

# Pengertian Media Penyuluhan Pertanian

Ida Nuraeni. M. Ed.



## PENDAHULUAN

---

Tidak ada yang lebih penting dalam pergaulan umat manusia di dunia ini selain komunikasi. Komunikasi bertujuan untuk menyampaikan suatu pikiran, gagasan atau ide, atau pesan dari seseorang kepada orang lain.

Tidaklah pada tempatnya lagi kalau penyampaian pengajaran dan penyuluhan masih dilakukan secara verbalistis, atau dengan kata-kata belaka karena alat-alat komunikasi sudah sedemikian majunya. Kita berkewajiban untuk mengupayakan segala cara dan daya untuk menggunakan semua alat yang ada agar penyuluhan menjadi efektif. Alat-alat itu adalah alat-alat audio-visual yang disebut juga media audio-visual yang dalam penyuluhan disebut media penyuluhan pertanian (Hamzah, 1981).

Materi dalam Modul ini meliputi :

1. pengertian media penyuluhan pertanian;
2. jenis-jenis media penyuluhan pertanian;
3. alasan umum penggunaan media penyuluhan pertanian.

Setelah mempelajari Modul 1 ini, Anda diharapkan dapat menjelaskan definisi, jenis-jenis, dan alasan umum penggunaan media penyuluhan pertanian.

## Kegiatan Belajar 1

### Pengertian Media Penyuluhan Pertanian

#### A. MEDIA PENDIDIKAN DAN PROSES BELAJAR-MENGAJAR

Kemajuan teknologi modern adalah salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan dalam pendidikan. Diyakini bahwa, untuk hidup dalam masyarakat yang modern harus dimulai dari pendidikan. Karena itu kegiatan-kegiatan pendidikan, baik di sekolah (*formal education*) maupun di luar sekolah (*non formal education*) harus berjalan seimbang dan serasi dengan kebutuhan, aspirasi, dan norma-norma dalam masyarakat.

Di pihak lain, telah disadari benar akan pentingnya alat-alat dan perlengkapan pendidikan. Alat-alat itu meliputi alat bantu mengajar atau alat peraga pendidikan atau *audio visual aids* dan juga perlengkapan sekolah/kelas. Alat-alat tersebut berupa papan tulis, bangku-kursi dan meja, serta perlengkapan-peralatan kerja seperti, alat pertukangan, alat pertanian, alat perbengkelan, dan berbagai jenis alat kerja lainnya. Semua peralatan dan perlengkapan kerja itu disesuaikan dengan tuntutan kurikuler dan tingkat kemampuan, serta kematangan para peserta didik.

Di lembaga-lembaga pendidikan yang sudah maju, telah digunakan berbagai jenis media pendidikan yang sesuai dengan tuntutan jaman untuk semua mata pelajaran/mata kuliah. Dewasa ini telah digunakan radio pendidikan, televisi pendidikan, dan komputer.

Setiap pendidik akan berhadapan setidaknya-tidaknya dengan lima tantangan, yaitu :

1. Apakah ia memiliki pengetahuan, pemahaman, dan pengertian yang cukup tentang media pendidikan?
2. Apakah ia memiliki keterampilan tentang cara menggunakan media tersebut dalam proses belajar-mengajar?
3. Apakah ia mampu membuat sendiri alat-alat media pendidikan yang dibutuhkan?
4. Apakah ia mampu melakukan penilaian terhadap media yang akan/telah digunakan?
5. Apakah ia memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang administrasi media pendidikan?

Pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan meliputi antara lain:

1. media sebagai alat komunikasi yang mengefektifkan proses belajar-mengajar,
2. fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan,
3. proses-proses belajar,
4. hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan,
5. nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran,
6. memilih dan menggunakan media pendidikan,
7. berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan,
8. media pendidikan dalam setiap mata pelajaran/mata kuliah,
9. usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dari uraian di atas, jelaslah bahwa media pendidikan merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan usaha pengajaran.

### ***Pengertian Media***

Kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara harafiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Dalam bahasa Arab media artinya “perantara” atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Gerlach dan Ely (1971), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Guru, buku-buku, fasilitas yang ada, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam proses pembelajaran.

Pengertian khusus media dalam proses pendidikan (proses belajar-mengajar) diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Batasan lain yang dikemukakan oleh para ahli adalah sebagai berikut:

1. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (*Association of education and Communication Technology, 1977*).
2. Media adalah moderator yang berfungsi sebagai alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikan, artinya media menunjukkan fungsi atau perannya dalam mengatur hubungan yang efektif antar dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran (Fleming, 1987).

3. Media komunikasi adalah perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Hal ini termasuk televisi, film, foto, radio, cetakan, dan sejenisnya. Apabila media itu membawa pesan-pesan yang bertujuan instruksional, maka media tersebut disebut media pengajaran (Henich, dkk, 1982).
4. Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Hamidjoyo dan Latuher, 1993).
5. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gagne dan Briggs, 1975).
6. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.
7. Media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pengajaran.

## **B. MEDIA PENYULUHAN PERTANIAN**

Kalau seseorang hendak menyampaikan pikiran atau pesan kepada orang lain, apakah yang terjadi sebelum hal itu sampai kepada yang menerimanya? Ternyata

Pikiran atau pesan telah ada dalam otak orang yang akan menyampaikannya.

1. Pikiran atau pesan itu diutarakannya dengan kata-kata yang diucapkan.
2. Kata-kata yang keluar dari mulutnya merupakan suara yang mengadakan gelombang-gelombang udara.
3. Gelombang-gelombang udara itu menyentuh alat pendengar si penerima.
4. Alat pendengar menyampaikannya ke otak.
5. Otak mengolahnya menjadi sesuatu yang dimengerti atau otak tidak dapat mengolahnya sehingga tidak dimengerti.

Tidak berbeda dengan pendidikan formal, penyuluhan pertanian sebagai pendidikan *non formal* pun harus sejalan dengan kemajuan cara manusia

berkomunikasi. Karena itu, penyuluh berkewajiban untuk mengerahkan segala cara dan daya untuk menggunakan semua alat yang ada untuk membuat penyuluhan menjadi efektif.

Alat-alat audio-visual yang digunakan dalam penyuluhan pertanian berguna untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif. Di antara alat-alat audio-visual itu termasuk gambar, foto, slide, model, pita kaset, *tape recorder*, film bersuara, televisi, dan komputer.

Menurut Hamzah (1981), di waktu perang terbukti bahwa selain gambar, peta, dan bola dunia, alat-alat audio-visual seperti slide, rekaman suara, dan berbagai proyektor sanggup meningkatkan efisiensi pengajaran antara 25 % sampai 50%. Banyak ahli berpendapat bahwa 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan yang selebihnya melalui pendengaran dan indera-indera yang lain. Inilah yang menyebabkan orang sering berkata : “Oh ya, saya ingat rupanya, tetapi lupa namanya”. Namun yang tidak boleh dilupakan adalah bahwa semua itu merupakan alat bantu semata yang harus digunakan secara tepat dan terampil dalam proses penyuluhan.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian media yang dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengertian media penyuluhan adalah alat bantu penyuluh dalam melaksanakan penyuluhan yang dapat merangsang sasaran suluh untuk dapat menerima pesan-pesan penyuluhan, dapat berupa media tercetak, terproyeksi, visual ataupun audio-visual dan komputer.

Tanpa alat-alat audio-visual/media maka penyuluhan tidak akan mempunyai efektivitas yang dituntut oleh jaman elektronik sekarang ini, serta penggunaannya memerlukan kemahiran dan keterampilan.

Surat kabar, majalah, radio, dan televisi merupakan media yang paling murah untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. Walaupun demikian perlu diamati pengaruhnya sebelum diputuskan penggunaannya dalam penyuluhan.

Studi terbaru menunjukkan bahwa media massa dapat berperan lebih besar dalam proses perubahan daripada sebelumnya. Media massa memenuhi beberapa fungsi di dalam masyarakat dan turut berperan mengubah masyarakat tersebut dalam:

1. menentukan jadwal diskusi yang penting,
2. mengalihkan pengetahuan,
3. membentuk dan mengubah pendapat,
4. mengubah perilaku.

Sebagai contoh, majalah pertanian dan program siaran radio pedesaan dapat memainkan peran penting dalam mendorong petani, penyuluh, dan pemuka desa untuk membicarakan masalah.

Beberapa pengetahuan dapat dialihkan melalui media, sedangkan pengetahuan dan keterampilan yang lain tidaklah demikian. Sebagai contoh, bahan-bahan kimia dapat merusak keseimbangan ekologi dengan terbunuhnya musuh alami, sebagai gagasan pokok Pengendalian Hama Terpadu dapat diajarkan melalui TV, tetapi keterampilan lain yang diperlukan untuk mengenali dan menghitung berbagai jenis serangga hanya mungkin dipelajari di lapangan.

Media massa dapat mengembangkan pendapat bila masyarakat belum memiliki pandangan yang kuat mengenai isu tertentu. Media juga akan memperoleh pengaruh penting dalam perubahan pendapat bila posisi yang diajarkan hanya berbeda sedikit dengan pendapat baru.

Media massa dapat juga digunakan untuk mengubah perilaku, terutama yang kecil dan relatif kurang penting, atau perubahan untuk memenuhi keinginan yang ada.



## LATIHAN

---

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Bagaimana menurut Anda bila penyuluhan pertanian hanya dilakukan secara verbalistis?
- 2) Mengapa media pendidikan merupakan dasar yang sangat diperlukan dalam keberhasilan proses pendidikan dan penyuluhan?
- 3) Apakah definisi/batasan media menurut Hamidjoyo dan Latuher (1993)?
- 4) Apakah pengertian media penyuluhan?
- 5) Media massa turut berperan mengubah masyarakat. Mencakup hal-hal apakah itu?

### *Petunjuk Jawaban Latihan*

Untuk dapat menjawab latihan ini dengan benar, Anda dapat mempelajari lebih seksama Modul 1 Kegiatan Belajar 1, terutama materi :

1. Pendahuluan.
2. Media pendidikan dan proses belajar-mengajar.
3. Pengertian media.
4. Media penyuluhan pertanian.
5. Media massa.



## RANGKUMAN

---

Alat-alat komunikasi sudah sedemikian majunya, sehingga tidaklah pada tempatnya lagi kalau penyampaian pengajaran dan penyuluhan masih dilakukan secara verbalistis atau dengan kata-kata belaka. Kita mempunyai kewajiban untuk mengerahkan segala cara dan daya untuk membuat penyuluhan menjadi efektif.

Tidak berbeda dengan pendidikan formal, penyuluhan pertanian sebagai bentuk pendidikan *non formal* pun harus sejalan dengan kemajuan cara manusia berkomunikasi. Karena itu penyuluh berkewajiban untuk mengerahkan segala cara dan daya untuk menggunakan semua alat yang ada untuk membuat penyuluhan menjadi efektif.

Media penyuluhan adalah alat bantu penyuluh dalam melakukan penyuluhan yang dapat merangsang sasaran suluh untuk dapat menerima pesan-pesan penyuluhan, dapat berupa media tercetak, terproyeksi, visual ataupun audio-visual dan komputer.



## TES FORMATIF 1

---

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Untuk menyampaikan suatu pikiran, gagasan/ide atau pesan dari seseorang kepada orang lain dilakukan dengan ....
  - A. komunikasi
  - B. komunikasi
  - C. interaktif
  - D. kreatif

- 2) Semua peralatan dan perlengkapan pendidikan harus disesuaikan dengan ....
  - A. fasilitas dan kemampuan yang dimiliki
  - B. tingkat pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik
  - C. evaluasi pendidikan yang dilaksanakan
  - D. tuntutan kurikuler dan tingkat kemampuan serta kematangan peserta didik.
  
- 3) Kata “Media” bahasa Latin “Medius” secara harafiah berarti ....
  - A. tempat tumbuh
  - B. tanah
  - C. perantara
  - D. pesan
  
- 4) Menurut *Association of Education and Communication Technology* (1977), media adalah ....
  - A. segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
  - B. mediator yang mempunyai peran mendamaikan dua pihak yang bersengketa
  - C. segala bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pendapatnya
  - D. alat yang digunakan untuk proses belajar-mengajar baik formal maupun non formal.
  
- 5) Media massa dapat turut berperan mengubah masyarakat yang mencakup ....
  - A. menentukan jadwal diskusi yang penting, mengalihkan pengetahuan, membentuk dan mengubah pendapat serta mengubah perilaku
  - B. mengubah pengetahuan, sikap, dan perilaku masyarakat
  - C. mendorong petani untuk menggunakan alat-alat baru
  - D. peningkatan keterampilan dan penguasaan teknis berproduksi.



Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

## Kegiatan Belajar 2

### Jenis-jenis Media Penyuluhan Pertanian

#### A. JENIS-JENIS MEDIA PENYULUHAN

Menurut sumber bacaan ada beberapa jenis media yang digunakan dalam kegiatan penyuluhan (belajar-mengajar). Jenis media tersebut adalah :

1. media grafis (grafika) yang terdiri dari bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan komik. Dalam bahasa Yunani “graphikos” mengandung arti melukiskan atau menggambarkan garis-garis. Sebagai kata sifat *graphics* berarti sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat atau penyajian yang efektif. Dengan demikian media grafis adalah media yang dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara kata-kata dan gambar.
2. media fotografi yaitu media berupa gambaran tetap (*still picture*) yang terdiri dari dua kelompok, yaitu: 1) gambar datar tidak tembus pandang (*flat opaque picture*) misalnya, gambar fotografi/foto-foto, dan lukisan tercetak, 2) gambar tembus pandang (*transparent picture*) misalnya, film slide, film strip dan transparansi.
3. media terproyeksi yang terdiri atas *overhead projector*, slide, dan film strip.
4. media audio yaitu media dalam bentuk pita suara atau piringan suara. Termasuk dalam media ini adalah radio, kaset, radio kaset, piringan hitam.
5. media tiga dimensi yang terdiri dari model dan boneka. Model dapat dibagi atas 3 katagori yaitu model padat (*solid model*), *mock up* dan diorama. Masing-masing model dapat berukuran sama dengan aslinya atau dapat dengan skala lebih besar atau lebih kecil (Sujana dan Rivai, 2001).

Untuk lebih jelasnya masing-masing jenis media akan diuraikan sebagai berikut :

1. *Bagan* adalah kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Fungsinya untuk menunjukkan hubungan,

perbandingan, proses, klasifikasi, dan organisasi. Ada beberapa jenis bagan di antaranya adalah bagan pohon, bagan alir, bagan arus dan bagan tabel, bagan waktu, dan silsilah.

2. *Diagram* adalah suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan garis-garis. Diagram lebih sulit dibaca daripada bagan.
3. *Grafik* adalah suatu penyajian data ber-angka, yang menggambarkan hubungan penting dari suatu data. Lebih jelasnya grafik merupakan keterpaduan yang lebih menarik dari sejumlah tabulasi data yang tersusun dengan baik. Ada beberapa macam grafik diantaranya : grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran atau piring, grafik gambar, dan grafik kombinasi.
4. *Poster* adalah ilustrasi gambar pada selembar kertas dengan ukuran tertentu yang merupakan kombinasi visual antara warna dan pesan. Poster dapat dipasang/dipajang ditempelkan pada tempat yang banyak dilalui orang atau dapat juga disebarluaskan yang bertujuan untuk menarik perhatian orang sehingga tertanam pesan yang mendalam dalam diri penerima pesan. Poster didesain sederhana, sedikit kata-kata, dinamis, dan menonjolkan kualitas.
5. *Kartun* adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didisain untuk mempengaruhi opini masyarakat sasaran. Karakteristik kartun adalah memakai karikatur, sindiran yang berlebihan, sederhana, lambang jelas, dan humor pilihan.
6. *Komik* adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca dalam bentuk buku.
7. *Overhead transparan* adalah media proyeksi yang memerlukan bahan transparan dan memerlukan alat bantu untuk memproyeksikan yang disebut *overhead proyektor*.
8. *Slide* adalah gambaran transparan dalam bentuk positif hasil fotografi dengan ukuran 2 x 2 inci (6 x 5 cm) yang diproyeksikan pada layar, dan merupakan gambar diam.
9. *Film strip* adalah sama dengan slide hanya berbeda pada *mounting* (cara menempel pada bingkai). Kalau slide hasilnya dalam bentuk frame

(bingkai), film strip dalam bentuk film beruntun yang satu dengan yang berikutnya.

10. *Audio card intruction* adalah kartu bergambar atau tulisan yang cara penggunaannya dimasukan ke dalam alat dan akan terdengar suara yang mengiringi gambar atau tulisan tersebut.
11. *Alat perekam (recorder)* adalah suatu alat yang sistemnya terdiri dari *record player* (alat pemutar hasil rekaman) yang outputnya dihubungkan dengan beberapa headphone.
12. *Model padat* adalah suatu benda tiruan tiga dimensi yang memperlihatkan bagian luar dari objek. Contoh model antara lain anatomi manusia seperti tengkorak, bola mata, monumen, senapan, tombak, singgasana, buah-buahan, dan lain-lain.
13. *Model penampang* adalah benda tiruan tiga dimensi yang memperlihatkan bagian objek sebelah dalam apabila permukaannya diangkat.
14. *Model susun* adalah benda tiruan tiga dimensi yang terdiri dari beberapa bagian objek lengkap atau sedikitnya bagian penting dari objek itu.
15. *Model kerja* adalah benda tiruan tiga dimensi yang memperlihatkan bagian luar dari objek asli dan mempunyai beberapa bagian dari benda yang sesungguhnya. Beberapa contoh model kerja antara lain mistar sorong, perahu dayung, kapal api, timbangan terompet, seruling, dan piano.
16. *Mock ups* adalah benda yang merupakan penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses atau sistem yang lebih ruwet. Contoh “drivotrainer” yaitu alat *mock ups* yang digunakan dalam berlatih mengendarai mobil.
17. *Diorama* adalah pemandangan tiga dimensi mini yang menggambarkan gambar sebenarnya.

Menurut Hamalik (2001), media pendidikan dikelompokkan atas 5 kelompok, yaitu :

1. Kelompok bahan cetakan atau bacaan seperti buku, komik, koran, majalah, buletin, folder, periodikel, famlet. Bahan-bahan ini mengutamakan kegiatan membaca dan penggunaan simbol-simbol kata dan visual.
2. Kelompok alat-alat audio-visual yang terdiri atas: a) media tanpa proyeksi: papan tulis, papan tempel, papan flanel, bagan, diagram,

- grafik, poster, kartun, komik, dan gambar; b) media tiga dimensi : model, benda asli, contoh benda tiruan, diorama, boneka, topeng, flipchart, peta, globe, pameran, museum; c) kelompok yang menggunakan teknik seperti : slide, film strip, film rekaman, radio, televisi, laboratorium elektronik, dan komputer.
3. Kelompok yang berasal dari sumber-sumber masyarakat berupa objek-objek peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan masalah tentang mata pencaharian, industri, politik, perdagangan, dan lain-lain. Media ini digunakan dengan metode karyawisata, survei, magang, dan lain-lain.
  4. Kelompok kumpulan benda-benda (*material collections*) adalah berupa benda-benda dan barang-barang yang dibawa oleh sasaran untuk dipelajari seperti potongan kaca, potongan sendok, daun, benih, bibit, pupuk, bahan kimia, dan lain-lain.
  5. Kelompok contoh-contoh kelakuan yaitu mencakup semua contoh kelakuan yang dipertunjukkan oleh seseorang pada waktu melakukan kegiatan belajar-mengajar, misalnya : gerakan tangan, gerakan kaki, gerakan badan, mimik, dan lain-lain.

Beberapa jenis media lain, yaitu :

1. *Papan tulis*: adalah media yang umum digunakan, terbuat dari kayu dicat hitam dan ditulis menggunakan kapur tulis. Papan tulis ini berwarna-warni ada yang hijau, kuning, dan putih.
2. *Buletin board*/papan buletin dan *display* adalah media yang berupa halaman papan yang khusus digunakan untuk mempertunjukkan contoh-contoh, gambar-gambar, kartu poster, dan objek tiga dimensi yang kecil-kecil.
3. *Televisi* adalah media audio-visual yang dapat menampilkan objek lebih autentik dan lebih menarik minat sasaran.
4. *Dramatisasi* adalah media penyajian bentuk drama, dari berbagai gerakan sampai ke permainan yang lengkap dengan pakaian dan dekorasi. Drama meliputi : a) *the play*, dilakukan di panggung; b) *the pageant*, pertunjukan sejarah dilakukan di alam terbuka; c) pantomim, adalah sandiwara bisu; d) tablo, yaitu permainan yang terdiri dari orang dan dekorasi, tidak ada suara atau gerakan; e) pupet, sandiwara yang terdiri dari boneka tanpa pakaian yang lengkap; f) psikodrama, bentuk drama yang bersifat perorangan dan ketegangan yang terjadi dalam

dirinya sendiri; g) Sosiodrama, yaitu drama tanpa persiapan terlebih dahulu, dan h) *role-playing*, adalah satu segi dari psikodrama.

5. Demonstrasi adalah media yang memperlihatkan cara melakukan sesuatu.

1. Media Tradisional, termasuk di dalamnya adalah:

- a. Visual diam yang diproyeksikan, proyeksi opaque (tidak tembus pandang), proyeksi overhead, slide, dan film strips.
- b. Visual yang tak terproyeksikan: gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info.
- c. Audio rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
- d. Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), *multi image*.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video.
- f. Cetak : buku teks, modul, teks terprogram, majalah ilmiah, majalah berkala, lembaran lepas (*hand out*).
- g. Permainan : teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Realita : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

2. Media Teknologi Mutakhir, termasuk media ini adalah:

- a. Media berbasis telekomunikasi : *teleconference*, kuliah jarak jauh.
  - 1) *Teleconference* adalah suatu teknik komunikasi dengan kelompok yang berada di lokasi geografis berbeda menggunakan mikrofon dan amplifier khusus yang dihubungkan satu dengan yang lainnya sehingga setiap orang dapat berpartisipasi dengan aktif dalam suatu pertemuan besar atau diskusi.
  - 2) *Kuliah jarak jauh (telelecture)* adalah suatu teknik pengajaran dengan seseorang ahli menghadapi kelompok pendengar melalui amplifier telepon. Pendengar dapat mendengar jawaban/tanggapan pembicara.
- b. Media berbasis mikroprosesor: *computer assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, diskusi interaktif, hypermedia dan *compact (video) disc*.
  - 1) *Computer assisted instruction* adalah suatu sistem penyampaian materi yang
  - 2) berbasis mikroprosesor yang materinya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut.

- 3) *Hypertexts* adalah suatu tulisan yang tak berurutan/non sekuensial. Dengan sistem menulis pengarang mampu menghubungkan informasi dari bagian manapun dalam paket pelajaran itu, menciptakan jalur-jalur satu korpus materi dan membuat catatan yang menghubungkan teks-teks itu.
- 4) *Hypermedia* adalah perluasan dari *hypertexts* yang menggabungkan media lain ke dalam teks. Pengarang dapat membuat suatu korpus materi yang kait-mengait antara teks, grafik, gambar animasi, bunyi, dan lain-lain.
- 5) *Sistem tutor intelijen* adalah pengajaran dengan bantuan komputer yang memiliki kemampuan untuk berdialog dengan sasaran dan melalui dialog sasaran dapat mengarahkan jalan pelajaran.
- 6) *Interaktif video* adalah suatu sistem penyampaian materi dengan video rekaman yang disajikan dengan pengendalian komputer kepada sasaran, yang tidak hanya dapat mendengar, melihat, tetapi dapat memberikan respon yang aktif. Respon itu mempengaruhi/menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Alat-alat yang diperlukan : komputer, *videodisc*, dan layar monitor.
- 7) *Compact video* adalah sistem penyimpanan rekaman video dengan signal audio visual direkam pada disc plastik bukan pada pita magnetik.

Dayton dan Arsyad (1996) mengelompokan media ke dalam 8 jenis yaitu: 1) media cetakan; 2) media pajang; 3) *overhead transparencies*; 4) rekaman audio tape; 5) seri slide dan film strip; 6) penyajian *multi image*; 7) rekaman video dan film strip; 8) komputer.

## **B. MULTI MEDIA**

Pada dasarnya “Multi Media” pendidikan merupakan suatu kombinasi dari beberapa media pendidikan dan didayagunakan secara berencana dan sistematis dalam proses instruksional atau proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Tentu saja sebagai media mempunyai kebaikan dan kelemahan serta digunakan dengan prosedur dan cara tertentu.

Multi media memegang/menempati kedudukan yang penting dalam tahap berurutan kegiatan belajar-mengajar atau penyuluhan, karena penggunaan media tidak hanya satu media saja, melainkan digunakan bentuk-bentuk kombinasi beberapa media. Penggunaan multi media ternyata memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk melakukan belajar mandiri disamping terjadinya komunikasi yang lebih efektif antara peserta dan instruktur/fasilitator/penyuluh.

### ***Konsep Multi Media***

Multi media adalah seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional. Multi media merupakan kelompok dokumen yang terdapat pada berbagai jenis media dan penggunaannya secara terpadu dalam bidang pekerjaan yang telah didesain. Dalam rumusan tersebut terkandung pengertian bahwa suatu dokumen sesungguhnya adalah isi pesan yang terdapat dalam kelompok media, dan menunjuk pada keterpaduan dalam penggunaannya dalam rangka menyajikan suatu pekerjaan (misalnya kegiatan instruksional). Jika materi yang berada dalam macam-macam media itu berkenaan dengan suatu topik atau suatu daerah mata ajaran yang spesifik dan yang membentuk keseluruhan terpadu, maka kita sebut paket multi media.

### ***Perangkat Multi Media***

Beberapa media yang dapat dipilih dan dikombinasikan penggunaannya:

1. *Gambar*, penggunaannya dapat membantu meningkatkan pengenalan dan pemahaman peserta didik tentang suatu materi. Media gambar lebih efektif bila dikombinasikan dengan rekaman, model, dan sebagainya.
2. *Slide*, pembuatannya perlu keterampilan khusus, tetapi dapat dibuat dalam bentuk berwarna, lebih realistik, orisinal, mudah direvisi, diadaptasikan, dan mudah disusun kembali serta dikombinasikan dengan tape, rekaman, gambar, dan sebagainya.
3. *Film strip*, tersusun dalam satu unit dan gambar tersusun dalam urutan yang ketat. Media ini dapat dikombinasikan dengan rekaman atau referensi tertentu.
4. *Rekaman*, media ini bersifat luwes dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan dan dapat dikombinasikan dengan media gambar, slide, bantuan papan tulis, radio, dan sebagainya.



5. *Transparan*, mudah dibuat, juga mudah digunakan serta dapat di amati oleh kelas. *Transparan* lebih dekat bila dikombinasikan dengan rekaman, papan tulis, model, benda sebenarnya dan sebagainya.
6. *Videotape*, dapat merekam dan disajikan dengan TV, sangat efektif dapat dikombinasikan dengan berbagai media lainnya.



## LATIHAN

---

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Apakah arti media grafis?
- 2) Apakah yang disebut poster itu?
- 3) Jelaskan perbedaan antara “slide” dan “film strip”?
- 4) Sebutkan 8 jenis kelompok media menurut Dayton dan Arsyad (1996)!
- 5) Mengapa multi media memegang/menempati kedudukan yang penting dalam proses belajar-mengajar, termasuk dalam penyuluhan?

### *Petunjuk Jawaban Latihan*

Untuk dapat menjawab dengan benar, Anda dapat mempelajari lebih seksama Modul 1, Kegiatan Belajar 2 terutama materi :

- 1) Jenis-jenis media penyuluhan.
- 2) Uraian tentang masing-masing jenis media.
- 3) Uraian tentang masing-masing jenis media (Slide dan film strip).
- 4) Jenis kelompok media menurut Dayton dan Arsyad (1996).
- 5) Multi media.



## RANGKUMAN

---

Ada beberapa pembagian jenis media penyuluhan. Ada yang membaginya ke dalam media grafis (grafika), media fotografi, media terproyeksi, media audio, dan media tiga dimensi (Sudjana dan Rivai, 2001).

Sedangkan Hamalik (2001), mengelompokan media ke dalam 5 kelompok yaitu kelompok bahan cetakan, kelompok alat-alat audiovisual, kelompok yang berasal dari sumber masyarakat, kelompok kumpulan benda-benda dan kelompok contoh-contoh kelakuan.

Sementara menurut Seel dan Glasgow *dalam* Widodo (2000), ada 2 kelompok media yaitu jenis media tradisional dan media teknologi mutakhir. Agar penggunaan media lebih efektif dalam proses penyuluhan dan proses belajar mengajar penggunaan media sebaiknya dikombinasikan antara satu media dengan media lainnya, yang disebut multi media.



## TES FORMATIF 2

---

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Foto, lukisan, film slide termasuk media ....
  - A. grafis
  - B. audio
  - C. tiga dimensi
  - D. fotografi
  
- 2) Model, *mock up*, diorama termasuk media ....
  - A. tiga dimensi
  - B. terproyeksi
  - C. grafis
  - D. audio
  
- 3) Kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan dinamakan ....
  - A. poster
  - B. grafik
  - C. bagan
  - D. diagram

- 4) Suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca dalam bentuk buku dinamakan ....
  - A. kartun
  - B. komik
  - C. majalah
  - D. film strip
  
- 5) Benda tiruan tiga dimensi yang memperlihatkan bagian objek sebelah dalam apabila permukaannya diangkat yaitu ....
  - A. *mock ups*
  - B. model padat
  - C. model susun
  - D. model penampung
  
- 6) Benda yang merupakan penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses atau sistem yang lebih ruwet disebut ....
  - A. model kerja
  - B. model susun
  - C. *mock ups*
  - D. *slide*
  
- 7) Diorama adalah ....
  - A. pemandangan tiga dimensi mini yang menggambarkan gambar sebenarnya
  - B. kartu bergambar atau tulisan yang cara penggunaannya dimasukkan ke dalam alat dan akan terdengar suara yang mengiringi gambar
  - C. suatu benda tiruan tiga dimensi yang memperlihatkan bagian luar dari objek
  - D. benda tiruan tiga dimensi yang memperlihatkan bagian objek sebelah dalam
  
- 8) Contoh media yang termasuk dalam kelompok bahan cetakan atau bacaan antara lain ....
  - A. papan tulis, papan flanel, koran
  - B. buletin, folder, famlet
  - C. komik, majalah, boneka
  - D. koran, famlet, diagram

- 9) Media audiovisual yang dapat menampilkan objek lebih autentik dan lebih menarik minat sasaran yaitu ....
- A. film strip
  - B. *slide*
  - C. radio
  - D. televisi
- 10) Media yang bersifat luwes dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan, serta dapat dikombinasikan dengan media gambar, slide, papan tulis, radio adalah ....
- A. *slide*
  - B. film strip
  - C. rekaman
  - D. transparan

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali  
80 - 89% = baik  
70 - 79% = cukup  
< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 3. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

## Kegiatan Belajar 3

# Alasan Umum Penggunaan Media Penyuluhan Pertanian

### A. ALASAN PENGGUNAAN MEDIA

Dalam setiap kegiatan penyuluhan, seorang penyuluh tidak hanya cukup menetapkan topik materi penyuluhan, merancang, dan menggunakan berbagai metode dan teknik penyuluhan. Ada yang tidak boleh dilupakan yaitu persiapan tentang perlengkapan penyuluhan. Perlengkapan penyuluhan sangat penting untuk membantu kelancaran pelaksanaan penyuluhan maupun untuk memperjelas materi yang disampaikan agar mudah diingat dan dipahami oleh sasarannya (Mardikanto, 1993).

Salah satu perlengkapan yang penting untuk dapat menyampaikan materi penyuluhan, menggali pengalaman, menggali kearifan tradisional masyarakat, dan mengajak sasaran suluh agar mau berpartisipasi dalam kegiatan penyuluhan pertanian adalah penggunaan media penyuluhan.

Penggunaan berbagai media dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan, kemampuan penyuluh dalam membuat dan menggunakannya, adanya biaya atau tidak untuk pengadaannya, dan juga tergantung kepada kemampuan sasaran suluh dalam menerimanya.

Berbagai alasan penggunaan media penyuluhan adalah sebagai berikut :

1. Media penyuluhan yang digunakan atau disediakan oleh penyuluh memegang peranan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.
2. Dapat merekam dan menyimpan data/informasi, misalnya bunyi suara berbagai jenis burung, laporan wawancara direkam pada *cassette recorder*.
3. Dapat memanipulasi objek-objek, misalnya proses pembelahan sel pada tumbuhan dapat diperlihatkan dengan mempercepat atau memperlambat.
4. Dapat menyebarkan data/informasi, misalnya melalui siaran radio, TV yang disalurkan lewat satelit komunikasi, dapat diketahui dengan cepat apa yang sedang terjadi baik di dalam negeri, maupun luar negeri.

5. Dengan menggunakan media penyuluhan, penyuluh/fasilitator/pengajar dapat memperkaya dan memperdalam proses belajar-mengajar untuk membangkitkan motivasi, memberikan orientasi, mengadakan evaluasi, memberikan tugas, memberikan ringkasan, dan lain-lain.
6. Dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis. Pada tahap orientasi akan sangat membantu keefektivan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu (Hamalik *dalam* Widodo, 2000).
7. Media pengajaran paling besar pengaruhnya terhadap indera dan lebih menjamin pemahamannya dengan orang yang mendengar dan melihat.
8. Media visual khususnya mempunyai fungsi menarik dan mengarahkan perhatian sasaran untuk konsentrasi terhadap materi yang ditampilkan (fungsi atensi), dapat menggugah emosi dan sikap sasaran (fungsi afektif), dapat mempermudah sasaran dalam memahami dan mengingat pesan yang terkandung dalam materi (fungsi kognitif), dan membantu sasaran yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan secara teks maupun verbal (fungsi kompensatoris) (Arsyad, 1996).

Alasan lain penggunaan media penyuluhan adalah :

- a. penyampaian materi menjadi lebih baku, artinya setiap individu yang melihat dan mendengar akan menerima pesan yang sama.
  - b. pembelajaran menjadi lebih menarik.
  - c. pembelajaran menjadi interaktif.
  - d. lama waktu pengajaran menjadi lebih pendek.
  - e. kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
  - f. penyuluhan/pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja.
  - g. sikap positif peserta terhadap materi dapat ditingkatkan.
  - h. peran penyuluh dapat berubah ke arah yang lebih positif.
9. Penggunaan media (komputer) dapat :
- a. memperlancar administrasi lembaga penyelenggara pendidikan/penyuluhan, menyimpan dan mengolah data, menyusun jadwal, registrasi, dan peminjaman buku-buku.
  - b. memperlancar administrasi pengajaran/penyuluhan.
  - c. menyajikan problema untuk dipecahkan, dan menentukan diagnosa berdasarkan data yang disajikan.
  - d. dengan materi yang telah diprogramkan, berperan sebagai fasilitator.

10. Untuk menjelaskan materi yang disuluhkan, kadang-kadang perlu dituliskan, maka diperlukan papan tulis, papan penempel, *white board*, papan panel, kain flanel atau *magnetic board*.
11. Untuk memperkeras suara, terutama bila penyuluhan dilakukan di lapangan atau sasaran cukup banyak diperlukan “megaphone” dan “microphone”.
12. Untuk memproyeksikan tulisan atau gambar, benda-benda tembus cahaya, film, slide, maka diperlukan berbagai alat seperti *overhead projector*, *slide projector* dan *movie projector*.

Menurut Mardikanto (1993), beberapa fungsi penggunaan media penyuluhan adalah :

- a. memperjelas pengertian tentang segala sesuatu yang diuraikan atau disampaikan penyuluh secara lisan, sehingga dapat menghindarkan terjadinya salah pengertian yang tidak sesuai dengan yang dimaksudkan oleh penyuluh.
- b. membuat penyuluhan lebih efektif, karena sasaran lebih cepat menerima dan memahami segala sesuatu yang dimaksudkan penyuluhnya.
- c. menarik perhatian atau memusatkan perhatian sasaran, saling lebih mengkonsentrasikan diri untuk mengikuti jalannya penyuluhan.
- d. menghemat waktu yang diperlukan.
- e. memberikan kesan yang lebih mendalam, sehingga sasaran tidak mudah melupakan kegiatan penyuluhan yang pernah diikutinya.

## **B. MANFAAT MEDIA**

Kalau seseorang menerima informasi atau pesan verbal itu disebut pengalaman dengan kata-kata. Pengalaman serupa ini cenderung membuat pesan/informasi sukar ditangkap, kurang menarik, dan mudah dilupakan.

Tidak seperti pengalaman dengan kata-kata, pengalaman nyata sangat efektif, karena mengikutsertakan semua indera dan akal. Namun kita tidak dapat selalu mendapat semua dalam pengalaman nyata, untuk itu diperlukan sesuatu untuk menjembatani jurang antara keduanya. Yang dapat menjembatani adalah pengganti pengalaman nyata, yaitu dengan menggunakan berbagai media, seperti menggunakan media film, slide, gambar untuk menjelaskan tentang “traktor”, ketimbang hanya dengan kata-kata (verbalistis) saja.

Adapun manfaat media dalam proses belajar mengajar atau penyuluhan adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran atau penyuluhan akan lebih menarik perhatian sasaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi penyuluhan akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami dan dikuasai.
3. Metode penyuluh lebih bervariasi.
4. Sasaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian saja, tetapi melakukan pengamatan, demonstrasi, memerankan, dan lain-lain (Sudjana dan Rivai, 1992).

Menurut *Encyclopedia Educational Research*, manfaat media adalah :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir karena mengurangi verbalisme.
  - b. Memperbesar perhatian sasaran.
  - c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan lebih mantap.
  - d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan sasaran.
5. Menumbuhkan pemikiran teratur dan kontinu melalui gambar hidup.
  6. Membantu menumbuhkan pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
  7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak.

Dari pendapat-pendapat yang telah disampaikan sebelumnya, dapat dikatakan manfaat praktis dari media di dalam proses penyuluhan adalah sebagai berikut :

1. Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar.
2. Media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian sasaran sehingga dapat memotivasi, terjadi interaksi langsung dan memungkinkan sasaran untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuannya.
3. Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu :
  - a. Objek terlalu besar dapat diganti dengan gambar, slide, foto, film dan lain-lain.
  - b. Objek terlalu kecil dapat disajikan dengan menggunakan mikroskop, gambar, lup, slide atau film.



- c. Kejadian langka dimasa lalu dapat ditampilkan melalui video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
  - d. Objek rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui gambar, slide atau simulasi komputer.
  - e. Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan dengan video, film, dan komputer.
  - f. Peristiwa letusan gunung atau proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik rekaman video, film dan simulasi komputer.
4. Media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada sasaran tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya, memungkinkan terjadinya interaksi langsung melalui kegiatan karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan betapa besar manfaat penggunaan media dalam penyuluhan pertanian, sehingga dapat meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati antara penyuluh dan sasaran, melengkapi pengalaman dan memperluas pengalaman sasaran, dan dapat membantu efisiensi dalam proses penyuluhan pertanian.



## LATIHAN

---

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Berikanlah contoh lain bahwa penggunaan media dapat memanipulasi objek materi penyuluhan!
- 2) Berikan penjelasan bahwa tingkat pemahaman seseorang lebih tinggi bila dia mendengar dan melihat, dibandingkan dengan hanya mendengar saja!
- 3) Apakah benar bahwa dengan penggunaan media penyuluhan, proses belajar-mengajar akan lebih menarik? Beri penjelasan!
- 4) Mengapa menggunakan media penyuluhan akan membuat penyuluhan lebih efektif ?
- 5) Dikatakan bahwa media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Berikan contoh-contohnya!

*Petunjuk Jawaban Latihan*

Untuk dapat menjawab dengan benar pertanyaan-pertanyaan ini, Anda dapat mempelajari lebih seksama Modul 1 Kegiatan Belajar 3, terutama materi-materi :

1. Berbagai alasan penggunaan media
2. Berbagai alasan penggunaan media, mengenai pengaruh media terhadap indera.
3. Alasan lain penggunaan media penyuluhan.
4. Alasan penggunaan media penyuluhan menurut Totok Mardikanto (1993).
5. Manfaat praktis dari media.

**RANGKUMAN**

---

Salah satu perlengkapan yang penting untuk dapat menyampaikan materi penyuluhan, menggali pengalaman, menggali kearifan tradisional masyarakat, dan mengajak sasaran suluh agar mau berpartisipasi aktif dalam kegiatan penyuluhan pertanian adalah penggunaan media penyuluhan.

Berbagai alasan penggunaan dan manfaat media penyuluhan adalah sebagai berikut : dapat mempermudah dalam menyampaikan materi, mudah mengajak sasaran suluh untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan penyuluhan, dapat memperjelas materi/pesan yang akan disampaikan secara lisan, dapat menampilkan keadaan sebenarnya, dapat membangkitkan minat dan motivasi sasaran, merangsang keinginan belajar dan keingintahuan sasaran, dapat meningkatkan pemahaman, dapat menyajikan data dan informasi, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dapat memberikan kesamaan pengalaman, meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati antara penyuluh dan sasaran, melengkapi pengalaman dan memperluas pengalaman sasaran, dan dapat membantu efisiensi dalam proses penyuluhan.



### TES FORMATIF 3 \_\_\_\_\_

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Setelah menetapkan topik materi penyuluhan dan merancang metode dan teknik yang akan digunakan dalam kegiatan penyuluhan, ada yang tidak boleh dilupakan oleh seorang penyuluh, yaitu persiapan ....
  - A. kurikulum
  - B. transportasi
  - C. media penyuluhan
  - D. pakaian
  
- 2) Penggunaan media penyuluhan dapat merekam dan menyimpan data informasi misalnya ....
  - A. laporan wawancara
  - B. proses pembelahan sel
  - C. pembiakan generatif
  - D. anatomi tumbuhan
  
- 3) Penggunaan media penyuluhan dapat mempermudah sasaran dalam memahami dan mengingat pesan yang terkandung dalam materi, hal ini disebut fungsi ....
  - A. afektif
  - B. atensi
  - C. kompensatoris
  - D. kognitif
  
- 4) Dengan menggunakan media penyuluhan, maka metode akan lebih ....
  - A. sedikit
  - B. bervariasi
  - C. monoton
  - D. membosankan
  
- 5) Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat ....
  - A. memperlancar dan meningkatkan proses belajar
  - B. memungkinkan sasaran belajar sendiri
  - C. mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
  - D. meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 3 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 3.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 3, terutama bagian yang belum dikuasai.

## Kunci Jawaban Tes Formatif

### *Tes Formatif 1*

- 1) B
- 2) D
- 3) C
- 4) A
- 5) A

### *Tes Formatif 2*

- 1) D
- 2) A
- 3) C
- 4) B
- 5) D
- 6) C
- 7) A
- 8) B
- 9) D
- 10) C

### *Tes Formatif 3*

- 1) C
- 2) A
- 3) D
- 4) B
- 5) A

## Daftar Pustaka

- Brown, J.W.,R.B. Lewis, and F.F Harclerod. (1983). *Audiovisual Instruction: Technology, Media, and Method*. New York: MacGraw-Hill.
- Gunadi, A. (1989). *Visualaudio dan Pedoman Penggunaan Alat Bantu Penyuluhan*. Jakarta: BPLPP.
- Gunadi, A. (1985). *Pedoman Pembuatan Foto Berwarna Proses Negatif*. PT.. Jakarta: Gramedia.
- Hamzah, S. (1981). *Media Audiovisual untuk Pengajaran Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Iswarahadi, T.G. (1982). *Media Murah..* Yogyakarta: Kanisius.
- Mardikanto, T. (1993). *Penyuluhan Pembangunan Pertanian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Mardi Karito. (1992). *Wawancara Video dengan Satu Kamera*. Kanisius. Yogyakarta.
- Olivera, M. (1989). *Group Media*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sadiman, A.S. (1990). *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sudjana, N. dan A. Rivai. (1980). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru.
- Sularko (1980). *Audiovisual*. Bandung: Bina Cipta.
- Van der Volk, J. (1992). *Produksi Film Video*. Yogyakarta. Kanisius.
- Widodo, S. (2000). *Diktat Media Penyuluhan*. Bogor: STPP.