

EVALUASI KETEPATAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19

¹Agus Salim, ²Hamsi Mansur, ³Agus Hadi Utama

¹²³ Dosen Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin

agus.salim@ulm.ac.id

hamsi.mansur@ulm.ac.id

agus.utama@ulm.ac.id

ABSTRACT

Distance learning media is a learning component that is an integral part of the learning process during the Covid-19 pandemic. The use of distance learning media can help the process of delivering messages from teachers to students to be more effective. Selection of the right distance learning media requires the use of certain principles and criteria so that it is appropriate in choosing a distance learning media because each learning media should have different characteristics and usability specifications. This study aims to conduct a summative evaluation of the accuracy of selecting distance learning media during the Covid-19 pandemic. Distance learning media that will be summative evaluation are all subjects found by researchers in junior high schools throughout Banjarmasin City through the population method and the sample using purposive random sampling technique as many as 5 Banjarmasin City Junior High Schools. The data analysis technique in this summative evaluation is carried out in a descriptive-qualitative manner using a model of the principles and criteria used to evaluate the accuracy of the selection of distance learning media which consists of four components, namely: suitability with the material, suitability with student characteristics, suitability with learning styles. students, and the suitability of supporting facilities. The results showed that the mapping of the accuracy of the selection of distance learning media in the Banjarmasin City Junior High School has fulfilled the four criteria for the accuracy of selecting the right learning media with good categories.

Keywords: *Evaluation, Accuracy of Distance Learning Media Selection*

ABSTRAK

Media pembelajaran jarak jauh merupakan komponen pembelajaran yang menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini. Penggunaan media pembelajaran jarak jauh dapat membantu proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa menjadi lebih efektif. Pemilihan media pembelajaran jarak jauh yang tepat menuntut dipergunakannya suatu prinsip-prinsip dan kriteria tertentu agar tepat dalam memilih suatu media pembelajaran jarak jauh, karena setiap media pembelajaran seyogyanya memiliki karakteristik dan spesifikasi kegunaan yang berbeda-beda. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi sumatif ketepatan pemilihan media pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. Media pembelajaran jarak jauh yang akan di evaluasi sumatif adalah semua mata

pelajaran yang ditemukan oleh peneliti di sekolah-sekolah SMP se-Kota Banjarmasin melalui metode populasi dan sampel menggunakan teknik purposive random sampling sebanyak 5 sekolah SMP Kota Banjarmasin. Teknik analisis data dalam evaluasi sumatif ini dilakukan secara deksriptif-kualitatif menggunakan model prinsip-prinsip dan kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi ketepatan pemilihan media pembelajaran jarak jauh yang terdiri dari empat komponen, yaitu: kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan fasilitas pendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemetaan ketepatan pemilihan media pembelajaran jarak jauh di sekolah SMP Kota Banjarmasin telah memenuhi empat kriteria ketepatan pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan kategori baik.

Kata Kunci: *Evaluasi, Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh*

A. Pendahuluan

Para praktisi pendidikan yaitu guru adalah orang yang ditugaskan secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik. Seorang guru hendaknya memiliki kemampuan untuk memilih dan bahkan mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna, serta mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar dengan optimal dan pada akhirnya dapat mencapai kemandirian dalam belajar seumur hidup sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan. Guru yang profesional adalah mereka yang menjalankan tugas pokok dan fungsinya sebagai tutor, motivator, dan fasilitator, serta mampu dalam memilih media pembelajaran yang tepat.

Sebagai fasilitator seorang guru yang profesional dituntut untuk mampu memilih ketepatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, karena setiap media pembelajaran memiliki karakteristik dan spesifikasi kegunaan yang berbeda-beda agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal, yaitu: efektif, efisien, dan bermakna. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan pemilihan media pembelajaran yang kurang memiliki nilai tambah dalam proses pembelajaran atau dengan kata lain media pembelajaran hanya digunakan sebatas alat pelengkap saja menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan optimal, seperti media pembelajaran tidak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dan tidak terjadinya efisiensi waktu dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi tidak bermakna.

Dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki kemampuan metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran

termasuk didalamnya pemilihan, penguasaan, dan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian komponen pembelajaran dan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran karena itu harus dikuasai oleh setiap guru. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Sadiman¹ proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian informasi berupa ilmu dan pengetahuan dari sumber pesan yaitu guru melalui saluran atau mediasi berupa media pembelajaran ke penerima pesan yaitu peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran membantu proses penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran menuntut dipergunakannya suatu model prinsip-prinsip dan kriteria tertentu agar tepat dalam memilih suatu media pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan siswa untuk membantu menguasai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan melakukan evaluasi sumatif ketepatan pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar di sekolah SMP Kota Banjarmasin.

Model prinsip-prinsip dan kriteria yang digunakan untuk menilai ketepatan pemilihan media pembelajaran ada empat, yaitu kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan fasilitas pendukung yang di evaluasi secara sumatif atau menyeluruh dan komprehensif. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1) Bagaimanakah kondisi faktual penggunaan media pembelajaran oleh guru di sekolah SMP Kota Banjarmasin? 2) Bagaimanakah penerapan model evaluasi sumatif dalam pemilihan ketepatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah SMP Kota Banjarmasin? 3) Apakah pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah SMP Kota Banjarmasin sudah memenuhi kriteria yang tepat guna?

Secara umum tujuan penelitian ini adalah memberikan suatu model evaluasi sumatif untuk mengkaji/menguji ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang optimal di sekolah SMP Kota Banjarmasin. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang: 1) Kondisi faktual penggunaan media pembelajaran oleh guru di sekolah SMP Kota Banjarmasin.

¹ Sadiman, A. S. *Educational Media, Understanding, Development and Utilization*. (2014).

2) Implementasi model evaluasi sumatif untuk mengevaluasi ketepatan pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah SMP Kota Banjarmasin. 3) Pemetaan ketepatan pemilihan media pembelajaran berdasarkan empat kriteria model evaluasi sumatif yang digunakan oleh guru di sekolah SMP Kota Banjarmasin.

B. Kajian Pustaka

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association for Education and Communication Technology (AECT)², mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Molenda³ mengartikan istilah media sebagai “*the term refers to anything that carries information between a source and a receiver*”. Perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (feedback). Berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar Edgar Dale⁴ dalam bukunya “*Audio visual methods in teaching*” membuat klasifikasi menurut tingkatan pengalaman belajar dari yang paling konkret ke yang paling abstrak.



² Richey, R. C. *Reflections on the 2008 AECT Definitions of the Field*. (2008).

³ Molenda, H. R., & James, D. R. *Instructional Media and The New Technology of Instruction*. Canada: John Wiley & Son. (1982).

⁴ Dale, E. *Audiovisual Methods in Teaching*. (1969).

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale dalam Media Pembelajaran

Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “kerucut pengalaman” Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar. Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal sebagai berikut ini:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar.
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
5. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa⁵. Sudjana dan Rivai⁶ mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: 1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, 2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata, dan 4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

C. Metodologi Penelitian

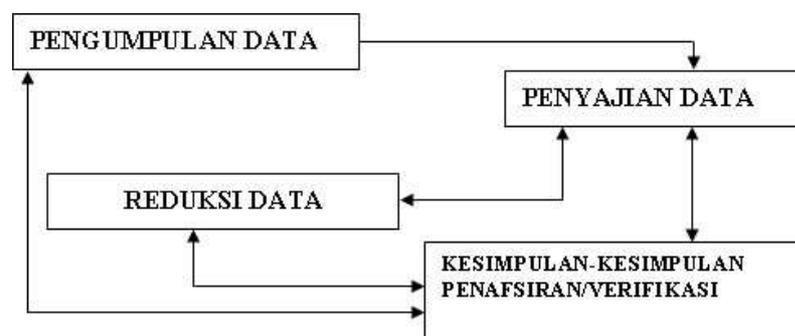
Penelitian ini adalah penelitian kualitatif model evaluasi sumatif pada usaha untuk mencari informasi dan pemetaan tentang ketepatan guru dalam memilih media-media pembelajaran yang tepat. Ukuran ketepatan pemilihan media pembelajaran ini dianalisis dengan empat kriteria, yaitu: 1) kesesuaian dengan materi, 2) kesesuaian

⁵ Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. (2004).

⁶ Sudjana, N., & Rivai, A. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. (2007).

dengan karakteristik siswa, 3) kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan 4) kesesuaian dengan fasilitas pendukung. Media pembelajaran tepat guna yang akan di evaluasi sumatif adalah semua mata pelajaran yang ditemukan oleh peneliti di sekolah SMP Kota Banjarmasin melalui metode populasi dan sampel menggunakan teknik *purposive random sampling* sebanyak 5 sekolah SMP Kota Banjarmasin. Sampel penelitian ini diambil secara acak namun tetap memperhatikan media-media pembelajaran yang telah dimanfaatkan oleh guru, sehingga guru-guru sekolah menengah pertama yang jarang dan bahkan tidak pernah menggunakan media pembelajaran sama sekali dapat diabaikan.

Metode pengumpulan data menggunakan Teknik dokumentasi, observasi, dan wawancara. Dokumentasi dan observasi digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan guru, sedangkan wawancara untuk mengetahui kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Teknik analisis data dalam evaluasi sumatif ini dilakukan secara deksriptif-kualitatif menggunakan model prinsip-prinsip dan kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi ketepatan pemilihan media pembelajaran tepat guna yang terdiri dari empat kriteria. Data kualitatif penelitian ini kemudian dianalisis oleh peneliti dengan menggambarkan data yang diperoleh sebagaimana adanya melalui triangulasi sumber data. Adapun analisis data yang digunakan adalah analisis data model interaktif Miles, M. B. & Huberman, A. M., yang dikutip dari Mansur, H. H., Utama, A. H., & Mastur, M.⁷ seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2. Analisis Desain Model Interaktif Metode Penelitian Deskriptif-Kualitatif

D. Hasil dan Pembahasan

⁷ Mansur, H. H., Utama, A. H., & Mastur, M. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) Menggunakan Aplikasi Prezi. In *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah* (Vol. 4, No. 3, pp. 566-569). (2019, December).

1. Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat

Molenda⁸ dalam bukunya "*Instructional Media and The New Technologies of Instructions*" menyusun suatu model prosedural yang diberi nama akronim "ASSURE". Model ASSURE ini dimaksudkan untuk menjamin penggunaan media pembelajaran yang efektif.

A	Analyze Learner
S	State Objectives
S	Select Methods, Media, Materials
U	Utilize Media and Materials
R	Require Learner Participation
E	Evaluate and Revise

Gambar 3. Model ASSURE dalam Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat

Model yang diakronimkan dengan ASSURE itu meliputi 6 langkah dalam perencanaan sistematis untuk penggunaan media, yaitu: *Analyze Learner Characteristics, State Objectives, Select, Modify or Design Materials, Utilize Materials, Require Learner Response, and Summative Evaluation*.

- a) *Analyze Learner Characteristics*, yaitu: Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa. Sebuah perencanaan dan pemilihan media pembelajaran didasarkan atas analisis kebutuhan dan karakteristik belajar peserta didik. Salah satu indikator adanya analisis kebutuhan dan karakteristik belajar peserta didik, yaitu: guru telah melakukan seleksi pemilihan media pembelajaran tepat guna yang disesuaikan dengan kemampuan taraf berfikir, sikap, dan keterampilan siswa yang ingin dicapai agar dapat dikuasai dengan mudah oleh siswa sesuai dengan tuntutan kurikulum pembelajaran. Dari hasil pengamatan peneliti terhadap 5 sekolah SMP Kota Banjarmasin ditemukan rata-rata bahwa guru telah melakukan tahapan *Analyze Learner Characteristics* ini dalam proses perencanaan dan pemilihan media pembelajaran tepat guna.
- b) *State Objectives*, yaitu: Perumusan tujuan seperti SK-KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang sudah termuat dalam RPP sekolah menengah pertama

⁸ Molenda, H. R., & James, D. R. *Instructional Media and The New Technology of Instruction*. Canada: John Wiley & Son. (1982).

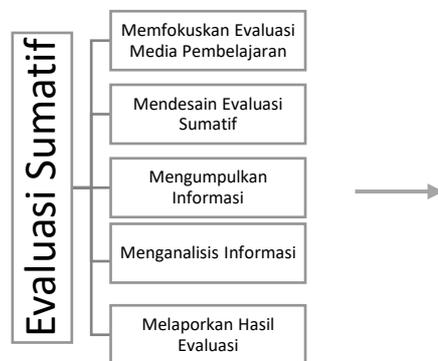
(SMP). Pemilihan media pembelajaran harus dibuat sedemikian rupa sehingga akan membantu dan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari hasil pengamatan peneliti terhadap 5 sekolah SMP Kota Banjarmasin ditemukan data bahwa rata-rata guru telah menerapkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang ada di RPP sekolah menengah pertama (SMP). Di dalam RPP tersebut juga sudah termuat materi, media, dan sumber belajar yang akan digunakan. Berdasarkan hasil wawancara pada guru-guru SMPN 1 Banjarmasin ditemukan bahwa: “materi pelajaran dan media pembelajaran lahan basah belum dikaitkan secara maksimal”, namun berbanding terbalik dengan hasil wawancara pada guru SMP IT Ukhuwah Banjarmasin mengemukakan bahwa: “untuk media pembelajaran dan materi yang digunakan telah disesuaikan dengan media lokal yang ada di daerah Banjarmasin, contohnya pada pelajaran IPA ada praktikum Herbarium Tanaman Rawa (*Wetlands*)”.

- c) *Select, Modify or Design Materials*, yaitu: memilih, merubah, dan merancang kembali media pembelajaran tepat guna sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Untuk membuat atau memilih media pembelajaran tepat guna dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru akan melakukan salah satu dari tiga kemungkinan sebagai berikut: 1) memilih media pembelajaran yang sudah tersedia, 2) merubah media pembelajaran yang sudah ada, dan 3) merancang kembali media pembelajaran tepat guna sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dari hasil pengamatan peneliti terhadap 5 sekolah SMP Kota Banjarmasin ditemukan data bahwa rata-rata guru lebih memilih media pembelajaran yang sudah tersedia dari sekolah dan difasilitasi oleh sekolah, khususnya penggunaan jaringan internet untuk mengimplementasikan pembelajaran daring dan jarak jauh. Berdasarkan hasil wawancara pada guru-guru SMPN 4 Banjarmasin ditemukan bahwa: “guru perlu memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran, agar setiap guru dapat mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran dan setiap sekolah diharapkan dapat memfasilitasinya, misalnya akses jaringan internet yang memadai dan di fasilitasi untuk guru pada sistem pembelajaran jarak jauh dan untuk siswa yang belajar dari rumah”.

- d) *Utilize Materials*, yaitu: perumusan dan struktur materi dalam media pembelajaran harus berkaitan dengan substansi isi/materi pelajaran yang harus diberikan. Media pembelajaran yang telah dipilih di dalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasai siswa seperti yang termuat dalam RPP sekolah menengah pertama (SMP). Dari hasil pengamatan peneliti terhadap 5 sekolah SMP Kota Banjarmasin ditemukan data bahwa rata-rata guru sudah tepat dalam menyusun materi dalam media pembelajaran yang terdiri dari isi materi pelajaran, quiz, latihan soal-soal, portofolio, dan bertema kolase, yaitu: kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan motorik halus pada anak dan bahkan melatih kognitif anak dengan cara menciptakan susana belajar yang menarik minat siswa melalui pembelajaran *hybrid learning*. Berdasarkan hasil wawancara pada guru-guru SMP IT Ukhuwah Banjarmasin ditemukan bahwa: “media pembelajaran bertema kolase dengan memanfaatkan media digital seperti: youtube, Google Classroom, WhatsApp Group, dan Video Pembelajaran lainnya, sangat memudahkan siswa dalam masa belajar dari rumah dan mempermudah komunikasi terhadap siswa agar dapat mengembangkan kreatifitas”.
- e) *Require Learner Response*, yaitu: keterlibatan siswa dalam situasi belajar yang paling efektif, efisien, dan bermakna. Guru mengontrol situasi belajar yang memberikan kesempatan siswa untuk merespon dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Oleh karena itu siswa harus dilibatkan semaksimal mungkin dalam pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran yang telah dipilih guru. Dari hasil pengamatan peneliti terhadap 5 sekolah SMP Kota Banjarmasin ditemukan data bahwa rata-rata guru telah melibatkan siswa untuk merespon penggunaan media pembelajaran seperti dalam kegiatan bermain sambil belajar berupa quiz, latihan soal-soal, portofolio, dan bertema kolase, yaitu: kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan motorik halus pada anak dan bahkan melatih kognitif anak dengan cara menciptakan susana belajar yang menarik minat siswa melalui pembelajaran *hybrid learning*. Berdasarkan hasil wawancara pada guru SMP IT Ukhuwah Banjarmasin ditemukan bahwa: “pembelajaran jarak jauh mata pelajaran IPA materi keanekaragaman hayati, siswa melakukan praktikum herbarium di

sekitar rumahnya, dengan mengambil contoh tanaman rawa (*Wetlands*), kemudian instruksi pembelajaran dikirim melalui WhatsApp Group dan portofolio belajar dari rumah dikirimkan via Google Classroom”.

- f) *Summative Evaluation*, Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk memilih media pembelajaran yang tepat guna akan dipergunakan dikelas⁹. Evaluasi sumatif ini terdiri dari model prinsip-prinsip dan empat kriteria ketepatan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Prinsip-prinsip dalam mengevaluasi media pembelajaran adalah bagaimana cara mengelola evaluasi itu sendiri yang terdiri dari lima tahapan, yaitu 1) mendesain evaluasi media pembelajaran, 2) mendesain evaluasi data/informasi, 4) menganalisis informasi, dan 5) melaporkan hasil evaluasi dalam bentuk pemetaan. Sedangkan mendesain evaluasi yang dimaksud adalah membuat kriteria ketepatan pemilihan media pembelajaran yang tepat terdiri dari: 1) kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan fasilitas pendukung.



Gambar 4. Model Prinsip-Prinsip dan Kriteria Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran

2. Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran tepat guna akan berjalan efektif jika peran guru dalam pembelajaran adalah bertindak sebagai fasilitator atau memberikan kemudahan siswa dalam belajar. Proses pembelajaran dengan

⁹ Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. (1999).

memanfaatkan media pembelajaran tepat guna untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa akan menjadi lebih efektif, efisien, dan bermakna jika sebelumnya guru telah memilih dan menyiapkan media pembelajaran tepat guna tersebut dengan beracuan pada model ASSURE¹⁰. Pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran tepat guna sebagai mediasi atau alat bantu dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik. Selain itu, pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna juga harus melibatkan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan media pembelajarannya untuk memperoleh respon siswa terhadap media pembelajaran tepat guna yang telah dipilih oleh guru.

Ketepatan pemilihan media pembelajaran berdasarkan pada kriteria pemilihan media pembelajaran yang tepat dikemukakan oleh Susilana, R., & Riyana, C.¹¹ yakni: kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan fasilitas pendukung. Dari hasil pengamatan peneliti terhadap kesesuaian dengan materi, guru rata-rata banyak memilih media pembelajaran standar yang telah disiapkan oleh sekolah dan secara otomatis sudah sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang termuat dalam RPP. Kemudian dalam perumusan dan struktur materi dalam media pembelajaran juga sudah berkaitan dengan substansi isi/materi pelajaran yang akan diajarkan.

Kesesuaian materi pembelajaran merupakan bahan atau kajian yang akan diajarkan pada kegiatan pembelajaran. Pertimbangan lainnya dari bahan atau pokok bahasan pada kesesuaian materi adalah sampai sejauh mana kedalaman materi dipaparkan dalam media pembelajaran yang harus dikuasai siswa, kemudian karakteristik materi yang berbeda membutuhkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda pula, sehingga kesesuaian materi pembelajaran, karakteristik, dan gaya belajar siswa merupakan serangkaian kegiatan dalam menentukan pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu fasilitas pendukung

¹⁰ Mansur, H., & Utama, A. H. *Pemanfaatan Desain Media Ajar Interaktif Dengan Program Microsoft Power Point dan iSpring di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat*. (2017).

¹¹ Susilana, R., & Riyana, C. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung. (2009).

merupakan kegiatan perencanaan sebelum pemilihan media pembelajaran tepat guna, yang artinya dalam kegiatan perencanaan ini guru harus menimbang kelebihan dan kekurangan dari fasilitas dan sarana-prasarana yang diberikan oleh sekolah seperti: ketersediaan media pembelajaran dan sumber belajar yang dapat dimodifikasi oleh guru atau hanya tinggal digunakan saja¹².

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa pada serangkaian kegiatan pemilihan media pembelajaran tepat guna guru-guru telah melakukannya sesuai model ASSURE baik secara sadar maupun tidak, ternyata guru-guru sudah menerapkan ketepatan pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat, mulai dari kesesuaian materi, karakteristik siswa, dan gaya belajar siswa. Fasilitas pendukung merupakan kegiatan perencanaan sebelum pemilihan media pembelajaran tepat guna, disini guru-guru telah melakukan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan dari fasilitas dan sarana-prasarana yang diberikan oleh sekolah, yaitu hanya memanfaatkan saja media pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang telah disediakan oleh sekolah, seperti: Youtube, Google Classroom, Google Meet, WhatsApp Group, Video Pembelajaran Lainnya, Power Point, dan Zoom Meet pada mata pelajaran IPA.

Media pembelajaran tepat guna merupakan mediasi untuk menyampaikan isi/materi kepada siswa agar terangsang dan merespon isi/materi tersebut demi tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna. Pemilihan media pembelajaran tepat guna dalam pembelajaran diperlukan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang dibutuhkan, seperti model ASSURE. Semakin relevan media pembelajaran yang dipilih maka akan semakin mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna¹³.

Pengelolaan evaluasi sumatif merupakan pengumpulan informasi melalui kegiatan penilaian dengan menggunakan instrument untuk menentukan kualitas dan nilai suatu media pembelajaran. Informasi yang nantinya akan dimanfaatkan

¹² Wijayanti, S., & Sungkono, J. Pengembangan Perangkat Pembelajaran mengacu Model Creative Problem Solving berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 101-110. (2017).

¹³ Mansur, H., Utama, A. H., MASTUR, M., & Rafiudin, R. *Pemanfaatan Desain Media Ajar Interaktif Dengan Program Microsoft Power Point dan iSpring di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat*. (2017).

sebagai bahan pertimbangan, solusi, dan alternatif bagi para pengambil keputusan/kebijakan melalui pemetaan. Evaluasi sumatif media pembelajaran bertujuan untuk menilai dan mengukur media-media pembelajaran tepat guna yang dipilih guru secara menyeluruh dan komprehensif. Dalam hal ini peneliti memfokuskan evaluasi sumatif pada ketepatan pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru. Karena ketika guru akan merencanakan, memanfaatkan, dan menggunakan media pembelajaran langkah awal adalah memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi, karakteristik siswa, gaya belajar siswa, dan fasilitas pendukung dari sekolah¹⁴. Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat di laporkan hasil evaluasi sumatif ketepatan pemilihan media pembelajaran tepat guna oleh guru-guru di sekolah SMP Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pemetaan Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran tepat Guna

No	Model Perencanaan Pemilihan Media Pembelajaran	Kriteria Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran	Persentase Guru yang telah Melakukan	Ket
1	<i>Analyze Learner Characteristics</i>	Karakteristik Peserta Didik Gaya Belajar Peserta Didik	80% 70%	Baik
2	<i>State Objectives</i>	Kesesuaian Materi Karakteristik Peserta Didik Gaya Belajar Peserta Didik	100% 80% 70%	Amat Baik
3	<i>Select, Modify or Design Materials</i>	Kesesuaian Materi Fasilitas Pendukung	80% 70%	Baik
4	<i>Utilize Materials</i>	Kesesuaian Materi Karakteristik Peserta Didik Gaya Belajar Peserta Didik	80% 80% 70%	Baik
5	<i>Require Learner Response</i>	Karakteristik Peserta Didik Gaya Belajar Peserta Didik	80% 70%	Baik
6	<i>Evaluation (Summative)</i>	Guru melakukan <i>feedback</i> setelah kegiatan pembelajaran tercapai	70%	Cukup

¹⁴ Mansur, H. H., & Utama, A. H. Challenges and Commitments to Implementation of Full-Day School in Banjarmasin. In *International Conference on Education Technology (ICoET 2019)*. Atlantis Press. (2019, December).

		untuk refleksi peningkatan kegiatan pembelajaran selanjutnya		
Rata-Rata Laporan Kegiatan Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna oleh Guru-Guru di SMP Kota Banjarmasin			≥80%	Baik
Daftar Media Pembelajaran Tepat Guna yang Dipilih dan Dipakai oleh Guru-Guru di SMP Kota Banjarmasin		Youtube, Google Classroom, Google Meet, WhatsApp Group, Video Pembelajaran Lainnya, Power Point, dan Zoom Meet pada mata pelajaran IPA.		

E. Kesimpulan

Kondisi faktual penggunaan media pembelajaran tepat guna oleh guru-guru di sekolah SMP Kota Banjarmasin ternyata sudah menerapkan model perencanaan dan pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat sesuai dengan model ASSURE. Implementasi model evaluasi sumatif dalam mengevaluasi ketepatan pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru-guru di sekolah SMP Kota Banjarmasin menunjukkan kategori baik atau dengan kata lain guru-guru telah mampu dalam merencanakan, memilih, memanfaatkan, dan menggunakan media pembelajaran tepat guna sesuai dengan 4 kriteria ketepatan pemilihan media pembelajaran.

Pemetaan ketepatan pemilihan media pembelajaran adalah merupakan hasil evaluasi sumatif dalam penelitian ini yang dilakukan berdasarkan empat kriteria ketepatan pemilihan media pembelajaran, yaitu: kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan fasilitas pendukung.

Rekomendasi hasil penelitian evaluasi pemetaan ketepatan pemilihan media pembelajaran ini dapat diuji-cobakan di sekolah-sekolah lain untuk melihat evaluasi ketepatan pemilihan media pembelajaran daring selama masa Covid-19, dengan menyempurnakannya terlebih dahulu dan terdaftar di HKI: Model Blueprint Evaluasi Sumatif dengan 4 Kriteria dalam Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. (1999).
- Dale, Edgar. *Audiovisual Methods in Teaching*. (1969).
- Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. (2004).
- Mansur, H. H., & Utama, A. H. Challenges and Commitments to Implementation of Full-Day School in Banjarmasin. In *International Conference on Education Technology (ICoET 2019)*. Atlantis Press. (2019, December).
- Mansur, H. H., Utama, A. H., & Mastur, M. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) Menggunakan Aplikasi Prezi. In *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah* (Vol. 4, No. 3, pp. 566-569). (2019, December).
- Mansur, H., & Utama, A. H. *Pemanfaatan Desain Media Ajar Interaktif Dengan Program Microsoft Power Point dan iSpring di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat*. (2017).
- Mansur, H., Utama, A. H., MASTUR, M., & Rafiudin, R. *Pemanfaatan Desain Media Ajar Interaktif Dengan Program Microsoft Power Point dan iSpring di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat*. (2017).
- Molenda, H. R., & James, D. R. *Instructional Media and The New Technology of Instruction*. Canada: John Wiley & Son. (1982).
- Richey, R. C. *Reflections on the 2008 AECT Definitions of the Field*. (2008).
- Sadiman, A. S. *Educational Media, Understanding, Development and Utilization*. (2014).
- Sudjana, N., & Rivai, A. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. (2007).
- Susilana, R., & Riyana, C. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung. (2009).
- Wijayanti, S., & Sungkono, J. Pengembangan Perangkat Pembelajaran mengacu Model Creative Problem Solving berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 101-110. (2017).