Dr. Novrianti, M.Pd | Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd

MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN DAN EVALUASI MEDIA



Dr. Novrianti, M.Pd | Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd

MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN DAN EVALUASI MEDIA

Penerbit widina

MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN DAN EVALUASI MEDIA

Tim Penulis:
Dr. Novrianti, M.Pd
Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd

Desain Cover:
Helmaria Ulfa

Sumber Ilustrasi:
www.freepik.com

Tata Letak:
Handarini Rohana

Proofreader:
Aas Masruroh

ISBN:
978-634-317-453-0

Cetakan Pertama:
Oktober, 2026

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang
by Penerbit Widina Media Utama

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:
WIDINA MEDIA UTAMA
Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 519/JBA/2025
Website: www.penerbitwidina.com
Instagram: @penerbitwidina
Telepon (022) 87355370

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ini dapat diselesaikan. Kehadiran buku ini merupakan bagian dari sebuah perjalanan panjang dalam memahami media pembelajaran, bukan hanya sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, tetapi sebagai bagian penting dari proses komunikasi, desain pesan, pengalaman belajar, dan perkembangan teknologi pendidikan.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang sangat besar terhadap cara manusia memperoleh, mengolah, dan berbagi informasi. Dalam dunia pendidikan, perubahan tersebut turut menghadirkan beragam bentuk media pembelajaran. Namun, perkembangan teknologi tidak serta-merta menjadikan sebuah media efektif untuk pembelajaran. Media yang menarik secara visual belum tentu membantu peserta didik memahami materi. Media yang menggunakan teknologi canggih juga belum tentu sesuai dengan kebutuhan belajar. Oleh karena itu, pembahasan mengenai media pembelajaran perlu ditempatkan dalam perspektif yang lebih luas, yaitu bagaimana sebuah media dirancang, digunakan, dan dievaluasi berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, serta pengalaman belajar yang ingin dibangun.

Buku ini disusun untuk memberikan pemahaman mengenai media pembelajaran secara bertahap dan terstruktur. Pembahasan dimulai dari konsep dasar media dan kedudukannya dalam sistem pembelajaran. Selanjutnya, buku ini mengajak pembaca memahami pentingnya prinsip visual dan desain pesan sebagai dasar dalam merancang media. Berbagai bentuk media kemudian dibahas secara lebih khusus, meliputi fotografi, audio, video, *Virtual Reality*, dan film pendidikan.

Salah satu bagian yang menjadi perhatian dalam buku ini adalah pembahasan mengenai **evaluasi kelayakan media**. Pengembangan media tidak berhenti ketika sebuah produk selesai dibuat. Media perlu ditinjau dari berbagai aspek, mulai dari kualitas isi, desain pesan, prinsip visual, karakteristik teknis, pengalaman pengguna, hingga kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, beberapa bab dalam buku ini juga dilengkapi dengan kerangka dan rubrik evaluasi yang dapat digunakan sebagai panduan praktis bagi mahasiswa, guru, dosen, maupun pengembang media.

Pada bagian akhir, buku ini membahas tren media dan teknologi pembelajaran abad ke-21. Perkembangan media saat ini menunjukkan pergeseran dari media yang semata-mata berfungsi sebagai saluran penyampaian informasi menuju media sebagai bagian dari ekosistem pembelajaran yang memungkinkan interaksi, personalisasi, pemanfaatan data, umpan balik, dan kecerdasan buatan. Perubahan tersebut menghadirkan peluang besar, tetapi sekaligus menuntut kemampuan untuk tetap menempatkan teknologi dalam kerangka pedagogis yang tepat.

Buku ini ditujukan terutama bagi mahasiswa, pendidik, pengembang media, serta pembaca yang memiliki perhatian terhadap bidang teknologi pendidikan dan inovasi pembelajaran. Harapannya, buku ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis media, tetapi juga mendorong pembaca untuk memandang media secara lebih kritis dan reflektif.

Pada akhirnya, media pembelajaran bukan sekadar persoalan teknologi apa yang digunakan, tetapi lebih jauh tentang pengalaman belajar seperti apa yang ingin diciptakan. Teknologi dapat berubah dengan sangat cepat, tetapi kebutuhan peserta didik untuk memahami, mengalami, berinteraksi, dan membangun makna akan selalu menjadi bagian penting dari proses pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan. Perkembangan teknologi dan media pembelajaran yang berlangsung sangat cepat memungkinkan munculnya berbagai gagasan, pendekatan, dan inovasi baru setelah buku ini diterbitkan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan sebagai bagian dari proses pengembangan dan penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, inspirasi, dan kontribusi dalam proses penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat, memperluas wawasan, serta menjadi salah satu sumber belajar dan referensi bagi pembaca dalam memahami, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran. Selamat membaca, berdiskusi, dan terus mengembangkan berbagai kemungkinan baru dalam dunia pembelajaran.

Padang, 2026
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
BAB 1 KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN **1**
A. Konsep Dasar Media 2
B. Komponen Media Pembelajaran 5
C. Fungsi Media Pembelajaran 9
D. Klasifikasi Media "Dale Cone" 15
E. Media di era digital Artificial Intelligence 22
F. Rangkuman 26
G. Daftar Referensi 26
BAB 2 PERAN MEDIA DALAM SISTEM PEMBELAJARAN **27**
A. Peran Media dalam Sistem Pembelajaran 27
B. Komponen Sistem Pembelajaran 30
C. Interaksi Media dalam Sistem Pembelajaran 32
D. Teori Belajar yang Mendasari Penggunaan Media 33
E. Rangkuman 37
F. Daftar Referensi 37
BAB 3 PENGEMBANGAN MEDIA MODEL ASSURE **39**
A. Landasan Filosofi Model ASSURE 40
B. Langkah-Langkah Model ASSURE 43
C. Studi Kasus Penerapan Model ASSURE 50
D. Pengembangan Model ASSURE di Pembelajaran Digital 53
E. Rangkuman 55
F. Daftar Referensi 56
BAB 4 PRINSIP VISUAL DESAIN PESAN **57**
A. Hakikat Desain Pesan Visual 58
B. Elemen - Elemen Dasar Visual 63
C. Prinsip Pengorganisasian Visual Dalam Desain Pesan 67
D. Prinsip Desain Pesan Dalam Media Pembelajaran 74
E. Rangkuman 78
F. Daftar Referensi 79
BAB 5 MEDIA VISUAL DASAR **81**
A. Klasifikasi Media Visual Dasar 81
B. Kriteria Pemilihan Media Visual 93
C. Prosedur Pembuatan Media Visual Sederhana 95

D. Kelebihan dan Keterbatasan Media Visual Dasar 98
E. Rangkuman 101
F. Evaluasi Kelayakan Media Visual 101
G. Daftar Referensi 104
BAB 6 MULTIMEDIA 105
A. Defenisi Multimedia Dalam Konteks Pembelajaran 106
B. Teori Kognitif Multimedia Learning 107
C. Prinsip-Prinsip Desain Multimedia Mayer 111
D. Interaktivitas Dalam Multimedia Pembelajaran 116
E. Jenis Aplikasi Multimedia Pembelajaran 118
F. Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran 119
G. Perangkat Authoring Multimedia Pembelajaran 121
H. Rangkuman 124
I. Evaluasi Rubrik Kelayakan Multimedia 125
J. Daftar Referensi 128
BAB 7 MEDIA VIDEO 129
A. Konsep Dasar Media Video dalam Pembelajaran 129
B. Audio Visual, Video, dan Film Pendidikan 131
C. Karakteristik Video sebagai Media Pembelajaran 133
D. Jenis-Jenis Video Pembelajaran 136
E. Prinsip Pemilihan Video Pembelajaran 141
F. Prosedur Produksi Video Pembelajaran 143
G. Evaluasi Kelayakan Video Pembelajaran 147
H. Rangkuman 151
I. Daftar Referensi 151
BAB 8 MEDIA AUDIO 153
A. Konsep Dasar Media Audio dalam Pembelajaran 153
B. Karakteristik Media Audio 156
C. Jenis Media Audio dalam Pembelajaran 158
D. Prinsip Perancangan Pesan Audio yang Efektif 160
E. Audio bagi Peserta Didik dengan Kebutuhan Khusus 162
F. Prosedur Pengembangan Media Audio Sederhana 164
G. Tren Pemanfaatan Audio dalam Pembelajaran abad 21 165
H. Rangkuman 168
I. Evaluasi Kelayakan Media Audio Pembelajaran 168
J. Daftar Referensi 170
BAB 9 MEDIA VIRTUAL REALITY 173
A. Konsep Virtual Reality 174
B. VR dalam Konsep Kemediaan 177
C. Posisi VR dalam Kerucut Dale 178

D. Perangkat VR untuk Pendidikan 185
E. Prinsip Desain Pembelajaran Berbasis VR: Prinsip Imersi 186
F. Aplikasi VR dalam Pembelajaran 190
G. Kelebihan dan Tantangan Implementasi VR 192
H. Rangkuman 195
I. Evaluasi Kelayakan Media Audio Pembelajaran 195
J. Daftar Referensi 198
BAB 10 MEDIA VIDEO DAN FILM PENDIDIKAN 201
A. Konsep Audio Visual, Video, dan Film Pendidikan 201
B. Hakikat Film Pendidikan 206
C. Karakteristik Film sebagai Media Pembelajaran 209
D. Jenis Film Pendidikan 212
E. Kriteria Pemilihan Film untuk Pembelajaran 215
F. Strategi Pemanfaatan Film dalam Kelas 216
G. Rangkuman 217
H. Evaluasi Kelayakan Film Pendidikan 217
I. Daftar Referensi 220
BAB 11 FOTOGRAFI 221
A. Fotografi Media Visual dalam Pembelajaran 221
B. Karakteristik Khusus Media Fotografi 225
C. Jenis Pemanfaatan Fotografi dalam Pembelajaran 231
D. Fungsi dan Keunggulan Pedagogis Media Fotografi 232
E. Prinsip Desain dan Pengembangan Media Fotografi 234
F. Rangkuman 240
G. Evaluasi Kelayakan Media Fotografi 241
H. Daftar Referensi 243
BAB 12 TREN MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN 245
A. Pergeseran Paradigma Media Pembelajaran Abad ke-21 245
B. Pembelajaran Berbasis Web 2.0 dan Media Sosial 250
C. Mobile Learning dan Bring Your Own Device (BYOD) 250
D. Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pembelajaran 251
E. Pembelajaran Adaptif dan Learning Analytics 252
F. MOOC dan Platform Pembelajaran Daring 256
G. Gamifikasi dan Game-Based Learning 256
H. Isu Keamanan Digital, Privasi Data & Kesenjangan Digital 259
I. Rangkuman 259
J. Daftar Referensi 260
BAB 13 EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN 263
A. Konsep Dasar Evaluasi Media Pembelajaran 265
B. Evaluasi dalam Siklus Pengembangan Media 268

C. Kriteria Kualitas Media Pembelajaran 270
D. Pendekatan dan Strategi Evaluasi Media 276
E. Rangkuman 279
F. Daftar Referensi 279
PROFIL PENULIS 281

DAFTAR GAMBAR

BAB 1
Gambar 1.1 Edgar Dale 2
Gambar 1.2 Molly Heinisch 3
Gambar 1.3 Sharon Smaldino 4
Gambar 1.4 Peran Media dalam Sistem Komunikasi 8
Gambar 1.5 Fungsi Media 11
Gambar 1.6 Kerucut Dale tentang Klasifikasi Media 16
Gambar 1.7 Klasifikasi Simbolik dalam Dale Cone 17
Gambar 1.8 Klasifikasi Iconik dalam Kerucut dale 18
Gambar 1.9 Klasifikasi Enactive dalam Dale Cone 19
Gambar 1.10 Perjalanan Perkembangan Media Pembelajaran 22

BAB 2
Gambar 2.1 Peranan media dalam sistem pembelajaran 29
Gambar 2.2 Interkasi Media dalam Sistem Pembelajaran 32
Gambar 2.3 Hubungan Teori Belajar dalam Kemediaan 36

BAB 4
Gambar 4.1 Alur proses transformasi materi
menjadi representasi visual 62
Gambar 4.2 Contoh penerapan prinsip visual 73

BAB 5
Gambar 5.1 Contoh media fotografi tentang keunikan aktifitas
masyarakat satu daerah tanah datar, sumatera barat 82
Gambar 5.2 Contoh Ilustrasi konseptual 82
Gambar 5.3 Contoh Grafik dan Bagan 84
Gambar 5.4 Contoh Diagram 85
Gambar 5.5 Poster dengan prinsip visual 86
Gambar 5.6 Contoh media realita 90

BAB 6
Gambar 6.1 R.E Mayer 105
Gambar 6.2 Proses Pembelajaran dengan multimedia 106

BAB 7

Gambar 7.1 Pembelajaran dengan media video 130
Gambar 7.2 Perbedaan, Hubungan dan Struktur Konseptual 133

BAB 8

Gambar 8.1 Media audio dalam labor Bahasa 155
Gambar 8.2 Peran media audio untuk anak berkebutuhan khusus 163

BAB 9

Gambar 9.1 Virtual reality dalam pembelajaran 173
Gambar 9.2 Rangkaian transisi VR dalam kerucut Dale 181
Gambar 9.3 Proses perubahan VR ke Enactive 182

BAB 10

Gambar 10.1 Media video pembelajaran 203
Gambar 10.2 Visual film Pendidikan 205

BAB 11

Gambar 11.1 Posisi fotografi dalam kerucut
dale sebagai iconic dan enactive 222
Gambar 11.2 Alur perubahan wilayah fotografi pada kerucut dale 224
Gambar 11.3 Foto dapat melihatkan aktifitas masyarakat
dalam membuat Gula Saka dari Tebu secara
tradisional di daerah Lawang, Sumatera Barat 226
Gambar 11.4 Foto dapat mengunci gerakan untuk dapat
memberikan informasi detail tentang kegiatan
Pacu Jawi di Daerah Tanah Datar, Sumatera Barat 228
Gambar 11.5 Foto memberikan detail hewan kecil (macro)
untuk dapat diteliti oleh siswa 229

BAB 12

Gambar 12.1 Pergeseran paradigma media pembelajaran Abad ke-21 246
Gambar 12.2 Pergeseran paradigma media abad ke-21 249

BAB 13

Gambar 13.1 Siklus pengembangan dan evaluasi media 264
Gambar 13.2 Siklus evaluasi dan peranan evaluator dalam
pengembangan media pembelajaran 278

BAB 1

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Hakekat pembelajaran merupakan proses komunikasi yang bertujuan mentransformasikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai dari sumber belajar kepada peserta didik. Dalam proses tersebut, media berperan sebagai penghubung yang membawa pesan pembelajaran agar dapat diterima, dipahami, dan dimaknai secara tepat. Oleh karena itu, media bukan sekadar alat bantu mengajar, melainkan bagian integral dari sistem komunikasi pembelajaran yang menentukan kualitas penyampaian informasi. Mengacu pada model komunikasi Shannon dan Weaver (1949), keberhasilan komunikasi dipengaruhi oleh beberapa komponen, yaitu sumber pesan, saluran komunikasi, penerima pesan, serta adanya *noise* atau gangguan yang dapat menghambat proses penyampaian informasi.

Dalam konteks pembelajaran, *noise* tidak hanya berupa gangguan fisik seperti suara bising atau kualitas jaringan internet yang buruk, tetapi juga dapat berupa penggunaan bahasa yang sulit dipahami, penyajian materi yang terlalu kompleks, maupun pemilihan media yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik memilih media yang mampu menyajikan pesan secara jelas, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang dipilih secara tepat tidak hanya mengurangi terjadinya distorsi informasi, tetapi juga membantu membangun perhatian, mempermudah pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Pada bab 1 ini akan dibahas mengenai konsep dasar kemediaan hingga pada tantangan perkembangan teknologi terhadap media dalam pembelajaran.

BAB 2

PERAN MEDIA
DALAM SISTEM PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Pada bab 1 kita telah membahas konsep dasar teknologi, media, dan pembelajaran secara umum. Sebelum membahas media secara lebih, penting terlebih dahulu memahami **konteks yang lebih besar** tempat media itu beroperasi yaitu pembelajaran sebagai sebuah sistem. Tanpa memahami kerangka sistemik ini, media pembelajaran berisiko dipandang sebagai elemen yang berdiri sendiri dan terpisah atau sekadar "alat bantu" tambahan.

Bab ini membahas konsep pembelajaran sebagai sistem, komponen-komponen penyusunnya, pendekatan sistem dalam desain pembelajaran, model-model desain instruksional populer sebagai konteks penempatan media, peran media sebagai bagian dari metode penyampaian, interaksi antara guru-media-peserta didik, teori belajar yang mendasari penggunaan media, serta peran teknologi dalam personalisasi dan diferensiasi pembelajaran. Pemahaman menyeluruh atas bab ini menjadi fondasi penting sebelum memasuki pembahasan model ASSURE secara khusus, karena ASSURE pada dasarnya adalah penerapan konkret dari prinsip-prinsip sistemik dan disesuaikan untuk skala perencanaan kelas.

A. PERANAN MEDIA DALAM SISTEM PEMBELAJARAN

Mengapa Pembelajaran Perlu Dipandang sebagai Sistem

Memandang pembelajaran sebagai sistem berarti memahami bahwa keberhasilan belajar tidak ditentukan oleh satu faktor tunggal (misalnya kualitas guru semata, atau kecanggihan media semata), melainkan oleh **interaksi dan keselarasan antarberbagai komponen** yang saling bergantung satu sama lain. Pendekatan sistem terhadap pembelajaran memandang kelas sebagai sistem terbuka, di mana input, proses, dan

BAB 3

PENGEMBANGAN MEDIA MODEL ASSURE

Pendahuluan

Salah satu tantangan terbesar bagi seorang guru bukanlah menentukan *apakah* media perlu digunakan dalam pembelajaran, melainkan menentukan *media apa*, *kapan*, dan *bagaimana* media itu digunakan agar benar-benar berkontribusi terhadap tercapainya tujuan belajar. Banyak guru memilih media semata-mata karena tersedia, sedang tren, atau terlihat menarik, tanpa mempertimbangkan kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Akibatnya, media yang digunakan sering kali menjadi hiasan tambahan dalam pembelajaran, bukan bagian integral dari proses belajar itu sendiri.

Untuk menjawab persoalan ini, Sharon Smaldino, Robert Heinich, Michael Molenda, dan James D. Russell mengembangkan sebuah model perencanaan pembelajaran berbasis kelas yang sistematis dan mudah diterapkan oleh guru, yang dikenal dengan nama **model ASSURE**. Model ini dirancang khusus dari sudut pandang guru sebagai perancang pembelajaran sehari-hari (bukan perancang kurikulum skala besar), sehingga sangat relevan digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka, campuran (*blended*), maupun daring. ASSURE merupakan akronim dari enam langkah:

Langkah	***Kepanjangan***	***Inti Kegiatan***
A	*Analyse Learners*	Menganalisis karakteristik peserta didik
S	*State Objectives*	Merumuskan tujuan pembelajaran
S	*Select Methods, Media, and Materials*	Memilih metode, media, dan bahan ajar
U	*Utilize Media and Materials*	Memanfaatkan media dan bahan ajar

BAB 4

PRINSIP VISUAL DESAIN PESAN

Pendahuluan

Setiap media pembelajaran pada dasarnya membawa pesan. Pesan tersebut dapat berupa konsep, fakta, prosedur, hubungan antargagasan, maupun pengalaman yang diharapkan dapat dipahami oleh peserta didik. Dalam proses penyampaiannya, pesan tidak hanya hadir dalam bentuk kata-kata. Pesan dapat diwujudkan melalui gambar, ilustrasi, warna, bentuk, simbol, diagram, tata letak, tipografi, maupun hubungan antarelemen visual. Semua unsur tersebut bekerja bersama dalam membentuk apa yang dilihat, diperhatikan, dan akhirnya dimaknai oleh peserta didik.

Desain pesan visual berangkat dari pemahaman bahwa informasi perlu dirancang, bukan sekadar ditempatkan. Pemilihan warna, ukuran, posisi, gambar, teks, maupun ruang dalam sebuah media merupakan bagian dari keputusan desain. Keputusan-keputusan tersebut dapat memengaruhi perhatian peserta didik, membantu mereka membedakan informasi utama dan pendukung, mengenali pola, memahami hubungan, serta membangun makna terhadap materi yang dipelajari.

Dalam konteks pembelajaran, desain visual juga tidak dapat dilepaskan dari tujuan pedagogis. Sebuah gambar tidak digunakan hanya karena menarik, tetapi karena gambar tersebut dapat membantu menjelaskan konsep. Warna tidak digunakan sekadar sebagai hiasan, tetapi dapat berfungsi untuk membedakan, mengelompokkan, atau memberikan penekanan. Demikian pula, tata letak tidak hanya berkaitan dengan kerapian, tetapi dapat membantu mengarahkan perhatian dan membangun urutan informasi.

Bab ini membahas prinsip visual dalam desain pesan dengan menempatkan visual sebagai bagian dari proses komunikasi dan pembelajaran. Pembahasan dimulai dari hakikat desain pesan visual, kemudian dilanjutkan dengan elemen-elemen dasar yang membentuk pesan. Setelah itu, pembaca akan diajak memahami bagaimana elemen

BAB 5

MEDIA VISUAL DASAR

Pendahuluan

Sebelum era digital menghadirkan multimedia, video, dan realitas virtual sebagaimana akan dibahas pada bab-bab berikutnya, media visual dasar telah lama menjadi tulang punggung praktik pembelajaran di kelas. Gambar diam, diagram, poster, realia, papan tempel, hingga buku teks bergambar adalah bentuk-bentuk media yang paling mudah diakses, paling murah diproduksi, dan paling luas digunakan guru di berbagai jenjang pendidikan bahkan di era digital sekalipun, media-media ini tetap relevan dan sering menjadi fondasi sebelum sebuah konsep divisualisasikan dalam bentuk yang lebih kompleks seperti animasi atau video.

Bab ini membahas berbagai bentuk media visual dasar, karakteristik masing-masing, kriteria pemilihannya, serta prosedur pembuatannya baik secara manual maupun digital. Seluruh pembahasan dalam bab ini merupakan penerapan langsung dari prinsip-prinsip visual literasi yang telah dibahas pada Bab 4 — dengan kata lain, bab ini menjawab pertanyaan "bagaimana prinsip desain visual, elemen visual, dan prinsip Gestalt diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran yang konkret dan dapat langsung dipakai guru di kelas?"

A. KLASIFIKASI MEDIA VISUAL DASAR

Gambar Diam (*Still Pictures*)

Gambar diam mencakup foto, ilustrasi, dan lukisan yang merepresentasikan objek atau peristiwa secara visual tanpa gerakan. Kategori ini sesungguhnya dapat dipecah lagi menjadi beberapa jenis dengan karakteristik dan fungsi yang berbeda:

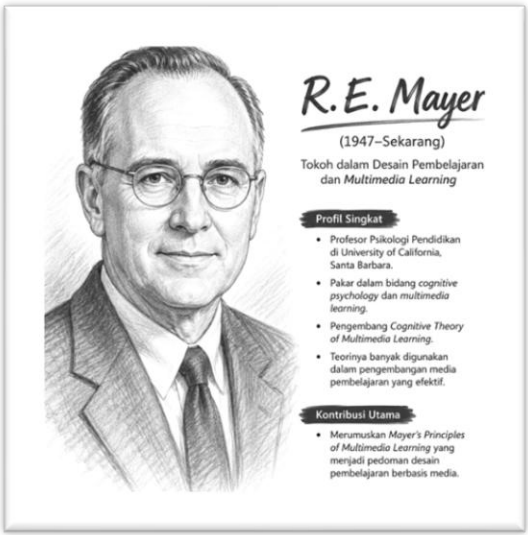
1. **Foto dokumentasi**, hasil pemotretan langsung terhadap objek, peristiwa, atau kondisi nyata, misalnya foto kondisi geografis suatu daerah, foto tokoh sejarah, atau foto dokumentasi kegiatan masyarakat satu daerah yang tidak dapat ditemui siswa secara langsung.

BAB 6

MULTIMEDIA

Pendahuluan

Pada Bab 5, kita telah membahas berbagai media visual dasar gambar diam, grafik, bagan, diagram, poster, realia, model, hingga media cetak yang pada dasarnya menyampaikan pesan melalui satu atau dua saluran inderawi sekaligus (umumnya visual, kadang disertai teks). Bab ini membahas satu langkah lebih jauh tentang bagaimana ketika berbagai format media tersebut seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dipadukan secara sengaja dalam satu kesatuan penyajian yang disebut **multimedia**.



Gambar 6.1 R.E Mayer

Kehadiran multimedia dalam pembelajaran bukan sekadar soal "menggabungkan banyak media sekaligus agar terlihat lebih menarik". Terdapat landasan teori kognitif yang cukup kuat mengapa kombinasi tertentu antara elemen visual dan verbal dapat meningkatkan efektivitas belajar, sementara kombinasi lain justru dapat membebani dan mengganggu proses belajar. Bab ini akan menguraikan landasan teori tersebut terutama ***Cognitive Theory of Multimedia Learning*** yang dikembangkan Richard E. Mayer sekaligus prinsip-prinsip desain praktis yang diturunkan dari teori tersebut, jenis aplikasi multimedia pembelajaran, prosedur pengembangannya, serta

BAB 7

MEDIA VIDEO

Pendahuluan

Di antara seluruh format media yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, video adalah salah satu yang paling mampu menggabungkan kekuatan gambar bergerak, suara, dan narasi sekaligus dalam satu kesatuan penyajian menjadikannya wujud paling matang dari prinsip-prinsip multimedia *learning*. Video memungkinkan peserta didik mengamati proses yang berlangsung dari waktu ke waktu (bukan hanya gambar diam pada satu momen tertentu), mendengar penjelasan yang menyertainya secara alami, serta menyaksikan peristiwa atau lokasi yang mustahil dihadirkan langsung ke ruang kelas.

Bab ini membahas karakteristik dan jenis-jenis video pembelajaran, kriteria pemilihan dan evaluasinya, prosedur produksi video sederhana yang dapat dilakukan guru sendiri, teknik dasar pengambilan gambar dan penyuntingan, pemanfaatan platform video daring, hingga peran video dalam model pembelajaran *flipped classroom* yang semakin populer di era pembelajaran digital.

A. KONSEP DASAR MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN

Video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memiliki kemampuan menghadirkan **gambar bergerak dan suara secara bersamaan** sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi melalui representasi visual dan auditori. Dalam perspektif Smaldino, media pada dasarnya berfungsi membawa informasi dari sumber kepada penerima dan digunakan untuk mendukung terjadinya komunikasi serta pembelajaran. Karena itu, video tidak seharusnya dipandang hanya sebagai produk audiovisual, tetapi sebagai **media yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran**.

BAB 8

MEDIA AUDIO

Pendahuluan

Di tengah dominasi media visual yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, mudah untuk melupakan bahwa manusia juga belajar secara signifikan melalui indra pendengaran. Sejak sebelum mengenal huruf, anak-anak sudah belajar bahasa, intonasi, dan makna melalui suara yang mereka dengar dari orang-orang di sekitarnya. Dalam konteks pembelajaran formal, media audio mulai dari rekaman suara sederhana hingga podcast dan audiobook tetap memegang peran penting, bahkan semakin mendapat perhatian baru seiring berkembangnya kebiasaan mendengarkan konten digital di kalangan peserta didik masa kini.

Bab ini membahas konsep, karakteristik media audio, berbagai jenisnya, prinsip perancangan pesan audio yang efektif, kombinasinya dengan visual (sebagaimana telah disinggung melalui prinsip modalitas pada Bab 6), pemanfaatannya bagi kebutuhan khusus, prosedur produksi audio sederhana, serta tren pemanfaatan audio dalam pembelajaran yang berkembang di era digital saat ini.

A. KONSEP DASAR MEDIA AUDIO DALAM PEMBELAJARAN

Jika video memungkinkan peserta didik belajar melalui gambar bergerak dan suara, **media audio mengandalkan suara sebagai saluran utama penyampaian pesan**. Informasi disampaikan melalui unsur yang dapat didengar, seperti narasi, percakapan, musik, efek suara, atau rekaman suara lingkungan. Dalam konteks pembelajaran, audio bukan sekadar pelengkap bagi media visual, melainkan dapat berdiri sebagai media tersendiri ketika tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui aktivitas mendengarkan.

Smaldino secara khusus membahas audio dalam kaitannya dengan ***listening and learning***, yang menunjukkan bahwa penggunaan audio dalam pendidikan tidak berhenti pada penyampaian suara. Peserta didik perlu

BAB 9

MEDIA VIRTUAL REALITY

Pendahuluan

Jika video memungkinkan peserta didik menyaksikan sebuah peristiwa atau proses dari luar, virtual reality (VR) menawarkan sesuatu yang secara kualitatif berbeda: kesempatan untuk merasa **berada di dalam** peristiwa atau lingkungan tersebut. Alih-alih menonton video tentang dasar laut, peserta didik dapat "menyelam" dan melihat sekeliling secara 360 derajat seolah-olah benar-benar berada di sana. Pergeseran dari "menonton" menjadi "mengalami" inilah yang menjadi inti pembahasan bab ini.



Gambar 9.1 Virtual reality dalam pembelajaran

Bab ini membahas definisi dan spektrum realitas digital (VR, AR, MR), landasan teori pembelajaran imersif dan konsep *presence*, perangkat dan platform VR untuk pendidikan, prinsip desain pembelajaran berbasis VR, berbagai aplikasinya dalam simulasi dan kunjungan lapangan virtual, serta

BAB 10

MEDIA VIDEO DAN FILM PENDIDIKAN

Pendahuluan

Sebelum video digital dan platform streaming menjadi hal yang lazim, film telah lama menjadi bagian dari khazanah media pembelajaran. Film dalam pengertian adalah karya audiovisual bernarasi yang lebih panjang dan lebih matang secara sinematik. Berbeda dari video tutorial atau video *microlearning* yang berfokus pada penyampaian informasi secara ringkas dan langsung, film memiliki kekuatan naratif dan estetik yang khas: kemampuannya membangun keterlibatan emosional, mengembangkan empati, dan menyampaikan pesan kompleks melalui cerita yang utuh. Hal ini merupakan sesuatu yang sulit dicapai oleh format video pembelajaran yang lebih pendek dan instruksional.

Bab ini membahas konsep film dalam pendidikan, karakteristik naratif dan estetiknya yang khas, berbagai jenis film edukatif, kriteria pemilihan film untuk tujuan instruksional, strategi pemanfaatannya di kelas, isu hak cipta yang menyertainya, serta pergeseran dari era film seluloid menuju era platform streaming yang mengubah cara film diakses dan dimanfaatkan dalam pembelajaran saat ini.

A. KONSEP AUDIO VISUAL, VIDEO, DAN FILM PENDIDIKAN

Mendudukkan hubungan konseptual antara audio visual, video, dan film adalah langkah awla yang harus dipahami, hal ini karena terlalu sering kita menggunakan istilah yang menjadi tumpang tindih. Kalau fondasinya jelas sejak awal, pembahasan tentang karakteristik, fungsi pedagogis, produksi, dan evaluasi film pendidikan akan tampak garis merahnya dalam kerucut dale. **Audio Visual** merupakan kategori atau karakteristik media yang memadukan unsur suara dan visual. **Video** merupakan bentuk media audiovisual yang merekam atau menyajikan gambar bergerak, umumnya dengan karakter yang lebih luas dan fleksibel dalam konteks pembelajaran. **Film** merupakan bentuk karya audiovisual yang memiliki konstruksi

BAB 11

FOTOGRAFI

Pendahuluan

Di antara seluruh media visual yang telah dibahas dalam buku ini, fotografi menempati posisi yang unik sebagai media visual dasar sekaligus bentuk seni dan bahasa visual tersendiri yang memiliki kaidah komposisinya sendiri. Berbeda dari ilustrasi atau diagram yang sengaja disederhanakan untuk tujuan pedagogis, fotografi menangkap "kenyataan" secara langsung, "kenyataan" yang ditangkap kamera tidak pernah sepenuhnya netral, melainkan selalu melalui pilihan sudut pandang, komposisi, dan momen yang ditentukan oleh pemotretnya.

Bab ini membahas fotografi sebagai media dokumentasi dan penyampai pesan visual, prinsip-prinsip komposisi fotografi yang relevan untuk kebutuhan instruksional, berbagai jenis pemanfaatan foto dalam pembelajaran termasuk sebagai proyek peserta didik sendiri, perkembangan fotografi digital dan smartphone photography, etika dan hak cipta dalam penggunaan foto, serta kombinasinya dengan digital storytelling sebagai bentuk pembelajaran naratif berbasis visual.

A. FOTOGRAFI MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN

Fotografi dalam Kerucut Pengalaman Dale

Kerucut Pengalaman Edgar Dale dapat digunakan sebagai salah satu kerangka untuk memahami posisi fotografi dalam pembelajaran. Dalam pembahasan buku ini, kerucut tersebut disederhanakan ke dalam tiga wilayah besar, yaitu ***Symbolic, Iconic, dan Enactive***. Ketiga wilayah ini menunjukkan perbedaan tingkat representasi pengalaman, mulai dari pengalaman yang disampaikan melalui simbol hingga pengalaman yang melibatkan keterlibatan langsung.

Dalam konteks tersebut, fotografi terutama berada pada wilayah *iconic***.** Foto merupakan representasi visual dari objek, manusia, tempat, peristiwa, atau fenomena. Peserta didik tidak berhadapan langsung dengan objek

BAB 12

TREN MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Beberapa penelitian dan laporan mutakhir, terlihat satu pola yang sangat menarik tentang tren media pembelajaran abad ke-21 tidak bergerak menuju sekadar "lebih digital", tetapi menuju media yang semakin cerdas, adaptif, imersif, terhubung, dan berbasis data. Kajian mutakhir tentang AI, *learning analytics*, XR, dan pembelajaran digital menunjukkan perkembangan yang sangat cepat. Namun, penelitian juga mengingatkan bahwa keberhasilan teknologi tidak muncul secara otomatis hanya karena teknologi tersebut digunakan. Desain pedagogis, kesiapan pendidik, etika, privasi, akses, dan karakteristik peserta didik tetap menjadi faktor yang menentukan.

Jika pada bab sebelumnya media video, audio, VR, film, dan fotografi dibahas satu jenis media secara mendalam, maka bab ini menjadi sebuah jendela ke masa depan media pembelajaran.

A. PERGESERAN PARADIGMA MEDIA PEMBELAJARAN ABAD KE-21

Perkembangan media pembelajaran pada abad ke-21 tidak dapat dipahami hanya sebagai perubahan dari media konvensional menuju media digital. Perubahan yang terjadi sesungguhnya jauh lebih mendasar. Media tidak lagi hanya mengalami perubahan dalam bentuk perangkat, tetapi juga mengalami perubahan dalam fungsi, cara penggunaan, pola interaksi, serta posisinya dalam sistem pembelajaran. Pada masa ketika pembelajaran masih sangat bergantung pada guru sebagai sumber utama informasi, media umumnya berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan. Guru menjelaskan materi, kemudian menggunakan gambar, grafik, peta, slide, model, atau media audiovisual untuk membantu peserta didik

BAB 13

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Sebuah media pembelajaran dapat dirancang dengan tampilan yang menarik, menggunakan ilustrasi yang kreatif, dilengkapi animasi, video, audio, bahkan teknologi interaktif seperti *virtual reality*. Namun, muncul satu pertanyaan mendasar *apakah media yang menarik secara visual dan canggih secara teknologi selalu mampu membantu peserta didik belajar?* Sebuah video pembelajaran mungkin memiliki kualitas gambar yang baik, tetapi pesan yang disampaikan terlalu padat sehingga sulit dipahami. Sebuah multimedia interaktif dapat menyediakan berbagai fitur dan navigasi, tetapi justru membuat peserta didik bingung menentukan langkah belajar berikutnya. Demikian pula, media yang secara visual tampak sederhana belum tentu memiliki kualitas rendah. Dalam kondisi tertentu, media sederhana yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran justru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif. Kualitas media pembelajaran tidak dapat dinilai hanya berdasarkan kesan pertama. Media perlu dilihat secara lebih menyeluruh dari isi yang disampaikan benar dan relevan, pesan mudah dipahami, desain sesuai dengan karakteristik pengguna, media mudah digunakan, serta keberadaannya benar-benar memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran. Evaluasi memegang peranan pada bagian ini.

Kegiatan evaluasi bukan sekadar kegiatan untuk memberikan skor, menentukan kategori *baik* atau *kurang baik*, ataupun menyatakan bahwa sebuah produk telah "layak digunakan". Evaluasi merupakan proses sistematis untuk memperoleh informasi tentang kualitas suatu media dan menggunakan informasi tersebut sebagai dasar dalam mengambil keputusan. Melalui evaluasi, pengembang dapat mengetahui bagian mana dari media yang telah bekerja dengan baik, bagian mana yang masih menimbulkan masalah, serta perubahan apa yang perlu dilakukan agar media dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik.

PROFIL PENULIS



Dr. Novrianti, M.Pd. merupakan akademisi dan praktisi di bidang Teknologi Pendidikan yang memiliki perhatian besar terhadap pengembangan pembelajaran, media pendidikan, evaluasi pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Ketertarikannya pada bidang tersebut tumbuh dari keyakinan bahwa pendidikan tidak hanya berkaitan dengan penyampaian pengetahuan, tetapi juga tentang bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang mampu membantu peserta didik berkembang secara optimal.

Dalam perjalanan akademiknya, Dr. Novrianti, M.Pd. secara konsisten mendalami berbagai kajian yang berkaitan dengan desain dan pengembangan pembelajaran, media pembelajaran, asesmen dan evaluasi, serta integrasi teknologi digital dalam pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga mendorong ketertarikannya untuk terus mengeksplorasi berbagai inovasi pembelajaran, termasuk pemanfaatan media digital, kecerdasan buatan, *learning analytics*, dan pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi. Hal ini dapat ditemui di berbagai artikel pada jurnal nasional dan international.

Salah satu bidang yang menjadi perhatian khususnya adalah pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki dasar pedagogis yang kuat. Baginya, media pembelajaran bukan sekadar alat untuk menyampaikan informasi, melainkan bagian dari sebuah ekosistem belajar yang dapat membantu peserta didik membangun pemahaman, mengembangkan keterampilan, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penulis juga memiliki ketertarikan pada dunia fotografi yang memperkuat pandangannya mengenai pentingnya visual, kreativitas, dan pengalaman langsung dalam proses belajar. Perpaduan antara ketertarikan terhadap teknologi, pendidikan, evaluasi, dan visual menjadi salah satu warna dalam berbagai karya akademik dan pengembangan pembelajaran yang dilakukannya.

Melalui buku *Media Pembelajaran*, penulis berharap pembaca tidak hanya memahami konsep dan teori tentang media, tetapi juga mampu melihat media sebagai bagian penting dari proses merancang pengalaman belajar. Buku ini diharapkan dapat menjadi ruang untuk berpikir,

bereksplorasi, dan mengembangkan berbagai gagasan kreatif dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih relevan, adaptif, dan bermakna bagi peserta didik di tengah perkembangan teknologi yang terus berubah.



Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd. merupakan Guru Besar dalam bidang Teknologi Pendidikan yang memiliki perhatian dan kepakaran pada pengembangan inovasi pembelajaran, teknologi pendidikan, kurikulum, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dalam pendidikan, pendidikan Islam, serta metodologi penelitian. Beliau aktif sebagai dosen, peneliti, pembicara nasional maupun internasional, reviewer jurnal ilmiah Nasional dan Internasional bereputasi, serta pembimbing berbagai penelitian pada jenjang sarjana, magister, dan doktor.

Sebagai akademisi, Prof. Zulfani Sesmiarni telah menghasilkan berbagai publikasi ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi maupun jurnal internasional bereputasi, serta menulis sejumlah buku referensi dan buku ajar di bidang teknologi pendidikan, manajemen pendidikan Islam, pengembangan kurikulum, strategi pembelajaran, dan metodologi penelitian. Aktivitas akademiknya juga mencakup pengembangan model pembelajaran inovatif, implementasi pembelajaran berbasis teknologi digital, pembelajaran abad ke-21, serta pemanfaatan Artificial Intelligence untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Selain menjalankan tugas tridarma perguruan tinggi, beliau aktif menjadi narasumber dalam seminar, workshop, pelatihan, dan pendampingan peningkatan kompetensi guru, dosen, kepala sekolah, serta tenaga kependidikan di berbagai lembaga pendidikan. Melalui karya-karya ilmiah dan pengabdian kepada masyarakat, Prof. Zulfani Sesmiarni terus berkomitmen mengembangkan pendidikan yang inovatif, adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan berorientasi pada peningkatan mutu sumber daya manusia Indonesia.

MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN DAN EVALUASI MEDIA

Media Pembelajaran, Pengembangan dan Evaluasi Produk Media membahas media pembelajaran secara komprehensif, mulai dari konsep dasar, kedudukan media dalam sistem pembelajaran, desain pesan, hingga pengembangan dan evaluasi berbagai bentuk media. Buku ini mengkaji media visual, fotografi, audio, multimedia, video, *Virtual Reality*, dan film pendidikan dengan memperhatikan karakteristik, fungsi, keunggulan, keterbatasan, prinsip desain, serta kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. Pembahasan juga dilengkapi dengan perspektif desain pesan visual dan prinsip pembelajaran multimedia untuk membantu pembaca memahami bagaimana pesan dirancang agar efektif dan bermakna. Pada bagian akhir, buku menguraikan perkembangan media dan teknologi pembelajaran abad ke-21, termasuk kecerdasan buatan, pembelajaran adaptif, *learning analytics*, *mobile learning*, dan ekosistem pembelajaran digital. Dilengkapi kerangka evaluasi dan rubrik praktis, buku ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, pendidik, dosen, pengembang media, serta pemerhati teknologi pendidikan dalam merancang, mengembangkan, menggunakan, dan mengevaluasi media pembelajaran secara kritis, pedagogis, dan kontekstual.

www.penerbitwidina.com
@penerbitwidina
penerbit widina
penerbitwidina@gmail.com
widina store
widina bookstore

Layanan Pembaca & Penerbitan Buku
0815-7000-699

SCANME

Pendidikan & Metodelogi Penelitian

ISBN 978-634-317-453-0

9 786343 174530