

[illegible][illegible]

CV.BETA AKSARA

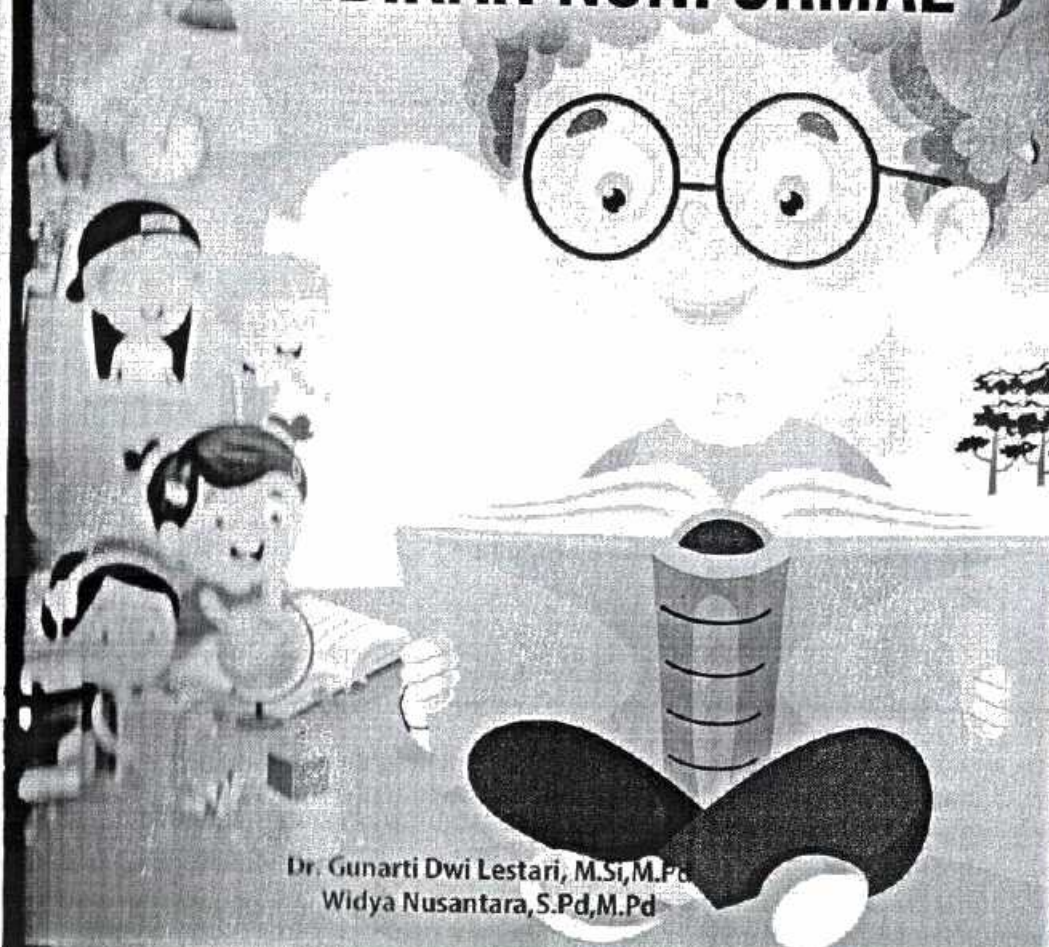
Jl. Gajahmada Gg. Belik
RT 04 RW 09
Batu - 65314
web: betaaksara.com
wa : +62 819 3185 2790



MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN NONFORMAL



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN NONFORMAL



Dr. Gunarti Dwi Lestari, M.Si, M.Pd
Widya Nusantara, S.Pd, M.Pd

2

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN NONFORMAL

Dr. Gunarti Dwi Lestari, M.Si, M.Pd

Widya Nusantara, S.Pd, M.Pd



CV. Beta Aksara, 2020

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Nonformal

Dr. Gunarti Dwi Lestari, M.Si, M.Pd
Widya Nusantara, S.Pd, M.Pd

ISBN: 978-623-7853-46-6

Editor: Tim PLS Unesa

Penata Letak: Tim Beta Aksara

Desain Sampul: Tim Beta Aksara

Copyright © Beta Aksara

viii + 117 hlm, 14,8 x 21 cm

Cetakan Pertama, 2020

Diterbitkan oleh:

CV. Beta Aksara (Anggota IKAPI Jatim)

Jl. Gajahmada Gg Belik Rt 4 Rw 9 - Sisir - Kota Batu (65314)

Jawa Timur

Web: www.betaaksara.com

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kesehatan, nikmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN NONFORMAL Mudah-mudahan buku ini dapat menjadi manfaat bagi penggiat Pendidikan Nonformal, mahasiswa, dosen, dan pembaca lain untuk melahirkan karya-karya yang lebih besar.

Media pembelajaran sangat penting untuk merangsang pembelajaran, agar tercipta pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien. Buku ini membahas tentang : media pembelajaran dalam proses pembelajaran, fungsi media pembelajaran bagi orang dewasa, klasifikasi media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, dan desain permainan pembelajaran orang dewasa dengan disertai contoh model media pembelajaran yang ada di masyarakat.

Penyampaian pembelajaran antara pendidik/fasilitator/tutor dan peserta didik /warga belajar diperlukan media sebagai perantara, media tersebut adalah bentuk-bentuk komunikasi penyampaian informasi dari

pendidik ke peserta didik dalam bentuk cetak, visual, audio, maupun audio visual. Sehingga perantara tersebut sangat penting kegunaannya dan sangat menentukan pembelajaran yang disampaikan pendidik/fasilitator/tutor tersampaikan dengan baik atau tidak kepada peserta didik/warga belajar

Buku ini menyajikan media pembelajaran untuk pendidikan nonformal dengan mencakup masyarakat yang sangat luas, terutama pembelajaran bagi orang dewasa. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran bagi orang dewasa akan mengaktifkan partisipasi dalam pembelajaran, menciptakan pengalaman dalam sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat merubah pola pikir.

Pembagian media yang dijabarkan dalam buku ini terbagi dalam kelompok media grafis, bahan cetak, gambar diam, kelompok media audio, kelompok media audio visual dan kelompok multimedia. Pemilihan kelompok media yang digunakan menyesuaikan dengan kondisi sosial emosional peserta didik/warga belajar, media pembelajaran dalam perkembangannya juga perlu pengembangan hasil dari penilaian media pembelajaran.

Oleh karena itu, buku ini sengaja dihadirkan bagi pembaca, untuk mengetahui pentingnya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, jenis, bentuk dan tujuan media pembelajaran untuk orang dewasa, dan bagaimana mengembangkan media pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dinamis sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam lampiran buku ini disediakan contoh hasil penerapan media pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan edukatif yang mudah sekali diaplikasikan di masyarakat, termasuk komunitas-komunitas atau lembaga yang menyediakan fasilitas permainan untuk para pemangku kepentingan di kota-kota.

Buku ini tentu masih banyak kekurangan, oleh karena itu sangat diperlukan saran yang membangun untuk perbaikan buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi pembaca, baik praktisi maupun akademisi untuk menambah ilmu pengetahuan

Surabaya, 17 Maret 2020

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	vi
BAB I MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN	1
A. Pendahuluan	1
B. Program Layanan Pendidikan Non Formal Dan Informal (Pls)	4
C. Proses Pembelajaran Orang Dewasa	7
D. Pengertian Media Pembelajaran	10
E. Proses Belajar Mengajar Sebagai Proses Komunikasi	12
F. Kegunaan Media Dalam Proses Pembelajaran Orang Dewasa	16
G. Kedudukan Media Pembelajaran Pada Program Pendidikan Non Formal	20
BAB II FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI ORANG DEWASA	22
A. Memunculkan Partisipatif Aktif Dalam Pembelajaran	22
B. Menciptakan Pengalaman Sebagai Sumber Belajar	24

C. Media Pembelajaran Yang Dapat Merubah Pola Pikir (Mindset)	26
BAB III KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN	28
A. Kelompok Media Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam	28
B. Kelompok Media Audio	42
C. Kelompok Media Audio Visual	49
D. Kelompok Multimedia	52
BAB IV PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN	69
A. Media Jadi dan Media Rancangan	69
B. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran	70
C. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	70
BAB V PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ...	77
A. Penyusunan Rancangan	77
B. Proses Umum Pengembangan dan Produksi	80
C. Prinsip Dalam Menyajikan Media Pembelajaran	82
D. Mengidentifikasi Penggunaan Media Pembelajaran	84
E. Tahapan Pengembangan Media	85
F. Penilaian Media Pembelajaran	87
BAB VI DESAIN PERMAINAN PEMBELAJARAN ORANG DEWASA	89
A. Permainan Sugoroku	90
B. Permainan Memungut Kartu	91

C. Permainan Kartu, Gambar Dan Huruf (Kartu GKH)	92
D. Permainan Kuis	96
E. Permainan Menyusun Kembali Guntingan Karangan	97
F. Permainan Karangan Gotong-Royong	97
G. Permainan Bentuk Planimetri	98
H. Permainan Kerjasama (Kooperasi)	99
I. Permainan Cerita Bersambung	100
J. Permainan Jual Beli	101
DAFTAR PUSTAKA	103
Lampiran 1	106
Lampiran 2	111
Biodata Penulis	115

BAB I

MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN

A. PENDAHULUAN

Memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 adalah hasrat seluruh bangsa Indonesia yang ingin dicapai melalui kemerdekaan yang diproklamasikan pada tahun 1945. Kemudian dalam batang tubuh Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31, dijelaskan bahwa:

1. Tiap-tiap Warga negara berhak mendapat pengajaran
2. Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pengajaran nasional, yang diatur dengan Undang-undang

Oleh karena itu perlu diciptakan sistem pendidikan nasional yang memberikan pelayanan pendidikan kepada setiap warga negara, sesuai dengan kemampuan, minat, bakat, kesempatan dan kebutuhannya. Prinsip-prinsip pendidikan yang berlaku di masyarakat kita, yaitu:

1. Pendidikan mencakup semua aspek kehidupan, baik mental spiritual maupun fisik yang terwujud dalam aneka pengetahuan, sikap dan keterampilan.
2. Longlife education atau pendidikan berlangsung sepanjang hayat (Suherman, 1986:11).

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003 pasal 26 (ayat 1, 2, dan 3) disebutkan bahwa, pendidikan nonformal (pendidikan luar sekolah) diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan dan berfungsi sebagai pengganti, penambah dan atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Pendidikan ini meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan-perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan kesetaraan serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

Tujuan pendidikan luar sekolah menurut peraturan pemerintah Republik Indonesia, nomor 73 tahun 1991, adalah sebagai berikut:

1. Untuk melayani warga belajar dapat tumbuh dan berkembang sendiri sepanjang hayatnya, guna meningkatkan martabatnya dan mutu kehidupannya.

2. Untuk membina warga belajar agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap mental yang diperlukan untuk mengembangkan diri bekerja mencari nafkah atau melanjutkan ke tingkat dan jenjang yang lebih tinggi.
3. Untuk memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang tidak dapat dipenuhi dalam jalur pendidikan sekolah.

Mereka yang bergerak mengabdikan dirinya dibidang pendidikan, khususnya Pendidikan Luar Sekolah perlu sekali memahami seluk-beluk media pembelajaran ini, mulai dari pengertian, fungsi, peranannya, penggolongan, jenis-jenis, sifat-sifat dan cara-cara pengembangannya. Oleh karena itu, mereka dituntut untuk mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran tersebut dengan tepat.

Tujuan, isi dan cara-cara penggunaan dari setiap jenis media pembelajaran perlu dipahami benar-benar, karena media pembelajaran tersebut hanya sekedar alat dan bukan tujuan. Sebagai alat, kemangkusan dan kesangkalan media pembelajaran tergantung kepada beberapa hal antara lain:

1. Ketepatan cara pembuatannya/pengembangannya.
2. Ketepatan cara penggunaannya.

Ketepatan cara pembuatannya/pengembangannya meliputi bahan yang diperlukan keahlian dari orang yang membuat dan prosedur pengembangannya mulai dari identifikasi masalah dan kebutuhan, membuat desain, mengujicoba, merevisi, sampai dengan master siap untuk

diproduksi dan didistri-busi. Sedangkan ketepatan cara penggunaannya meliputi ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran dalam hubungannya dengan kelompok sasaran, waktu, tempat dan keterampilan dalam penggunaannya.

B. PROGRAM LAYANAN PENDIDIKAN NON FORMAL DAN INFORMAL (PLS)

Pendidikan Luar Sekolah (selanjutnya disingkat PLS) bisa diibaratkan sebuah gunung yang dipenuhi hutan lebat. Mulai dari kaki, lereng hingga puncak gunung dihiasi hutan lebat. Dari kejauhan terlihat indah membiru. Keanekaragaman tumbuh-tumbuhan di dalamnya tak tampak dari kejauhan. Begitu dimasuki, dijelajahi dari kaki hingga puncak, dari lereng satu ke lereng yang lain, segera tampak tak terhitung jumlah tumbuh-tumbuhan yang tersebar di segenap penjuru hamparan tanah. Juga segera tampak sedemikian banyak jenis tumbuh-tumbuhan yang tersebar di mana-mana, di seluruh kawasan hutan. Tidak hanya itu. Keanekaragaman ukuran pohon kayu juga tampak jelas, baik ukuran tinggi maupun besarnya pohon. Hutan tersebut ternyata amat kaya dengan aneka ragam tumbuh-tumbuhan. Tumbuh-tumbuhan yang tak terkira jumlah dan jenisnya itu ternyata berkembang secara alamiah. Mereka tumbuh alami dari waktu ke waktu, tanpa ada yang menyiram dan memupuknya. Hutan lebat dengan aneka ragam tumbuh-tumbuhan yang tumbuh alami itu ternyata telah memberikan andil sebagai paru-paru dunia yang membuat penghuni bumi tak tersendat-sendat menghirup udara segar kehidupan.

Itu suatu ibarat yang sedikit banyak menyerupai realitas PLS. Dalam kenyataannya, PLS memang relatif serupa dengan hutan yang dilukiskan tadi. Di dalamnya tumbuh dan tersebar aneka ragam program. Tujuan programnya beraneka ragam, ada yang untuk menjawab tujuan-tujuan individual, dan ada pula yang untuk menjawab tujuan-tujuan sosial. Kelompok sasarannya juga beraneka ragam, ada yang sasarannya individu, kelompok, dan ada pula yang sasarannya komunitas dan bahkan massa. Penyelenggara program beraneka ragam pula, ada yang oleh organisasi pemerintah, ada yang oleh organisasi nonpemerintah, dan ada pula yang oleh perseorangan. Tipe atau bentuk programnya juga bermacam-macam. Ada yang semacam kursus, penataran, dan pelatihan. Ada juga yang semacam penyuluhan untuk memberikan kesadaran tentang sesuatu. Ada yang semacam pendampingan atau pembimbingan untuk tujuan pemberdayaan. Ada yang diselenggarakan melalui program tatap muka secara langsung. Ada juga yang programnya terancang tanpa tatap muka secara langsung.

Keanekaragaman program PLS terlihat pula mulai dari penyuluhan untuk menyebarkan inovasi pertanian kepada petani di desa-desa hingga ke penyuluhan untuk menyebarkan inovasi pendidikan kepada para dosen di kampus-kampus; mulai dari penataran pra jabatan bagi calon PNS yang cukup sekali seumur hidup hingga ke pelatihan tiada henti selama masih aktif dalam jabatan seperti latihan militer di setiap satuan tempur TNI; mulai dari pelatihan tentang keselamatan kerja bagi para pekerja di pabrik-pabrik yang bersifat sangat teknikal hingga ke

pelatihan tentang metodologi penelitian bagi para dosen perguruan tinggi yang kental bersifat lebih intelektual; mulai dari program berorientasi lebih duniawi hingga ke program yang berorientasi lebih ukhrawi; mulai dari program untuk anak usia dini hingga ke program untuk manusia usia lanjut; mulai dari program untuk persiapan memasuki lapangan kerja hingga ke program untuk peningkatan kinerja bagi mereka yang telah bekerja; mulai dari program pemberdayaan ekonomi keluarga miskin hingga ke program pemberdayaan masyarakat di daerah tertinggal; mulai dari program untuk memenuhi kebutuhan masing-masing orang hingga ke program untuk memenuhi kebutuhan nasional suatu negara bangsa.

Kekayaan program PLS yang aneka ragam itu merupakan modal utama yang sangat mungkin dilipatgandakan kontribusinya dalam mengisi pembangunan. Dilipatgandakan kebermaknaannya bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Kemungkinan yang disebutkan itu akan sangat bergantung pada segenap jajaran PLS selaku pelayan masyarakat, mulai dari barisan praktisi di tingkat akar rumput hingga para aktor pengambil kebijakan di tingkat puncak. Segenap jajaran itulah penentunya. Bila kesemuanya memiliki mimpi indah untuk mengibarkan setinggi mungkin "bendera PLS" nincaya akan menjadi kenyataan.

Sekarang, mimpi indah dimaksud belum seberapa tampak mewujudkan dalam kenyataan. Rasa terpenggil untuk memberikan layanan yang terbaik dalam mengisi pembangunan terasa masih jauh dari harapan. Program-program yang selama ini disebut "binaan jajaran PLS"

rasanya belum seberapa ada yang benar-benar berkibar secara mengesankan dan menjanjikan. Padahal, "potensi unggul" (semacam "bibit unggul" untuk tanaman) benar-benar terkandung dalam diri PLS. Apakah "potensi unggul" milik PLS? Jawabnya adalah "Sifat atau karakteristik programnya yang terorganisasi secara longgar dan luwes". Di situlah letak "potensi unggul" PLS; itu suatu terobosan sangat inovatif sehingga (konon) membuat lembaga pendidikan sistem persekolahan "tersentak" dan mulai melirik dan "menyontek" elemen-elemen yang dipandang memungkinkan diterapkan dalam sistem persekolahan.

C. PROSES PEMBELAJARAN ORANG DEWASA

Cara belajar orang dewasa sudah di teliti dan didiskusikan sejak tahun 1920an, ketika pendidikan orang dewasa menjadi bidang praktik profesional (Merriam, 2001) Salah satu yang paling terkenal adaah teori adalah teori belajar andragogi Malcolm S. Knowles, seni dan ilmu membantu orang dewasa belajar. Andragogi adalah teori belajar yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar orang dewasa, dan didasarkan pada gagasan bahwa ada perbedaan signifikan dalam karakteristik pembelajaran antara anak-anak dan orang dewasa (Knowles, 1980).

Sebagian besar orang dewasa yang sedang mengikuti proses pembelajaran baik itu pada program kesertaraan, keaksaraan, ataupun pelatihan masih diajarkan di dalam kelas dalam suasana pasif. Para tutor/ instruktur belum banyak yang menguasai proses pembelajar orang dewasa/ Andragogy terlebih dengan penguasaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Persoalan

yang nanti akan dihadapi bagi Peserta didik dan tutor/ instruktur adalah mereka perlu beradaptasi dan berubah cara belajarnya ketika mereka mulai belajar bagaimana menggunakan suatu media pembelajaran yang cenderung baru bagi mereka. Selain itu instruktur, perancang pembelajaran non formal dan para akademisi yang bekerja dalam mendesain media pembelajaran bagi orang dewasa harus memahami teori pembelajaran orang dewasa, terutama dalam hal bagaimana orang dewasa belajar dan keterkaitannya dengan suatu media pembelajaran.

Orang dewasa dalam belajar mempunyai ciri atau karakteristik berbeda dengan anak -anak antara lain karakteristiknya sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran lebih mengarah ke suatu proses pendewasaan, seseorang akan berubah dari bersifat tergantung menuju ke arah memiliki kemampuan mengarahkan diri sendiri, dan memerlukan pengarahan diri walaupun dalam keadaan tertentu mereka bersifat tergantung.
2. Karena prinsip utama adalah memperoleh pemahaman dan kematangan diri untuk bisa survive, maka pembelajaran yang lebih utama menggunakan eksperimen, diskusi, pemecahan masalah, latihan, simulasi dan praktek lapangan.
3. Orang dewasa akan siap belajar jika materi latihannya sesuai dengan apa yang ia rasakan sangat penting dalam memecahkan masalah kehidupannya, oleh karena itu menciptakan kondisi belajar, alat-alat, serta prosedur akan menjadikan orang dewasa siap belajar. Dengan kata lain program belajar harus

disusun sesuai dengan kebutuhan kehidupan mereka yang sebenarnya dan urutan penyajian harus disesuaikan dengan kesiapan peserta didik

4. Pengembangan kemampuan di orientasikan belajar terpusat kepada kegiatannya. Dengan kata lain cara menyusun pelajaran berdasarkan kemampuan-kemampuan apa atau penampilan yang bagaimana yang diharapkan ada pada peserta didik (Tisnowati Tamat, 1985 :20-22)

Sementara Knowles (1970) mengembangkan konsep andragogi atas empat asumsi pokok yang berbeda dengan pedagogi sebagai berikut:

Pertama, seseorang tumbuh dan matang konsep dirinya bergerak dari ketergantungan total menuju pengarahan diri sendiri. Atau dapat dikatakan bahwa anak-anak konsep dirinya masih tergantung, sedang pada orang dewasa konsep dirinya sudah mandiri, karena konsep dirinya inilah orang dewasa membutuhkan penghargaan orang lain sebagai manusia yang dapat mengarahkan diri sendiri, apabila dia menghadapi situasi dimana dia tidak memungkinkan dirinya menjadi self directing, maka akan timbul reaksi tidak senang atau menolak.

Kedua, karena sudah matang akan mengumpulkan sejumlah besar pengalaman, maka dirinya menjadi sumber belajar yang kaya, yang pada waktu yang sama akan memberikan dia dasar yang luas untuk belajar sesuatu yang baru. Oleh karena itu dalam andragogi mengurangi metode ceramah, belajar harus banyak berbuat, tidak cukup hanya dengan mendengarkan dan

menyerap. Hal ini selaras dengan prinsip belajar umum yang meyakini bahwa belajar dengan berbuat lebih efektif bila dibandingkan dengan belajar hanya dengan melihat atau mendengarkan.

Ketiga, Kesiapan belajar mereka bukan semata-mata karena paksaan akademik, tetapi karena kebutuhan hidup dan untuk melaksanakan tugas peran sosialnya, oleh karena itu orang dewasa belajar karena membutuhkan tingkatan perkembangan mereka yang harus menghadapi peranannya apakah sebagai pekerja, orang tua, pemimpin suatu organisasi dan lain-lain.

Keempat, Orang dewasa memiliki kecenderungan orientasi belajar pada pemecahan masalah kehidupan (problem centered orientation). Dikarenakan belajar bagi orang dewasa seolah-olah merupakan kebutuhan untuk menghadapi masalah hidupnya (Kartini Kartono, 1997 ; 19).

D. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Kata media berasal dari bahasa Latin "medium" yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2003:6). Media dapat berupa sesuatu bahan (software) dan/atau alat (hardware). Sedangkan menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2006), bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman

sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne (1985), yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Media pembelajaran dapat juga disebut dengan media belajar, sarana belajar, bahan belajar.

Association of Education and Communication Technology (AECT) yang berkantor pusat di Washington DC memberikan pengertian tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam hal ini terkandung pengertian sebagai *medium* atau *mediator*, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Sebagai mediator, dapat pula mencerminkan suatu pengertian bahwa dalam setiap sistem pengajaran, mulai dari guru sampai kepada peralatan yang paling canggih dapat disebut sebagai media. Heinich, *et.al.*, (1993) memberikan istilah medium, yang memiliki pengertian yang sejalan dengan batasan di atas yaitu sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Menurut *National Education Association* - NEA (dalam Sadiman, 2003:6) media adalah bentuk-bentuk komunikasi, baik cetak maupun audio visual serta peralatannya. Oleh karena itu, media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar

dan dibaca. Media pembelajaran (sarana belajar) dalam arti luas adalah peralatan dan bahan yang dipergunakan untuk memungkinkan orang dapat belajar dengan baik (Suherman, 1986:13).

Dalam dunia pendidikan, sering kali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran). Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1994) bahwa dengan penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, hubungan komunikasi akan dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal.

Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima (individu atau kelompok), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar menjadi efektif (di dalam/di luar kelas).

E. PROSES BELAJAR MENGAJAR SEBAGAI PROSES KOMUNIKASI

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran (media tertentu) ke penerima pesan (Sadiman, 2003:11). Tidak ada yang lebih penting dalam pergaulan umat manusia di dunia ini daripada komunikasi. Tujuan komunikasi adalah menyampaikan suatu pikiran (pesan) dari seseorang kepada orang lain. Hubungan antara yang menyampaikan

dan yang menerima pikiran atau pesan itulah yang disebut dengan komunikasi (Sulaiman, 1985:2). Bila seseorang hendak menyampaikan pikiran (pesan) kepada orang lain, apakah yang akan terjadi sebelum hal itu sampai kepada yang menerimanya?

Hal yang dimaksud adalah bahwa:

1. Pikiran atau pesan telah ada dalam otak orang yang akan menyampaikannya.
2. Pikiran atau pesan itu diutarakan dengan kata-kata yang diucapkan.
3. Kata-kata yang keluar dari mulut merupakan suara yang menggetarkan gelombang gelombang udara.
4. Gelombang-gelombang udara itu menyentuh alat pendengar si penerima.
5. Alat pendengar menyampaikan ke otak.
6. Otak mengolahnya menjadi sesuatu yang dimengerti atau otak tidak dapat mengolahnya, sehingga tidak dapat dimengerti (Sulaiman, 1985:2).

Jika si penerima sudah mengerti, dia akan mengangguk dan jika tidak mengerti dia akan menggelengkan kepalanya. Proses komunikasi yang tidak dimengerti dapat menjadi gagal (gambar 1) sebagai akibat misalnya penafsiran yang salah atau kurang berhasil dalam memahami apa-apa yang didengar, dibaca atau dilihat dan diamati.



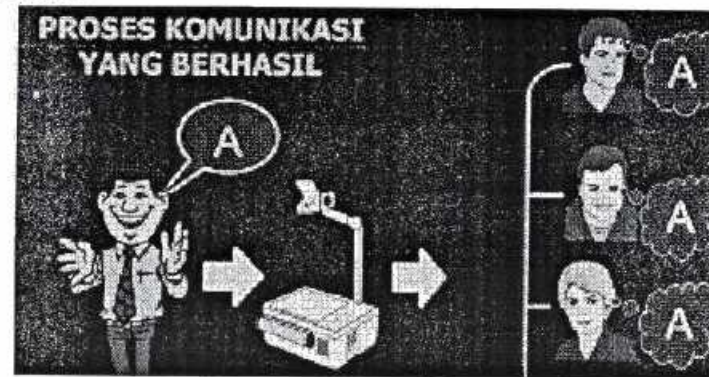
Penafsiran pesan dalam proses komunikasi di dalam kelas

Gambar 1. Proses komunikasi yang gagal (Sadiman, 2003:13)

Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat/ penghalang proses komunikasi yang biasa dikenal dengan istilah "barries" atau "noises". Hambatan psikologis, misalnya: minat, sikap, pendapatan, kepercayaan, intel-egensi, pengetahuan. Dan hambatan fisik, seperti: kelelahan, sakit, keterhambatan indera dan cacat tubuh dan sebagainya. Karena adanya berbagai hambatan dalam proses komunikasi tersebut baik pada diri pendidik maupun peserta didik sewaktu mengencode (penyandian) pesan maupun mengdecode (penguraian sandi) pesan, seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisi-en. Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan

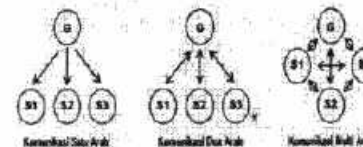
diharapkan dapat membantu mengurangi hambatan-hambatan tersebut.

Sedangkan pada proses komunikasi yang berhasil (gambar 2) berkat keikutsertaannya media dalam proses belajar menga-jar. Sumber pesan dapat berupa: penulis buku, pelukis, fotografer, produser dan pendidik sendiri. Sedangkan media-nya dapat berupa: film, kaset video, foto, program kaset audio, buku, poster, majalah, dan lain-lain.



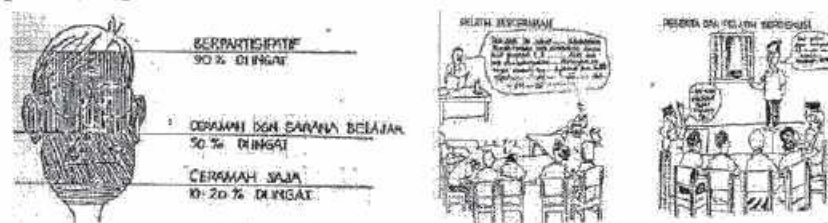
Gambar 2. Proses komunikasi yang berhasil (Sadiman, 2003:15)

Namun dalam Pembelajaran orang dewasa tidak hanya cukup sampai pada terjadinya komunikasi dua arah apalagi satu arah, diharapkan pembelajaran pada orang dewasa terjadi komunikasi multiarah yang memungkinkan terjadinya partisipasi aktif dari warga belajar.



Jenis-jenis Proses Komunikasi

Hal ini dikarenakan karakteristik belajar orang dewasa berbeda seperti anak-anak. Orang dewasa cenderung akan mengingat konten materi belajar ketika terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar, guru/pendidik hanya sebagai fasilitator atau pemandu berjalannya proses pembelajaran.



F. KEGUNAAN MEDIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN ORANG DEWASA

Baik pada pendidikan sekolah dan pendidikan luar sekolah kegunaan media pembelajaran (media belajar) dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi pentingnya. Media pembelajaran mempunyai fungsi antara lain sebagai berikut:

1. Sumber tempat memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan serta kemampuan lainnya.
2. Mempercepat proses mempelajari sesuatu.
3. Mempermudah proses pemahaman sesuatu.
4. Mengawetkan apa-apa yang telah dipahami (Suherman, 1986:14).

Selama proses berpikir, orang dewasa biasanya dihadapkan dengan masalah yang harus dipecahkan. Orang dewasa akan termotivasi untuk menjadi manusia

pembelajar. Jika masalah dipahami dengan jelas dan tidak begitu sulit untuk diselesaikannya, jika itu menarik atau menantang, ia akan mulai mencari dan memilih pemahaman yang tepat yang mungkin untuk solusi dari akhir suatu masalah. Dia akan dapat mengingat kembali pemahaman, atau dia mungkin harus mencari informasi baru melalui persepsi baru melalui membaca, wawancara atau observasi.

Kita ketahui bersama dalam rutinitas sehari-hari seseorang di dalam kehidupan keluarga maupun masyarakat secara rutin terlibat dalam beberapa jenis kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan keterampilan teknis seperti perakitan sederhana pada furnitur rumah, peralatan elektronik rumah tangga, memperbaiki sepeda, instalasi listrik dan pekerjaan sederhana lainnya. Pekerjaan sederhana yang dilakukan di lingkungan rumah maupun masyarakat. Dalam pelaksanaannya seringkali dihadapi oleh keterbatasan pengetahuan tentang masalah keteknisan.

Perusahaan pengembang produk baik itu furnitur maupun perkakas lainnya biasanya menyediakan semacam dokumen instruksi prosedural pemasangan atau pemeliharaan peralatan yang dibuatnya. Dalam petunjuk konsumen yang terdapat di dalam suatu perangkat tertentu di susun sedemikian rupa agar konsumen memahami betul langkah demi langkah untuk membantu penggunaan penyelesaian tugas perakitan tersebut maupun perawatan suatu perangkat tertentu, pengguna (konsumen) pertama-tama akan membaca langkah demi langkah prosedur dan mendapatkan

pengetahuan tentang bagaimana mengawali perakitan atau pemeliharaan suatu peralatan yang dimilikinya. Namun, ada suatu penelitian menunjukkan bahwa dokumen prosedural jarang digunakan dalam melakukan tugas ini ada banyak kendala seperti kemampuan literasi yang terbatas maupun petunjuk yang kurang jelas dan seakan di buat asal-asalan sehingga justru menyulitkan pengguna dalam mempelajarinya. From an information processing perspective, wide variations of behaviour exist in the performance of individuals following procedural instructions. This could be attributed to the user's ability or to the design of the instructions (Eriksson, 2009).

Dari sini dapat diketahui bahwa kebutuhan akan media tidak hanya terbatas pada pendidikan formal yang terjadi di sekolah saja melainkan juga di luar sekolah atau dalam konteks pendidikan non formal/ masyarakat.

Prinsip-prinsip pendidikan yang berlaku di masyarakat kita, yaitu:

1. Pendidikan mencakup semua aspek kehidupan, baik mental spiritual maupun fisik yang terwujud dalam aneka pengetahuan, sikap dan keterampilan.
2. *Longlife learning* atau proses belajar yang berlangsung sepanjang hayat

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003 pasal 26 (ayat 1, 2, dan 3) disebutkan bahwa, pendidikan nonformal (pendidikan luar sekolah) diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan dan berfungsi sebagai pengganti, penambah dan atau pelengkap pendidikan

formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Pendidikan ini meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan-perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan kesetaraan serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

Mereka yang bergerak mengabdikan dirinya dibidang pendidikan, khususnya Pendidikan Luar Sekolah perlu sekali memahami seluk-beluk media pembelajaran ini, mulai dari pengertian, fungsi, peranannya, penggolongan, jenis-jenis, sifat-sifat dan cara-cara pengembangannya.

Tujuan, isi dan cara-cara penggunaan dari setiap jenis media pembelajaran perlu dipahami benar-benar, karena media pembelajaran tersebut hanya sekedar alat dan bukan tujuan. Sebagai alat, keefektifan media pembelajaran tergantung kepada beberapa hal antara lain:

1. Ketepatan cara pembuatannya/pengembangannya, meliputi bahan yang diperlukan keahlian dari orang yang membuat dan prosedur pengembangannya mulai dari identifikasi masalah dan kebutuhan, membuat desain, mengujicoba, merevisi, sampai dengan master siap untuk diproduksi dan didistribusi.
2. Ketepatan cara penggunaannya, meliputi ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran dalam

hubungannya dengan kelompok sasaran, waktu, tempat dan keterampilan dalam penggunaannya

G. KEDUDUKAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PROGRAM PENDIDIKAN NON FORMAL

1. Kedudukan Media Pada Program Kesetaraan

Kedudukan media pembelajaran pada program Kesetaraan memiliki kesamaan ada program pembelajarannya umumnya yang membedakan disini adalah karakter peserta didik dan proses pembelajarannya lebih fleksibel daripada pendidikan formal, hal ini juga terjadi pada pemilihan media bukan lagi peran pendidik yang mengatur media mana yang tepat tapi juga perspektif peserta didik perlu di perhatikan dalam menentukan jenis media belajar yang efektif menurut mereka.

2. Kedudukan Media Pada Program Pelatihan dan Kursus

Kedudukan media pembelajaran pada program pelatihan dan kursus menitik beratkan pada tersedianya workshop sebagai media pembelajaran bagi peserta didik program pelatihan dan kursus. Hal ini di maksudkan agar peserta didik memahami model ruang kerja pada bidang yang mereka tempuh dan terbiasa dalam penggunaan tools yang terdapat pada workshop di tiap jenis pelatihan yang diselenggarakan.

3. Kedudukan Media Pada Program Penyuluhan dan pendampingan

Kedudukan Media pada program pemberdayaan menitik beratkan kepada terjadinya perubahan pada pola pikir masyarakat, dengan kata lain program pemberdayaan tidak cukup menggunakan kajian pendidikan orang dewasa melainkan juga perlu adanya perspektif pendidikan kritis. Dalam perspektif pendidikan kritis, media digunakan bukan semata – mata karena media memang efektif untuk membantu proses pemahaman, tetapi karena penggunaan media juga memang merupakan suatu keharusan yang menekankan mutlaknya para peserta untuk belajar dan memproduksi pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri, bukan dari hafalan dari suatu teori. Untuk itu Pemandu tidak akan bisa melakukannya jika hanya ceramah tanpa diskusi dengan peserta.

BAB II

FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI ORANG DEWASA

A. MEMUNCULKAN PARTISIPATIF AKTIF DALAM PEMBELAJARAN

Keberadaan media pembelajaran bagi orang dewasa diharapkan mampu memunculkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Orang dewasa cenderung dapat mengingat semua materi dalam proses belajar tatkala pelibatan secara aktif di terapkan dalam proses pembelajaran ataupun jenis program yang diselenggarakan. Sudjana (2007) Orang dewasa dapat belajar efektif apabila melibatkan aktivitas mental dan fisik. Orang dewasa dapat menentukan apa yang akan dipelajari, dimana, dan bagaimana cara mempelajarinya, serta kapan melakukan kegiatan belajar.

1. Keterlibatan

Orang dewasa dapat belajar dengan melibatkan pikiran dan perbuatannya. Implikasi praktisnya, orang dewasa akan belajar secara efektif dengan melibatkan fungsi otak kiri dan otak kanan,

menggunakan kemampuan intelek dan emosi, sertadengan memanfaatkan berbagai media, metode, teknik dan pengalaman dalam belajar.

2. Komunikasi Multiarah

Dalam proses pembelajaran orang dewasa komunikasi miltiarah diharapkan dapat diterapkan antara pendidik/fasilitator dan peserta didik sebagai warga belajar, dan menghindari komunikasi satu arah. Oleh karena itu media pembelajaran yang baik untuk pembelajaran orang dewasa adalah media pembelajaran yang dapat memculkan peluang terjadinya komunikasi multiarah sehingga diharapkan dengan terjadinya komunikasi multiarah pengalaman dari semua peserta didik dapat dijadikan sebagai sumber untuk belajar.

Keterlibatan tidak hanya pada saat pembelajaran saja keberlangsungannya justru pada saat perencanaan pembelajaran merupakan saat-saat yang penting dalam pelibatan peserta didik dalam memilih, menyusun, dan menetapkan program pembelajaran yang akan mereka lakukan. Program pembelajaran ini mencakup materi yang akan dipelajari, metode, media pembelajaran, tenaga pendidikan, fasilitas dan alat, waktu pembelajaran, serta daya dukung lainnya. Oleh karena itu peserta didik dalam perencanaan juga perlu mengetahui media-media yang akan digunakan selama pembelajaran diselenggarakan, baik itu berupa magang, role playing, permainan simulasi, maupun *fiedl trip*

B. MENCIPTAKAN PENGALAMAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR

Sebagai manusia, kita dibentuk oleh pengalaman kita. Bagi orang dewasa, pembelajaran buku teks apa pun tidak dapat menggantikan pengetahuan, kejelasan, dan kebijaksanaan yang datang dari pengalaman dirinya sebagai manusia. Teori *Experiential Learning* menyatakan bahwa esensi pembelajaran orang dewasa adalah memahami pengalaman. Orang dewasa belajar paling baik ketika mereka belajar sambil melakukan. Mereka belajar paling baik ketika mereka terlibat langsung dengan—“mengalami”—pelajaran dari pada menghafal angka dan definisi dari suatu buku.

Kolb mengungkapkan sifat siklus dari pengalaman belajar dengan menjelaskan bagaimana hal itu terjadi dalam empat tahap:

1. *Concrete Experience* (CE)

Orang dewasa belajar paling baik ketika pengalaman belajar melampaui rutinitas kapur-dan-bicara. Pembelajaran kinestetik atau pembelajaran dengan mendorong tindakan fisik (simulasi) dan pembelajaran yang membangkitkan respons emosional yang kuat (skenario realistis yang mengungkapkan hubungan sebab akibat) menciptakan pengalaman yang kuat yang tidak mudah dilupakan.

2. *Reflective Observation* (RO)

Orang dewasa perlu terlibat dan merefleksikan pengalaman mereka untuk mendapatkan wawasan

dan mendapatkan pengetahuan. Jadi sangat penting untuk tidak hanya menciptakan peluang untuk pembelajaran berbasis pengalaman tetapi juga menyediakan waktu dan ruang untuk mendorong refleksi. Ciptakan peluang untuk “menonton” aksi yang terbuka di depan mata (demonstrasi) dan “menganalisis” proses dan prosedur (kegiatan yang didorong skenario, studi kasus).

3. *Abstract Conceptualization* (AC)

Keberhasilan pembelajaran berdasarkan pengalaman terletak pada peserta didik yang mampu memecahkan konsep yang masih abstrak dari refleksi mereka, menggeneralisasikan ide-ide tersebut, dan menyadari relevansi dengan realitas mereka. Mendorong peserta didik untuk menggunakan kemampuan “berpikir kritis” mereka, sehingga mereka dapat merumuskan konsep dan prosedur.

4. *Eksperimen Aktif* (AE)

Kegiatan bermain peran, magang, dan tugas langsung lainnya memungkinkan peserta didik menerapkan pembelajaran dan dengan demikian benar-benar “belajar sambil melakukan.” Eksperimen aktif mengarah pada pengalaman konkret, sehingga siklus pembelajaran pengalaman berlanjut.

C. MEDIA PEMBELAJARAN YANG DAPAT MERUBAH POLA PIKIR (MINDSET)

Pembelajaran transformatif dewasa ini merupakan substansi kajian yang sedang mendapat perhatian luar biasa dari para pakar pendidikan orang dewasa dan berkelanjutan. Setelah digagas oleh Jack Mazirow sekitar 30 tahun yang lalu, penelitian terhadap substansi tersebut berkembang sangat pesat di Eropa, Amerika dan Kanada serta telah menjadikan substansi tersebut bukan hanya sebagai sebuah pendekatan melainkan sebagai sebuah teori.

Pembelajaran transformatif memang hadir sebagai sebuah teori yang melahirkan babakan baru bagi dunia pembelajaran. Dengan teori tersebut, pembelajaran mendatang tidak lagi terbatas sebagai upaya yang menghasilkan peningkatan pemahaman, penguasaan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap tertentu, melainkan menghajatkan suatu perubahan yang mendasar pada diri peserta didik. Perubahan mendasar adalah perubahan *mindset*, perubahan yang tidak hanya menyangkut wawasan, melainkan juga kesadaran, emosi, spiritualitas, dan bahkan keyakinan. Orang dewasa sebagai manusia, baik secara individual, kelompok, ataupun komunitas, di satu sisi membutuhkan berbagai pengetahuan dan kemampuan untuk kepentingan hidupnya, di sisi lain memiliki corak kehidupan yang sangat kompleks dan dinamis, tidak seperti dunia kehidupan anak usia sekolah yang masih relatif sederhana.

Orang dewasa membutuhkan pengetahuan dan kemampuan yang praktis, segera dapat digunakan,

dan relevan dengan persoalan hidup dan kehidupan yang sedang dihadapinya. Pembelajaran transformatif memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan tersebut melalui penciptaan perubahan yang mendasar pada diri mereka. Dengan perubahan semacam itu, orang dewasa tidak hanya sekedar mendapatkan umpan melainkan juga sekaligus mendapatkan kail. Keberadaan media pembelajaran harus berusaha agar dapat menciptakan pengalaman belajar seperti itu. Pengalaman semacam itu membangkitkan pikiran dan membangkitkan emosi yang kuat. Teori pembelajaran transformasional menjelaskan bagaimana orang dewasa belajar melalui momentum seperti itu. Teori ini berakar pada keyakinan bahwa pembelajaran terjadi ketika makna baru diberikan kepada pengalaman sebelumnya (Mezirow, 1990).

BAB III

KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

Kalau hendak belajar sesuatu pada umumnya ada sesuatu yang dipergunakan sebagai bahan belajar. Mungkin bahan bacaan yang tertulis atau tercetak, mungkin tulisan atau gambar di papan tulis, mungkin pula sebuah acara di televisi, siaran radio, petunjuk lisan seseorang, sebuah daftar resep masakan, slide atau film, bahkan mungkin pula suatu permainan. Semua itu dinamakan bahan belajar (*learning-materials*) atau yang lazim disebut dengan sarana belajar atau media belajar atau media pembelajaran.

Media belajar dalam arti luas adalah segala benda yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga dari batasan itu tercakup semua peralatan yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar seperti: meja, kursi, bangku, papan tulis, bahkan ruangan dan lapangan tempat belajar.

A. Kelompok Media Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam

Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dalam bentuk gambar dari sumber pesan (pendidik) ke penerima

pesan (peserta didik). Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan/diabaikan bila tidak digrafiskan. Ditinjau dari segi biaya media grafis termasuk media yang relatif murah. Dan bila ditinjau dari segi pembuatannya dapat sederhana dan mudah.

1. Jenis- Jenis Media Grafis

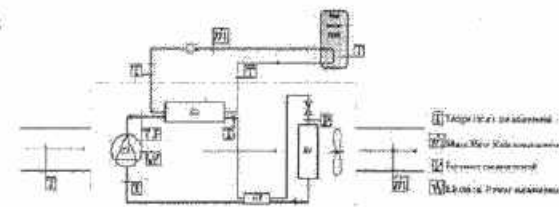
a. Diagram

Diagram adalah suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram/skema menggambarkan struktur dari subyeknya secara garis besar yang menunjukkan hubungan yang ada antar komponen.

Diagram Skematik (skema)

Diagram ini merupakan susunan garis-garis yang lebih menyerupai peta. Dalam bidang teknik diagram skematik ini berfungsi menjelaskan alur sistematis dari sebuah peralatan. Alur tersebut bisa berupa alur pengkabelan (kelistrikan), alur pemrograman dll.

Gambar 2.1 Contoh Diagram Skematik

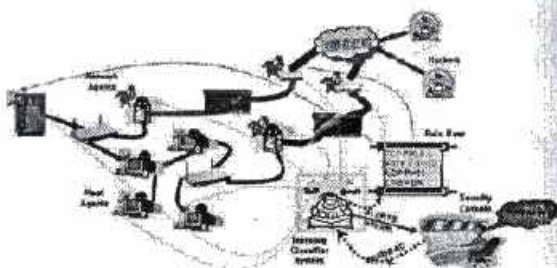


Sumber: <https://www.researchgate.net/publication/289442374>

Diagram Pictorial

Diagram ini menggunakan gambar-gambar, diagram yang baik sebagai media pembelajaran adalah : digambar rapi, diberi titel, label dan penjelasan-penjelasan, penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum yaitu dari kiri ke kanan dan atau dari atas ke bawah

Gambar 2.2 Contoh Diagram Pictorial



Sumber: <https://www.researchgate.net/figure/A-pictorial-representation-of-the>

Kelebihan

- Media diagram terkesan penyajiannya rapi dan jelas mempersingkat proses penjelasan suatu runtutan
- Mempersingkat proses pemahaman terhadap alur yang menghubungkan antar komponen

Kekurangan

- Diagram bersifat simbolis dan abstrak sehingga sulit dimengerti oleh khalayak umum
- Yang mampu membaca dan membuat diagram adalah orang-orang yang memiliki latar belakang informasi tentang apa yang di susun dalam sebuah diagram

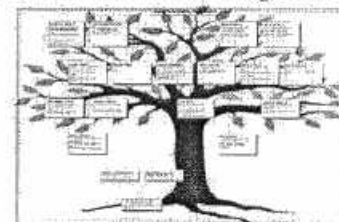
b. Bagan (Chart)

Menyajikan ide/ konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis/narasi. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Bagan ada kalanya disertai simbol-simbol atau gambar. Ada juga bagan yang ditambah dengan keterangan singkat. Di dalam bagan seringkali dijumpai jenis media yang lain seperti: gambar, diagram, karton atau lambang-lambang verbal. Ada beberapa macam antara lain:

Bagan Pohon (tree chart)

Ilustrasi sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang dan ranting-ranting. Biasanya bagan pohon dipakai untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas (keturunan).

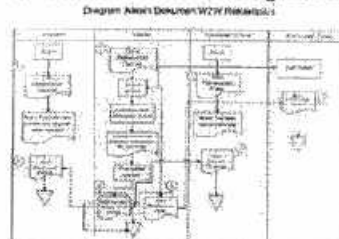
Gambar 2.3 Contoh Bagan Pohon



Bagan Arus (flow chart)

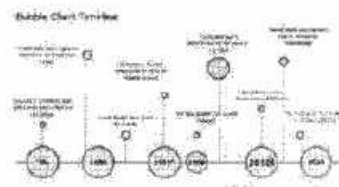
Bagan ini menggambarkan arus suatu proses atau hubungan kerja antar berbagai bagian/ seksi suatu organisasi. Tanda panah seringkali untuk menggambarkan arah arus tersebut.

Gambar 2.4 Contoh Bagan Arus



Bagan Garis Waktu (time line chart)

Bagan ini bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu. Pesan-pesan tersebut disajikan secara kronologis. Misalnya, alat-alat pertanian mula-mula dari batu, besi, sampai mesin-mesin yang canggih seperti sekarang ini.



Kelebihan

- Mampu menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu secara kronologis.
- Lebih detail dan hemat ruang dalam menjelaskan kepada peserta didik

Kekurangan

- Pesan terlalu singkat memungkinkan sulit di bahami terutama bagi yang belum terbiasa membaca bagan

c. Grafik

Grafik sebagai media visual adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar dan simbol-simbol verbal (Sadiman, 1986:41). Dan menurut Suleiman (1985:41) grafik adalah gambar yang sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah dimengerti. Adapun macam-macam grafik adalah sebagai berikut:

Gambar 2.6 Macam-macam Grafik

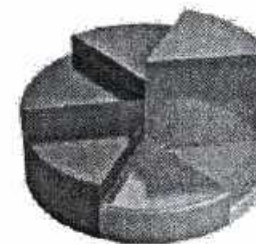
Grafik Garis



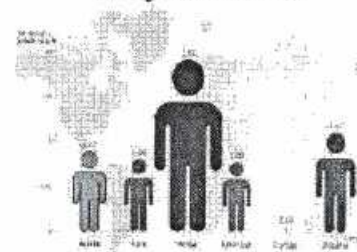
Grafik Batang



Grafik Lingkaran



Grafik Gambar



Kelebihan

- Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pesan yang disajikan.
- Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian Peserta didik.
- Pembuatannya mudah dan harganya murah.

Kekurangan

- Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.
- Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

2. Jenis-Jenis Media Bahan Cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses percetakan/printing atau offset. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui **huruf dan gambar-gambar** yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Jenis-jenis media bahan cetak ini di antaranya adalah:

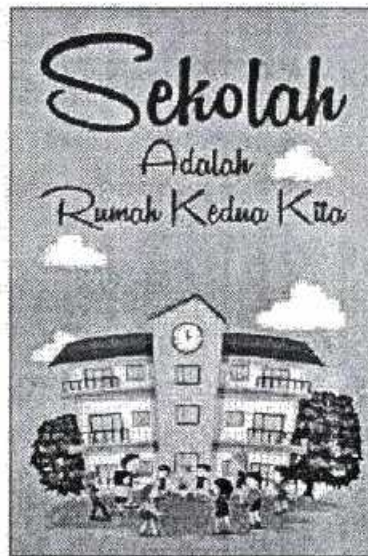
a. Poster

Sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat. Macam-macam poster:

Poster tunggal

Poster tunggal adalah yang terdiri dari satu gambar seperti digunakan sebagai alat penyampaian informasi atau sebagai alat memotivasi atau kombinasi ke-duanya.

Gambar 2.7 Contoh Poster



Sumber: <https://mirroradvertising.id/produk/poster-untuk-anak-sd/>

Poster seri terbuka

Poster ini adalah serangkaian seri gambar yang terdiri atas 5 - 10 gambar yang lain, tetapi tidak merupakan proses dari satu kegiatan, sehingga setiap poster/gambar dapat digunakan atau ditafsirkan sendiri-sendiri. Setiap gambar dapat digunakan untuk pembahasan diskusi kelompok.

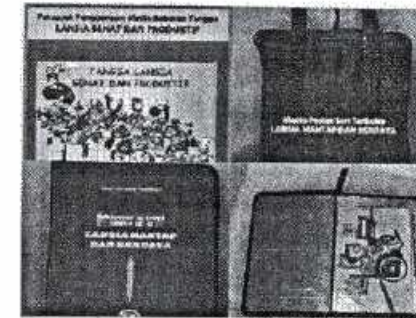
Poster seri tertutup

Jenis poster ini biasanya lebih banyak jumlah gambarnya, karena melalui poster seri tertutup dapat dirancang suatu pesan yang menjelaskan proses kegiatan, sehingga ada kejelasan kegiatan awal, proses dan hasil akhirnya. Isi gambar yang satu berkesinambungan dengan gambar berikutnya dan seterusnya, sehingga setiap gambar tidak dapat ditafsirkan sendiri-sendiri.

Kelebihan

- poster seri tertutup dapat dirancang dalam bentuk flip chart, sehingga memudahkan pemaksiannya.

Gambar 2.8 Contoh Poster seri Terbuka



Sumber: <http://maharanimedika.com/home/read/>

Gambar 2.9 Contoh Poster seri tertutup



Sumber: <https://www.ayosmk.com/poster-seri-pembelajaran/>

Kekurangan

- Dalam hal menggunakan poster, hendaknya diingat bahwa manusia itu lekas terbiasa dengan lingkungannya, sehingga tidak memperdulikan lagi sesudah itu.

b. Buku 3 Dimensi atau *Paper Engineering*

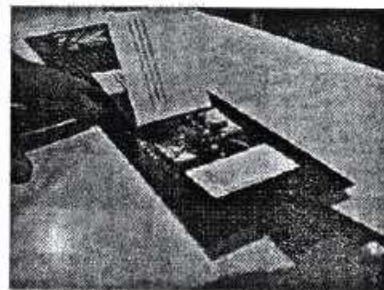
Paper Engineering merupakan cara mengeksplorasi desain grafis yang melampaui 2D dengan cara rekayasa kertas sehingga wujud Konstruksi objek kertas menjadi 3D. Tidak seperti buku datar pada umumnya, buku 3 D seperti pop-up memiliki kemampuan dalam berinteraktif visual, sehingga pembaca akan muda berimajinasi, dan ketika anak-anak atau orang dewasa melihat bentuk rekayasa lembaran ynag ada di dalam buku mereka secara tidak disegaja juga belajar saat menemukan informasi yang menarik. Dalam Paper Engineering ada beberapa metode yang di kembangkan yaitu:

Gambar 2. 10 Macam-macam Teknik *Paper Engineering*

Pop Up



Pull-Tabs



Lift The Flap



Rotation



Kelebihan

- Memotivasi anak untuk mengeksplor setiap sudut isi buku
- Cocok untuk pendidikan keluarga, terutama media untuk mendongeng orang tua

Kekurangan

- Tidak cocok untuk pembelajaran orang dewasa
- Harga nya yang mahal di karenakan buku model ini belum umum di negara Indonesia dan jenis buku ini masih di impor.

3. Jenis -Jenis Media Gambar Diam

a. Foto

Gambar yang dapat digunakan tentu ada hubungannya dengan pelajaran yang sedang

digarap/masalah yang sedang dihadapi. Gambar harus dapat merangsang partisipasi peserta didik supaya ia suka berbicara tentang gambar yang dilihatnya. Dari sebuah gambar dapat lahir diskusi yang cerdas dan menarik. Hal ini yang tidak boleh dilupakan bila menggunakan gambar sebagai alat visual bahwa pengertian anak-anak terhadap sebuah gambar berbeda dengan orang dewasa, karena tidak semua gambar yang bagus merupakan media yang bagus pula (Sadiman, 2003:31-33).

Gambar 2.11 Contoh Foto sebagai media pembelajaran



Contoh Foto memiliki pesan yang tersampaikan



Contoh Foto bagus namun tidak menyampaikan pesan

Sumber : <https://tirto.id/bagian-kiri-wajah-adalah-sudut-selfie-terbaik-cnez>

Kelebihan

- sebuah gambar berbicara lebih banyak dari seribu kata.
- gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.

- dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja untuk tingkat usia berapa saja.
- murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus.

Kekurangan

- Hanya menekankan persepsi indera mata.
- Benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar.

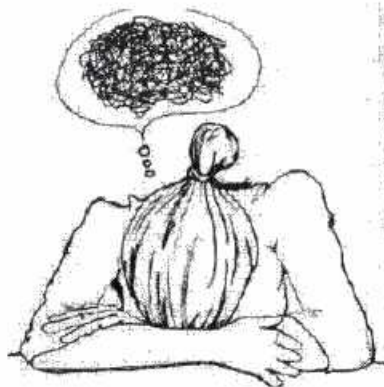
b. Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail. Sketsa selain dapat menarik perhatian peserta didik, juga menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan. Dan media ini dapat langsung dibuat oleh Tutor/Instruktur/Fasilitator melalui gambar sederhana yang mudah di buat dan dipahami.

Adapun manfaat pembuatan sketsa pembelajaran adalah untuk lebih memberi gambaran tema dan meminimalisir kesalahan obyek yang sedang di diskusikan, mempertajam pengamatan, memunculkan diskusi yang mendalam berkaitan dengan tema yang sedang disajikan.



Gambar 2.12 Sketsa kondisi permukiman kumuh di pekotaan



Gambar 2.13 Sketsa Kritik Pribadi

Kelebihan

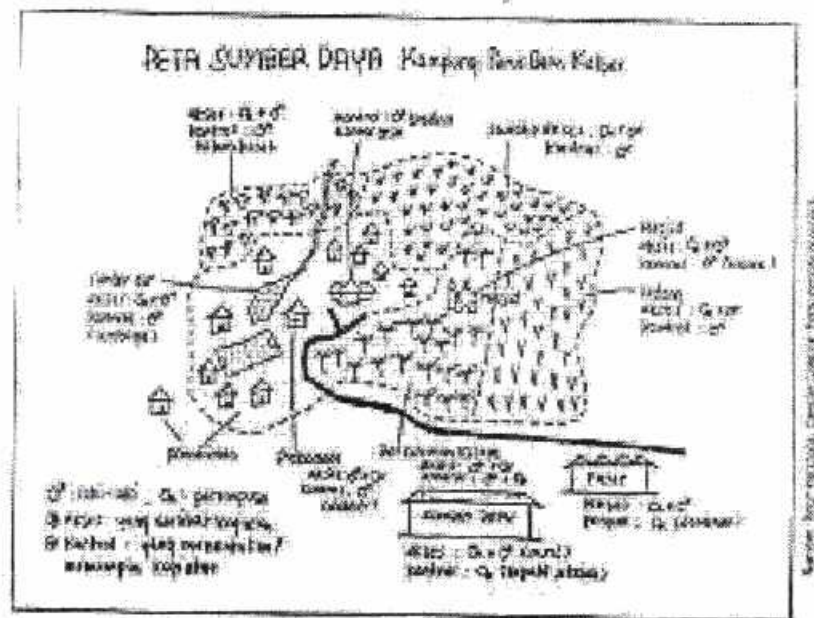
- Jika pendidik kreatif dapat menemukan ide-idenya kedalam bentuk sketsa akan menarik perhatian peserta didik
- Menghindari verbalitas
- Memperjelas penyampaian pesan

Kekurangan

- Tidak semua pendidik memiliki kemampuan dalam menggambar sketsa, membutuhkan ketrampilan tersendiri dalam menyapaikan pesan ke dalam sketsa

c. Peta

Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi suatu daerah, luasnya, bentuknya, penyebaran penduduknya, daratan, perairan, iklim, sumber ekonomi serta hubungan satu dengan lainnya. Pada program penyuluhan peta sosial desa yang disusun dengan menggunakan metode *Participative Rural Action* (PRA) bisa menjadi media pembelajaran dalam mengenal wilayah di desanya baik dari potensi sumber daya alam, kondisi lingkungan maupun kerawanan sosial



Gambar 2.14 Contoh Peta Sosial Desa

Kelebihan

- Keadaan permukaan bumi, daratan, sungai, gunung-gunung dan bentuk-bentuk daratan serta perairan lainnya.
- Tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain.
- Data-data budaya dan kemasyarakatan seperti populasi/pola bahasa atau adat istiadat.
- Data-data ekonomi seperti hasil pertanian, industri atau perdagangan internasional.

Kekurangan

- Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan dalam persepsi

B. KELOMPOK MEDIA AUDIO

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan, dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif berupa pesan verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio antara lain:

1. Radio

Radio adalah radiasi sinyal elektromagnetik yang merambat melalui atmosfer dan atau ruang hampa. Informasi yang akan dikirimkan melalui gelombang elektromagnetik ini dimodulasi komponen gelombangnya yaitu amplitude atau frekuensi. Dalam kaitannya dengan media

pembelajaran untuk orang dewasa ini maka yang berkaitan dengan nilai-nilai pembelajaran adalah penerapan Radio dalam komunitas atau yang sering disebut Radio komunitas merupakan salah satu bagian media penyiaran yang memiliki strategi untuk menyajikan apa yang tidak bisa ditawarkan oleh stasiun lainnya. Dengan dikeluarkannya Undang-undang No 32 Tahun 2002 tentang penyiaran, muncul pengakuan dari pemerintah bahwa radio komunitas memiliki arti penting guna penguatan di bidang informasi dan komunikasi. Sehingga dengan radio semacam ini, masyarakat akan menjadikan radio sebagai alat untuk mendengarkan pesan berkaitan dengan persoalan yang ada di lingkungan sekitar serta dapat secara langsung merespon pesan tersebut. dan pada akhirnya Radio komunitas menjelma menjadi ruang belajar bagi masyarakat dalam suatu komunitas.

Gambar 2. 15 Suasana di Studi Radio Komunitas



Sumber: <https://rumahiman.wordpress.com/2014/07/03/melangkah-ke-masa-depan-radio-komunitas-indonesia/>

Kelebihan

- Harganya relatif murah, variasi programnya lebih banyak daripada televisi.
- Sifatnya mudah dipindahkan dari satu ruangan ke ruangan yang lain dengan mudah.
- Jika digunakan bersama-sama dengan alat perekam radio dapat mengatasi problem jadwal dan program dapat direkam dan diputar lagi sesuka hati.
- Dapat mengembangkan daya imajinasi peserta didik
- Dapat merangsang partisipasi aktif daripada pendengar sambil mendengarkan, peserta didik dapat menggambar, menulis, menyanyi, melihat peta dan menari.
- Dapat memusatkan perhatian peserta didik pada kata-kata yang digunakan pada bunyi dan artinya.
- Siaran lewat suara, terbukti amat cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa.
- Dapat mengerjakan hal-hal tertentu secara baik bila dibandingkan dengan hal-hal yang dikerjakan oleh pendidik sendiri.
- Dapat menyajikan hal-hal melalui pengalaman di luar kelas seperti petualangan seorang pengembara.
- Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.

Kekurangan

- Sifat komunikasinya satu arah.
- Siarannya disentralisasikan, sehingga pendidik tidak dapat mengontrolnya.

2. Podcast

Di dalam Cambridge dictionary podcast adalah sebuah program radio yang disimpan dalam bentuk digital dimana seseorang dapat mendownload dari internet maupun melihat di situs staiming salah satunya youtube. Meskipun di dalam nya yang ditampilkan secara audio visual, programn podcast masih dikategorikan sebagai media audio hal ini dikarenakan visual yang ditampilkan tidak merekonstruksi informasi yang disampaikan bermain pada komputer atau pada MP3 Player.

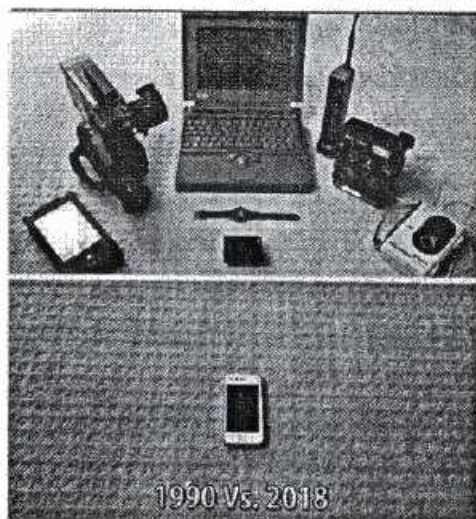
Dengan berkembangnya teknologi internet dewasa ini dan terutama meningkatnya jumlah penggunaan Internet yang menyebar di pelosok negeri. Radio internet telah menjadi ruang dalam berkembangnya model komunikasi interaktif anak muda, program informasi, fragmentasi dan genre pada radio internet berkembang seiring dengan apa yang sedang viral apa jaringan sosial lainnya. Terlepas dari semua ini, Podcasting meningkatkan distribusi dan mengubah eksploitasi audio dan hubungan dengan pendengar melalui penggabungan bentuk-bentuk baru penyebaran dan penerimaan radio. Dengan perkembangan teknologi yang dihasilkan, jelas bahwa sektor ini

berubah tetapi harus berkembang lebih banyak untuk memenuhi tantangan komunikasi baru, seperti yang telah dilakukan sebelumnya. Radio tidak dapat mengabaikan inovasi dan perlu menghadapi masa depannya seperti industri budaya lainnya, dengan melakukan migrasi digital yang efektif. Kemampuannya untuk beradaptasi akan menentukan kelangsungan hidupnya.

3. Alat Perekam Digital

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini mengalami locatan yang cukup signifikan sehingga banyak teknologi-teknologi lama yang sudah tergantikan oleh teknologi baru seperti gambar di bawah ini:

Gambar 2. 15 Perbandingan Gaget tahun ke tahun



Sumber : <https://www.instagram.com/p/Bvc9ciGnyMh/>

Meskipun fungsinya sudah terdapat pada smartphone namun keberadaan alat perekam masih di butuhkan, hal ini dikarenakan fungsinya sebagai perekam alat Perekam Digital (*Digital voice recorder*) memiliki kecanggihan yang tidak ada di dalam smartphone alat perekam digital biasa digunakan untuk merekam suara, seperti merekam rapat, seminar, belajar bahasa atau berlatih musik. Alat ini menggantikan fungsi kaset sebagai Alat Perekam Pita Kaset yang sudah tertinggal teknologi nya. Berikut adalah fitur yang di miliki oleh Perekam Digital

- a. Memiliki Metode linear PCM akan memberikan hasil rekaman yang mendekati suara asli.
- b. Rekaman suara yang dikompres terdiri dari 2 jenis yaitu stereofonik (stereo) dan monaural (mono)
- c. Kemampuan untuk menyaring suara-suara kecil bisa digunakan untuk meredam *background noise* yang tidak dibutuhkan saat merekam.
- d. Memiliki Fungsi *noise cancelling* ini dapat mengurangi suara kebisingan sehingga suara saat putar ulang lebih mudah didengar.

Digital voice recorder merupakan salah satu jenis bahan belajar yang dapat digunakan pada kelompok belajar, kursus maupun latihan-latihan, sehingga *Digital voice recorder* dapat berfungsi sebagai:

- a. Alat komunikasi dan motivasi.
- b. Alat mempermudah dalam mempelajari suatu pelajaran.

Dengan berkali-kali mendengarkan *Digital voice recorder*, warga belajar akan lebih tertarik dan bergairah untuk belajar, karena ada variasi dalam belajar. Informasi di dalam *Digital voice recorder* ini dapat diselingi dengan musik atau latar belakang suara yang menghibur dan mempesona mereka. Aneka ragam musik dapat dijadikan selingan, baik vokalis maupun instrumentalia dari berbagai jenis lagu. Demikian pula aneka ragam latar belakang suara (*sound effect*) dapat dijadikan ilustrasi *Digital voice recorder* dan tergantung dari ceriteranya.

Gambar 2. 17 *digital voice recorder*



Sumber : <https://my-best.id/8824/>

Model terbaru dari beberapa *digital voice recorder* dilengkapi dengan kemampuan menangkap sinyal Wi-Fi. Fitur ini sangat membantu bagi Anda yang harus meletakkan *digital voice recorder* di posisi yang jauh dari jangkauan, seperti saat Anda sedang mengikuti seminar dan Anda meletakkan *digital voice recorder* di dekat speaker. Anda bisa mengontrol dan memantau *digital voice recorder* Anda melalui smartphone dari jarak jauh.

Kelebihan

- Tempat untuk pelajaran bahasa dan ilmu-ilmu sosial.
- Dapat diputar ulang bila diperlukan.

Kekurangan

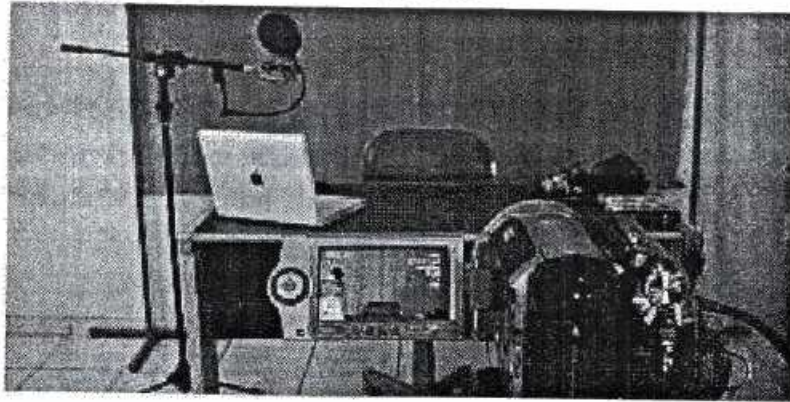
- Sulit untuk pelajaran eksakta dan keterampilan.

C. KELOMPOK MEDIA AUDIO VISUAL

Audio-visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari sasaran. Media audiovisual ini dapat dibagi menjadi dua jenis.

1. Jenis pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni, seperti: film gerak (*movie*) bersuara, televisi dan video.
2. Jenis kedua adalah media audio visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara.

Gambar 2. 18 Studio mini untuk memproduksi media audio visual



Dewasa ini masyarakat dipermudah oleh teknologi dalam mencari video sebagai media pembelajaran dengan menggunakan mesin pencari pada internet atau lebih dikenal dengan situs streaming video, ada beberapa mesin pencari video yang beradar di internet mulai raksasa Youtube, Vimeo, Dailymotion, Metacafe, Twitch, Veoh, dan Veoh. Tentu saja konten yang ada dalam mesin pencari ini tidak semuanya mendidik. Perlu pengawasan dan kedewasaan dalam memilih mana saja konten yang baik sebagai media pembelajaran

Gambar 2.19 Macam-macam Situs pencari video



Dalam kaitannya dengan pembelajaran orang dewasa, maka keberadaan media audio visual sangat diperlukan baik yang berdurasi lama maupun pendek. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran bagi orang dewasa akan di titik berat pada teknik memproduksi film pembelajaran yang akan di bahas pada Bab tersendiri.

Kelebihan

- Audio visual bersifat langsung, dapat membawa dunia nyata ke rumah dan ke kelas-kelas, seperti orang, tempat-tempat dan peristiwa-peristiwa, melalui penyiaran langsung atau rekaman.
- Menghemat waktu pendidik dan peserta didik.
- Bersifat langsung dan nyata, sehingga siswa dapat dengan jelas melihat program apa yang lagi ditayangkan dan dapat memaksimalkan fungsi inderanya yaitu mata dan telinga.
- lebih menarik minat siswa.
- Pelajaran lebih bervariasi dan berkesan
- Jangkauannya luas.

Kekurangan

- Keanekaragaman audio visual menyulitkan pendidik untuk memilih siaran mana yang baik dan sesuai dengan pelajaran.
- Alat dan dana yang tidak memungkinkan.
- Menyita waktu pendidik, karena harus menjelaskan lagi setiap peristiwa yang ada.
- Tidak setiap pendidik mampu menjelaskan peristiwa yang ada secara gamblang.

D. KELOMPOK MULTIMEDIA

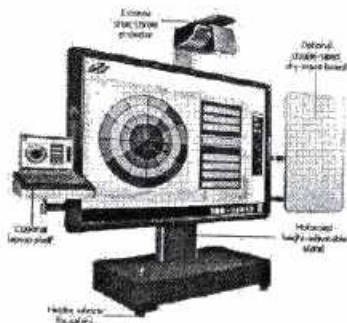
Pada bab terdahulu dikatakan bahwa media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai bahasa, maka multimedia dalam konteks tersebut adalah multibahasa, yakni ada bahasa yang mudah dipahami oleh indera pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba dan lain sebagainya; atau dalam bahasa lain multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Jenis Multimedia Berbasis Teknologi

a. Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia projector (infocus LCD proyektor) yang memiliki jangkauan pancar cukup besar.

Gambar 2.20 Alat Presentasi multimedia



Pemanfaatan multimedia dalam presentasi ini biasanya menggunakan perangkat lunak yang paling tersohor, yakni Microsoft PowerPoint. Pemanfaatan PowerPoint atau perangkat lunak lainnya dalam presentasi menyebabkan kegiatan presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik. Dengan berbagai perkembangan pada perangkat lunak dan sejumlah perangkat keras penunjangnya telah menyebabkan terjadinya perubahan besar pada trend metode presentasi saat ini.

Dalam sudut pandang proses pembelajaran, presentasi merupakan salah satu metode pembelajaran. Penggunaan metode ini menempati frekuensi paling tinggi dibandingkan dengan metode lainnya. Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam presentasi ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar, bukan hanya pada pengembangan kegiatan praktis dalam kegiatan presentasi pembelajaran, akan tetapi juga pada teori-teori yang mendasarinya. Perkembangan terakhir pada bidang presentasi dengan alat bantu komputer telah menyebabkan perubahan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran. Di antaranya tuntutan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan para pendidik dalam mengolah bahan-bahan pembelajaran ke dalam media presentasi yang berbasis komputer.

Kelebihan

- Ada beberapa kelebihan dari multimedia presentasi ini, yakni:
- Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya
- Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya.
- Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.

Kekurangan

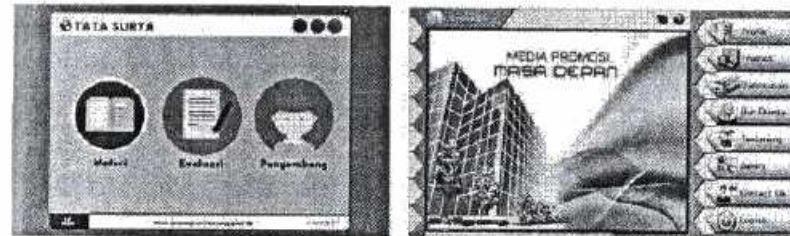
- Harga alat dan biaya perawatan untuk dapat memproyeksikan media masih tergolong mahal
- Ketergantungan terhadap energi listrik

b. Program Multimedia Interaktif

Sesuai dengan namanya, program multimedia interaktif ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh peserta didik secara individual (belajar mandiri). Saat Peserta Didik mengaplikasikan program ini, ia diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga dengan pelibatan ini

dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti.

Gambar 2.21 Macam-macam Situs pencari video



Untuk merancang dan memproduksi program multimedia interaktif ini, perlu memperhatikan hal-hal sebagai kriteria untuk menilai program multimedia interaktif, di antaranya adalah:

1. Kriteria kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga Peserta Didik tidak perlu belajar komputer lebih dahulu.
2. Kriteria kandungan kognisi. Kandungan isi program harus memberikan pengalaman kognitif (pengetahuan) yang dibutuhkan Peserta Didik. Kriteria pengetahuan dan presentasi informasi.
3. Kriteria integrasi media, di mana media harus mengintegrasikan beberapa aspek dan keterampilan lainnya yang harus dipelajari. Pembelajaran integratif memberi penekanan pada pengintegrasian berbagai keterampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca.

4. Untuk menarik minat pebelajar, program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria.
5. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan Peserta Didik secara utuh. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

Dengan hadirnya berturut-turut generasi software yang ampuh dan canggih, memungkinkan pendidik dapat mengembangkan materinya ke dalam bentuk yang lebih interaktif tanpa melibatkan tim yang profesional, hal ini akan dapat memotong biaya dan yang terpenting wujud media tersebut sesuai dengan materi dan konten yang diinginkan oleh pendidik tersebut.

Gambar 2.22 Software pembuat media interaktif



Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran, selain dapat digunakan untuk multimedia presentasi dan CD multimedia interaktif, ia juga dapat dimanfaatkan untuk memutar video pembelajaran. Video bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video. Kelebihan dan kekurangan video model ini sama halnya dengan video yang telah dibahas pada bab audio visual.

Kelebihan

- Memberikan iklim afeksi secara individual.
- Meningkatkan motivasi belajar.
- Memberikan umpan balik. Multimedia interaktif dapat menyediakan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.
- Karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunaanya.

Kekurangan

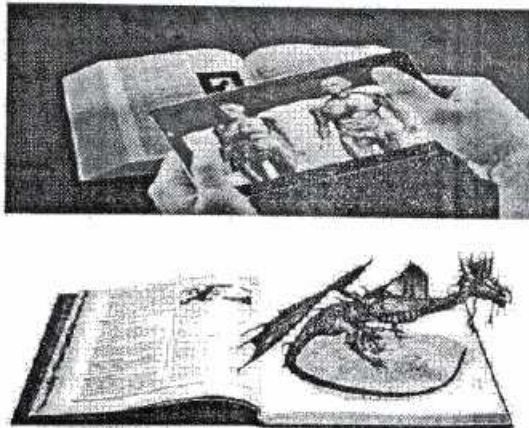
- Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional.
- Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.

2. Multimedia Berbasis Teknologi Reality

a. Augmented Reality

Augmented reality (AR) adalah pendekatan teknologi yang memungkinkan seseorang dapat melihat objek nyata di tempat yang mendukung dengan objek virtual 3D. Aplikasi AR dapat digunakan di banyak platform berbeda seperti desktop, notebook, dan perangkat seluler. Salah satu kegunaan paling menarik dalam beberapa tahun terakhir adalah menerapkan teknologi AR dalam sebuah buku. Tidak ada yang berbeda dalam buku, buku tetap di cetak seperti pada umumnya hanya saja menambahkan elemen virtual ke dalam buku yang dapat di nikmati dengan bantuan smarphone yang sudah di program dengan aplikasi tertentu.

Gambar 2.23 Model Teknologi AR

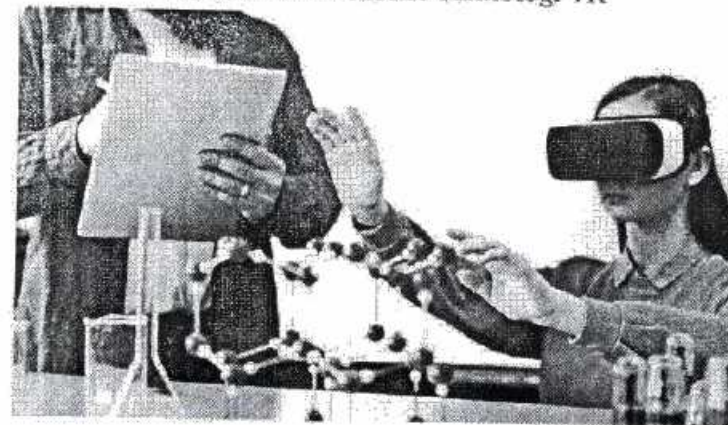


Sumber: <https://medium.com/augmented-reality-india/a-journey-from-fun-to-learn-augmented-reality-books-207a45cc6ee8>

b. Virtual Reality

Virtual Reality (VR) adalah era baru pembelajaran masa depan. Teknologi VR memiliki jalan panjang dan memiliki masa depan yang cerah di sektor pendidikan. Virtual Reality menciptakan era baru di mana media ini akan membantu peserta didik untuk berpikir dan berimajinasi. Oleh karena itu, dapat dikatakan penggunaan VR di kelas dapat menawarkan kesempatan fantastis bagi peserta didik untuk memahami tingkat inovasi baru dalam mata pelajaran apa pun. Sekarang, memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi imajinasi dan melihat setiap sudut model dalam bentuk 3D. Dengan kata sederhana, VR adalah media visual dan imersif¹ terbaik bagi peserta didik.

Gambar 2.24 Model Teknologi VR



Sumber: <https://elearningindustry.com/transform-classroom-learning-virtual-reality-education>

1 Imersif: merupakan teknologi yang mengaburkan batasan antara dunia nyata dengan dunia digital atau dunia simulasi, sehingga penggunaanya bisa merasakan suasana yang mirip dengan dunia nyata.

c. Mixed Reality

Mendengar istilah mixed reality (MR), sesuai dengan namanya merupakan penggabungan antara VR dan AR. Namun Konsep mixed reality pada 1994 dirumuskan oleh Paul Milgram dan Fumio Kishino dalam makalah berjudul "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays." Dalam makalah ini, mereka memperkenalkan konsep virtually continuum yang fokus pada pengkategorian taksonomi pada tampilan belaka. Namun, pada penerapannya kedepan, MR tak sekadar tampilan, tapi juga memasukkan input lingkungan, suara, dan lokasi.

Kembali pada pengertian VR dan AR. Sebagaimana diketahui, teknologi VR memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan objek secara 3D. Interaksi yang terjalin sungguh seperti nyata, ada emosi dan perasaan yang terbawa, selayaknya kita larut menyimak serial tv atau film. Teknologi augmented reality, di lain sisi, menggabungkan objek 2D dan 3D. Apabila kita menggunakan perangkat pendukung AR, objek-objek itu akan hadir di hadapan kita secara real-time. Untuk bisa melihat objek, Anda harus menggunakan perantara, yakni kamera hp.

Gambar 2.25 Model Teknologi MR



Kelebihan

- Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah banyak
- Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh peserta didik dengan kebutuhan minat, dan kecepatan masing-masing
- Dapat dipelajari kaan dan di mana saja karena mudah di bawa

Kekurangan

- Untuk memunculkan efek di perlukan bantuan teknologi Smartphone yang sudah menginstal aplikasi tertentu
- Mengingat teknologi ini masih baru maka biaya pengadaan media ini tergolong mahal dan masih langkah
- Dalam memproduksi buku ini selain memproduksi buku cetak juga perlu medesain aplikasi yang muncul dalam layar smartphone sehingga membutuhkan tenaga ahli di bidang IT

3. Multimedia Berbasis Pengalaman Langsung

Pengalaman langsung merupakan multimedia karena pada pengalaman ini banyak indera yang terlibat. Peserta Didik dapat dengan mudah mengasosiasikan objek dengan konsep, warna dengan makna, suara dengan ingatan, tindakan fisik dengan informasi tertentu. Hal ini sesuai dengan teori *accelerated learning* yang menyatakan bahwa orang mengingat dan belajar secara lebih efektif apabila informasi disajikan melalui lebih dari satu modal sensoris.

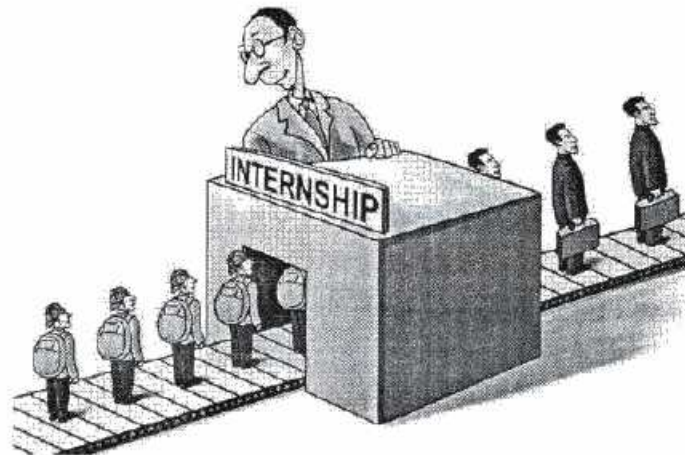
Accelerated learning adalah cara belajar dengan mengakses jalan untuk mengetahui dan mengingat pesan ajar. Dalam implementasinya, cara belajar seperti ini adalah memanfaatkan indera kita. Apa yang kita dengar, lihat, rasa, cium, dan sentuh; atau dalam kata lain belajar cara visual (penglihatan), auditori (pendengaran), dan kinestetik (gerakan). Dilihat dari aktivitas Peserta Didik yang diinginkan pengalaman langsung dapat dibagi pada dua macam, yakni pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.

4. Pengalaman Berbuat

Dimaksud dengan pengalaman berbuat adalah pengalaman yang diperoleh oleh Peserta Didik secara langsung melakukan sesuatu hal yang menjadi bagian dari tugas belajarnya. Pengalaman berbuat ini tidak hanya dilakukan Peserta Didik di lingkungan belajarnya, tetapi dapat juga dilakukan

di lingkungan sekitar rumah, atau tempat-tempat lainnya seperti masjid, toko, kebun, dan lain-lain. Banyak program yang telah dan biasa dilaksanakan pihak sekolah, di antaranya adalah: Praktek lapangan, yaitu praktek yang dilakukan oleh Peserta Didik atau mahaPeserta Didik untuk memperoleh keterampilan dan kecakapan khusus, seperti Program Magang, Program Kerja Lapangan (atau program sistem ganda), KKN (Kuliah Kerja Nyata) atau KKS (Kuliah Kerja Sosial). Praktek lapangan.

Gambar 2.26 Ilustrasi magang



Bahkan saat ini lingkungan yang dibutuhkan untuk keperluan itu diciptakan oleh pihak swasta dan kemudian mereka melakukan kerjasama dengan beberapa sekolah untuk melaksanakan program yang disebut *outbound*. Dalam lingkungan ciptaan (buatan) ini para Peserta Didik dapat melakukan hal nyata seperti menanam dan

memanen padi, menanam dan memanen sayuran, menangkap ikan di kolam, memberi makan pada binatang (seperti rusa, kerbau, sapi, kambing, dll), membuat roti, membuat cincau, mengenal berbagai pohon dan tumbuhan dan lain-lain.

Gambar 2.27 Contoh Kegiatan Out Bond



Hal lain yang termasuk pada pengalaman langsung adalah karyawisata. Karyawisata yaitu suatu perjalanan yang direncanakan ke suatu tempat yang padanya terdapat situasi atau objek sesungguhnya (bukan tiruan) yang dapat diamati dan diselidiki secara langsung.

Karyawisata bisa dilaksanakan sebagai materi pembukaan bagi suatu mata pelajaran yang akan dibahas atau sebagai rangkuman/pendalaman dari pelajaran yang sudah selesai dipelajari, atau ia merupakan bagian dari suatu program yang lebih luas.

Kelebihan karyawisata, adalah para Peserta Didik dapat mengamati dan menyelidiki secara

langsung situasi atau objek atau bendabenda asli seperti koleksi binatang di kebun binatang, koleksi tanaman dan pepohonan di kebun raya Bogor, koleksi buah-buahan di taman buah, koleksi bunga di taman bunga, pusat pemadam kebakaran, pabrik, museum dan lain-lain.

Gambar 2.28 Contoh Karyawisata



Disamping itu, kegiatan inipun dapat memberikan pengalaman kepada mereka untuk mengenal hidup bermasyarakat. Peserta dapat merasakan berpartisipasi dalam aktivitas secara bersama.

5. Pengalaman Terlibat

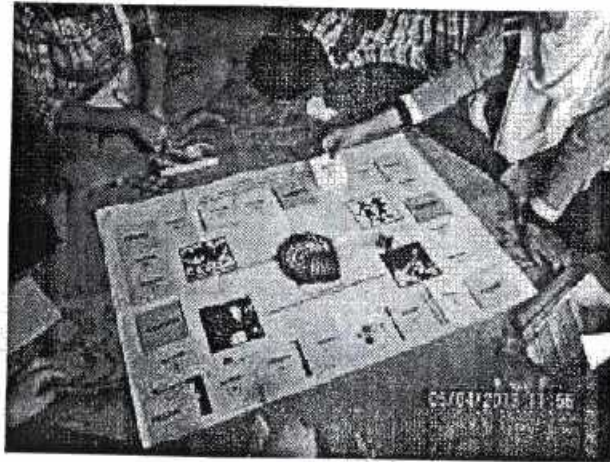
Jenis kedua dari pengalaman langsung adalah pengalaman terlibat. Yang termasuk dalam jenis ini adalah permainan dan simulasi, dan bermain peran dan forum teater.

a. Permainan dan Simulasi

Permainan adalah bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Anak-anak sampai orang dewasa sangat menyenangi

akan permainan. Permainan menurut Arief (1997:77) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Gambar 2.29 Model Simulasi



Dilihat dari sisi aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu permainan yang memiliki aturan ketat, seperti catur dan sepak bola; permainan jenis ini biasanya bersifat kompetitif, ada menang dan kalah. Kedua, permainan yang memiliki aturan luwes, seperti permainan peran; permainan jenis ini biasanya bersifat non-kompetitif (Sadiman, 1997:80). Maksud keluwesan di sini adalah aturan yang muncul dalam permainan itu dapat diubah oleh pesertanya.

b. Bermain Peran dan Forum Teater

Media bermain peran (*role playing*) pada dasarnya adalah salah satu bentuk permainan juga dan memang banyak miripnya. Hanya saja, dalam bentuk media ini ada satu alur cerita (skenario) khusus yang menggambarkan masalah yang harus dipecahkan dan harus ada para pemeran yang tertentu pula. Peran-peran dengan berbagai karakter itulah yang dimainkan oleh beberapa orang peserta, sementara yang lainnya mengamati. Kekuatan media ini terutama sangat efektif untuk menjelaskan suatu proses kejadian tertentu atau menirukannya sepersis mungkin agar para peserta nanti tidak canggung lagi melakukannya dalam keadaan yang sesungguhnya.

Gambar 2.30. Contoh bermain peran



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=T1tkcnO-cmE>

Kelemahan media ini adalah jika tidak tersedia informasi yang cukup baik tentang materi atau karakter para pelaku atau pihak-pihak yang akan diperankan, maka bermain peran ini tidak akan berjalan efektif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya melakukan persiapan terlebih dahulu.

Jenis media lain yang mirip dengan bermain peran adalah 'Forum Teater'. Perbedaan forum teater dengan bermain peran adalah bahwa dalam bermain peran, proses kejadian harus diperankan dahulu dari awal sampai akhir, baru kemudian didiskusikan. Dalam forum teater, proses kejadian boleh dipenggal ditengah jalan, didiskusikan, diulang lagi atau dilanjutkan dengan adegan berikutnya. Demikian seterusnya sampai peserta merasa cukup, tidak perlu sampai seluruh skenario selesai. Jadi, bisa dibayangkan mirip seperti latihan suatu kelompok teater yang sesungguhnya. Perbedaan lainnya adalah dalam forum teater ceritanya bisa rekaan (fiktif, imajiner) tentang suatu keadaan tertentu, sementara dalam bermain peran ceritanya adalah peniruan dari suatu keadaan nyata yang sesungguhnya.

BAB IV

PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Media Jadi dan Media Rancangan

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi, karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*). Dan media rancangan, karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*). Masing-masing media tersebut mempunyai kelebihan dan kelemahannya. Kelebihan dari media jadi adalah hemat waktu, tenaga, biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya media rancangan, untuk mendapatkan kehandalan dan kesahihannya perlu adanya serangkaian kegiatan validasi prototipnya. Kelemahan dari media jadi ialah kecilnya kemungkinan mendapatkan media jadi yang dapat memenuhi tujuan dan kebutuhan pembelajaran setempat. Kelemahan media rancangan adalah perlu mempersiapkan rancangan secara khusus, sehingga memeras banyak waktu, tenaga maupun biaya.

B. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa pertimbangan mengapa orang memilih media antara lain adalah bermaksud ingin mendemonstrasikannya, merasa sudah akrab dengan media tersebut, ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit dan merasa media itu dapat berbuat banyak dari yang dapat dilakukannya. Jadi dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan/mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.

Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan misalnya tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar belakang atau lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

C. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam memilih media dengan cara yang berbeda. Pertama harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan. Apakah dasar pemilihan tersebut untuk keperluan rekreasi, informasi umum, untuk belajar kelompok, belajar individual, untuk mencapai sasaran tertentu seperti anak balita, orang dewasa, masyarakat desa, tuna netra, tuna rungu dan sebagainya. Dapat pula tujuan itu akan menyangkut perbedaan warna, suara atau gerak, seperti proses kimia (farmasi), pelajaran pembedahan, (kedokteran) atau teknik-teknik gerakan dalam berbagai cabang olah raga.

Prinsip kedua adalah familiaritas media, artinya harus mengenal sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih.

Prinsip ketiga adalah adanya sejumlah media yang dapat diperbandingkan, karena memilih media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari berbagai alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

Disamping hal-hal di atas adalah adanya norma atau patokan yang akan dipakai dan dikenakan dalam proses pemilihan. Norma akan menyangkut tentang kriteria pemilihan. Dan kriteria ini harus sesuai dengan berbagai keterbatasan yang ada dalam hal tenaga, fasilitas maupun dana. Kriteria ini juga harus mempertimbangkan dampak kemudahan yang diperolehnya, efisiensi dan efektivitasnya. Lagipula kriteria ini harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan setempat, karena dalam menentukan kriteria untuk memilih media harus membedakan terlebih dahulu antara media yang dimanfaatkan (*media by utilization*) dan media yang dirancang (*media by design*) yang artinya harus dipersiapkan dan dikembangkan sendiri.

Ada tiga cara untuk dapat mengembangkan kriteria pemilihan dalam bentuk model, yaitu: model flowchart yang menggunakan sistem pengguguran (eliminasi) dalam pengambilan keputusan pemilihan, model matriks yang menanggihkan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi dan model *check list* yaitu yang menanggihkan keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan.

1. Model flowchart

Dalam model flowchart ini menurut Anderson memandang media sebagai bagian integral dari proses pengembangan instruksional, sehingga dalam kriteria ini ada 6 langkah yang digunakan, yaitu:

- Menentukan apakah pesan yang akan disampaikan itu pesan instruksional atau hanya sekedar informasi/hiburan.
 - Menetapkan apakah media itu dirancang untuk keperluan belajar atau alat bantu mengajar (alat peraga).
 - Menentukan strategi belajar apakah yang akan digunakan untuk mendorong usaha belajar tersebut.
 - Menentukan media yang sesuai dari kelompok media yang cocok untuk strategi yang dipilih dengan mempertimbangkan ketentuan (kriteria) kebijakan, fasilitas yang ada, kemampuan produksi dan biaya.
 - Mengkaji ulang kelemahan dan kelebihan media yang dipilih bila perlu mengkaji kembali mulai dari alternatif nomor 4 sebelum mulai mengkaji nomor 5,6 dan seterusnya.
 - Perencanaan pengembangan dan produksi media tersebut
- ## 2. Model Matriks

Salah satu dari pendekatan ini yang lebih dikenal dengan nama "The Dutch Solution" bertitik

tolak dari atribut atau kemampuan beberapa jenis media untuk memenuhi indikator stimulus yang diberikan.

Dalam bentuk matriks, maka pemilihan, media menurut atribut adalah sebagai berikut.

Contoh:

PEMILIHAN MEDIA ATRIBUT

Media Atribut	Cetak	Model	Objek	Gambar grafis	Video	Audio
Warna	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	-
3 Dms	-	Ya	Ya	-	-	-
Gerak	-	Ya	Ya	-	Ya	-
Kontrol	Peserta Didik	Peserta Didik	Peserta Didik	Pendidik	Alar	Alat (siswa)
Pilihan bebas	Tinggi	-	-	Sedang	Rendah	Sedang
Sensoris	Visual	Visual	Visual	Visual	Audio visual	Audio
Simbol	Ikonic digital	Ikonic	Ikonic	Ikonic digital	Ikonic digital	Digital

(Sudjarwo, 1989:199)

Jadi bila dikehendaki suatu media dapat untuk belajar sendiri dengan kemampuan memberikan rangkangan visual, warna dan gerak, maka media yang harus memenuhinya adalah atribut 1,3,4 dan 6. Ini berarti hanya ada 2 pilihan yaitu: model atau obyek.

Matriks lain misalnya dapat dikembangkan atas kriteria prioritas kebijakan. Dalam kriteria ini, prioritas biaya di bawah prioritas kebaikan teknis dari media. Artinya bila pada tahap pertama masih terdapat beberapa alternatif yang memenuhi kebaikan teknis, maka perlu dikaji dari kebaikan biayanya.

Contoh :

Media Kriteria prioritas	OHP	SLIDE	FILM	VIDEO	DST
Mudah didapat					
Mudah dibawa					
Sangat diperlukan					
Sangat relevan					
Ekonomis					

(Sudjarwo, 1989:200)

3. Model Check list

Untuk mengembangkan kriteria pemilihan jenis, media yang dimanfaatkan menurut Wickson dan Curl dibuat dalam bentuk check list sebagai berikut :

- Apakah materinya penting dan berguna bagi siswa?
- Apakah dapat menarik minat siswa untuk belajar?
- Apakah ada kaitan yang mengena dan langsung dengan tujuan khusus yang hendak dicapai?
- Apakah format sajiannya dapat diatur dan memenuhi urutan dalam belajar?
- Apakah materi yang disajikan mutakhir dan otentik?
- Apakah konsep dan faktanya terjamin kecermatannya?
- Apakah isi dan presentasinya memenuhi standar selera?
- Bila tidak, apakah ada keseimbangan kontroversial?
- Apakah pandangannya, obyektif dan tidak mengandung unsur propaganda dan sebagainya?
- Apakah memenuhi standar kualitas teknis (gambar, narasi, efek, warna dan sebagainya)?
- Apakah struktur materinya direncanakan dengan baik oleh produsennya?
- Apakah sudah dimantapkan melalui proses uji coba/validasi? Oleh siapa, bagaimana kondisinya, karakteristik sasarannya dan sejauh mana hal itu berhasil?

Contoh-contoh di atas diberikan untuk memberikan gambaran tentang langkah-langkah yang dapat diambil untuk menentukan pilihan media. Meskipun belum ada penelitian khusus untuk itu, namun nampaknya model check list lebih sesuai untuk membakukan prosedur pemilihan media jadi. Model matriks lebih serasi untuk digunakan dalam pemilihan media rancangan, sedang model flow chart dapat digunakan baik untuk menggambarkan proses pemilihan media jadi maupun media rancangan. (Sadiman, 1986:87).

BAB V

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Penyusunan Rancangan

1. Identifikasi Kebutuhan

Sebelum mendesain media pembelajaran diperlukan adanya identifikasi terlebih dahulu. Dalam membuat desain media pembelajaran ada beberapa pertanyaan yang perlu dijawab.

- a. Apa yang melatarbelakangi ingin mendesain dan mengembangkan media pembelajaran?
- b. Apakah rancangan media itu ada kaitannya dengan proses belajar mengajar tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.
- c. Untuk siapakah rancangan media itu dibuat, apakah orang dewasa, anak-anak, mahasiswa, atau masyarakat pada umumnya?
- d. Bagaimana karakteristik sasaran media tersebut?

Urban Planning Game

Game kedua, yang disebut Urban Planning Game, dirancang untuk mendukung identifikasi bersama dan perencanaan proyek perbaikan untuk pengembangan daerah kumuh. Para pemain didorong untuk menghasilkan ide-ide proyek untuk pengembangan daerah kumuh, tetapi juga untuk menemukan solusi inovatif. Untuk merealisasikan proyek, para pemangku kepentingan perlu menyampaikan ide-ide mereka dan mendapatkan dukungan dari para pemangku kepentingan lainnya. Permainan hanya dapat dimenangkan jika setidaknya satu proyek umum diidentifikasi.



Sumber: www.rordaid.org

Biodata Penulis



Dr. Hj. Gunarti, Dwi Lestari, M.Si, M.Pd adalah Dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, mengajar di Program Pascasarjana UNESA prodi S2 Pendidikan Luar Sekolah dan Pendidikan

Dasar konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini. Menulis berbagai artikel tentang PAUD dan Pendidikan nonformal yang dimuat dalam berbagai proseding Internasional bereputasi, Jurnal bereputasi, mengikuti seminar Internasional di Dalam dan di Luar negeri, mengikuti Short course di bidang Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia (2006), Singapura (2007 dan 2009) dan Australia (2015), Tim Adhoc Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) sejak tahun 2009 untuk menyusun Standar Pendidikan NonFormal, Tahun 2014 Menyusun Permendikbud 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan anak Usia Dini, dan tahun 2018 sebagai Tim Ahli Monev Permendikbud no 137 tahun 2014 (Standar Nasional PAUD), Master Trainer PCP Diklat berjenjang dan Tim Penyusun Bahan Ajar Diklat Berjenjang (Dasar, Lanjut dan Mahir) Tim Penyusun Pedoman Kurikulum 2013 PAUD, Nara Sumber Bimtek Kurikulum PAUD 2013

bagi Pengawas, Penilik dan Pamong serta Kepala Taman Kanak-kanak tingkat Nasional, Nara Sumber Parenting Tim Penyusun Bahan Ajar Pemberdayaan Orangtua di Lembaga PAUD, Nara sumber Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan/PKB bagi Pengawas Taman Kanak-kanak, Kepala Taman Kanak-kanak, Guru Taman Kanak-kanak tingkat Nasional, Nara Sumber Bimtek Penilaian Kinerja Guru Tingkat Nasional, Tim Penyusun Instrumen Penilaian Kinerja Guru PAUD, Tim penyusun Bahan Ajar/Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan/PKB Guru PAUD, Tim Penyusun Pedoman Training provider, Tim Penilai Angka Kredit Pamong Belajar, Juri Perlombaan Inovasi Pembelajaran Guru Pendidikan Dasar tingkat Nasional, Nara Sumber Workshop Inovasi Pembelajaran Guru Pendidikan Dasar, Nara Sumber Kesharlingudng bagi guru Pendidikan Dasar tingkat Nasional, Nara Sumber Bimtek/workshop penulisan artikel Jurnal Pendidikan Dasar dan Reviewer jurnal guru Pendidikan Dasar Tingkat Nasional, Tim Penyusun Pedoman Guru Berdedikasi Pendidikan dasar Tingkat Nasional, Tim Penyusun Pedoman Kabupaten/Kota Ramah Guru Tingkat Nasional, Tim Penyusun Pedoman Best Practice didaerah 3 T, dll. Aktif diberbagai Organisasi Sosial Kemasyarakatan, Ketua Pimpinan Daerah Persatuan wanita Jawa Timur (PERWARI), pengurus Gabungan Organisasi Taman Kanak-kanak Indonesia Jawa Timur (GOPTKI) , Pengurus Forum PAUD Jawa Timur, Pengurus Yayasan Kesejahteraan anak Indonesia (YKAI).

Lahir tgl 12 juli tahun 1961 dan menjadi tenaga pengajar/dosen sejak 1 januari 1986



Widya Nusantara S.Pd M.Pd lahir di Malang pada tanggal 18 Maret 1987 adalah Dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya sejak tahun 2014, Menulis berbagai artikel tentang PAUD dan Pendidikan nonformal yang dimuat dalam berbagai proseding Internasional bereputasi, Jurnal bereputasi, Narasumber Diklat berjenjang (Dasar, Lanjut dan Mahir), Bimtek Pengelola Kursus dan Pelatihan, Pengelolaan Pendidikan Keluarga di satuan Pendidikan, Fasilitator perencanaan pembangunan berbasis partisipasi masyarakat, Tim Penyusun Bahan Ajar matapelajaran Sosiologi Paket C model SKK, di tahun 2010 Pernah menjadi pendamping UMKM di Kota Malang dan di tahun 2011 pernah menjadi Fasilitator Pemberdayaan Masyarakat Program Nasional pemberdayaan Masyarakat Perdesaan (PNPM Mandiri perdesaan), menjadi juri apresiasi Tutor Paket C di Kota Surabaya. Saat ini menjadi Wakil Direktur Bidang Akademik Badan pengelola Sekolah labschool UNESA.