



MEDIA PEMBELAJARAN MULTIREALIA UNTUK SEKOLAH DASAR

*Dudu Suhandi Saputra, M.Pd.
Dr. Yunus Abidin, M.Pd.
Sigit Vebrianto Susilo, M.Pd.
Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
Mahpudin, M.Pd.*

MEDIA PEMBELAJARAN MULTIREALIA UNTUK SEKOLAH DASAR

MEDIA PEMBELAJARAN MULTIREALIA UNTUK SEKOLAH DASAR

Dudu Suhandi Saputra, M.Pd.
Dr. Yunus Abidin, M.Pd.
Sigit Vebrianto Susilo, M.Pd.
Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
Mahpudin, M.Pd.



MEDIA PEMBELAJARAN MULTIREALIA UNTUK SEKOLAH DASAR

Penulis:

Dudu Suhandi Saputra, M.Pd.

Dr. Yunus Abidin, M.Pd.

Sigit Vebrianto Susilo, M.Pd.

Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

Mahpudin, M.Pd.

Editor:

Yanti Arasi Sidabutar, M.Pd.

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : November 2022

Hak Cipta 2022, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia

ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151

Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org

E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2022 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia

All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022

; 14,8 x 21 cm

ISBN : 978-623-448-345-1

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang

Hak Cipta Pasal 72

**Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72**

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

KATA PENGANTAR

Media pembelajaran merupakan sarana yang didesain sedemikian rupa sehingga mampu menyuguhkan pembelajaran yang mendekatkan siswa pada mengalami pengalaman langsung. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

Pesatnya perkembangan teknologi di masa sekarang mampu mengatasi semua kelemahan yang ada pada media realia di atas. Dengan berkembangnya multimedia pembelajaran, semua objek dapat diamati oleh siswa tanpa harus menghadapi resiko dan mengeluarkan biaya karena siswa tidak perlu keluar dari lingkungan sekolah untuk mengunjungi tempat keberadaan objek yang sedang diamati, selain itu siswa dapat menjangkau banyak bagian dari objek yang dipelajari untuk dapat diamati secara langsung. Dengan demikian guru dapat membawa siswa untuk memperoleh pengalaman yang sangat dekat dengan pengalaman langsung.

Media multirealia mencoba menggabungkan seluruh keunggulan dari dua jenis media yang telah dipaparkan di atas sehingga dapat mereduksi kelemahan-kelemahan yang

menjadi faktor penghambat terlaksananya pembelajaran yang optimal. Pembelajaran dengan menggunakan media multirealia menjadi terobosan baru untuk para guru dalam memberikan pengalaman belajar yang sangat mendekati pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami realitas dunia tanpa perlu menghadapi resiko dan berbagai kendala lainnya.

Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih dan berharap semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan, keselamatan, dan kebahagiaan kepada kita. Kepada semua pihak yang telah berperan baik secara langsung maupun tidak langsung atas terwujudnya buku ini, penulis juga menghaturkan ucapan terima kasih. Penulis hanya mampu berdoa semoga amal baik semua pihak yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah swt. Amin!

Sebagai kata penutup, penulis berharap semoga kehadiran karya kecil ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi orang-orang yang bergelut dan peduli terhadap perkembangan manajemen publik. Lebih lanjut, semoga karya sederhana ini benar-benar mampu memainkan peran pentingnya dalam kemajuan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Salam Hormat

penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	III
BAB I HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN MULTIREALIA	1
A. Urgensi Media Pembelajaran Multirealia	1
B. Pengertian Media Pembelajaran Multirealia	5
C. Implementasi Media multirealia Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar	15
BAB II PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MULTIREALIA	23
A. Perspektif Guru Terhadap Media Pembelajaran Realia dan Multirealia	23
B. Perspektif Siswa Terhadap Media Pembelajaran Realia dan Multirealia	26
C. Arah Futuristik Media Pembelajaran Multirealia	30
1. Karakteristik Siswa Masa Kini	30
2. Peran Guru	32
3. Peran Media Multirealia Dalam Menghadapi Generasi Z	33
BAB III LANDASAN, FUNGSI, DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN MULTIREALIA	36
A. Landasan media pembelajaran multirealia	36
B. Fungsi media pembelajaran multirealia	40
C. Manfaat media pembelajaran multirealia	42

BAB IV PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA MULTIREALIA	45
A. Merancang media pembelajaran multirealia	45
B. Meproduksi media pembelejaran multiralia	48
C. Mempresentasikan media pembelajaran multirealia	49
 BAB V MEDIA PEMBELAJARAN DI ABAD 21	 52
A. Kompetensi siswa di abad 21	52
B. Teknologi sebagai bagian dari pembelajaran abad 21	59
C. Menerawang arah pembelajaran berbasis teknologi di masa depan	 68
 DAFTAR PUSTAKA	 77
 TENTANG PENULIS	 97

BAB I

HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN MULTIREALIA

A. Urgensi Media Pembelajaran Multirealia

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa dalam rangka memahami realitas dunia. Komunikasi yang dimaksud hendaknya merupakan komunikasi yang mengarahkan siswa untuk mengkonstruksi pemahamannya, bukan sekedar penjejalan informasi dari gurua kepada siswa. Sebagaimana yang tergambarkan dalam teori konstruktivis yang digagas oleh Piaget bahwa perkembangan individu merupakan proses permanen dari konstruksi dan organisasi pengetahuan. Oleh sebab itu, proses belajar hendaknya didasarkan pada aktivitas mental siswa dimana siswa membangun dan menginterpretasikannya sendiri dari realitas.

Sebaiknya aktivitas pembelajaran menyesuaikan dengan keunikan masing-masing individu, guru harus mampu mengakomodir gaya belajar masing-masing siswanya. Setiap individu mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihan dan kekurangan ini disebut keunikan, yang membedakan individu satu dengan individu lainnya. Gaya belajar merupakan cara tercepat dan terbaik yang dimiliki individu dalam menerima, menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang diterimanya. Menurut De Porter dan Hernacki secara umum gaya belajar dibedakan dalam tiga kelompok yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik.

Siswa yang bergaya belajar visual dapat dilihat dari ciri-ciri utama yaitu menggunakan modalitas belajar dengan kekuatan indera mata. Siswa yang memiliki gaya belajar visual lebih mudah mengingat apa yang mereka lihat, seperti bahasa tubuh atau ekspresi muka gurunya, diagram, buku pelajaran bergambar atau video, sehingga mereka bisa mengerti dengan baik mengenai posisi atau local, bentuk, angka, dan warna. Ciri-ciri siswa yang mempunyai gaya belajar visual cenderung rapi dan tertur, bicara agak cepat, mementingkan penampilan dalam perpakaian/presentasi, tidak mudah terganggu dengan keributan, lebih mengingat kata dengan melihat susunan huruf pada kata, tetapi mereka sulit menerima instruksi verbal.

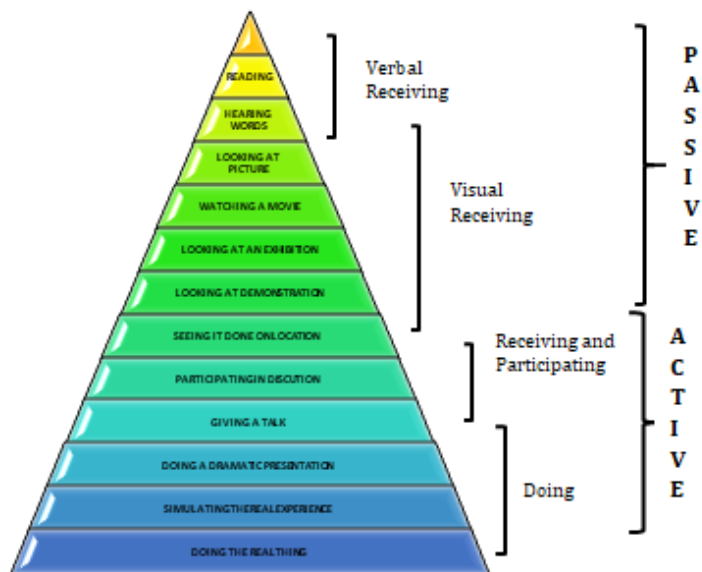
Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya karakteristik model belajar seperti ini benar-benar menempatkan pendengaran sebagai alat utama menyerap informasi atau pengetahuan. Siswa yang termasuk ke dalam kelompok gaya belajar ini harus mendengarkan terlebih dahulu baru kemudian bisa mengingat dan memahami informasi yang diperoleh. Semua informasi hanya bisa diserap melalui pendengaran, kedua memiliki kesulitan untuk menyerap informasi dalam bentuk lisan secara langsung, ketiga memiliki kesulitan menulis ataupun membaca.

Gaya belajar yang ke tiga adalah gaya belajar kinestetik. Siswa yang bergaya belajar kinestetik lebih dekat dengan ciri seperti saat berpikir lebih baik ketika bergerak atau berjalan, lebih menggerakkan anggota tubuh ketika bicara dan merasa sulit untuk duduk diam. Umumnya orang bergaya belajar kinestetik dalam menyerap informasi menerapkan strategi

fisikal dan ekspresi yang berciri fisik". Bagi siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik cara membaca dan mendengarkannya salah satu kegiatan yang membosankan. Memberi instruksi yang diberikan secara tertulis maupun lisan seringkali mudah dilupakan, karena mereka cenderung lebih memahami tugasnya jika mereka mencobanya secara langsung.

Selain itu pembelajaran yang baik mampu memberikan ruang kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan yang bermakna dalam rangka memahami realitas dunia. Dalam konteks pembelajaran, pengetahuan yang bermakna dapat diperoleh bilamana siswa menghayati objek atau kejadian yang dipelajari melalui pengalaman langsung. Namun karena keterbatasan manusia dalam hal ruang dan waktu maka tidak semua kejadian dapat dialami secara langsung. Oleh sebab itu, suasana pembelajaran di sekolah haruslah mampu mewujudkan komunikasi yang dapat membawa siswa menghayati pengalaman yang paling mendekati dengan pengalaman langsung.

Sebagaimana yang tergambarkan dalam kerucut pengalaman edgar dale, bahwa pengalaman yang paling bermakna adalah pengalaman langsung atau bilamana pengalaman langsung tidak dapat diberikan oleh guru karena berbagai macam kendala dan keterbatasan, maka guru perlu melakukan seting kegiatan pembelajaran yang menyuguhkan pengalaman yang paling mendekati pengalaman langsung.



Kerucut Pengalaman Edgar Dale
Sumber: Brissel, Morel, Dupont (2013)

Perbandingan memperoleh hasil belajar melalui indera penglihatan dan indera pendengaran sangat menonjol perbedaannya kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera penglihatan (visual), dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera pendengaran (auditorial), dan 5% lagi dengan indera lainnya (kinestetik). Sementara itu, Dale memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera penglihatan (visual) berkisar 75%, melalui indera pendengaran (auditorial) sekitar 13% dan melalui indera lainnya (termasuk dalam kinestetik) sekitar 12%.

Pembelajaran akan sangat bermakna jika siswa sebagai si pembelajar mengalami secara langsung setiap realitas yang sedang dipelajarinya dan terlibat secara aktif di dalam pengalaman tersebut. Dengan demikian guru sebagai pengajar hendaknya mampu mengajak siswa terlibat aktif mengalami realitas yang sedang dipelajari atau dengan melakukan rekayasa situasi pembelajaran yang membuat siswa merasakan suasana yang paling mendekati pengalaman langsung.

Kehidupan manusia dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga tidak semua realitas dunia dapat dialami secara langsung. Sebagai contoh, manusia yang sedang tinggal di Indonesia tidak mungkin dalam waktu yang bersamaan dapat mengalami setiap realitas yang terjadi di belahan dunia lain seperti di Jepang atau yang lainnya dikarenakan manusia terbatas oleh ruang. Manusia pada masa kini tidak mungkin dapat mengalami realitas yang terjadi di masa lampau seperti jaman penjajahan atau jaman pra sejarah karena manusia terbatas oleh waktu. Dengan demikian maka seorang guru tidak mungkin dapat membawa siswanya untuk mengalami secara langsung setiap realitas yang ada di dunia ini. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, guru dapat memfasilitasi siswa dengan mengajak siswa masuk ke dalam pengalaman yang mendekati pengalaman langsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

B. Pengertian Media Pembelajaran Multirealia

Media pembelajaran merupakan sarana yang didesain sedemikian rupa sehingga mampu menyuguhkan pembelajaran yang mendekatkan siswa pada mengalami pengalaman langsung. Makna dari media pembelajaran secara

etimologis berasal dari bahasa Latin yaitu bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar yang memperantarai penyampaian informasi dari guru sebagai pemberi informasi kepada siswa sebagai penerima informasi pembelajaran. Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely yang dikutip dari Rohaeni bahwa media dapat diartikan secara sempit dan secara luas. Dalam arti sempit bahwa media adalah mewujudkan: grafik, foto, alat menarik dan elektronik yang digunakan untuk mengakap, memproses serta menyampaikan informasi. Sedangkan dalam arti luas media yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan jenisnya, Menurut Djamarah media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi:

1. Media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja (radio, kaset rekorder).
2. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam (film, bingkai, foto, gambar, atau lukisa).
3. Media audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik

Sementara itu Anderson mengklasifikasikan media menjadi:

1. Audio (Kaset audio, siaran radio, CD, telepon)
2. Cetak (buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar)
3. Audio-cetak (kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis)
4. Proyeksi visual diam : Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)

5. Proyeksi audio visual diam (film bingkai slide bersuara)
6. Visual gerak (film bisu)
7. Audio visual gerak (film gerak bersuara, Video/VCD, Televisi)
8. Objek fisik (Benda nyata, model, spesimen)
9. Manusia dan lingkungan (guru, pustakawan, laboran)
10. Komputer (CAI)

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, seorang guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menentukan media pembelajaran apa yang tepat untuk digunakan dalam mencapai kompetensi tertentu dalam kegiatan pembelajaran. Mengacu pada pengertian dan jenis media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, guru dapat memanfaatkan benda nyata untuk menyuguhkan kegiatan pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa pada pengalaman langsung dalam mengamati dan mempelajari realitas. Benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran disebut juga sebagai media realia. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Marisa bahwa dalam bidang pendidikan, kata “realia” diartikan sebagai semua objek dari kehidupan nyata yang dibawa ke dalam situasi pembelajaran. Kata “realia” juga merujuk kepada benda tiga dimensi dari kehidupan nyata, baik yang dibuat oleh manusia maupun yang sudah ada secara alamiah.

Sebagai media pembelajaran media realia memiliki banyak keunggulan, yaitu:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisme
Terkadang pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dalam komunikasi pembelajaran sering mengalami hambatan berupa verbalisme yaitu penyampaian

informasi hanya dalam bentuk kata-kata sehingga kata tersebut menjadi familiar di telinga siswa namun tidak dipahami makna dari kata yang dimaksud. Dengan media realia hambatan berupa verbalisme dapat dihindarkan karena media realia menghadirkan secara langsung objek yang sedang dijelaskan.

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera

Sebagaimana yang telah dikemukakan pada bagian awal bahwa hidup manusia dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga tidak semua objek atau kejadian dapat dialami secara langsung oleh manusia. Media realia mampu menjembatani keterbatasan tersebut dengan membawa siswa pada pengalaman langsung meginderai objek yang sedang diamati.

3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antara anak dengan sumber belajar

Terjadinya interaksi secara langsung dengan sumber belajar dapat memunculkan gairah belajar pada diri siswa.

4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestesinya

Menghadirkan objek secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dapat memfasilitasi siswa dengan berbagai tipe pembelajar karena siswa dapat menginderai seluruh aspek yang ada pada objek yang sedang dipelajari.

5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Dengan menghadirkan objek nyata dalam situasi pembelajaran memberikan pengalaman yang sama untuk semua siswa sehingga memungkinkan terjadi persepsi

yang sama antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa.

Sementara itu menurut Ibrahim dan Syaodih beberapa keunggulan dalam penggunaan media realia adalah:

1. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu atau melaksanakan tugas - tugas dalam situasi nyata
2. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya
3. Melatih keterampilan anak dengan menggunakan sebanyak alat indera.

Disamping banyaknya keunggulan dari media realia untuk kegiatan pembelajaran, media realia memiliki beberapa kelemahan yang dapat mengakibatkan kurang optimalnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan, berikut merupakan kelemahan yang dimaksud:

1. Tidak semua benda nyata dapat dibawa ke dalam ruang kelas, sehingga untuk menyuguhkan pengalaman nyata kepada siswa guru perlu mengajak siswa untuk mengunjungi tempat keberadaan benda tersebut
2. Adanya resiko yang dapat mengancam keselamatan siswa ketika guru membawa siswa ke tempat-tempat yang berada di luar lingkungan sekolah
3. Untuk mengunjungi suatu tempat terkadang membutuhkan biaya yang tidak sedikit
4. Tidak semua benda dapat diamati secara langsung karena ukurannya yang terlalu besar atau terlalu kecil, serta posisi objek yang diamati sulit untuk dijangkau sehingga memerlukan media lain untuk membantu siswa dalam mengamati objek tersebut.

Pesatnya perkembangan teknologi di masa sekarang mampu mengatasi semua kelemahan yang ada pada media realia di atas. Dengan berkembangnya multimedia pembelajaran, semua objek dapat diamati oleh siswa tanpa harus menghadapi resiko dan mengeluarkan biaya karena siswa tidak perlu keluar dari lingkungan sekolah untuk mengunjungi tempat keberadaan objek yang sedang diamati, selain itu siswa dapat menjangkau banyak bagian dari objek yang dipelajari untuk dapat diamati secara langsung. Dengan demikian guru dapat membawa siswa untuk memperoleh pengalaman yang sangat dekat dengan pengalaman langsung.

Simonson dan Thompson mengartikan multimedia sebagai bentuk transmisi teks, audio dan grafik dalam periode bersamaan. Dengan memadukan beragam bentuk informasi, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia melibatkan banyak indera sehingga dapat memberikan lebih banyak pengalaman belajar serta dapat menjangkau materi pembelajaran yang lebih kompleks.

Media multirealia mencoba menggabungkan seluruh keunggulan dari dua jenis media yang telah dipaparkan di atas sehingga dapat mereduksi kelemahan-kelemahan yang menjadi faktor penghambat terlaksananya pembelajaran yang optimal. Pembelajaran dengan menggunakan media multirealia menjadi terobosan baru untuk para guru dalam memberikan pengalaman belajar yang sangat mendekati pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami realitas dunia tanpa perlu menghadapi resiko dan berbagai kendala lainnya.

Berikut merupakan perbedaan antara media realia dengan media multirealia: