossary of educational Assessment Term*. Jakarta: Ministry of Education and Culture..
- Arikunto, S., 2003. *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*.. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, S., 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.. Jakarta: Rineka Cipta..
- Arikunto, S., 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cangelosi James, S., 1995. *Merancang Tes Untuk Menilai Prestasi Siswa*. Bandung: IT.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media..
- Djaali dan Muljono, P, 2007. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Endang Purwanti et al, 2008 : 4. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Jakarta : Depdiknas.
- Hopkins, D. dan Antes, Richard L. , 1990. *Classroom measurement and evaluation*.. Itasca, Illinois: : F.E. Peacock Publisher, Inc.
- Huljannah, M., 2021. Pentingnya proses evaluasi dalam pembelajaran. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, Volume 2 Nomor 2(2745-4253 hal 49-63), p. 61.
- Kemendikbud., 2020:22. *Rencana Strategis 2020-2024*.. Jakarta: Kemendikbud.

Lorin w. Anderson et al, 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. Newtork: Addison Wesley Longman, Inc..

Masidjo, I., 1995 : 14. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.

Matin, 2013. *Dasar-Dasar Perencanaan Pendidikan..* Jakarta: Rajagrafindo Persada .

Purwanto, 2010. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Stark, J.S. & Thomas, A. , 1994. *Assessment and program evaluation..* Needham Heights: Simon & Schuster Custom Publishing.

Stufflebeam, D. L. et al., 1971. *Educational Evaluation and Decision Making..* Fourth Printing. Illinois: F. E. Peacock Publishers, Inc..

Sudijono, A., 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan..* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sukardi., 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya..* Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-Undang Guru dan Dosen No. 14, 2005. *Guru dan Dosen*. Jakarta, s.n.

Undang-undang Sisdiknas no 20, 2003. *Sisdiknas*. Jakarta, s.n.

Uno, H., 2012:111. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

UU Sisdiknas No. 20 Bab XVI pasal 57, 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: s.n.

Wiersma, William & Stephen G. Jurs. , 1990. *Educational Measurement & Testing..* Boston: Allyn & Bacon.

Wrightstone, J. W. et al, 1956. *Evaluation in Modern Education*. Pp. xi. 481. ed. New York: American Book Co..

Profil Penulis

Dr. H. Erwin Firdaus, S.P.,M.MPd.

Lahir di Bandung, pada 26 Juli 1974. S1 diperoleh di Unpad jurusan Sosial Ekonomi Pertanian. S2 di Uninus jurusan Manajemen Pendidikan dan S3 di Uninus jurusan Ilmu Pendidikan. Penulis adalah anak dari pasangan J. Kusaeri (ayah) dan Tien Wartini (ibu).

Erwin biasa dipanggil, bukanlah orang



baru di dunia Pendidikan. Sebagai praktisi dan pemerhati pendidikan sejak tahun 2001 sampai sekarang. Pada tahun 2008, Erwin berhasil meraih penghargaan sebagai Kepala Sekolah Berprestasi Tingkat Provinsi Jawa Barat. Banyak sekali buku dan karya tulis ilmiah yang telah dibuat baik dibuat sendiri ataupun berkolaborasi. Untuk berkorespondensi dapat melalui e-mail firdauserwin2017@gmail.com dan di Instagram [@erwin74](https://www.instagram.com/erwin74)

BAB 8

INSTRUMEN EVALUASI BENTUK TES

Pradika Adi Wijayanto, S.Pd., M.Pd.

A. Pengertian Tes

Evaluasi dalam pembelajaran merupakan hal yang wajib dilakukan untuk mengetahui perkembangan dan kualitas peserta didik, selain itu evaluasi pembelajaran berguna bagi pendidik untuk merumuskan dan mengimplementasikan langkah kebijakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agar tujuan-tujuan yang direncanakan dapat tercapai dengan optimal. Sebagaimana prosedur sebelum melaksanakan evaluasi pembelajaran maka hal yang harus dilakukan adalah melakukan aktivitas pengukuran dan penilaian. Aktivitas tersebut dapat menggunakan instrumen berbentuk tes agar mendapatkan data sesuai kebutuhan atau tujuannya.

Secara harfiah, kata “tes” berasal dari bahasa Perancis Kuno *testum* dengan arti piring untuk menyisihkan logam-logam mulia, sedangkan dalam bahasa Inggris ditulis dengan *test*. Kata “tes” dalam bahasa Indonesia diterjemahkan dengan “tes”, “ujian”, atau “percobaan”. Selain itu ada istilah *testing*, *tester*, *testee*, *Testing* berarti saat dilaksanakannya atau peristiwa berlangsungnya pengukuran dan penilaian. *Tester* adalah orang yang melaksanakan tes atau pembuat tes. *Testee* adalah pihak yang dikenai tes (peserta

tes). Menurut (Mardapi, 2011) menguatkan bahwa tes adalah salah satu acara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan sedangkan menurut (Yusuf, 2015) tes adalah suatu prosedur yang spesifik dan sistematis untuk mengukur tingkah laku seseorang, atau suatu pengukuran yang bersifat objektif mengenai tingkah laku seseorang, sehingga tingkah laku tersebut dapat digambarkan dengan bantuan angka, skala atau dengan sistem kategori. Instrumen tes seringkali digunakan pendidik sehingga tidak bisa dipisahkan dalam aktivitas pembelajaran untuk mengukur kualitas siswa dari proses pembelajaran (Wijayanto, 2017).

Berdasarkan pendapat di atas maka tes adalah alat pengambilan data yang disusun secara sistematis dengan prosedur tertentu yang digunakan untuk mengukur atau menilai tingkah laku seseorang berdasarkan aspek yang diinginkan melalui respon. Respon tersebut berasal dari stimulus berupa pertanyaan kemudian menghasilkan informasi berupa data untuk menyimpulkan hasilnya. Tes sering digunakan untuk mengukur aspek pengetahuan (kognitif) berupa hasil belajar berupa *hard skill*.

B. Jenis-Jenis Instrumen Tes

Bentuk tes dalam lembaga Pendidikan berdasarkan sistem penskoran tes dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu tes objektif dan tes subjektif.

1. Tes Objektif

Pengertian tes objektif memiliki karakteristik berbeda dibandingkan tes subjektif. Tes objektif secara bentuk biasanya sudah tersedia opsi jawaban yang tertera dalam soal sehingga peserta tes tinggal memilih. Penilaian tes objektif ini cenderung lebih di pengaruhi oleh hasil respon dari peserta tes sehingga siapa saja yang memeriksa maka akan menghasilkan skor yang sama. Tes objektif penilaiannya juga lebih tegas dimana jawaban benar atau salah akan mudah terlihat sekaligus sudah ada skor pastinya, misal dalam soal pilihan ganda jika jawaban benar diberi nilai 1 jika salah diberi nilai 0 sehingga tes ini dalam pengoreksiannya dalam era modern ini bisa menggunakan hasil teknologi yang mutakhir sehingga bisa langsung keluar hasilnya secara otomatis. Tes objektif dapat terbagi seperti di bawah ini :

a. Tes Pilihan Ganda (*Multiple Choiche Test*)

Tes pilihan ganda secara struktur atau formatnya terdiri dari pokok soal (*stem*) dan sejumlah pilihan jawaban (*option*). Pilihan jawaban tersebut terdapat satu jawaban yang benar sebagai kunci (*key*) kemudian diikuti jawaban yang lain digunakan sebagai pengecoh (*distraktor*). Pokok soal (*stem*) tersebut bisa dalam bentuk pernyataan atau pernyataan. Tes pilihan ganda memiliki alternatif jawaban lebih dari dua, pada umumnya sering digunakan 3 sampai 5 jawaban. Pilihan jawaban dalam tes ini hendaknya tidak

terlalu banyak karena akan membingungkan peserta tes sekaligus pembuat soal. Kelebihan dari tes ini adalah butir-butir tes dapat digunakan untuk mengukur lebih objektif pengetahuan dari level dasar berupa mengingat hingga yang paling kompleks berupa analisis serta perhitungannya lebih praktis, butir tes dapat dilakukan analisis butir agar kualitasnya baik, tingkat kesulitan dapat diatur dengan mengubah tingkat homogenitas alternatif jawaban, waktu pengerjaan yang dibutuhkan lebih minim sedangkan kelemahannya adalah relative lama dalam menyusun butir soal, bisa terjadi kemungkinan peserta menjawab dengan menebak/untung-untungan, sulit membuat pengecoh dan sebagainya. Tes pilihan ganda dapat dimodifikasi menjadi 5 jenis sebagai berikut :

1. Pilihan Ganda Biasa (Sederhana)

Tipe tes ini merupakan jenis yang paling populer dan banyak digunakan karena dapat melingkupi semua materi. Sebagaimana struktur pilihan ganda berupa pokok soal dan pilihan jawaban. Bila dalam bentuk pertanyaan merupakan pertanyaan yang lengkap atau pernyataan yang tidak lengkap di lengkapi dengan kunci jawaban (*) sebagaimana di bawah ini :

Transmigrasi yang dilakukan semua warga dan aparat desa dipindahkan, karena bencana alam, dan kena proyek pemerintah dinamakan transmigrasi...

- a. Bedol desa*
- b. Swakarya
- c. Spontan
- d. Swadaya
- e. Umum

2. Pilihan Ganda Analisis Hubungan Antar Hal

Bentuk soal ini terdiri dari dua pernyataan yang dapat digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam menganalisis hubungan antara pernyataan (statement) dan alasan (reason) sehingga menjadi bentuk (sebab-akibat). Menurut (Widoyoko, 2016) agar kedua pernyataan menjadi pilihan ganda maka harus dicari variable lain berupa kualitas pernyataan apakah pernyataan pertama benar atau salah dan pernyataan kedua benar atau salah sehingga dapat dikembangkan hubungan antar hal dengan penyelesaian berikut:

Pernyataan benar, alasan benar, keduanya menunjukkan sebab akibat.

1. Pernyataan benar, alasan benar, keduanya tidak menunjukkan hubungan sebab akibat.
2. Pernyataan benar tetapi alasan salah
3. Pernyataan salah tetapi alasan benar
4. Pernyataan dan alasan salah.

Contoh soal:

Geografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan.

SEBAB

Objek formal studi geografi adalah lapisan-lapisan bumi atau fenomena geosfer.

3. Pilihan Ganda Analisis Kasus

Bentuk tes ini peserta tes dihadapkan dalam suatu kasus yang disajikan kedalam bentuk deskripsi cerita, peristiwa dan sejenisnya. Setelah ini dari tes tersebut terdapat beberapa pertanyaan yang setiap pertanyaannya dibuat dengan bentuk melengkapi pilihan.

Contoh soal :

Secara keruangan Kota Semarang semakin lama terdapat berbagai macam jenis bangunan dan aktivitas keseharian sehingga mengakibatkan kenaikan suhu. Hal tersebut dibuktikan pernyataan oleh Kepala Seksi Data dan Informasi BMKG Stasiun Klimatologi Semarang Iis Widya H 22 Oktober 2019 bahwa Suhu udara di Kota Semarang mencapai 39,4 derajat Celsius,

Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika (BMKG) mengatakan, suhu tersebut merupakan rekor tertinggi di Semarang. Berdasarkan permasalahan keruangan diatas, dibawah ini merupakan strategi yang tepat untuk meminimalisir kenaikan suhu adalah.....

- a. Membuang sampah pada tempatnya dan tidak membakarnya
- b. Memanfaatkan lahan kosong untuk Ruang Terbuka Hijau *
- c. Pembuatan kebijakan untuk melarang pembangunan perusahaan
- d. Tidak merokok
- e. Menanam pohon trambesi di trotoar sekolah

4. Pilihan Ganda Kompleks (Asosiasi)

Bentuk soal ini secara struktur mirip dengan soal melengkapi pilihan tetapi terdapat perbedaan pada pilihan ganda memiliki jawaban lebih dari satu sedangkan pada soal melengkapi umumnya adalah satu jawaban yang benar. Contoh butir soal seperti di bawah ini :

Contoh soal :

Fenomena Geografi:

1. erupsi Gunung Merapi;
2. perubahan iklim global;
3. bencana tanah longsor;

4. perpindahan penduduk dari desa ke kota;
5. evakuasi korban bencana banjir.
6. Pemberian sosialisasi kebencanaan warga

Kajian geografi sosial terdapat pada angka

- a. (2), (4), dan (5)
- b. (1), (2), dan (3)
- c. (1), (2), dan (4)
- d. (4), (5), dan (6)
- e. (1), (3), dan (5)

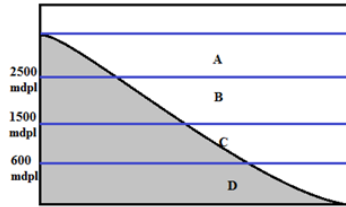
5. Pilihan Ganda yang Menggunakan Diagram, Grafik Tabel dan Gambar.

Bentuk (struktur) soal pilihan ganda ini mirip dengan analisis kasus maupun pola pertanyaannya. Perbedaannya di soal ini ditampilkan menggunakan diagram, grafik dan gambar sebagai pokok soal (*stem*) maupun alternatif pilihan bukan deskripsi cerita, peristiwa dan sejenisnya.

Contoh Soal :

Perhatikan gambar di bawah ini!

Menurut klasifikasi iklim Junghuhn, zona B termasuk ke dalam daerah....dan sangat cocok untuk dijadikan tempat....



- a. sedang, perkebunan kopi
- b. sejuk, perkebunan the (*)
- c. dingin, budidaya padi
- d. sedang, perkebunan kelapa
- e. sejuk, perkebunan tebu

Pedoman perhitungan skor (*Scoring*), Cara untuk menghitung skor tipe pilihan ganda ada 2 macam, yaitu:

1) Sistem denda

$$SA = B - \frac{S}{P - 1}$$

Rumus yang digunakan di atas dengan ketentuan:

SA = Skor akhir peserta tes, B + jumlah jawaban benar, S= jumlah jawaban salah, P= banyaknya pilihan (option), 1= bilangan tetap. Contoh: jumlah butir tes pilihan ganda= 20 sedangkan pilihan jawaban ada 5 buah. Arya dapat menjawab 15 butir tes dan jawaban salah ada 1 butir tidak dikerjakan dan 4 salah, maka skor Arya adalah :

$$\text{Skor Akhir (SA)} = 15 - \frac{4}{5-1} = 14$$

2) **Sistem tanpa denda**, rumusnya lebih sederhana daripada sebelumnya yaitu:

$$SA = B$$

Dengan ketentuan : SA= skor akhir peserta tes dan B = jumlah jawaban yang benar. Contoh: jika jawaban Arya menggunakan sistem ini maka skornya adalah 15.

b. Tes Benar Salah (*True/False Test*)

Tes benar salah memiliki ciri butir soal terdiri dari pernyataan disertai dengan alternatif jawaban, yaitu jawaban atau pernyataan benar dan salah. Alternatif jawaban tersebut kemudian salah satunya harus dipilih oleh peserta tes dengan cara menandai (melingkari atau menyilang) masing-masing jawaban atau pernyataan menurut pendapatnya pada huruf “B” jika sekiranya dianggap benar dan memberi tanda pada huruf “S” apabila pendapatnya dianggap salah. Kelebihan tes ini mudah di susun dan skornya, dapat mewakili materi pelajaran atau pokok bahasan lebih luas sedangkan kelemahannya mendorong peserta tes untuk menebak dan hanya mengandalkan daya ingatan dan pengenalan kembali.

Contoh Soal :

B-S Pulau Jawa merupakan Pulau terpadat di Indonesia

Pedoman perhitungan skor (*Scoring*), Cara untuk menghitung skor tipe benar salah terdiri dari 2 macam, yaitu:

1) sistem denda

$$SA = B - S$$

Dengan ketentuan : SA= skor akhir peserta tes, B = jumlah jawaban yang benar dan S = jumlah jawaban yang salah.

Contoh: Aryo menjawab benar sejumlah 30 soal, salah 15 soal dan 5 butir tidak dikerjakan, maka skor untuk Aryo adalah : $30-15= 15$.

2) Sistem tanpa denda dengan menggunakan rumus:

$$SA = B$$

Dengan ketentuan : SA= skor akhir peserta tes dan B = jumlah jawaban yang benar. Jadi yang dihitung adalah jawaban benar saja.

c. Tes Menjodohkan (*Match*)

Soal tes menjodohkan bisa disebut sebagai soal mencocokkan atau memasangkan. Soal tes ini masih memiliki bentuk seperti soal pilihan ganda tetapi perbedaannya pada soal pilihan ganda memiliki pokok soal (*stem*) dan pilihan jawaban (*option*) dengan jawaban satu yang dianggap benar sedangkan pada soal tes menjodohkan terdiri dari kumpulan soal dan kumpulan jawaban yang ditulis dalam dua kolom. Kolom pertama diletakkan sebelah kiri berisi kelompok pertanyaan/ pernyataan sedangkan kolom kedua berada di sisi kanan berisi kelompok jawaban yang bisa dibuat lebih banyak daripada kelompok pertama.

Tugas peserta tes dalam soal tes ini adalah mencari dan menjodohkan jawaban dengan pertanyaan/ Pernyataan yang ada agar cocok. Kelebihan tes ini mudah penyusunan dan penskorannya, dapat menguji kemampuan menghubungkan dua hal, dapat digunakan seluruh mata pelajaran sedangkan kelemahannya adalah : terlalu mengandalkan pengujian pada aspek ingatan.

Contoh Soal :

Pasangkanlah pernyataan yang ada pada lajur kiri dengan pernyataan yang ada pada lajur kanan dengan cara menempatkan huruf yang terdapat di muka pernyataan lajur kanan pada titik-titik yang disediakan pada lajur kiri.

- | | |
|-----------------------------------|------------|
| 1. Ibu Kota Negara Indonesia..... | a. Tokyo |
| 2. Ibu Kota Negara Jepang..... | b. Jakarta |
| 3. Ibu Kota Negara Inggris..... | c. Beijing |
| | d. London |
| | e. Paris |

Pedoman perhitungan skor (*Scoring*), Cara untuk menghitung skor tipe menjodohkan adalah:

$$SA = B$$

Dengan ketentuan : SA= skor akhir peserta tes dan B = jumlah jawaban yang benar. Jadi yang dihitung adalah jawaban benar saja.

d. Tes Jawaban Singkat (*Short Answer*) dan Melengkapi (*Completion*)

Kedua bentuk tes ini biasanya dibuat atau dikemukakan dalam bentuk pertanyaan singkat berupa kalimat tanya yang kemudian peserta tes menjawab dengan singkat berupa kalimat yang menggunakan kata, frase, nama tempat, tokoh, lambing dan lain-lain ataupun angka-angka yang hanya dapat dinilai benar atau salah.

Contoh Soal Singkat

1. Apa nama alat yang digunakan untuk mengukur kecepatan angin?
2. Siapakah pertama kali yang menemukan peta?

Contoh Soal Singkat Melengkapi

1. Peta berfungsi sebagai.....
2. Dua objek kajian geografi yang digunakan adalah dan

2. Tes Subjektif

Tes subjektif secara karakteristik berbeda dengan tes objektif yang penskorannya lebih dominan berasal dari hasil respon peserta tes. Tes subjektif selain penskorannya dipengaruhi oleh hasil respon peserta tes juga dipengaruhi oleh subjektivitas pemeriksa/pemberi skor sehingga dalam jawaban yang sama bisa saja mendapatkan nilai yang berbeda. Bentuk tes subjektif menurut (Widoyoko, 2016) pada umumnya berbentuk uraian (esai), walaupun tidak semua tes uraian adalah

subjektif, misal: pada bidang sains. Bentuk tes subjektif memiliki ciri khas terdapat pertanyaan atau tugas yang jawabannya tidak tersedia dalam tes sehingga peserta tes harus mengisi jawaban sesuai kemampuan masing-masing. Hal di atas selaras dengan (Zaenul and Nasution, 2005) bahwa bentuk tes subjektif berupa soal esai tersebut sehingga secara struktur hanya terdiri atas pertanyaan atau tugas yang jawaban atau pengerjaan soal harus dilakukan dengan cara mengekspresikan pikiran peserta tes.

Selain ciri di atas pada tes subjektif dalam penilaian bersifat fleksibel atau tidak kaku sehingga agar penilaiannya bisa di pertanggungjawabkan penskor/pemeriksa dapat membuat patokan atau indikator penilaian. Tes uraian ini memiliki kelebihan dapat digunakan mengukur hasil belajar yang kompleks, mudah disajikan/disusun, mendorong peserta tes mengemukakan pendapat dengan cara masing-masing, meminimalisir untuk melakukan jawaban yang bersifat untung-untungan sedangkan kelemahannya reliabilitas rendah, membutuhkan waktu lama dalam pengerjaan dan koreksi jawaban. Berdasarkan tingkat kebebasan peserta tes dalam menjawab butir tes uraian dapat terbagi menjadi dua bentuk, yaitu: tes uraian bebas atau uraian terbuka (*extended response*) dan tes uraian terbatas (*restricted response*).

a. Tes Uraian Bebas atau Uraian Terbuka (*extended response*)

Tes ini merupakan bentuk tes uraian yang memberikan keterbukaan atau kebebasan bagi peserta tes untuk menjawab atau mengekspresikan baik pikiran maupun gagasan dalam menjawab. Bentuk (struktur) soal ini menurut (Arikunto, 2013) didahului dengan kata-kata seperti uraikan, jelaskan bandingkan, mengapa, bagaimana, simpulkan dan sebagainya. Bentuk tes soal ini cocok untuk ranah kognitif Analisis (C4), Evaluasi (C5) dan Mencipta (C6).

Contoh:

1. Jelaskan mengapa persebaran flora dan fauna di Indonesia bisa berbeda !
2. Jelaskan alasan mengapa Pendidikan bencana perlu diberika kepada masyarakat di daerah rawan bencana!

b. Tes Uraian Terbatas (*restricted response*)

Bentuk tes uraian terbatas ini memberi rambu-rambu atau batasan-batasan ketika menjawab butir tes sehingga peserta tes lebih terikat daripada tes uraian bebas. Rambu atau batasan tersebut mencakup format, isi dan ruang lingkup jawaban yang dikehendaki meliputi konteks jawaban yang diinginkan, keluasan uraian jawaban yang dimintaa dan jumlah butir jawaban yang dikerjakan.

Contoh :

Geografi memiliki 10 konsep esensial untuk mengkaji fenomena geosfer. Sebutkan 10 konsep tersebut kemudian jelaskan 4 konsep yang anda kuasai beserta contohnya !

C. Pengembangan Instrumen Tes

Pengembangan instrumen tes memiliki peran penting dalam pembelajaran. Bagi peserta tes instrumen tes tersebut berperan untuk mengetahui kompetensi dalam proses pembelajaran dan bagi pendidik dapat berguna mengetahui hasil proses pembelajaran yang dilakukan serta sebagai dasar untuk mengambil langkah kebijakan dalam evaluasi pembelajaran agar lebih optimal berdasarkan data yang didapatkan. Fungsi tes dapat bermanfaat untuk mengukur kemampuan siswa secara kognitif sehingga dalam proses pembuatan dan pengembangan harus memperhatikan prosedur atau pedoman ciri instrumen yang baik dan berkualitas (Arifien and Wijayanto, 2021)

Pengembangan instrumen tes dapat dilakukan dengan 9 langkah seperti berikut ini: (a) menyusun spesifikasi tes, (b) menulis butir tes, (c) menelaah butir tes, (d) melakukan uji coba tes, (e) menganalisis butir-butir tes, (f) memperbaiki tes, (g) merakit tes, (h) melaksanakan tes, dan (i) menafsirkan hasil tes (Mardapi, 2011). Selain menggunakan Langkah di atas pengembangan instrume tes juga harus memperhatikan karakteristik persyaratan instrumen tes yang baik. Menurut (Arikunto, 2013) bahwa persyaratan tersebut adalah : 1) validitas,

dimaksud valid apabila alat ukur tersebut dapat mengukur yang hendak di ukur. 2) reliabilitas, dikatakan reliabel jika tes tersebut dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap atau ajeg apabila di teskan berkali-kali. 3) objektivitas, artinya tidak ada unsur subjektif atau pribadi yang mempengaruhi. 4) praktikabilitas, artinya sebuah tes bersifat praktis (mudah dilaksanakan dan pemeriksaannya), mudah pengadministrasiannya yang dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk sehingga dapat diberikan oleh orang lain dan 5) ekonomis, artinya bahwa pelaksanaan tes tidak membutuhkan biaya mahal, tenaga banyak dan waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifien, M. and Wijayanto, P. A. (2021) ‘Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Tengah Semester Geografi SMA Islam Al Azhar 14 Kota Semarang’, *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 5(2), pp. 206–215. doi: 10.29408/GEODIKA.V5I2.3696.
- Arikunto, S. (2013) *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Semarang: Bumi Aksara.
- Mardapi, D. (2011) *Teknik Penyusunan Instrument Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Widoyoko, S. E. P. (2016a) *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, S. E. P. (2016b) *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijayanto, P. A. (2017) ‘Quality Evaluation Of Geography Learning Program At SMA Negeri 1 Mayong Using Ekop Model’, *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(2), pp. 172–180. doi: 10.23887/JPI-UNDIKSHA.V6I2.10070.
- Yusuf, A. M. (2015) *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan, Edisi pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zaenul, A. and Nasution, N. (2005) *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Pusat antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Ditjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.

PROFIL PENULIS

Pradika Adi Wijayanto, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Penulis lahir di Jepara tanggal 21 Februari 1992. Penulis adalah Dosen program studi Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Semarang. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Negeri Semarang dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Negeri Malang. Penulis menekuni bidang menulis pedagogi pendidikan geografi utamanya evaluasi pembelajaran, pengembangan media dan bahan ajar geografi dan perencanaan pembelajaran geografi. Penulis memiliki karya buku dan jurnal ilmiah yang dipublikasikan baik tingkat nasional hingga internasional yang dapat digunakan sebagai referensi. Memiliki pengalaman sebagai editor, reviewer jurnal nasional, anggota organisasi profesi pendidikan Indonesia. Penulis juga menerima saran dan kritik yang bisa disampaikan lewat email: pradikawijaya@mail.unnes.ac.id atau Facebook Pradika Adi Wijayanto.



BAB 9 PENGUKURAN KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTOR

Oleh: Dr. Muhamad Yahya, M.A

Upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauhmana tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan disebut dengan penilaian. Sebab di antara fungsi utama penilaian adalah sebagai alat untuk mengetahui taraf keberhasilan proses dan hasil belajar peserta didik.

Rumusan tujuan pendidikan yang termaktub dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, merujuk kepada klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar meliputi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Untuk mengukur ketiga ranah hasil belajar tersebut, maka diperlukan teknik-teknik khusus yang berbeda antara satu dengan lainnya.

A. Pengukuran Kognitif

Menurut Sudijono (2003), pengukuran dalam konteks pendidikan formal di sekolah erat kaitannya dengan deskripsi tingkah laku siswa secara kuantitatif. Pengukuran tidak melibatkan pertimbangan mengenai baik atau tidaknya nilai tingkah laku yang diukur dan pengukuran tidak pula menentukan siapa yang lulus dan tidak lulus. Akan tetapi pengukuran hanya membuahkan data kuantitatif mengenai objek yang diukur.

Ketika mengukur sebuah silinder misalnya, maka pengukuran di sini hanya menghasilkan data mengenai berapa centimeter persegi luas alasnya dan berapa centimeter tingginya. Sementara prosedur untuk memberikan angka terhadap suatu sifat atau karakteristik seseorang biasanya disebut penskoran.

Untuk mengukur seseorang menurut batasan terminologi pengukuran tersebut di atas, maka perlu dilakukan hal-hal berikut: (1) Mengidentifikasi orang yang hendak diukur; (2) Mengidentifikasi karakteristik (sifat-sifat khas) orang yang hendak diukur; dan (3) Menetapkan prosedur yang hendak digunakan untuk dapat memberikan angka-angka pada karakteristik tersebut.

Definisi diatas menunjukkan bahwa aspek terpenting dari pengukuran adalah bahwa setiap skor yang diberikan tetap mempertahankan hubungan antar manusia seperti yang ada dalam kenyataannya.

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala yang berkaitan dengan aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, seperti: menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi (Daryanto, 1999).

Tujuan pengukuran ranah kognitif adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah kognitif, khususnya pada tingkat hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa dan evaluasi.

Pengukuran ranah kognitif bermanfaat untuk memperbaiki mutu atau meningkatkan prestasi siswa pada ranah kognitif khususnya pada tingkat hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa dan evaluasi (Nurbudiyani, 2013).

Ranah kognitif sedikitnya mencakup enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang yang terendah sampai kepada jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang yang dimaksud adalah (Nurbudiyani, 2013):

1. Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*)

Adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan adalah merupakan proses berfikir pada tingkat yang paling rendah.

2. Pemahaman (*comprehension*)

Adalah kemampuan seseorang memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

3. Penerapan (*application*)

Adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret. Penerapan ini merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman.

4. Analisis (*Analysis*)

Adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan yang lainnya. Adapun jenjang analisis ini setingkat lebih tinggi ketimbang jenjang aplikasi.

5. Sintesis (*syntesis*)

Adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru. Jenjang sintesis kedudukannya setingkat lebih tinggi daripada jenjang analisis. Salah satu hasil belajar kognitif dari jenjang sintesis ini adalah: peserta didik dapat menulis karangan tentang pentingnya kedisiplinan sebagaimana telah diajarkan oleh Islam.

6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*)

Adalah merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom. Penilaian/evaluasi

disini merupakan kemampuan individu membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide. Misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan standar-standar atau kriteria yang ada.

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi, hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal melainkan kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif yang meliputi beberapa jenjang atau tingkat (Purwanto, 2010).

Contoh hasil belajar kognitif jenjang evaluasi adalah: peserta didik mampu menimbang-nimbang manfaat yang dapat dipetik oleh seseorang yang berlaku disiplin dan dapat menunjukkan akibat-akibat negatif yang akan menimpa seseorang yang malas atau tidak disiplin, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan merupakan perintah Allah SWT yang wajib dilaksanakan sekaligus memberikan banyak pengaruh positif bagi kehidupan setiap individu.

Ranah kognitif dapat diukur melalui dua cara, yaitu: dengan tes subjektif dan objektif. Tes subjektif biasanya berbentuk esay (uraian), namun dalam pelaksanaannya tes ini tidak dapat mencakup seluruh materi yang akan diujikan.

Menurut Arikunto (2009) bentuk-bentuk tes objektif yang dapat digunakan dalam menilai ranah kognitif seperti: tes benar salah, pilihan ganda, menjodohkan, dan tes isian. Tes pilihan ganda

terdiri atas suatu keterangan tentang suatu pengertian yang belum sempurna, sehingga untuk menyempurnakannya, peserta didik harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Adapun kemungkinan jawaban (*option*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*).

B. Pengukuran Afektif

Ranah afektif berkaitan erat dengan sikap dan nilai (David R. Krathwohl dalam Nurbudiyani, 2013). Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya jika seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif merupakan kawasan pendidikan yang masih sulit digarap secara operasional. Bahkan David R. Krathwohl beserta para koleganya selaku para pakar dengan reputasi akademik memadai pun mengeluhkan sulitnya mengembangkan kawasan afektif, terutama jika dibanding-kan dengan kawasan kognitif. Kawasan afektif seringkali tumpang tindih dengan kawasan kognitif dan psikomotorik.

Afektif merupakan karakteristik atau unsur yang dapat diukur. Karakteristik atau unsur tersebut dapat berupa minat, sikap, motivasi, konsep diri, nilai, apresiasi, dan sebagainya. Individu yang mengukur hanya dapat “memotretnya” melalui perilaku nyata, baik perkataan atau perbuatan. Kemunculan perilaku ini bisa menunjukkan tiga kecenderungan atau “arah” (Anderson, 1981) yaitu: positif, netral, atau negatif. Selain memiliki arah, afektif juga memiliki “intensitas”, artinya perilaku yang dinyatakan dalam tujuan atau kompetensi afektif

haruslah yang mempunyai kemungkinan tinggi (*high probability behavior*). Pengukuran afektif harus pula menyediakan pernyataan “kondisi” dalam kompetensi atau tujuannya, yang menunjukkan terjadinya perilaku yaitu berupa sejumlah preferensi atau pilihan yang disediakan bagi siswa. Siswa bebas memilih. Juga mengandung pernyataan “kriteria”, apakah kriteria yang terkait dengan jumlah subjek atau jumlah kegiatan/perilaku.

Tujuan pengukuran ranah afektif selain untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah afektif khususnya pada tingkat penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi juga dapat mengarahkan peserta didik agar senang membaca buku, bekerjasama, menempatkan siswa dalam situasi pembelajaran yang tepat, sesuai dengan tingkat pencapaian dan kemampuan serta karakteristik siswa (Nurbudiyani, 2013).

Manfaat dari pengukuran ranah afektif adalah untuk memperbaiki pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah afektif khususnya pada tingkat penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi; selain itu juga dapat memperbaiki sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengukuran ranah afektif adalah berupa observasi, sebab observasi dalam pengambilan datanya tidak terbatas pada orang saja, tetapi juga pada lingkungan alam sekitar (Nurbudiyani, 2013).

Observasi yaitu suatu tindakan memusatkan perhatian terhadap objek tertentu dengan menggunakan seluruh alat indera. Menurut Hadi

(2004), ada tiga jenis observasi yang masing-masing umumnya cocok untuk keadaan-keadaan tertentu, yaitu: observasi partisipan, observasi sistematis, dan observasi eksperimental. Dari ketiga jenis observasi ini, peneliti akan menggunakan observasi sistematis, karena observasi sistematis dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Hadi (2004) juga menjelaskan beberapa macam alat observasi yang dapat digunakan dalam situasi-situasi berbeda, antara lain: Anecdotal Records, Catatan Berkala, Check Lists, Rating Scale, Mechanical Devices. Dari beberapa macam alat observasi ini, yang umum digunakan oleh para peneliti adalah observasi tipe rating scale, karena rating scale lebih fleksibel, tidak terbatas untuk mengukur sikap saja tetapi juga untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti skala untuk mengukur status sosial ekonomi, kelembagaan, kemampuan, pengetahuan, proses kegiatan dan lain-lain.

Ciri-ciri hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatian terhadap mata pelajaran, kedisiplinan dalam mengikuti proses belajar, motivasinya dalam belajar, penghargaan atau rasa hormat terhadap guru, dan sebagainya (Sudijono, 2006). Krathwohl dan kawan-kawan (1974), mengelompokkan ranah afektif ini menjadi lima jenjang yaitu: (1) menerima atau memperhatikan (*receiving*); (2) menanggapi (*responding*); (3) menilai atau menghargai (*valuing*); (4) mengatur atau mengorganisasikan (*organization*); dan (5) karakterisasi dengan suatu nilai atau kelompok nilai (*characterization*).

Ada lima tipe karakteristik afektif yang penting yaitu: sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral (Depdiknas, 2008). Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak suka terhadap suatu obyek. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

Konsep diri adalah evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimiliki. Nilai menurut Rokeach (dalam Depdiknas, 2008:5) merupakan suatu keyakinan tentang perbuatan, tindakan, atau perilaku yang dianggap baik dan yang dianggap buruk. Moral berkenaan dengan perasaan salah atau benar terhadap kebahagiaan orang lain atau perasaan terhadap tindakan yang dilakukan diri sendiri (Depdiknas, 2008).

C. Pengukuran Psikomotor

Istilah psikomotor berkaitan dengan kata “motor”, sensory-motor atau perceptual-motor. Jadi ranah psikomotor berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan bergeraknya tubuh atau bagian-bagiannya. Termasuk klasifikasi gerak disini yaitu dimulai dari gerak yang paling sederhana seperti melipat kertas sampai dengan merakit suku cadang televisi serta komputer.

Ranah psikomotor berkaitan dengan penguasaan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu (Nurbudiyani, 2013). Menurut Ryan (1980), penilaian hasil belajar psikomotor dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu: melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran

(persiapan), setelah proses belajar (proses), dan beberapa waktu setelah selesai proses pembelajaran (produk).

Tujuan dan manfaat pengukuran ranah psikomotor adalah selain untuk memperbaiki pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah psikomotor khususnya pada tingkat imitasi, manipulasi presisi, artikulasi, dan naturalisasi, juga dapat meningkatkan kemampuan gerak reflex, gerak dasar, keterampilan perseptual, keterampilan fisik, gerak terampil, dan komunikasi non-diskusif siswa.

Hasil belajar ranah psikomotor pertama kali dikemukakan oleh Simpson (1956). Hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Sehingga keterampilan disini maksudnya ialah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot (neuromuscular) yang tampak secara fisik, seperti menulis, mengetik, olahraga. Meskipun sifatnya motorik, namun keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.

Dapat dikatakan bahwa keberhasilan perkembangan ranah kognitif akan berdampak positif terhadap perkembangan ranah psikomotor. Namun, kecakapan psikomotor tidak bisa terlepas dari kecakapan ranah afektif. Jadi kecakapan psikomotor merupakan manifestasi dari wawasan pengetahuan dan kesadaran serta mentalnya.

Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil belajar yang bersifat penampilan. Hal ini dapat dilihat dari dua aspek yaitu: (1) Kemampuan otot lurik, yaitu menuntut siswa mampu menggunakan tubuhnya melakukan kerja fisik dalam rincian parameter tertentu

(misalnya, waktu, berat dan jarak); dan (2) Kemampuan melakukan keterampilan khusus, yaitu menuntut siswa mampu memanfaatkan kemampuan otot lurik untuk melaksanakan proses fisik tertentu. Untuk pengukuran yang terakhir ini harus diperinci antara lain: cara memegang, cara meletakkan/menyelipkan ke dalam ketiak atau mulut, cara membaca angka, cara mengembalikan ke tempatnya dan sebagainya. Ini semua tergantung kehendak individu yang mengukur, asalkan tujuan pengukuran dapat tercapai.

Ada beberapa ahli yang menjelaskan cara pengukuran hasil belajar psikomotor. Ryan (1980) menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui: (1) Pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung, sedangkan alat yang digunakan dalam pengukuran ranah psikomotor berupa observasi; Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memiliki ciri-ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga pada objek-objek alam yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan jika penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila jumlah responden tidak terlalu besar (Sugiyono, 2009); (2) Sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan dan sikap; dan (3) Beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.

Berikut ini merupakan skema gambaran global tentang ranah psikomotorik:

No	Kategori jenis perilaku	Kemampuan internal	Kata kerja operasional
1	Persepsi	Menafsirkan rangsangan; peka terhadap rangsangan	Mendiskriminasikan Membedakan Mempersiapkan Menyisihkan Menunjukkan Mengidentifikasikan Menghubungkan Memilih
2	Kesiapan	Berkonsentrasi Menyiapkan diri (fisik dan mental)	Memulai Mengawali Bereaksi Mempersiapkan Memprakarsai Menanggapi Mempertunjukkan
3	Gerakan Terbimbing	Meniru contoh	Mempraktekkan Memainkan Mengikuti Mengerjakan

			Membuat Mencoba Memperlihatkan Memasang Membongkar
4	Gerakan Terbiasa	Berketerampilan Berpegang pada pola	Mengoperasikan Membangun Memasang Membongkar Memperbaiki Melaksanakan Mengerjakan Menyusun Menggunakan Mengatur Mendemonstrasikan Memainkan
5	Gerakan kompleks	Berketrampilan secara	Misalnya: lancar, luwes, supel, gesit, lincah.
6	Penyesuaian pola gerakan	Menyesuaikan diri Bervariasi	Mengubah Mengadaptasi Mengatur kembali Membuat variasi

7	Kreativitas	Menciptakan yang baru	Berinisiatif Merancang Menyusun Menciptakan Mendesain Merancang bangun Mereka-reka Merekayasa Mengkombinasikan Mengatur Merencanakan
---	-------------	-----------------------	--

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (1999). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2008). *Pengembangan Perangkat Penilaian Afektif*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Hadi, Sutrisno. (2004). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi.
- Nurbudiyani, Iin. (2013). “Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya”. *Anterior Jurnal*, Volume 13, Nomor 1, Desember 2013.
- Purwanto. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudijono, Anas. (2003). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

PROFIL PENULIS

DR. MUHAMAD YAHYA, MA.

adalah anak keempat dari empat bersaudara yang lahir di Suayan Tinggi Kecamatan Akabiluru Kabupaten 50 Kota Propinsi Sumatera Barat, bertepatan dengan tanggal 03 April 1984. Pendidikan yang ditempuh berawal dari SD Negeri 36 Suayan Tinggi (1990-1996), MTs-TI Candung (1996-2000), MAPK Koto Baru Padang Panjang (2000-2003) S.1; S.2 dan S.3 UIN Imam Bonjol Padang (2003-2007, 2008-2011, 2015-2019). Penulis juga telah mengabdikan diri pada beberapa sekolah dan perguruan tinggi, SMP Adabiyah Padang (2008-2011), SMA Muhammadiyah 3 Padang (2008-2009), IAIN Bukittinggi (2013-2015), IAIN Batusangkar (2013-sekarang) dan STAI Darul Quran Payakumbuh (2011 sampai sekarang sebagai dosen tetap). Penulis dapat dihubungi melalui email: **myahyaalazami@gmail.com** dengan alamat rumah: Bangkaweh Kenagarian Ladang Laweh Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam Sumatera Barat.



BAB 10

ANALISIS INSTRUMEN PENILAIAN

Augusta De Jesus Magalhaes

Menurut Peraturan Pemerintah No. 23 tahun 2016, instrumen penilaian adalah alat yang digunakan oleh pendidik dapat berupa tes, pengamatan, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik, instrumen penilaian yang digunakan oleh satuan pendidikan dalam bentuk penilaian akhir dan/atau ujian sekolah/madrasah memenuhi persyaratan substansi, konstruksi, dan bahasa, serta memiliki bukti validitas empirik.

Instrumen dalam lingkup dalam pembelajaran merupakan salah satu perangkat yang digunakan oleh guru atau tenaga pendidik dalam mengukur hasil belajar peserta didik yang mencakup hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Bentuk instrumen dapat berupa tes dan non tes dan sebelum instrumen digunakan harus dilakukan analisis terlebih dahulu. Analisis instrumen penilaian dapat dikaji dengan dua pendekatan yaitu dari segi analisis logis/rasional dan analisis empirik (Husni Syahrudin, 2021).

A. Analisis Rasional

Analisis logis/rasional meliputi analisis materi, konstruksi dan bahasa (Arief Aulia Rahman & Nasryah Cut Eva, 2019).

a. Materi

Analisis materi yang dimaksudkan adalah penelaahan yang berkaitan dengan substansi keilmuan yang akan ditanyakan dalam soal tersebut serta tingkat kemampuan yang sesuai dengan soal yang tersedia. Berikut contoh telaan Butir Soal Uraian:

Beri tanda cek (V) jika menurut saudara sesuai dengan kriteria, dan beri tanda silang (X) jika menurut saudara tidak sesuai dengan kriteria.

Ranah Materi	Nomor Soal				
	1	2	3	4	5
Butir soal sesuai dengan indikator					
Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan, jelas					
Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas					

Contoh telaah Pilihan Ganda dari ranah materi:

Beri tanda cek (V) jika menurut saudara sesuai dengan kriteria, dan beri tanda silang (X) jika menurut saudara tidak sesuai dengan kriteria

Kriteria	Nomor Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ranah Materi										
Butir soal sesuai dengan indikator										
Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan, jelas										
Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas										

b. Konstraksi

Analisis konstruksi yang dimaksudkan sebagai penelaahan yang umumnya berkaitan dengan teknik penulisan soal. Contoh telaah butiran soal uraian dari ranah Konstraksi:

Beri tanda cek (V) jika menurut saudara sesuai dengan kriteria, dan beri tanda silang (X) jika menurut saudara tidak sesuai dengan kriteria

Ranah Konstruksi	Nomor Soal				
Kriteria	1	2	3	4	5
Rumusan kalimat dalam bentuk kalimat Tanya atau perintah yang menuntut jawaban terurai					
Ada petunjuk yang jelas cara mengerjakan soal					
Ada pedoman penskorannya					
Butir soal tidak bergabung pada butir soal sebelumnya					

Berikut contoh telaah Pilihan Ganda dari ranah Konstruksi:

Beri tanda cek (V) jika menurut saudara sesuai dengan kriteria, dan beri tanda silang (X) jika menurut saudara tidak sesuai dengan kriteria

Kriteria	Nomor Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rumusan kalimat dalam bentuk kalimat Tanya atau perintah yang menuntut jawaban terurai										

Ada petunjuk yang jelas cara mengerjakan soal									
Ada pedoman penskorannya									
Butir soal tidak bergabung pada butir soal sebelumnya									

c. Bahasa

Analisis bahasa dimaksudkan sebagai penelaahan soal yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. berikut contoh telaah butiran soal Uraian dari ranah Bahasa:

Beri tanda cek (V) jika menurut saudara sesuai dengan kriteria, dan beri tanda silang (X) jika menurut saudara tidak sesuai dengan kriteria

Ranah Bahasa	Nomor Soal				
Kriteria	1	2	3	4	5
Rumusan kalimat komunikatif					
Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar					

Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian					
Menggunakan bahasa yang umum					
Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa					

Berikut contoh Telaah Soal Pilihan Ganda dari Ranah Bahasa:

Beri tanda cek (V) jika menurut saudara sesuai dengan kriteria, dan beri tanda silang (X) jika menurut saudara tidak sesuai dengan kriteria:

Kriteria	Nomor Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rumusan kalimat komunikatif										
Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar										
Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian										

Menggunakan bahasa yang umum										
Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa										

B. Analisis Empirik

Analisis empirik terhadap instrumen/soal dilakukan dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda.

1. Validitas Tes

Untuk melihat tes tersebut valid, maka kita harus membandingkan skor peserta didik yang didapat dalam tes dengan skor yang dianggap sebagai nilai baku. Validitas suatu tes erat kaitannya dengan tujuan penggunaan tes tersebut. Namun demikian, tidak ada validitas yang berlaku secara umum. Artinya, jika suatu tes dapat memberikan informasi yang sesuai dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, maka tes itu valid untuk tujuan tersebut (Muhammad Ropii dan Fahrurrozi, 2017).

Untuk menentukan validitas instrumen secara empiris, peneliti harus melakukan uji coba (try out). dalam pembahasan ini, akan dibahas dua cara yang sering digunakan:

a. Validitas Eksternal

Validitas eksternal dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor hasil uji coba instrumen yang dibuat guru dengan instrumen yang sudah baku. Misalnya seorang guru Fikih membuat tes ujian semester genap kelas III tingkat Aliyah. Untuk menguji validitas eksternal tes yang dibuat guru, dapat dibandingkan dengan tes yang sudah baku, misalnya Tes Toufel. Test kemampuan berbahasa Inggris yang dibuat guru dapat diuji validitas eksternal dengan cara:

- a) Mengujicobakan secara bersamaan tes yang dibuat guru dan tes toufel yang telah baku.
- b) Memberi skor-skor tes buatan dan tes toufel.
- c) Mencari angka korelasi antara skor-skor tes buatan dengan skorskor tes toufel. Teknik korelasi yang digunakan adalah teknik korelasi Product Moment.
- d) Menguji signifikansi angka korelasi yang diperoleh pada langkah ketiga. jika angka korelasi yang diperoleh ternyata signifikan, berarti tes yang dibuat guru dapat dianggap valid.

b. Validitas Internal

Validitas Internal dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu analisis faktor dengan analisis butir.

- a) Analisis Faktor dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor faktor dengan skor total. Teknik korelasi yang digunakan adalah teknik korelasi Product Moment. Jika terdapat korelasi positif dan signifikan, berarti item-item pada faktor tersebut dianggap valid.
- b) Analisis Butir dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor-skor item dengan skor total. Korelasi dilakukan dengan teknik korelasi product moment. Jika terdapat korelasi positif dan signifikan antara skor item dengan skor total berarti item tersebut dianggap valid.

$$M_i - M_t$$

$$\frac{p - t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

$$\frac{p - t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbi} = Koefisien korelasi biserial

M_p = rerata skor dari subyek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya.

M_t = rerata skor total. S_t = Standar deviasi dari skor total

p = proporsi peserta didik yang menjawab benar

$$p = \frac{\text{banyaknya siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

q = proporsi peserta didik yang menjawab salah

$$(q = 1 - p).$$

2. Reliabilitas Tes

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang hasil pengukurannya dapat dipercaya. Salah satu kriteria instrumen yang dapat dipercaya jika instrumen tersebut digunakan secara berulang-ulang, hasil pengukurannya tetap. Mistar dapat dipercaya sebagai alat ukur, karena berdasarkan pengalaman jika mistar digunakan dua kali atau lebih mengukur panjang sebuah benda, maka hasil pengukuran pertama dan selanjutnya terbukti tidak berbeda. Sebuah tes dapat dikatakan reliabel jika tes tersebut digunakan secara berulang terhadap peserta didik yang sama dan hasil pengukurannya relatif tetap sama.

Banyak rumus-rumus yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas. Akan tetapi pada pembahasan ini diperkenalkan hanya dua buah rumus, yaitu rumus KR 21 dan rumus Alpha (Asrul, Rusydi Ananda & Rosnita. 2015).

Cara menghitung reliabilitas instrumen dengan rumus KR 21

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{M(n-M)}{nS_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

n = banyaknya butir soal

M = mean/rata-rata skor

nS_t^2 = varians total

Jika dimasukkan ke rumus maka perhitungannya:

$$r_{11} = \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(1 - \frac{11,1(20-11,1)}{20 \times 8,32} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(1 - \frac{11,1(20-11,1)}{20 \times 8,32} \right)$$

$$r_{11} = 1,0526 - 0,5932$$

$$r_{11} = 0,4594$$

Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya merupakan rentangan 0 - 10, 0 - 100 atau berbentuk skala 1 - 3, 1 - 5 atau 1 - 10.

Rumus alpha:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

k = jumlah butir tes

$\sum S_b^2$ = jumlah varians butir

S_t^2 = varians total

Contoh perhitungan berikut ini disajikan tabel analisis 5 butir pertanyaan atau butir soal dari 10 orang peserta didik.

No	Nomor butiran					Skor total	Kuadrat skor total
	1	2	3	4	5		
1	10	8	9	10	8	45	2025
2	8	7	8	9	7	39	1521
3	6	5	6	8	7	32	1024
4	5	4	3	0	2	14	196
5	9	10	8	7	6	40	1600
6	7	5	3	4	7	26	676
7	3	4	4	5	6	22	484
8	4	3	5	5	5	22	484
9	6	2	2	2	3	15	225
10	7	6	1	5	4	23	529
Jlh	65	54	49	55	55	278	8764

Jlh	465	344	309	389	337	1844	
Kuadrat							

Sebelum dicari angka reliabilitasnya, perlu terlebih dahulu dicari varians butir dan varians skor total dengan rumus:

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(X)^2}{N}}{N}$$

Untuk memperoleh jumlah varians butir dicari dulu varians setiap butir, kemudian dijumlahkan.

$$\sigma^2(1) = \frac{465 - \frac{(65)^2}{10}}{10}$$

$$\sigma^2(2) = \frac{344 - \frac{(54)^2}{10}}{10}$$

$$\sigma^2(1) = \frac{465 - 422,5}{10}$$

$$\sigma^2(2) = \frac{344 - 291,6}{10}$$

$$\sigma^2(1) = 4,25$$

$$\sigma^2(2) = 5,24$$

3. Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi, karena diluar jangkauannya. Misalnya saja guru A memberikan ulangan soalnya, mudah-mudah, sebaliknya guru B kalau memberikan ulangan soal-soalnya sukar-sukar. Dengan pengetahuannya dengan kebiasaan ini maka siswa akan belajar giat jika menghadapi ulangan dari guru B dan sebaliknya jika

akan mendapat ulangan dari guru A tidak mau belajar giat atau bahkan mungkin tidak mau belajar sama sekali.

Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (Diffuculty index). Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah.

Di dalam istilah evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol P (P besar), singkatan dari kata “Proporsi”. Dengan demikian maka soal dengan $P = 0,20$. Sebaliknya soal dengan $P = 0,30$ lebih sukar dari pada soal dengan $P = 0,80$.

Adapun rumus mencari P adalah

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dimana:

P = indeks kesukaran.

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Misalnya :

Ada 20 orang dengan nama kode A-T yang mengajarkan tes yang terdiri dari 20 soal. Jawaban tesnya dianalisa dan jawabannya tertera seperti dibawah ini.

(I= Jawaban betul, 0 = Jawaban salah)

Siswa	Nomor Soal																				S C O R
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
A	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	13
B	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	11
C	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12
D	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	9
E	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	14
F	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	8
G	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
H	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9
I	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
J	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	13
K	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	10
L	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4
M	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	13
N	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
O	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	12
P	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	10
Q	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	9
R	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	11
S	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	14
T	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	10
J L H	10	14	4	9	15	6	18	17	7	11	10	18	20	10	9	7	10	14	13	13	

Dari tabel yang disajikan di atas dapat ditafsirkan bahwa :

Saol nomor 1 mempunyai taraf kesukaraan $\frac{10}{20} = 0,5$

Soal nomor 13 adalah soal yang paling mudah karena seluruh siswa peserta tes dapat menjawab (Asrul, Rusydi Ananda & Rosnita. 2015).

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang tidak pandai (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan besarnya beda pembeda disebut indeks Diskriminasi, disingkat D. Seperti halnya indeks kesukaraan, indeks diskriminasi (daya pembeda) ini berkisar antara 0,00 sampai 1,00 hanya bedanya indeks kesukaraan tidak mengenal tanda negatif. Tanda negatif pada indeks diskriminasi digunakan jika sesuatu soal “terbalik” menunjukkan kualitas tester yaitu anak pandai disebut tidak pandai dan anak tidak pandai disebut pandai (Asrul, Rusydi Ananda & Rosnita. 2015).

Cara menentukan daya pembeda (nilai D)

Untuk ini perlu dibedakan antara kelompok kecil (kurang dari 100) dan kelompok besar (100 orang ke atas).

Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi adalah :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Dimana

- J : Jumlah peserta tes
- JA : Banyaknya peserta kelompok atas
- JB : Banyaknya peserta kelompok bawah
- BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar.
- BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar.

BA

PA : ☐ Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar JA
(ingat P sebagai symbol indeks kesukaran).

BB

PB : ☐ Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

JB

Untuk Kelompok Kecil

Seluruh kelompok tester dibagi dua sama besar, 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah. Contoh :

Siswa	Sekor	
A	9	
B	8	
C	7	
D	7	
E	6	Kelompok atas (JA)
F	5	
G	5	
H	4	
I	4	
J	3	Kelompok Bawah (JB)

Seluruh pengikut tes, dideretkan mulai dari skor teratas sampai terbawah, lalu dibagi dua.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Aulia Rahman & Nasryah Cut Eva. *Evaluasi Pembelajaran*, Uwais Inspirasi Indonesia, Meulaboh, 2019.
- Asrul, Ananda Rusydi & Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*, Perdana Mulya Sarana, Medan, 2015.
- Muhammad Ropii & Fahrurrozi M. *Evaluasi Hasil Belajar*, Universitas Hamzanwadi Press, Lombok Timur, 2017.
- Syahrudin Husni. *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran*, Eureka Media Aksara, Purbalingga, 2021.

PROFIL PENULIS

Augusta De Jesus Magalhaes, S.Pd., M.Pd.

Lahir di Dili-Atsabe, 19 Agustus 1990. Menyelesaikan pendidikan Sarjana di Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Nusa Cendana Kupang Tahun 2014, menyelesaikan Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret-Surakarta pada tahun 2016. Mulai pada tahun 2017 sampai saat ini sebagai menjalani aktivitas sebagai dosen tetap Yayasan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Aryasatya Deo Muri-NTT.



Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Sedangkan evaluasi pembelajaran adalah proses pengukuran dan penilaian terhadap suatu pembelajaran dimana seorang pendidik mengukur atau menilai peserta didik dengan menggunakan alat tes. Keduanya merupakan bagian dari proses pembelajaran yang tidak terpisahkan.

Buku ini membahas tentang:

- 1) Bab I Konsep Dasar Media Pembelajaran
- 2) Bab 2 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran
- 3) Bab 3 Jenis Dan Karakteristik Media Pembelajaran
- 4) Bab 4 Pemilihan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran
- 5) Bab 5 Media Pembelajaran Sederhana
- 6) Bab 6 Evaluasi Media Pembelajaran
- 7) Bab 7 Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran
- 8) Bab 8 Instrumen Evaluasi Bentuk Tes
- 9) Bab 9 Pengukuran Kognitif, Afektif Dan Psikomotor
- 10) Bab 9 Analisis Instrumen Penilaian



Instagram : @erye.art

Facebook : Erye Art

Tiktok : @erye.art

HP : 081230350946

Alamat kantor : RT/RW 04/01 Joho
Kecamatan Wates Kabupaten Kediri
Jawa Timur 64174

Website : kreatorcerdasindonesia.com



ISBN 978-623-5376-49-3

