



# MEDIA PEMBELAJARAN

*Editor: Dr. Fatma sukrawati, M.Pd*



Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd – Milawati, M.Pd – Dr. Darodjat, M.Ag |  
Dr.Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si – Tasdin Tahrir, S. Pd., M. Pd., C.PS, C.IBST, C.M., C.RTC  
Ahmad Mufit Anwari S.Pd.I., M.Pd – Azwar Rahmat, M.TPd – Dr.Masdiana, ST.,MT |  
I Made Indra P., SKM., MPH., QRGp., CPHCM

# MEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd

Milawati, M.Pd

Dr. Darodjat, M.Ag

Dr.Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si.

Tasdin Tahrim, S.Pd., M.Pd., C.PS, C.IBST, C.Mt, C.HTc

Ahmad Mufit Anwari S.Pd.I., M.Pd

Azwar Rahmat, M.TPd

Dr.Masqiana, ST.,MT

I Made Indra P., SKM., MPH., QRGP., CPHCM



**Tahta Media Group**

## UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

### Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

# MEDIA PEMBELAJARAN

Penulis

Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd | Milawati, M.Pd | Dr. Darodjat, M.Ag |  
Dr. Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si. | Tasdin Tahrim, S. Pd., M. Pd., C.PS.  
C.IBST, C.Mt, C.HTc | Ahmad Mufit Anwari S.Pd.I., M.Pd | Azwar Rahmat, M.TPd  
| Dr. Masdiana, ST., MT | I Made Indra P., SKM., MPH., QRGp., CPHCM

Desain Cover:  
Tahta Media

Proofreader:  
Uswatun Khasanah M.Pd.I

Ukuran:  
V, 260, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-96623-8-7

Cetakan Pertama:  
Mei 2021

Hak Cipta 2021, Pada Penulis

---

Isi diluar tanggung jawab percetakan

---

**Copyright © 2021 by Tahta Media Group**  
All Right Reserved

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

**PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP**  
**(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)**

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kepada Tuhan YME, atas lindungan dan rahmat-Nya karena para penulis dari berbagai Perguruan Tinggi kembali mampu menyelesaikan naskah kolaborasi dengan Judul "*Media Pembelajaran*". Yang melatar belakangi penerbit mengadakan kegiatan Menulis Kolaborasi adalah untuk membiasakan Dosen menulis sesuai dengan rumpun keilmuannya,

Buku dengan judul *Media Pembelajaran* merupakan buku ajar yang disusun sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa. Buku ini diterbitkan sebagai sumber referensi dan pedoman belajar bagi mahasiswa yang sedang memprogramkan mata kuliah Media Pembelajaran. Pokok-pokok bahasan dalam buku ini mencakup: 1) Makna Peran Media dalam Komunikasi dan pembelajaran 2) Pengertian, Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran 3) Landasan Media Pembelajaran 4) Penggolongan Media Pembelajaran 5) Prosedur Pemilihan dan Prinsip Penggunaan Media 6) Media Dua Dimensi : Media Papan 7) Media Grafis 8) Media dengar dan Pandang 9) Penelitian Tentang Media pembelajaran

Tidak lupa kami ucapkan kepada Editor Buku *Ibu Dr. Fatma sukrawati, M.Pd* yang telah mengarahkan dan membantu dalam mengeditori buku tersebut sehingga menjadi buku yang baik dan bermanfaat.

Akhir kata dengan terbitnya buku ini, harapan penerbit ialah menambah khazanah keilmuan dibidang pendidikan dan dapat dinikmati oleh kalangan pembaca baik akademisi, dosen, peneliti, mahasiswa atau masyarakat pada umumnya.

Klaten, 13 April 2021  
Direktur Tahta Media Group

Uswatun Khasanah, S.H.I., S.Pd. M.Pd.I

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I MAKNA PERAN MEDIA DALAM KOMUNIKASI DAN PEMBELAJARAN .....</b>	<b>1</b>
A. Paradigma Awal: Konteks Media dalam Komunikasi dan Pembelajaran di Era Digital .....	1
B. Posisi Media Pembelajaran dalam Teori Belajar .....	5
C. Makna Media Komunikasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran.....	10
D. Melihat Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran: Perspektif Komunikasi .....	15
E. Penggunaan Media dalam Proses Komunikasi: Perspektif Pendidikan dan Pembelajaran .....	20
Daftar Pustaka .....	24
Biografi Penulis.....	25
<b>BAB II PENGERTIAN, FUNGSI DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN .....</b>	<b>26</b>
A. Pendahuluan .....	26
B. Pengertian Media Pembelajaran.....	27
C. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	29
D. Fungsi Media Pembelajaran.....	31
E. Penggunaan Media Pembelajaran .....	41

F. Keterbatasan Media Pembelajaran .....	53
Daftar Pustaka.....	55
Biografi Penulis .....	58
<b>BAB III LANDASAN MEDIA PEMBELAJARAN .....</b>	<b>59</b>
A. Media Sebagai Subsistem Pembelajaran .....	60
B. Landasan Media Pembelajaran Sebagai Bentuk Komunikasi ...	64
C. Landasan Psikologis Penggunaan Media.....	74
D. Landasan Filosofis Penggunaan Media .....	78
Daftar Pustaka.....	82
Biografi Penulis .....	84
<b>BAB IV PENGGOLONGAN MEDIA PEMBELAJARAN .....</b>	<b>85</b>
A. Pengertian Media Pembelajaran .....	85
B. Penggolongan Media Pembelajaran .....	86
C. Media Berbasis Manusia.....	103
D. Media Berbasis Cetakan .....	103
E. Media Berbasis Audio-Visual.....	104
F. Media Berbasis Komputer .....	105
Daftar Pustaka.....	109
Biografi Penulis .....	110
<b>BAB V PROSEDUR PEMILIHAN DAN PRINSIP PENGGUNAAN MEDIA .....</b>	<b>111</b>
A. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	111
B. Langkah-Langkah Pemilihan Media Pembelajaran.....	117

C. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran .....	120
D. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran.....	122
Daftar Pustaka .....	125
Biografi Penulis.....	126
<b>BAB VI MEDIA DUA DIMENSI : MEDIA PAPAN .....</b>	<b>128</b>
A. Pendahuluan.....	128
B. Pengertian Media Dua Dimensi .....	129
C. Jenis-jenis Media Dua Dimensi .....	132
D. Karakteristik Media Dua Dimensi .....	146
E. Implementasi Media Pembelajaran terhadap Peserta Didik .....	151
F. Kegunaan Media Pembelajaran terhadap Proses Belajar Siswa .....	154
G. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Belajar Siswa.....	155
Daftar Pustaka .....	158
Biografi Penulis.....	159
<b>BAB VII MEDIA GRAFIS.....</b>	<b>161</b>
A. Pengertian Media Grafis .....	161
B. Klasifikasi Media Grafis .....	162
C. Fungsi Media Grafis dalam Proses Pembelajaran.....	169
D. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis.....	172
E. Langkah-langkah Penggunaan Media Grafis.....	174
Daftar Pustaka .....	179



Biografi Penulis .....	180
<b>BAB VIII MEDIA DENGAR DAN PANDANG .....</b>	<b>181</b>
A. Pengantar .....	181
B. Media Pembelajaran .....	185
C. Penutup .....	228
Daftar Pustaka.....	229
Biografi Penulis .....	231
<b>BAB IX PENELITIAN TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN .</b>	<b>232</b>
A. Hakikat Penelitian.....	232
B. Perkembangan Metodologi Penelitian Ilmu pengetahuan .....	235
C. Pengertian Penelitian dan Metodologi Penelitian.....	238
D. Tujuan Penelitian .....	240
E. Manfaat Penelitian .....	243
F. Macam – Macam Variabel Penelitian.....	244
G. Macam Metode Penelitian .....	248
H. Jenis Penelitian .....	249
Daftar Pustaka.....	258
Biografi Penulis .....	260

# **BAB I**

## **MAKNA PERAN MEDIA DALAM KOMUNIKASI DAN PEMBELAJARAN**

### **A. Paradigma Awal: Konteks Media dalam Komunikasi dan Pembelajaran di Era Digital**

Terdapat sebuah pertanyaan penting yang menarik untuk dikaji dalam mengawali bab ini. Pertanyaan tersebut adalah hal apa yang terjadi jika proses pembelajaran tidak efektif? Jika hal tersebut terjadi, tentunya akan memakan banyak waktu, tenaga dan biaya sementara tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dan akan terjadi kesalahpahaman antara pendidik dan peserta didik. Beberapa masalah yang sering timbul adalah terkadang pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Mereka cukup puas dengan metode konvensional sehingga peserta kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka mengandalkan metode ceramah konvensional sehingga proses belajar mengajar di kelas sangat membosankan. Kasus-kasus di atas masih sering dijumpai dalam proses pembelajaran hingga saat ini.

Akibatnya peserta didik akan merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka merasa proses pendidikan formal seolah-olah seperti penjara karena tidak bisa memunculkan semangat belajar. Apalagi banyak peserta didik yang sering bolos,

tanpa merasa bersalah. Fenomena ini menyebabkan peserta didik sebagai objek atau robot yang harus dipenuhi dengan berbagai materi, sehingga peserta didik tidak akan merasa nyaman di dalam kelas. Dalam perspektif berbagai macam teori-teori belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang baik adalah peserta didik tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek, sehingga jika hal tersebut terjadi maka diharapkan peserta didik akan lebih aktif sehingga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan.

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik. Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidup mereka. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Oleh karena itu pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dimilikinya. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Perlu kerja keras dan terkadang membuat peserta didik frustrasi dan bosan, sehingga

kehilangan perhatiannya pada suatu kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru. Banyak pendidik yang telah tahu bahwa media akan sangat membantu. Media memberikan peserta didik sesuatu yang baru, namun tidak semua pendidik mengetahui bagaimana mengimplementasikannya dengan benar, sehingga terkadang media mengganggu proses pembelajaran daripada membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Situasi ini menyebabkan masalah. Penggunaan media haruslah benar-benar membantu kegiatan pembelajaran. Berdasarkan asumsi tersebut maka bab ini akan mengkaji makna penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran.

Melalui bab ini pembaca akan mendapatkan makna pengalaman nyata tentang penggunaan media yang dapat membantu proses pembelajaran. Pendidik tidak boleh lagi beralasan jika media pembelajaran tidak penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada peserta didik. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu peserta

didik juga senang dengan media pembelajaran tersebut karena media tersebut dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik. Penggunaan media yang tepat dalam menyampaikan materi akan memberikan hasil yang baik. Di era digital, peserta didik harus memiliki ide-ide kreatif terkait media pembelajaran.

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut.

Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung (Hasan et al., 2020). Dampak penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran yaitu (1) penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar; (2) proses pembelajaran bisa lebih menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat; (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; (6) proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan; (7) menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari; dan (8) peran pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif

## **B. Posisi Media Pembelajaran dalam Teori Belajar**

Teori belajar adalah teori dasar tentang bagaimana manusia belajar. Ini mengarah pada pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap baru sebagai individu dengan informasi

dan lingkungan. Teori belajar juga merupakan acuan asumsi tentang proses pembelajaran, dibuktikan melalui penelitian dan pengalaman. Fokusnya pada beberapa aspek seperti cara belajar peserta didik atau kondisi psikologis. Ada empat perspektif umum tentang teori belajar, misalnya perspektif behavioris, perspektif kognitif, perspektif konstruktivis dan perspektif sosial-psikologis. Perspektif inilah yang menjadi salah satu dasar pertimbangan dalam merancang bahan ajar pembelajaran.

Ada empat teori pembelajaran yang umum di bidang pendidikan. Teori pertama adalah perspektif behavioris. Perspektif ini memandang bahwa perilaku dapat dibentuk dengan memperkuat atau memberi penghargaan untuk mencapai tanggapan yang diinginkan terhadap lingkungan. Teori ini menekankan pada perubahan perilaku atau kinerja. Dengan kata lain, hasil belajar lebih penting dari pada proses pembelajaran. Adapun karakter proses pembelajaran behavioris adalah (1) partisipasi peserta didik penting dalam proses pembelajaran; (2) materi pembelajaran dirancang secara berurutan untuk membantu peserta didik memahami konten dengan mudah; dan (3) respon peserta didik harus diikuti dengan umpan balik dan penguatan.

Teori kedua adalah perspektif kognitif yang menitikberatkan pada bagaimana orang menerima proses dan memanipulasi informasi. Perspektif ini juga memperhatikan tentang bagaimana orang berpikir, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Dengan demikian,

prinsip teori kognitif adalah memahami ide atau konsep dan menemukan keterkaitannya. Teori ketiga adalah teori konstruktivis. Ini adalah gerakan yang melampaui keyakinan kognitif. Ini menganggap keterlibatan peserta didik dalam pengalaman yang bermakna sebagai inti dari pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran, teori ini mendorong peserta didik untuk melakukan diskusi kelompok, mencari pemecahan masalah dan mengintegrasikan beberapa informasi baru.

Perspektif terakhir, yaitu perspektif sosial-psikologis melihat pengaruh organisasi sosial di kelas terhadap pembelajaran, misalnya: struktur kelompok di dalam kelas, struktur otoritas kelas, dan struktur penghargaan. Contoh perspektif sosial-psikologis adalah penelitian yang dilakukan oleh Robert Slavin yang mengatakan pembelajaran kooperatif lebih efektif dan lebih bermanfaat secara sosial daripada pembelajaran kompetitif dan individualis.

Perspektif pembelajaran di atas menciptakan pendekatan yang berbeda dalam merancang pembelajaran berdasarkan fokus dari masing-masing perspektif. Namun, praktik pembelajaran yang berhasil memiliki fitur yang didukung oleh hampir semua perspektif yang berbeda, seperti partisipasi aktif, praktik, perbedaan individu, umpan balik, konteks realistik, dan interaksi sosial. Fitur-fitur tersebut diakomodasi oleh media pembelajaran dan teknologi pembelajaran yang dapat membantu memberikan suasana belajar dimana siswa berpartisipasi secara aktif.



Penerapan teknologi dalam pembelajaran mengarahkan kita pada penerapan multimedia. Multimedia adalah penyajian materi dengan menggunakan kata dan gambar. Dalam proses pembelajaran, penyajian materi dalam bentuk produk multimedia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengolah informasi. Artinya produk multimedia memberikan saluran interaktif bagi peserta didik untuk memahami materi dalam berbagai aspek seperti teks, gambar, video, audio dan animasi.

Keunggulan penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah menyediakan berbagai sumber informasi dan metode pembelajaran, merangsang lebih dekat dengan kondisi pembelajaran di dunia nyata dan dunia pengalaman multisensori sekaligus. Multimedia juga membahas gaya belajar yang berbeda seperti pelajar auditori, pelajar visual atau pelajar taktil. Dengan menggunakan multimedia, peserta didik dapat memilih mode sensorik yang paling bermakna bagi mereka.

Aspek teori pembelajaran dapat dijumpai pada beberapa produk multimedia misalnya pembelajaran berbasis komputer. Teori behavioris merupakan konsep dasar dalam merancang aktivitas berbasis komputer atau tugas berbasis web karena hal itu mengarahkan peserta didik pada serangkaian langkah instruksional ke tingkat kinerja yang diinginkan. Ketika siswa belajar dengan menggunakan instruksi berbasis komputer atau program multimedia, mereka harus mengikuti

instruksi tertentu seperti membuka perangkat lunak atau file komputer, masuk ke tautan di situs web atau mendaftar di jejaring sosial. Jika mereka tidak mengikuti langkah-langkah tersebut, mereka tidak dapat mengakses materi.

Selain itu, teori-teori lain juga berperan penting sebagai jembatan untuk meningkatkan penguasaan peserta didik dengan menggunakan multimedia. Teori kognitif biasanya berfokus pada pemilihan materi yang sesuai untuk peserta didik berdasarkan minat dan permintaan peserta didik. Selain itu, perspektif konstruktivis dan sosial-psikologis berperan dalam membangun pengetahuan peserta didik dan mendorong kerja tim. Aplikasi biasanya ditampilkan dalam metode pembelajaran. Salah satu contohnya adalah pengembangan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. CTL merupakan konsep pembelajaran yang membantu peserta didik untuk menghubungkan materi dengan dunia nyata dan mendorong peserta didik untuk menganalisis keterkaitan dan menerapkan keterampilan dalam kondisi nyata. Dalam hal ini, strategi pembelajaran lebih penting daripada prestasi belajar. Strategi pembelajaran biasanya terdiri dari 7 langkah yaitu konstruktivisme, *inquiry*, *questioning*, *learning community*, *modeling*, refleksi dan penilaian otentik.

### **C. Makna Media Komunikasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.

Media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam konteks komunikasi, media merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik.

Komunikasi merupakan suatu hubungan antar seseorang dengan orang lain, yaitu dengan adanya komunikasi maka terjadi hubungan sosial dikarenakan manusia adalah sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan di antara satu dengan yang

lainnya sehingga terjadinya yang namanya interaksi timbal-balik, yaitu hubungan yang memiliki arti dan makna untuk mendukung jalinan sosial dalam kehidupan.

Proses interaksi antara individu dengan individu yang lainya disebabkan karena terjadinya komunikasi dalam rangka penyampaian informasi. Komunikasi merupakan proses penyaluran informasi, ide, penjelasan, perasaan, serta pertanyaan dari orang ke orang lain atau dari kelompok ke kelompok. Jadi, komunikasi adalah proses interaksi antara orang-orang atau kelompok-kelompok yang ditujukan untuk mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang serta kelompok-kelompok di dalam suatu organisasi.

Berdasarkan dari pengertian tersebut, sangat jelas bahwa dalam setiap hubungan antara seseorang atau kelompok maka akan terjadi komunikasi dengan maksud untuk mencapai suatu tujuan, baik dalam bentuk informasi atau berita maupun yang sifatnya berkaitan dengan pribadi atau kelompok dalam mengutarakan perasaan, gagasan, dan ide kepada orang lain dengan maksud untuk mempengaruhi sikap atau perilaku orang lain tersebut setelah menerima informasi atau berita yang dikomunikasikan.

Disadari atau tidak disadari, namun pada kenyataannya dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi merupakan bagian dari kehidupan manusia itu sendiri, sejak ia dilahirkan mereka sudah berkomunikasi

dengan lingkungannya. Salah satu tanda komunikasi sejak ia dilahirkan ialah gerak dan tangis yang pertama pada saat ia dilahirkan.

Dapat dimaknai bahwa komunikasi berarti gabungan dari satu dua arah atau lebih. Akan tetapi disini gabungan yang dimaksud adalah hubungan antara satu orang dengan orang lain atau lebih. Dengan sendirinya hubungan bisa berbentuk berbicara, pergaulan, yang mengandung maksud tertentu seperti hubungan dalam dunia pendidikan atau interaksi dalam dunia pendidikan, sedangkan media adalah alat bantu atau pengantar dalam hubungan tersebut, sehingga hubungan tersebut bisa dipemudah, dipercepat, lebih praktis, dan mengandung manfaat.

Digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, maka akan berakibat pada proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Dengan adanya berbagai media pembelajaran maka peserta didik justru dapat mempunyai banyak pilihan untuk menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik pribadinya. Dengan kata lain peserta didik dihargai harkat kemanusiaanya dengan diberikan kebebasan untuk menentukan pilihannya, baik dari cara maupun alat belajar yang sesuai dengan kemampuannya. Maka dari itu, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Perbedaan pendapat di atas tidak perlu dimunculkan, yang terpenting bagaimana pandangan pendidik terhadap peserta didik

dalam proses pembelajaran. Jika pendidik menganggap peserta didik sebagai anak manusia yang memiliki keprbadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka dengan menggunakan media hasil teknologi baru ataupun tidak menggunakan, maka proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

Ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Di samping itu, persepsi peserta didik juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Maka dari itu perlu diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan kejelasan objek yang akan diamatinya. Bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman peserta didik.

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Ada beberapa pendapat yang berkaitan dengan *continuum* konkret-abstrak serta kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran yaitu (1) dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar

dengan gambaran atau film kemudian belajar dengan menggunakan simbol, hal ini juga berlaku bukan hanya untuk anak, tetapi juga untuk orang dewasa; (2) nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang dari berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak; dan (3) membuat jenjang konkrit-abstrak yang dimulai dari partisipasi peserta didik dengan pengalaman nyata, kemudian peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan dengan peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi kegiatan belajar. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk kesatuan komponen-komponen system pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi desain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini termasuk pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik dan latar.

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik (Supatminingsih et al., 2021). Artinya, peserta didik akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Peserta didik yang memilih tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara peserta didik yang memilih tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah pendidik. Akan lebih tepat dan menguntungkan peserta didik dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan pendidik, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik media pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

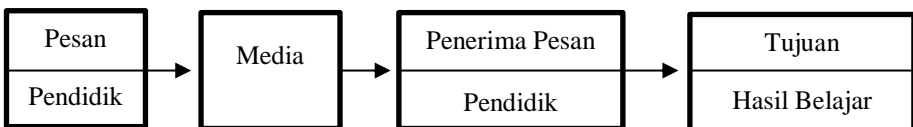
#### **D. Melihat Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran: Perspektif Komunikasi**

Sistem merupakan suatu totalitas yang terdiri dari sejumlah komponen serta bagian yang saling berkaitan satu sama lain dan



saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai sebuah sistem dikarenakan terdapat komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Masing-masing komponen saling berkaitan erat yang merupakan satu kesatuan. Proses perancangan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan juga sebagai proses komunikasi. Dalam tahap proses komunikasi terjadi urutan pemindahan informasi atau pesan dari berbagai sumber pesan ke penerima pesan.



Gambar 1. Proses Komunikasi Dalam Konteks Belajar  
(Supatminingsih et al., 2020)

Kedudukan media dalam komponen pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menentukan media apa yang dapat diintegrasikan dan dapat diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Maka, kedudukan media dalam suatu

pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dan dapat mempengaruhi suatu keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri (Budiman Haris, 2016).

Dalam proses pembelajaran terdapat tingkatan proses aktivitas yang melibatkan keberadaan media pembelajaran, yaitu:

1. Tingkat pengolahan informasi
2. Tingkat penyampaian informasi
3. Tingkat penerimaan informasi
4. Tingkat pengolahan informasi
5. Tingkat respons dari peserta didik.
6. Tingkat diagnosis dari pendidik.
7. Tingkat penilaian
8. Tingkat penyampaian hasil.

Dalam berkomunikasi, kita sering menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, begitu juga dalam ranah pendidikan. Dengan waktu pelajaran yang sangat singkat dan terbatas, maka dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, pendidik dapat mengefisienkan waktu dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh sebab itu, para pendidik diharapkan mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaiakannya secara efisien, dalam waktu yang singkat namun banyak informasi yang disampaikan ke peserta didik.

Terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu untuk melakukannya. Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan membangun sebuah peristiwa atau objek. Sebuah peristiwa tersebut disusun kembali dengan dikumpulkan oleh suatu media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Apapun yang ditangkap oleh kamera dengan mudah dapat direproduksi dan mudah digunakan ketika diperlukan. Ciri fiksatif sangat penting bagi pendidik karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan maka dengan format media ada digunakan setiap saat. Misalkan peristiwa yang hanya terjadi diwaktu-waktu maka dapat diabadikan dan digunakan untuk media pembelajaran karena sudah disimpan.

Perubahan suatu kejadian kemungkinan dikarenakan media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari misalnya dapat dipersingkat menjadi hanya beberapa menit dengan adanya fitur timelapse. Misalnya bagaimana proses terjadinya larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu membutuhkan waktu yang lama tetapi dapat dipersingkat menjadi 2-3 menit karena dipercepat menggunakan fitur *time lapse*. Tetapi, selain adanya fitur *time lapse* ada juga fitur *slow motion* yang dapat memperlambat sebuah gerakan di video. Misalnya gerakan reaksi sebuah benda, maka gerakan

tersebut dapat diperlambat agar peserta didik dapat melihat dengan jelas gerakan-gerakan tersebut. Media seperti video, suatu kejadian dapat diedit sehingga pendidik hanya menampilkan bagian-bagian yang penting saja. Kemampuan media dari ciri manipulatif ini memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan didalam pengeditan pada pemotongan bagian-bagian video atau urutan video maka akan terdapat perbedaan dari makna yang sebenarnya dari video tersebut.

Ciri distributif dari suatu media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kesejumlah peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif mengenai peristiwa yang seakan-akan ikut terlibat dalam peristiwa tersebut. Informasi yang direkam dalam format media apa saja dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang pada suatu tempat.

Peranan media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat pendidik menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media yang digunakan pendidik sebagai alat penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.

2. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan yang akan dikaji lebih lanjut oleh para peserta didik dalam proses belajarnya.
3. Sumber belajar bagi peserta didik yang artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari baik secara individual maupun kelompok.

Terjadinya pengalaman belajar yang bermakna tidak terlepas dari peran media, terutama dari kedudukan dan fungsinya. Secara umum media mempunyai kegunaan yaitu sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra
3. Menimbulkan semangat belajar peserta didik yaitu interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
4. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
5. Memberikan perhatian yang sama agar dapat menimbulkan persepsi yang sama.

#### **E. Penggunaan Media dalam Proses Komunikasi: Perspektif Pendidikan dan Pembelajaran**

Media berarti penghubung atau perantara. Sedangkan, pengertian lainnya menerangkan bahwa media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar,

atau perantara. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Berkaitan dengan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.

Berkaitan dengan penyaluran pesan dari si pengirim ke penerima pesan tentunya harus melalui sebuah proses komunikasi. Agar pesan yang dikirim dapat diterima dengan baik oleh penerima maka tentunya pesan yang dikirim harus jelas, sehingga proses komunikasi tersebut dapat berjalan dengan efektif. Berkaitan dengan penjelasan tersebut terdapat empat komponen yang harus ada dalam komunikasi yaitu pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi, dan media.

Dalam proses komunikasi, media merupakan satu dari empat komponen yang harus ada. Komponen yang lain yaitu: sumber informasi, informasi, dan penerima informasi. Jika satu dari ketiga komponen tersebut tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi. Konsep sumber atau penerima informasi merupakan konsep relative. Di saat tertentu orang dapat berperan sebagai sumber informasi, namun pada saat lain (atau pada saat yang sama), bisa juga menjadi penerima informasi. Namun tidak semua proses informasi berlangsung secara dua arah atau timbal balik semacam ini.

Komunikasi memegang peranan penting dalam pembelajaran. Agar komunikasi antara pendidik dan peserta didik berlangsung baik dan informasi yang disampaikan pendidik dapat diterima oleh peserta didik, maka pendidik dipandang perlu menggunakan media pembelajaran. Dalam konsep teknologi pendidikan, tugas media bukan hanya sekedar mengkomunikasikan hubungan antar sumber (pendidik) dan si penerima (peserta didik), namun lebih dari itu merupakan bagian yang integral dan saling mempunyai keterkaitan antara komponen yang satu dengan yang lainnya, saling berinteraksi dan saling mempengaruhi.

Dalam konteks ini, baik guru, buku teks, e-learning dan lingkungan sekolah merupakan media pembelajaran yang merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara pendidik berperan sebagai pembawa informasi. Media pembelajaran adalah alat belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit untuk ditampilkan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti tata surya, terlalu kecil seperti virus, maupun rentang waktu proses yang terlalu lama. Dengan hadirnya media, keterbatasan yang ada tersebut dapat diatasi. Misalnya dengan menggunakan berbagai media berupa model, peta, denah lantai,

foto, video, film, mengunjungi situs, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkrit dan langsung kepada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik akan merasakan dan melihat secara langsung keterkaitan antara teori dan praktik atau pemahaman penerapan ilmu di lapangan.

Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya inovatif. Media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media tersebut dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda, dan dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada waktu tertentu. Media pembelajaran dapat menyelesaikan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.



## DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari, Ahmad, M. I. S., Rijal, S., & Ma'ruf, M. I. (2020). The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8274-8281.
- Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.

## BIOGRAFI PENULIS



**Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd.** Lahir di Ujung Pandang, 6 September 1985. Lulus S1 di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar pada Tahun 2007, kemudian melanjutkan studi S2 pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Kekhususan Pendidikan Ekonomi Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar dan lulus pada Tahun 2009. Pada Tahun 2020 mendapatkan gelar Doktor (Dr.) sebagai lulusan S3 pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar. Sekarang ini merupakan Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar, dan sekaligus menjabat sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar. Penulis aktif sebagai penulis buku dan artikel, baik pada jurnal nasional, maupun pada jurnal internasional. Penulis juga merupakan Editor dan Reviewer pada beberapa jurnal, baik dalam maupun luar negeri.

## **BAB II**

### **PENGERTIAN, FUNGSI DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN**

#### **A. Pendahuluan**

Kegiatan belajar merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan tersebut, siswa harus merasakan pengalaman langsung. Pengalaman langsung itu dirasakan pada saat interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya terjadi dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada seseorang akan mempunyai memori yang lebih kuat jika dapat merasakan sendiri proses pengalaman belajarnya. Keterlibatan siswa secara aktif tersebut bisa ditunjang dengan pemilihan media pembelajaran yang akan berdampak pada motivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang beragam akan membuat kelas tersebut dirindukan kehadirannya oleh siswa. Hal ini dikarenakan kelas yang dihadirkan oleh guru dengan menggunakan berbagai media pembelajaran merupakan suasana kelas yang baru, penuh inovasi dan kreativitas. Pertanyaannya adalah, apakah sebenarnya media pembelajaran itu? untuk itu, pada bagian 2 ini, kalian akan mempelajari apa itu

konsep dari media pembelajaran berupa pengertian, fungsi dan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

## **B. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman, dkk., 2011: 6). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005:3). Musfiqon (2012: 28) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam

memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

Menurut azikiwe (2007: 46) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Lathuru (1988: 14) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna. Sudjana (2001: 1) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya. Sedangkan Aqib (2010: 58) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Mudhofir (1993: 81) menambahkan bahwa media belajar, selain sebagai sumber belajar juga dapat diartikan dengan manusia, benda atau juga peristiwa yang membuat kondisi siswa untuk lebih memungkinkan mendapat sikap dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. *Pertama*, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. *Kedua*, sebagai sumber belajar. *Ketiga*, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. *Keempat*, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. *Kelima*, alat untuk memperoleh dan meningkatkan *skill*. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

### **C. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang dikutip oleh Arsyad (2005: 12) antara lain:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
2. Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu

peristiwa atau objek. Dengan ciri fi ksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya diabadikan dengan rekaman video. Ciri fi ksatif ini amat penting bagi guru karena kejadiankejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

### 3. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari atau bahkan berbulanbulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

### 4. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian

tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Contohnya, rekaman video, audio yang disebarakan melalui flashdisk atau *link* yang bisa diakses menggunakan internet. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

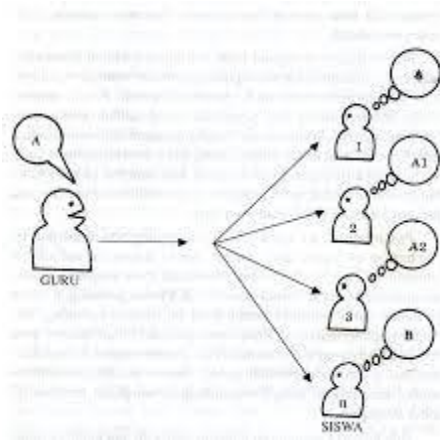
#### **D. Fungsi Media Pembelajaran**

Interaksi peserta didik dengan media dan lingkungan belajar menjadi penting dalam akhir 1990-an dan terus menjadi fokus perhatian utama selama dekade pertama abad ke-21. Menjadi fokus perhatian utama dalam dunia pendidikan karena peserta didik merupakan individu yang aktif membangun pengetahuan pribadinya melalui eksplorasi dalam lingkungan belajar yang responsif (Tennyson, 2010).

Interaksi dalam proses pembelajaran yaitu komunikasi yang terjadi antara pengajar dan pembelajar. Dalam proses komunikasi tersebut, tidak selamanya berhasil karena terkadang si penerima pesan memberikan penafsiran yang berbeda-beda. hal tersebut dapat terjadi karena faktor penghambat proses komunikasi seperti

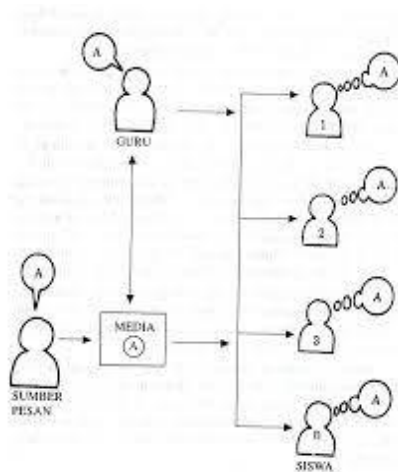


adanya perbedaan gaya mengajar, perbedaan intelegensia. Keterbatasan daya ingat, perbedaan minta, perbedaan fisik, dan lain-lain.



Gambar 2.1 Proses Komunikasi yang Gagal  
Sumber: Sadiman, dkk (2011:12)

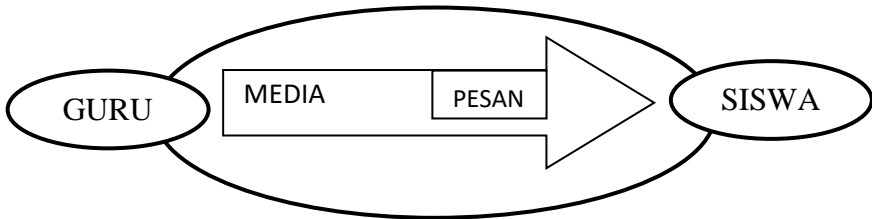
Pada gambar 2.1 seorang guru menyampaikan pesan A kepada empat orang siswa. Dari empat orang siswa tersebut, hanya seorang yang menerima pesan secara tepat, sedangkan tiga orang lainnya menerima pesan yang berbeda. Hal itu menunjukkan bahwa proses komunikasi antara guru dan siswa mengalami kegagalan. Salah satu cara untuk mengatasi kegagalan yang terjadi seperti di atas adalah dengan menggunakan media pembelajaran.



Gambar 2.2 Proses Komunikasi yang Berhasil  
 Sumber: Sadiman dkk (2011: 14)

Gambar 2.2. menggambarkan proses komunikasi yang berhasil. Sumber pesan menyampaikan pesan A kepada para siswa melalui sebuah media atau melalui media dan guru. Keduanya berhasil menyampaikan pesan A karena semua siswa menerima pesan A tersebut, persis sama dengan pesan A yang disampaikan oleh sumber pesan.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.3 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Sumber: Daryanto(2015:19)

Menurut Kemp & Dayton (1985:28), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. *Fungsi pertama*, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. *Fungsi kedua*, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. *Fungsi ketiga*, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang

secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Menurut Ramli (2012: 2-3) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. *Pertama*, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan. *Kedua*, membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. *Ketiga*, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan

materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sudjana (2001: 64) bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.

Kemudian Munadi (2010: 37-48) dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru” mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara lebihh kompleks yaitu, 1) Fungsi Media pembelajaran sebagai sumber belajar; 2) Fungsi Semantik; 3) Fungsi Manipulatif; 4) fungsi psikologis; 5) fungsi sosio-kultural. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar artinya media pembelajaran dapat berfungsi untuk menggantikan fungsi guru dalam proses pembelajaran dengan pendekatan *teacher center*. Contohnya, jika pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, maka guru dapat menggantinya dengan menggunakan media berupa video untuk menyampaikan materi pelajaran.

Fungsi semantik adalah kemampuan media pembelajaran menambah perbendaharaan arti atau makna dalam pembelajaran. Semantik adalah kajian tentang symbol-simbol kebahasaan dengan benda-benda yang lain selain dirinya dengan merujuk pada apa yang dimaksud dan pada apa yang dirujuk (Rosda, 1995:297). Contoh semantik seperti gambar harimau yang dipakai sebagai simbol

keberanian. Dalam hal pembelajaran, gurulah yang mampu memecahkan makna dari simbol-simbol yang ada dalam proses pembelajaran. Penggunaan media seringkali mempermudah pemberian dan pemahaman makna dalam pembelajaran.

Fungsi manipulatif pada media pembelajaran yaitu kemampuan merekam, menyimpan, meletarikan, merekonstruksi, dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Contohnya pada media pembelajaran berbasis teknologi, yang mampu merekam sebuah gambar, suara, kemudian menyimpannya, dan bisa melestarikan materi pelajaran dengan memfotokopi serta mendokumentasikan materi baik berupa *file* atau fisik. Merekonstruksi bisa dilakukan dengan mengedit atau merevisi hasil data atau materi pelajaran yang sudah diolah, untuk dikembangkan, mentransformasikan suatu peristiwa atau objek seperti objek yang nyata, didokumentasikan dalam bentuk digital untuk membantu pengamatan mudah dibawa kemana-mana dan di transformasikan. Singkatnya, fungsi manipulatif media pembelajaran yaitu memiliki kemampuan mengatasi keterbatasan inderawi (contoh: melihat sel), keterbatasan ruang dan keterbatasan waktu. Fungsi manipulatif ini sejalan dengan ilustrasi dari fungsi media pembelajaran yang diungkapkan oleh Mufarrokah (2009: 110-111) dalam bukunya yang berjudul “Strategi Belajar Mengajar”. Menurutnya, penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa memiliki kesempatan menyaksikan objek atau benda yang sukar diamati karena objek

tersebut tidak mungkin diamati oleh siswa dikarenakan lokasinya terlalu jauh untuk dapat dikunjungi maka media visual seperti gambar atau fotolah yang dapat membantu mereka melihat objek atau benda yang akan diamati tersebut. Tidak hanya itu, objek yang terlalu kecil tidak dapat dilihat dengan mata secara langsung juga terbantu dengan media visual berupa gambar atau dengan audiovisual (video). Media pembelajaran juga memungkinkan untuk menjangkau suara yang besar jumlahnya. Media juga dapat memperlihatkan secara cepat suatu proses yang berlangsung lama dan lambat, serta memungkinkan siswa untuk dapat mengamati langsung objek yang terlalu kompleks. Sederhananya, fungsi media pembelajaran yang diilustrasikan oleh Mufarrokah dapat disimpulkan sebagai alat efektif untuk membantu mengatasi keterbatasan inderawi manusia dalam mendengar dan melihat. Menanggapi hal tersebut, guru dapat menggunakan media yang efektif namun ekonomis sesuai kemampuan dari pihak sekolah.

Fungsi psikologis dalam media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran untuk mempengaruhi kondisi mental, pikiran dan perilaku manusia. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, dapat membuat siswa lebih tertarik, fokus dan termotivasi terhadap materi ajar. Selain itu, media pembelajaran mampu mempengaruhi emosi siswa dalam penerimaan dan penolakan terhadap sesuatu dalam konteks pembelajaran serta membantu siswa untuk melakukan pengamatan kepada objek. Media pembelajaran juga

dapat meningkatkan daya imajinasi siswa karena daya stimulusnya yang tinggi sehingga keterampilan siswa lebih berkembang. Levie dan Lentz (1982) mengilustrasikan fungsi psikologis media pembelajaran seperti kebosanan siswa terhadap materi pelajaran yang mereka rasa sulit atau tidak menarik sehingga menyebabkan mereka tidak menyimak dengan baik. Penggunaan media visual dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal tersebut memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk mereka memperoleh dan mengingat isi materi pelajaran. Dengan tampilan visual yang menarik perhatian mereka tersebut, para siswa akan menikmati proses pembelajaran dan akan menggugah emosi dan sikap para siswa.

Fungsi sosio-kultural dalam media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dalam berkomunikasi pada proses pembelajaran. Sosio-kultural sendiri berkaitan dengan segi sosial dan budaya masyarakat. Seperti yang kita ketahui, Indonesia dengan wilayah yang luas dan suku yang beragam, memiliki tingkat sosio-kultural yang tinggi. Dan media pembelajaran membantu untuk mengatasi hambatan tersebut.



Daradjat (2008: 228-229) menyebutkan bahwa fungsi pendidikan terbagi menjadi 5 macam atarara lain:

1. Fungsi edukatif, hal ini dikarenakan media pembelajaran mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran yang pastinya juga akan berpengaruh pula pada pendidikan.
2. Fungsi sosial, yaitu melalui media pembelajaran siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan dan memperluas interaksi antar siswa, interaksi dengan masyarakat serta interkasi dengan alam sekitarnya. Hal ini terjadi karena media pembelajaran seringkali memudahkan pengamatan yang mana pengamatan akan mendorong siswa untuk saling berinteraksi dengan teman sebaya, masyarakat dan alam sekitar.
3. Fungsi ekonomis, artinya media pembelajaran dapat digunakan secara intensif misalnya satu alat bisa dinikmati oleh sejumlah siswa dan dapat digunakan terus menerus, hal ini terjadi karena kemajuan teknologi.
4. Fungsi politis, artinya media pembelajaran dapat digunakan para penguasa pendidikan untuk menyatakan pandangan dan pengajaran antara pusat dan daerah dalam pelaksanaan pengajaran.
5. Fungsi seni budaya, yaitu melalui media pendidikan siswa dapat memperoleh dan mengenal berbagai hasil seni budaya karya manusia.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas sebenarnya fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat disimpulkan sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

### **E. Penggunaan Media Pembelajaran**

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar pembelajar maupun antara pembelajar dengan pengajar. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media pembelajaran harus digunakan, tetapi para pengajar harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna.

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Sadiman, dkk (2011: 17) menyatakan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Karena variasi dan ketepatan penggunaannya, dapat meningkatkan gairah

belajar yang mendorong peserta didik untuk belajar mandiri, memungkinkan interaksi langsung peserta didik dengan lingkungan sekitar.

Sadiman, dkk. (2005: 17-18) menyatakan kegunaan-kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton dengan hanya menampilkan kata-kata tertulis atau lisan belaka.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Seperti materi tentang tata surya, yang tidak mungkin dilihat dengan indera manusia dan perbedaan ruang, dapat diganti dengan gambar. Atau video untuk melihat komponen tata surya tersebut. Sedangkan objek yang terbatas dengan waktu seperti peristiwa masa lalu, terjadinya letusan gunung merapi. Hal tersebut bisa dilihat oleh siswa melalui foto atau video yang merekam kejadian tersebut.
- c) Memberikan stimulus yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Adapun kegunaan media pembelajaran menurut Rahadi (2003: 15) yaitu untuk menyeragamkan penyampaian materi; membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi efisien, efektif dalam waktu dan tenaga; dapat meningkatkan hasil belajar; memungkinkan proses belajar dilakukan dimana saja dan kapan saja; menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; dan mampu merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Ramli (2012: 7) penggunaan media pembelajaran saat ini semakin maju, seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran, antara lain:

- a) Memberikan feed back untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan.
- b) Pokok bahasan bagi pebelajar yang lebih fungsional dan terasa manfaatnya bagi mereka.
- c) Memberikan pengalaman pengayaan (enrichment) secara langsung kepada pebelajar terhadap apa yang telah disampaikan oleh pembelajar.
- d) Membiasakan pebelajar untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang diajarkan, sehingga akan menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajar.

- e) Perasaan pembelajar akan terasa mendalam dalam dirinya dengan bertemunya konsep yang diajarkan pembelajar dengan yang didapatnya di luar sekolah.
- f) Secara tidak langsung pembelajar membiasakan mengadakan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan yang diperolehnya dari media pembelajaran di luar sekolah.

Ambarini et al., (2018) menyatakan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu kemauan belajar lebih menarik sehingga menimbulkan motivasi belajar pada siswa, materi pembelajaran akan mudah dipahami dan memungkinkan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran, dan Metode pengajaran akan lebih variatif melalui komunikasi verbal dari guru penjelasan.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengasyikkan dalam proses pembelajaran. Karena media memiliki kemampuan untuk menyatukan kata-kata, tulisan gambar serta symbol-symbol saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Hal itulah yang membuat pembelajaran menggunakan media lebih mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Menurut Sudjana (2001: 2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Kemp & Dayton (Azhar Arsyad, 2005: 21-22) beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran antara lain:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.

Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media akan menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil penafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada peserta

didik sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

- b) Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik.

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, gambaran daya tarik yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan peserta didik tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan, akan membuat pembelajaran lebih interaktif.

- d) Efisiensi waktu.

Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan. Pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh peserta didik.

- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar.

Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan

elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

f) Fleksibilitas waktu dan lokasi.

Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja. Kemudahan ini semakin berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana guru bisa memberikan materi yang dapat diakses oleh siswa meskipun keberadaan mereka berbeda lokasi dan bisa di akses kapan saja.

g) Meningkatkan sikap positif peserta didik

Dengan adanya stimulus dari media pembelajaran, siswa akan lebih tertarik dalam belajar. Sehingga, siswa belajar lebih tenang dan dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar.

h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik.

Reiser dan Dick (1995:70) menyebut manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Beberapa media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian dan membangkitkan keingintahuan siswa dengan



menghadirkan gambar dan suara. Media juga bisa digunakan untuk menyajikan informasi yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa.

Dari pendapat beberapa ahli yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan kegunaan praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Media pembelajaran membuat penyajian pesan menjadi lebih jelas dan mudah tersampaikan oleh pengajar sehingga penerimaan lebih mudah pula diperoleh oleh siswa yang berimplikasi kepada meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Media pembelajaran dapat menarik fokus perhatian siswa terhadap materi ajar, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan dalam keterbatasan indera manusia, serta ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat lebih meminimalisir keberagaman siswa dalam menerima pelajaran karena stimulus yang terdapat pada media pembelajaran akan mengaktifkan indera-indera pada tubuh agar lebih optimal dalam penerimaan pembelajaran.
- e. Media pembelajaran dapat menimbulkan kebiasaan belajar mandiri dalam diri siswa. Hal ini dikarenakan dewasa ini banyak media pembelajaran yang bisa diakses dimana dan kapan saja, sehingga menjadi kemudahan siswa untuk menyempatkan waktunya untuk

belajar sembari menunggu sesuatu atau menyempatkan belajar sejenak sebelum melakukan aktivitas lain.

Heinich et al., (1982: 7) berasumsi bahwa “media pembelajaran memberi siswa pengalaman yang dibutuhkan untuk membangun pengetahuan peserta didik”. Peserta didik memiliki sifat unik yang sangat beragam kemudian dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda tentunya akan membuat penerimaan materi ajar juga beragam. Hal ini membuat para pengajar akan kesulitan karena kurikulum dan materi ajar yang ditentukan sama untuk setiap siswa. Hal ini akan menjadi lebih sulit lagi jika latar belakang lingkungan pengajar dan peserta didik yang berbeda. Oleh karena itu, selain memperhatikan penggunaan media dalam proses pembelajaran, pengajar juga perlu melakukan penyesuaian dengan tipe belajar peserta didik. Gaya belajar (DePorter & Hernacki, 2003:112) adalah kecenderungan seseorang untuk menggunakan cara tertentu dalam belajar sehingga akan dapat belajar dengan baik. Secara umum dikenal tiga macam gaya belajar, yaitu visual, auditorial dan kinestetik. Belajar visual adalah belajar melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, sedangkan kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan.

Ciri-ciri gaya belajar visual adalah: (a) teliti terhadap yang detail, (b) mengingat dengan mudah apa yang yang dilihat, (c) mempunyai masalah dengan instruksi lisan, (d) tidak mudah terganggu

dengan suara gaduh, (e) pembaca cepat dan tekun, (f) lebih suka membaca daripada dibacakan, (g) lebih suka metode demonstrasi daripada ceramah, (h) bila menyampaikan gagasan sulit memilih kata, (i) rapi dan teratur, dan (j) penampilan sangat penting.

Ciri-ciri gaya belajar auditorial adalah: (a) bicara pada diri sendiri saat bekerja, (b) konsentrasi mudah terganggu oleh suara ribut, (c) senang bersuara keras ketika membaca, (d) sulit menulis, tapi mudah bercerita, (e) pembicara yang fasih, (f) sulit belajar dalam suasana bising, (g) lebih suka musik daripada lukisan, (h) bicara dalam irama yang terpola, (i) lebih suka gurauan lisan daripada membaca buku humor, dan (j) mudah menirukan nada, irama dan warna suara.

Adapun ciri-ciri gaya belajar kinestetik adalah: (a) berbicara dengan perlahan, (b) menanggapi perhatian fisik, (c) menyentuh orang untuk mendapat perhatian, (d) banyak bergerak dan selalu berorientasi pada fisik, (e) menggunakan jari sebagai penunjuk dalam membaca, (f) banyak menggunakan isyarat tubuh, (g) tidak bisa duduk diam dalam waktu lama, (h) menyukai permainan yang menyibukkan, (i) selalu ingin melakukan sesuatu, dan (j) tidak mudah mengingat letak geografi.

Sedangkan menurut Ramli (2012:4) terdapat tujuh tipe belajar siswa yaitu: visual, auditif, kinestetik, taktil, olfaktoris, gustatif, kombinatif. Tipe belajar siswa visual dimana aktivitas belajarnya mengandalkan pada materi pelajaran yang dilihatnya. Siswa tipe visual

ini mengutamakan indera penglihatan untuk membantunya dalam penerapan materi yang disampaikan kepadanya.

Tipe belajar siswa auditif adalah siswa yang dalam proses pembelajarannya mengandalkan pendengarannya yaitu telinga. Penerimaan pembelajaran akan lebih cepat diperoleh oleh siswa tipe auditif ini jika ucapan guru jelas disertai dengan intonasi yang tepat. Tidak hanya bersumber dari guru, siswa dengan tipe auditif ini akan lebih mudah mengingat dan memahami pelajarannya jika melakukan diskusi atau mendengarkan teman sebaya menjelaskan atau membaca materi pelajaran.

Tipe belajar siswa kinestetik adalah siswa yang mengandalkan kesuksesan belajarnya dengan gerakan atau apa yang dilakukan. Bagi siswa dengan tipe kinestetik, penerimaan lebih cepat diperolehnya jika materi disajikan dengan cara demonstrasi. Pendemonstrasian materi pelajaran yang dipelajari akan segera diserapnya dan materi tersebut akan menjadi bagian dari dirinya, juga dapat dilakukan dengan permainan simulasi.

Tipe belajar siswa taktil (rabaan atau sentuhan) adalah siswa yang mengandalkan penerimaan hasil pembelajaran melalui alat peraba, yaitu tangan dan kulit atau bagian luar tubuh. Melalui alat rabanya ini ia sangat cekatan mempraktikkan hasil pembelajaran yang diterimanya. Misalnya bila ia disuruh mengatur ruang ibadah (membentangkan tikar shalat), menentukan buah-buahan yang busuk,

rusak walaupun ia tak melihatnya secara baik. Tapi dengan sentuhan tangannya ia segera akan mengetahui benda yang dirabanya.

Tipe belajar siswa olfaktoris yaitu siswa yang mengandalkan indera penciuman untuk penerimaan pembelajarannya. Bila ada materi pelajaran yang menggunakan penciuman seperti bau air/cairan ia akan cepat sekali beraksi dibandingkan dengan kawan-kawannya yang tidak bertipe seperti dia. Siswa dengan tipe ini cocok sekali untuk bekerja dilaboratorium karena sangat peka terhadap bau seperti gas dari pipa yang bocor, makanan atau minuman yang sudah basi dan tak enak dimakan lagi karena baunya itu.

Tipe belajar siswa gustative (kemampuan mencicipi) adalah siswa yang penerimaan pembelajarannya mengandalkan lidah. Mereka akan lebih cepat memahami apa yang dipelajarinya melalui indera kecapnya untuk mengetahui berbagai rasa (asam, manis, pahit, dan lain-lain). Mungkin untuk pelajaran berwudhu, siswa yang demikian ini akan tahu ada air yang telah berubah rasanya. Sehingga diragukan kesucian dari air tersebut untuk dapat digunakan berwudhu.

Tipe belajar siswa kombinasi adalah siswa yang mampu mengaktifkan banyak alat inderanya pada saat proses pembelajaran. Artinya seseorang siswa dapat dan mampu mengikuti pelajaran dengan menggunakan lebih dari satu alat inderanya. Ia dapat menggunakan mata dan telinganya sekaligus ketika belajar, seperti pendidik memperagakan sesuatu sambil menjelaskannya. Maka siswa yang

bertipe ini akan lebih memudahkan bagi pendidik dalam menyampaikan pelajaran kepadanya. Untuk siswa yang bertipe ini diperlukan keterampilan dari si pendidik dalam memilih media pengajaran yang cocok untuk menyampaikan pokok bahasannya. Sebab itu usahakanlah mengenali tipe-tipe belajar siswa yang menjadi tanggung jawab pendidik. Maka media pembelajaran audio visual, seperti televisi dan rekaman pita lewat layar monitor akan memudahkan mereka menyerap bahan pelajaran yang disajikan.

Dari paparan di atas menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran sangat penting dalam proses penyampaian materi ajar, akan tetapi akibat dari tipe gaya belajar siswa yang beragam maka penggunaan media dalam proses pembelajaran harus melakukan rekayasa agar pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran mudah tercapai.

## **F. Keterbatasan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang juga mempunyai keterbatasan-keterbatasan, antara lain:

- a. Pemakaian media pembelajaran hanya sebagai alat bantu, bukan pengganti guru.
- b. Media yang menggunakan listrik, maka sangat bergantung terhadap daya listrik tersebut.

- c. Terkadang ada juga media yang memerlukan adanya penataan ruangan yang khusus.
- d. Penggunaan media pembelajaran sangat sukar secara bervariasi.
- e. Mempersiapkan beberapa media pembelajaran memerlukan waktu cukup lama.
- f. Kalau terjadi kerusakan mendadak, sangat mengganggu dan tidak dapat digunakan untuk selanjutnya.
- g. Perlu adanya pemeliharaan yang ekstra hati-hati, khususnya yang bersifat elektronik, agar dapat digunakan dalam jangka waktu lama (Ramli, 2012:10).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, R., Setyaji, A., & Zahraini, D.A (2018). Interactive Media in English for Math at Kindergarten: Supporting Learning, Language and Literacy with ICT. Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL (4), pp.227-241
- Aqib, Zainal. 2010. Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya: Insan Cindekia.
- Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azikiwe, U. 2007. Language Teaching and Learning. Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd.
- Daradjat, Zakiah. 2008. Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Daryanto. 2015. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 2003. Quantum Learning. Jakarta: Kaifa
- Reiser, Robert. A & Dick, Walter. 1995. Instructional Planning: A Guide for Teachers (2<sup>nd</sup> Edition). Massachusetts: Allyn & Bacon
- Heinich, Mollenda, and Russell. 1982. Instructional Media and the New Technologies of Instruction 2nd Ed. Canada: John Wiley & Sons, Inc.



- Kemp, J.E., & Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Levie, W. H. and Lentz, R. 1982. Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195-232.
- Mudhofir. 1993. *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mufarrokah, Anisatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya.
- Naz, A. A., & Akbar, R.A. 2008. Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab*. Vol. 18, 35-40.
- Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi pembelajaran*. Banjarmasin. IAIN Antasari Press.

- Rosda, Tim Penulis. 1995. Kamus Filsafat. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. 2011. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajagrafindo. Persada.
- Sudjana, Nana. 2001. Media Pengajaran, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Tennyson, R. D. 2010. Historical Reflection on Learning Theories and Instructional Design. Contemporary Educational Technology, 1(1), pp. 1-16.

## BIOGRAFI PENULIS



**Milawati, M.Pd.**, lahir di Tenggarong, 18 November 1989. Menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan IPS, IKIP PGRI Kalimantan Timur tahun 2017. Lulus Magister Pendidikan di Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2020. Saat ini dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Kalimantan Timur. Disela kesibukan mengajar, penulis memilih menghabiskan waktu produktif untuk menulis artikel ilmiah

### **BAB III**

## **LANDASAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Saat ini peran media pembelajaran merupakan hal yang sangat *urgent*, penting dalam peningkatan efektifitas pembelajaran. Terlebih lagi, hampir selama satu tahun berlangsung dunia sedang menghadapi pandemic corona 19 yang telah banyak membawa implikasi bagi dunia Pendidikan. Hampir semua negara melaksanakan protocol kesehatan yang ketat, tidak ada pembelajaran tatap muka, pembelajaran harus dilakukan secara daring dalam rangka melindungi warga negara dan peserta didik. Bagi negara maju, pembelajaran secara daring boleh jadi bukan persoalan, karena mereka telah ditopang oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kemampuan ekonomi. Namun, bagi negara berkembang atau wilayah dengan kondisi seperti di Indonesia menjadi problem tersendiri. Guru ditantang untuk melakukan kreativitas dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran agar para peserta didik tidak kehilangan kesempatan emas untuk belajar. Pembahasan tentang media pembelajaran menjadi topik yang menarik untuk dikaji.

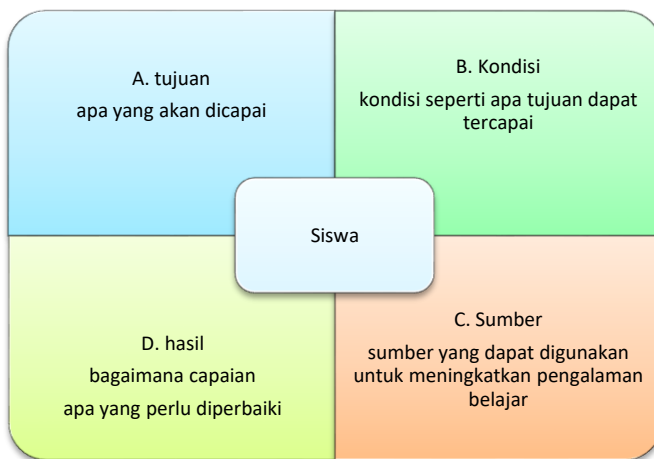
Secara garis besar, ada empat landasan yang dapat digunakannya mengapa media diperlukan dalam proses pembelajaran, yaitu: landasan media sebagai sistem pembelajaran, landasan media sebagai bentuk

komunikasi, landasan psikologi penggunaan media, dan landasan filosofis penggunaan media.

## **A. Media Sebagai Subsistem Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, dan antar komponen satu dengan yang lainnya saling berhubungan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem karena telah memenuhi tiga unsur utama dari sistem yaitu: 1) adanya tujuan tertentu, 2) untuk mencapai tujuan, suatu sistem memiliki fungsi-fungsi tertentu, dan 3) untuk menggerakkan fungsi, suatu sistem ditopang oleh berbagai komponen (Sanjaya, 2008: 2). Jika dideskripsikan lebih lanjut, maka sistem pembelajaran mencakup anasir pribadi manusia (menyangkut peserta didik, guru dan orang yang terkait dengan pembelajaran), unsur material, fasilitas dan prosedur yang bertinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Unsur material adalah berbagai bahan pelajaran yang dapat disajikan sebagai sumber belajar, seperti: buku, film, slide, foto, CD, dan lainnya. Sedangkan fasilitas dan perlengkapan pembelajaran menyangkut jalannya proses pembelajaran, misalnya: ruang kelas, perlengkapan komputer, audio visual dan lainnya, globe, alat peraga atau media pembelajaran.

Secara diagramatik, Sanjaya (2008: 9) menggambarkan konsep sistem pembelajaran menjadi lima bagian, yaitu: tujuan, kondisi, pengalaman belajar, bahan dan alat, evaluasi, pengembangan, serta peserta didik. Komponen sistem pembelajaran dapat disederhanakan menjadi diagram sebagai berikut:



Gambar1. Diagram Komponen Sistem Pembelajaran

Diagram sederhana ini menggambarkan suatu sistem yang saling terkait, dan memiliki fungsi masing-masing. Tapi, hal tersebut terlihat lebih menekankan pada sisi peserta didik sebagai subjek pembelajar. Pada hakikatnya, pembelajaran lebih diarahkan untuk mendewasakan anak yang belum dewasa (anak peserta didik), membelajarkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Namun, jika dilihat dalam konteks proses belajar mengajar, maka perlu ditambahkan unsur yang lain, seperti guru, lingkungan, materi atau kurikulum yang

belum terlihat dalam diagram tersebut. Unsur media bisa dimasukkan pada unsur sumber, atau alat yang dapat meningkatkan pengalaman belajar, meningkatkan kreatifitas peserta didik, dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, memotivasi peserta didik untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi, memperjelas pesan agar tidak verbalistis yaitu peserta didik dapat menyebutkan suatu konsep namun tidak mengetahui apa konsep tersebut, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tenaga dan daya indera, membangkitkan minat dan gairah untuk belajar. Hal tersebut karena adanya interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya, sehingga memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan bakat, minat dan tipe belajarnya yang bersifat tipikal dan unik (Tafonao, 2018: 104; Riyana, 2012: 13).

Jadi dalam tinjauan sistem, penggunaan media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Terlebih lagi, setiap pembelajaran diinginkan hasil yang efektif dan efisien serta hasil yang maksimal (*benchmarking*), maka unsur media tidak bisa dinafikan atau diabaikan. Walaupun dalam tataran praktis implementatif, penggunaan media atau pengembangan media masih terbatas atau bahkan dalam konteks perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dinamikanya berganti sangat cepat. Temuan Tafono (2018: 106) dapat memetakan alasan mengapa guru tidak menggunakan media dalam pembelajarannya, diantaranya: 1)

guru beranggapan menggunakan media memerlukan persiapan, 2) media itu barang canggih dan mahal, 3) ketidakmampuan menggunakan media (gagap teknologi), 4) media itu hanya untuk hiburan sedangkan belajar itu harus serius, 5) tidak tersedia media yang dibutuhkan di sekolah, 6) guru tidak memahami arti penting penggunaan media pembelajaran, 7) guru tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai cara membuat sendiri media pembelajaran, 8) guru tidak memiliki keterampilan menggunakan media pembelajaran, 9) guru tidak memiliki peluang (waktu) untuk membuat media pembelajaran, 10) guru sudah biasa mengandalkan metode ceramah.

Hasil temuan mengapa guru tidak mau menggunakan media pembelajaran seperti diungkap di atas, sesungguhnya berakar pada miskinnya kemauan dan kesediaan guru untuk berkembang (*willingness dan political will guru*) dan sekaligus sebagai ujung tombak pembelajaran. Jika guru tidak memiliki keinginan untuk terus meningkatkan diri, meningkatkan kapasitas dan kapabilitas sebagai guru yang profesional, maka apa yang akan disampaikan oleh guru boleh jadi menjadi usang (*out of date*), materi tidak menarik, bahkan boleh jadi dunia pendidikan menjadi terhenti, karena dunia saat ini sedemikian cepat berubah dan dalam hal akselerasi penggunaan teknologi guru kalah dengan peserta didiknya. Sebagai konsekuensi adanya sertifikasi guru dan dosen mengandung makna bahwa seorang



guru tidak boleh berhenti untuk belajar, harus terus meningkatkan ilmu pengetahuan. Jika hal ini dilakukan, maka persoalan atau kendala yang terkait dengan tidak digunakannya media dalam pembelajaran akan menjadi hal atau alasan yang tidak relevan lagi. *Education is a process never ending, long life education*, merupakan spirit yang harus dipedomani bersama bagi guru.

## **B. Landasan Media Pembelajaran Sebagai Bentuk Komunikasi**

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association for Education and Communication Tecnologi (AECT)*) di Amerika, menjelaskan pengertian media sebagai segala bentuk dan saluran yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Sadiman, 2009: 6). Pengertian lain dari media adalah benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, untuk kegiatan belajar mengajar (KBM), dapat mempengaruhi efektifitas program instuksional (Asnawir and Basyiruddin Usman, 2002: 11). Dalam proses pembelajaran, media digunakan untuk menyampaikan pesan yang berupa materi ajar yang terkandung di dalamnya. Arief Sardiman (2009: 9) memaknai media sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dengan demikian,

esensi media pembelajaran sesungguhnya alat yang dapat mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran, apa pun bentuknya.

Proses kegiatan pembelajaran melibatkan minimal dua unsur, yaitu peserta didik sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Bagian yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*) dan hasil belajar. Sesuatu disebut hasil belajar jika memenuhi unsur: *pertama*, sifatnya disadari, dalam hal ini peserta didik merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (*retensi*) betul-betul disadari sepenuhnya; *kedua*, hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap (*sequensial*); *ketiga*, belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi. Seorang peserta didik akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih ataupun instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara peserta didik dan guru.

Belajar membutuhkan interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar. Dalam berkomunikasi, terjadi proses penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik. Pesan yang dikirimkan berupa pelajaran. Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau

lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (*channel*) seperti radio, televisi, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Sebagai suatu sistem, komunikasi terdiri dari beberapa komponen diantaranya: komunikator, komunikan, *channel*, *message*, *feed back* dan *noise/ barrier*. Pesan yang disampaikan oleh komunikator diteruskan oleh saluran sampai ke komunikan sebagai penerima pesan. Dipahami atau tidaknya sebuah pesan oleh komunikan tergantung dari balikan yang diberikan oleh komunikan. Balikan yang positif menunjukkan bahwa pesan dipahami dengan baik, sebaliknya balikan negatif menunjukkan pesan yang tidak dipahami dengan benar. Diperlukan instrument yang berfungsi untuk membantu menyampaikan berupa media pembelajaran.

Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan pesan tidak dipahami dengan baik oleh peserta didik, di antaranya karena adanya dan atau hambatan (*noise*) dan gangguan (*barier*). *Noise* dapat dialami oleh komunikator maupun komunikan dan juga pada *channel*. Misalnya, peserta didik tidak mengerti apa yang dijelaskan guru karena kondisi sedang sakit. Dalam hal ini, gangguan komunikasi ada pada komunikan, boleh jadi peserta didik tidak dapat mencerna dan memahami materi dengan jelas, karena suasana kelas dan lingkungannya tidak kondusif. Bisa jadi problem komunikasi ada pada

guru, misalnya karena sakit, tidak bergairah dalam mengajar sehingga mempengaruhi proses pembelajaran, apa yang disampaikan oleh guru tidak dapat dipahami oleh peserta didik. Dan bisa jadi problem komunikasi karena media itu sendiri. Karena ketiadaan media, maka sesuatu yang rumit bisa disederhanakan, sesuatu yang jauh dan abstrak dapat didekatkan dan menjadi nyata. Maka dalam konteks yang terakhir ini, peran media menjadi sangat urgent dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat ditingkatkan kualitasnya.

Selain faktor-faktor tersebut, terdapat juga beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas sebuah komunikasi, baik faktor yang terjadi pada pengirim maupun pada penerima pesan, yaitu: *pertama*, kemampuan berkomunikasi penyampai pesan seperti kemampuan bertutur dan berbahasa dan kemampuan menulis. sedangkan faktor dari penerima pesan diantaranya kemampuan untuk menerima dan menangkap pesan seperti mendengar, melihat, dan menginterpretasikan pesan, *kedua*, sikap dan pandangan penyampai pesan kepada penerima pesan dan sebaliknya. Misalnya, rasa benci, pandangan negatif, prasangka, merendahkan satu diantara kedua belah pihak, sehingga akan menimbulkan kurangnya respon terhadap isi pesan yang disampaikan, *ketiga*, tingkat pengetahuan baik penerima maupun penyampai pesan. Sumber pesan yang kurang memahami informasi yang ingin dicapai akan mempengaruhi gaya dan sikap dalam proses

penyampai pesan. Sebaliknya, penerima pesan yang kurang mempunyai pengetahuan dan pengalaman terhadap informasi yang disampaikan tidak akan mampu mencerna informasi dengan baik, *keempat*, latar belakang sosial budaya dan ekonomi penyampai pesan serta penerima pesan, ketanggapan penerima pesan dalam merespon informasi tergantung dari siapa dan oleh siapa pesan itu disampaikan (Ishak, 1995:3; Nurroahim & Anatan, 2009: 2-6)

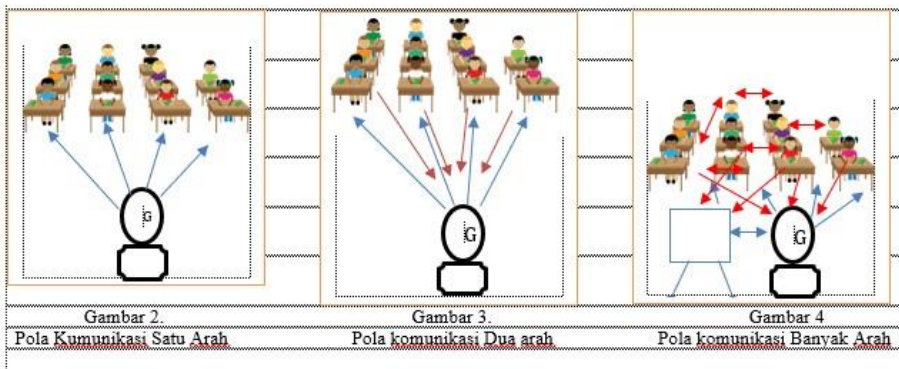
Berdasarkan uraian di atas, jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran/*channel* yang dimaksud di atas adalah media. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimasuk adalah media pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran moden saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja peserta didik bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) bahkan komunikasi banyak arah (*multi way traffic communication*). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi apabila ada

komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut.

Dalam proses komunikasi memungkinkan dilakukan secara: *pertama*, komunikasi searah, dalam hal ini, komunikasi yang dimaksud hanya terjadi dari guru ke peserta didik. Oleh karena komunikasi di atas hanya terjadi dari guru ke peserta didik maka model komunikasi tersebut mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: kadar belajar aktifnya rendah, sebagai komunikator adalah guru, sebagai komunikannya adalah peserta didik dan jika dalam proses pembelajaran terjadi dengan peragaan maka kegiatan guru lebih cenderung bersifat demonstrasi.

*Kedua*, komunikasi dua arah, yaitu komunikasi yang terjadi antara guru dengan peserta didik, atau antara peserta didik dengan guru. Beberapa ciri komunikasi dua arah di antaranya nampak adanya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, guru maupun peserta didik bisa sebagai komunikator. Jika proses pembelajaran terjadi dengan peragaan maka kegiatan guru akan lebih bervariasi dalam menggunakan metodologi. *Ketiga*, Komunikasi banyak arah (multiarah) adalah bentuk komunikasi yang melibatkan banyak unsur, yaitu antara guru dengan peserta didik atau antara peserta didik dengan peserta didik atau antara peserta didik dengan guru. Beberapa ciri komunikasi multiarah di antaranya kadar belajar aktifnya tinggi, guru maupun peserta didik dapat bertindak sebagai komunikator, proses pembelajaran akan terjadi lebih bervariasi. Paling tidak ada tiga pola

komunikasi antara guru dan peserta didik dalam prosen kegiatan belajar dan mengajar di kelas. Pola dasar tersebut nampak dalam gambar berikut.



Pada pola komunikasi pertama (gambar 2) menunjukkan hanya terjadi komunikasi satu arah, guru menyampaikan, peserta didik mendengarkan, guru berceramah, peserta didik memperhatikan. Pada pola pertama belum ada media, hanya mengandalkan ceramah saja. Tentu pola komunikasi ini tidak ideal, karena hanya satu arah, dan itu pun banyak ditentukan oleh kondisi masing masing peserta didik dan guru. Boleh jadi, jika gurunya sedang tidak *fit*, maka apa yang disampaikan oleh guru tidak bisa secara maksimal dicerna atau dipahami oleh peserta didik. Atau sebaliknya, jika kondisi peserta didik yang tidak *fit*, maka apa yang disampaikan oleh guru tidak bisa secara maksimal dipahami oleh peserta didik. Pada pola komunikasi kedua (gambar 3) sudah ada perubahan dari monolog ke dialog, boleh jadi

karena peserta didik ada persoalan yang dihadapi, maka guru memberikan ruang komunikasi untuk menyampaikan, sehingga problem tersebut dapat terpecahkan. Walaupun pola ini sudah ada kemajuan dibandingkan dengan pola monolog, namun belum muncul media, sehingga pola komunikasi yang ideal adalah pada pola yang ketiga (gambar 4). Pada pola yang terakhir adalah komunikasi yang relatif lebih baik dan multiarah, dimana guru menyampaikan informasi atau pembelajaran dengan menggunakan media sederhana yaitu papan tulis, kemudian guru memberikan ruang dialog. Pada arah komunikasi tersebut antar peserta didik bisa saling memberi informasi, menanggapi, atau guru memberikan kesempatan untuk diskusi, dan hasil diskusi yang telah dilakukan oleh peserta didik kemudian dieksplorasi, digali dan dikembangkan lagi oleh guru sebagai fasilitator.

Seorang guru perlu menyadari bahwa dalam proses komunikasi tidak selalu dapat berjalan dengan lancar, bahkan proses komunikasi dapat menimbulkan kebingungan, salah pengertian, bahkan mungkin menimbulkan salah konsep. Kesalahan komunikasi bagi seorang guru akan dirasakan oleh para peserta didiknya sebagai penghambat proses belajarnya. Di dalam masyarakat kesalahan komunikasi bukan saja akan menunjukkan salah pengertian, kebingungan, dan salah konsep, bahkan dapat menimbulkan perselisihan atau pertentangan. Biasanya jika dalam proses pembelajaran terjadi hambatan, maka setelah ditelusuri kemungkinan salah satu faktor penyebabnya adalah terjadi

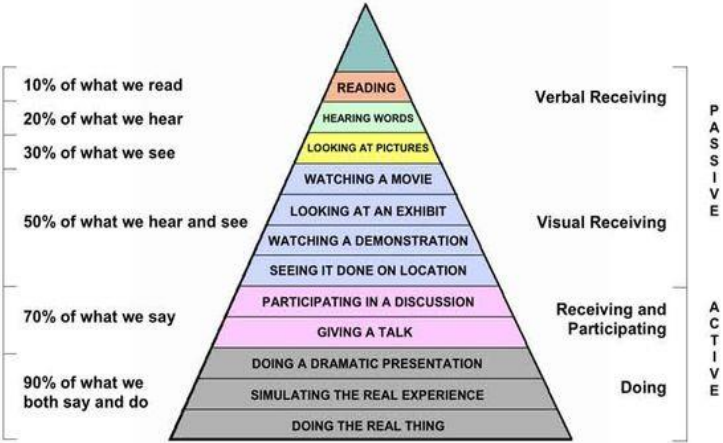


kesalahan dalam komunikasi. Kesalahan komunikasi dalam proses pembelajaran dapat terjadi karena beberapa sebab, di antaranya: *pertama*, guru sebagai komunikator kurang mampu dalam cara menyampaikan pesan; *kedua*, adanya perbedaan daya tangkap para peserta didik sebagai komunikan; *ketiga*, adanya perbedaan ruang dan waktu antara guru sebagai komunikator dengan para peserta didik sebagai komunikan; *keempat*, jumlah peserta didik sebagai komunikan sangat besar sehingga sukar dijangkau secara perorangan oleh guru sebagai komunikator. Selain keempat hal di atas, komunikasi yang efektif juga tergantung pada, keaktifan penerima. Penerima mungkin menanggapi berupa pertanyaan, jawaban pertanyaan atau berupa perbuatan, baik secara mental maupun fisik. Tanggapan serupa itu memungkinkan komunikator mengadakan perbaikan-perbaikan cara komunikasi yang pernah dilakukan. Untuk menghindari atau mengurangi kemungkinan-kemungkinan terjadinya salah komunikasi, maka harus digunakan sarana yang dapat membantu proses komunikasi. Sarana yang dimaksud di sini adalah media. Dalam pembelajaran, media yang digunakan disebut pula sebagai media pendidikan. Oleh karena media sebagai unsur penunjang dalam proses komunikasi maka jenis, bentuk, dan fungsi media itu sangat ditentukan oleh jenis, bentuk, dan tujuan komunikasi itu sendiri. (Darhim. 1984: 1.3-1.5).

Dengan demikian, esensi media tidak lagi hanya kita pandang sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, dan sebagainya) ke penerima pesan (peserta didik/pelajar), media untuk meningkatkan kreatifitas baik bagi guru maupun peserta didik dalam meningkatkan taraf seraf peserta didik dan retensinya. Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh peserta didik. Oleh karena itu sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap implementasi media pembelajaran. Dengan adanya kemajuan tersebut, guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik. Selain itu, juga semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran, maka sangat relevan jika dikaitkan dengan hasil penelitian Edgar Dale tentang kerucut pengalaman belajar.

Kerucut pengalaman atau *cone of experience* diperkenalkan oleh Edgar Dale pertama kali pada tahun 1946, dalam bukunya yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching*, tentang metode audiovisual dalam pengajaran. Kemudian, ia merevisinya pada pencetakan kedua

pada tahun 1954 dan revisi lagi pada tahun 1969. Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas). Awalnya (1946) Dale menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut:(1) pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) partisipasi dramatis, (4) demonstrasi, (5) kunjungan lapangan, (6)pameran, (7) gambar bergerak, (8) rekaman radio, gambar diam (audio dengan visual gambar) (9) simbol visual, (10) simbol verbal.



Gambar 5. Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale

**C. Landasan Psikologis Penggunaan Media**

Beberapa implikasi dari temuan Edgar Dale di atas sesungguhnya terkait juga dengan bidang psikologi belajar. proses

belajar dari perspektif behavioris dapat diamati melalui tiga pendekatan, yaitu *classical conditioning* dari Ivan Petrovich Pavlov, Connectionism dari Edward Lee Thorndike, dan *operant conditioning* dari Burrhus Frederick Skinner. Pertama, *teori classical conditioning* didasarkan atas reaksi sistem tak terkontrol di dalam diri seseorang dan reaksi emosional yang dikontrol oleh sistem syaraf serta gerak reflek setelah menerima stimulus dari luar (Syah, 1995: 103). Suatu hal yang terpenting dari teori ini adalah tentang metode yang digunakan dalam proses belajar dan hasil-hasil yang diperolehnya. *Kedua*, teori *connectionism*, menekankan pada jaringan asosiasi atau hubungan antara stimulus dan respon yang kemudian disebut *S-R bond theory*. Dalam hubungan antara stimulus dan respon ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, sehingga Thorndike merumuskan tiga hukum belajar, yakni: 1) *law of readiness*, yaitu bahwa belajar akan terjadi bila ada kesiapan pada diri individu. Beberapa fungsi media yang telah disebutkan di atas memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan teori ini, di mana media berfungsi dapat mengatasi keterbatasan ruang, memotivasi peserta didik sehingga mereka akan belajar dengan dorongan yang kuat berasal dari dalam (intrinsik), belajar dengan ritme dan gaya masing-masing sehingga ada kenyamanan. Jika kondisi belajar ini nyaman, kondusif maka belajar akan lebih efektif, retensinya akan naik, bahkan kreativitas peserta didik menjadi berkembang. Namun sebaliknya, jika motivasi tidak ada, minat tidak ada, hal ini

boleh jadi karena tidak berfungsinya media untuk meningkatkan kesiapan belajar, maka sulit kemungkinan tidak akan terjadi stimulus dan respon dalam proses pembelajaran.

*Kedua*, hukum *law of excercise*, yaitu bahwa hubungan antara stimulus dan respon dalam proses belajar akan diperkuat atau diperlemah oleh tingkat intensitas dan durasi dari pengulangan hubungan atau latihan yang dilakukan. Pada gambar 4 di atas dapat dieksplorasi tentang pola komunikasi antara guru dengan peserta didik yang mendekati ideal, karena terjadi komunikasi banyak arah. Melalui media yang ada, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun dan merekonstruksi ilmu yang telah diperolehnya. Pada suasana demikian, maka kelas menjadi aktif, ada proses asah, asih, asuh, diskusi, latihan, penerapan dan tingkat berpikir yang lebih tinggi (*higher order thinking skill*) dan pada akhirnya proses menghasilkan kualitas outcome yang efektif sebagaimana digambarkan oleh Marzano, Pickering, & Tighe (1993: 1-5) akan dapat didekati, yaitu (a) *positive attitude & perceptions about learning*, (b) *acquiring & integrating knowledge*, (c) *extending & refining knowledge*, (d) *using knowledge meaningfully*, dan (e) *productive habits of mind*. Pada tahap kelima ini, jika peserta didik yang sudah merasakan bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan, mengembangkan apa yang penting bagi kehidupannya, selalu mencari dalil dan bukti terhadap sesuatu, selalu mengevaluasi agar aktivitas menjadi semakin efektif, dan tidak pernah

menyerah terhadap problem yang belum dapat diatasinya, maka dia telah menjadi pembelajar yang berhasil.

*Ketiga, hukum law of effect*, yaitu bahwa hubungan antara stimulus dan respon akan semakin kuat apabila suatu respon menghasilkan efek yang menyenangkan. Pada dasarnya manusia memiliki fitrah yang terus berkembang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan pendidikan yang diterimanya. Jika lingkungan dan pendidikan yang diterima positif, dan setiap tahapan dapat terselesaikan, maka akan memberikan efek bagi pertumbuhan dan perkembangan kepribadiannya menuju kedewasaan. Pola ini kemudian akan diulangi dan diduplikasi untuk waktu ke depannya secara responsive melalui *self-mechanism*. Sebaliknya, jika lingkungan dan pendidikan yang diterimanya jelek, maka sesungguhnya fitrahnya akan menolak, akalannya akan menolak, dan mencari pola yang membawa kebaikan dan kebahagiaan. Inilah haikat pendidikan yang sesungguhnya, yaitu mengembangkan nurani, karena nurani yang hidup akan menjadi pemandu bagi hidupnya, dan nurani tidak membohongi dirinya sebagai pangkal kebaikan dan kebahagiaan dirinya di masa mendatang.

*Keempat, teori operant conditioning*, mengatakan bahwa perilaku dalam proses belajar terbentuk oleh sejauh mana konsekuensi yang ditimbulkan. Jika konsekuensinya menyenangkan, maka akan terjadi *positive reinforcement* atau *reward* akan membuat perilaku yang

sama terulang dan terpola, Namun sebaliknya, apabila konsekuensinya tidak menyenangkan yaitu *negative reinforcement* atau *punishment* akan membuat perilaku dihindari. Dengan demikian, pembelajaran yang dapat memberikan hadiah bagi peserta didik yang telah mencapai target sesuai yang diinginkan dan memberikan hukuman bagi yang tidak mampu menghasilkan sesuatu yang terbaik akan memberikan dampak besar dalam perubahan perilaku anak yang sedang belajar. Walaupun teori ini masih menyimpan tanda tanya dalam berbagai persoalan pembelajaran, namun teori ini telah banyak meletakkan fondasi yang kuat bagi perkembangan teoriteori belajar kontemporer.

#### **D. Landasan Filosofis Penggunaan Media**

Manusia telah dikaruniai instrumen yang sangat lengkap, sehingga pantas oleh Allah diberi tugas sebagai *khalifatullah fil ardh*, yaitu wakil Allah di muka bumi yang bertugas untuk merawat, mengelola alam semesta beserta isinya sesuai dengan kehendak Sang Pencita. Hal ini seperti dinyatakan oleh Allah dalam surat Al-Baqarah ayat 30 sebagai berikut.

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلٰٓئِكَةِ اِنِّيْ جَاعِلٌ فِي الْاَرْضِ خَلِيْفَةً قَالُوْۤا اَنْتَجْعَلُ فِيْهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيْهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَآءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ اِنِّيْۤ اَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُوْنَ

Artinya: Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para Malaikat: "Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi". Mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui".

Dipilihnya manusia untuk menjadi khalifah/pengganti Allah di muka bumi ini, karena Allah telah melengkapi dan menyempurnakan penciptaan manusia yang sedemikian lengkap, sehingga tugas yang maha berat dalam mengelola alam tersebut dapat berhasil. Zuhairini (1980: 5-6) mengelaborasi dimensi kesempurnaan manusia secara filosofik, yaitu manusia sebagai: 1) *homo sapiens* atau makhluk yang mempunyai budi, 2) *homo faber* atau *tool making animal* yaitu binatang yang pandai membuat bentuk peralatan dari bahan alam untuk kebutuhan hidupnya, 3) *homo economicus* atau makhluk ekonomi, 4). *Homo religious* yaitu makhluk beragama, 5) *homo laquen* atau makhluk yang pandai menciptakan bahasa dan menjelmakan pikiran dan perasaan manusia dalam kata-kata yang tersusun. Jika dikaitkan dengan sifat dasar manusia yang selalu mampu mengembangkan ilmu pengetahuan, dan peralatan atau media untuk pembelajaran, maka tidak



pada tempatnya ketika manusia dari tahun ke tahun selalu menggunakan media yang sama, mengapa demikian?. Karena manusia adalah makhluk *homo faber*, makhluk yang mampu mengembangkan media, alat dan instrumen yang digunakan untuk menopang kehidupannya. Maka dari waktu ke waktu, dari tahun ke tahun idealnya selalu ada inovasi dan pengembangan media, khususnya media pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu kehidupan umat manusia. Dari asas ini, sesungguhnya penggunaan dan pengembangan media dalam pembelajaran memiliki landasan yang fundamental dan esensial. Landasan ini dapat memberikan implikasi dasar filosofi paling tidak dilihat dari tiga perspektif, yaitu: 1) perspektif guru, 2) peserta didik dan 3) media itu sendiri.

*Pertama*, implikasi dasar filsosofis bagi guru adalah kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media harus terus diupayakan secara maksimal, jika tidak maka eksistensi guru akan mengalami kemandegan dalam mengantisipasi perubahan dan percepatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di samping itu, sebaik apa pun materi, jika tidak diimbangi dengan metode yang baik, termasuk di dalamnya unsur media yang menarik, maka tidak akan membawa kebaikan bagi pengembangan kreatifitas peserta didik. Dalam paradigma pesantren dikenal dengan jargon *aṭ-ṭarīqotu ahammu min al maddah, wal-mudarrisu ahmmu min aṭ-ṭarīqah, wa rūhu al-mudarris*

*ahammu min al-mudarris nafsih* (metode pembelajaran jauh lebih penting dari mata pelajaran, dan guru jauh lebih penting dari metode, dan jiwa seorang guru itu yang sebenarnya lebih penting dari keduanya yaitu metode dan guru).

*Kedua*, implikasi bagi peserta didik bahwa pada fitrahnya anak dilahirkan membawa kemampuan, bakat, minat dan kemampuan masing-masing yang bersifat unik dan kaya. Dengan adanya media pembelajaran maka pembelajaran akan lebih kaya dan variatif dalam mengembangkan bakat, potensi sesuai dengan irama belajar peserta didik. Banyak hasil penelitian yang mengelaborasi dan membuktikan bahwa pembelajaran yang paling baik adalah pembelajaran yang memungkinkan kondisi potensi dasar peserta didik dapat tergali, tereksplorasi dan tersalurkan. Maka dengan adanya penggunaan media yang variatif lebih memungkinkan pembelajaran dapat berlangsung lebih kaya dalam rangka peningkatan pemahaman, retensi dan perubahan hasil belajar yang lebih baik. *Ketiga*, media menjadi lebih kaya, dan bersifat menyenangkan (*joyful, edutainment*) sesuai dengan prinsip prinsip perkembangan jiwa peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Radja Grafindo Persada.
- Asnawir & Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Darhim. (1984). *Media Pendidikan Matematika*. Bandung: Setiabudi.
- Nurrohim, Hassa & Lina Anatan. (2009). “Efektivitas Komunikasi dalam Organisasi. *Jurnal Manajemen*, Vol.7, No.4, Mei.
- Marzano, R.J., Pickering, D., & Tighe, J.M. (1993). *Assessing Student Outcomes: Performance assessment Using the Dimension of Learning Model*. Virginia: Association for Supervision & Curriculum Development.
- Sadiman, Arief S. (2009). *Media Pengajaran Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Stem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Sitti Fatimah S. Sirate , Muhammad Yaumi. (2017). “Perspektif Belajar Sebagai Landasan Psikologis dalam Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran”. *LENTERA PENDIDIKAN*, VOL. 20 NO. 1 JUNI: 98-111.
- Susilana, Rudi.(2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Syah. Muhibbin. (1995). Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru. Bandung: Rosydakarya.

Tafonao, Talizaro. (2018). “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, Juli 2018

Zuhairini. (1980). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bina Aksara.

## BIOGRAFI PENULIS



**Dr. Darodjat, M.Ag.** merupakan Ketua Program Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Bekerja di UMP sebagai dosen yayasan semenjak tahun 1999 dan sudah tersertifikasi sebagai dosen tersertifikasi dalam rumpun ilmu Pendidikan Agama

Islam dengan nomor Induk Dosen Nasional (NIDN) 0626097001. Terlahir di Desa Ledug, Kecamatan Kemabaran Kabupaten Banyumas pada tanggal 26/09/1970. Tempat tinggal saat ini di Perumahan Griya Satria Indah II, Gg. Sa'dullah Blok E11, Sumampir Purwokerto Utara. Pendidikan terakhir diselesaikan pada program Doktor UNY Prodi Penelitian & Evaluasi Pendidikan, program beasiswa 5000 Doktor Diktis Kementerian Agama R.I. Pada tahun 2009 ada pembukaan program Beasiswa *Short Course* di *Illinois University USA* yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan Tinggi Diknas R.I. *Al-hamdulillāhi robbil'ālamīn*, lolos seleksi tes ke *Illinois University* untuk program Sandwich tersebut, dikhususkan untuk program penyelesaian disertasi, konsultasi dengan ahli atau *expert/professor, sit in* dan kegiatan akademik lainnya. Sementara pendidikan S1 dan S2 diselesaikan di bidang Pendidikan Agama Islam dari UIN Yogyakarta masing masing lulus tahun 1997 dan 2002.

## **BAB IV**

### **PENGGOLONGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

#### **A. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar- mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar –mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda. Seiring dengan perkembangan zaman, pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan dan kemajuan. Artinya bahwa media pembelajaran sudah banyak jenis dan variasinya seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan pengetahuan dan teknologi tersebut. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran. Adapun pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran sangat berguna untuk bagi tenaga pengajar atau pendidik dalam memilih media yang akan digunakannya untuk

proses belajar-mengajar tentunya. Pemilihan media tentunya akan disesuaikan dengan tujuan, materi, kemampuan dan karakteristik peserta didik dalam proses belajar-mengajar, sehingga diharapkan akan tercapainya efisiensi dan efektifitas proses dan hasil dari kegiatan belajar-mengajar tersebut,

Menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, (2010: 120) bahwa dalam suatu proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang akan disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media.

## **B. Penggolongan Media Pembelajaran**

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media yakni:

Menurut Rudy Bretz (1971) dalam Arif S. Sadiman, dkk, buku *Media Pendidikan*, (1996 : 19-20) bahwa mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu:

1. Media audio
2. Media cetak
3. Media visual diam
4. Media visual gerak
5. Media audio semi gerak
6. Media semi gerak
7. Media audio visual diam
8. Media audio visual gerak.

Kemudian dalam buku Arif S. Sadiman, dkk, buku *Media Pendidikan*, (1996 : 23) dijelaskan bahwa tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya, Gagne membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu :

1. Benda untuk didemonstrasikan
2. Komunikasi lisan
3. Media cetak
4. Gambar diam
5. Gambar gerak
6. Film bersuara



## 7. Mesin belajar

Ke tujuh kelompok media ini kemudian di kaitkannya dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkatan hirarki belajar yang di kembangkannya, yaitu : pelontar stimulus, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berfikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Arsyad (2006 : 42) adalah :

1. Benda nyata
2. Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (flip chart), diagram, bagan, Grafik, foto,
3. Rekaman audio audio dalam kaset atau piringan
4. Gambar diam yang diproyeksikan, seperti; Slide (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi). Program Komputer
5. Gambar bergerak yang diproyeksikan, Contoh : film, rekaman video
6. Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Menurut Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara.
6	Visual gerak	Film bisu
7	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Sumber : Anderson (1976) dalam buku Media Pembelajaran

Sementara itu, Schramm (1985) menggolongkan media atas dasar kompleksnya suatu media. Atas dasar itu, Schramm membagi media menjadi dua golongan yaitu:

1. Media besar (media yang mahal dan kompleks) yang termasuk media besar misalnya: film, televise, dan video NCD

2. Media kecil (media sederhana dan murah) yang termasuk media kecil misalnya: slide, audio, transparansi, dan teks.

Selain itu Schramm juga membedakan media atas dasar jangkauannya, yaitu

1. Media masal (liputannya luas dan serentak) yang termasuk media masal adalah radio dan televisi
2. Media kelompok (liputannya seluas ruangan tertentu), yang termasuk media kelompok adalah: kaset audio, video, OHP, dan slide.
3. Media individual (untuk perorangan). yang termasuk media individual adalah: buku teks, telepon, dan program komputer pembelajaran (CAI).

Menurut Rudi Susilana dan Ceki Riyana (2008) bahwa berdasarkan bentuk penyajian dan cara penyajiannya, media pembelajaran dibedakan atas 7 klasifikasi:

1. Kelompok kesatu (grafis, bahan cetak, gambar diam)
  - a. MEDIA GRAFIS. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka- angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.

- 1) Grafik (penyajian data berangka melalui perpaduan angka, garis dan simbol)
- 2) Diagram (gambaran sederhana untuk memperlihatkan hubungan timbale balik berupa garis dan simbol)
- 3) Bagan (perpaduan sajian kata-kata, garis, symbol yang merupakan ringkasan dari suatu proses)
- 4) Sketsa (gambaran sederhana yang melukiskan bagian pokok dari bentuk gambar)
- 5) Poster (sajian komunikasi visual yang jelas, menyolok dan menarik dalam penyampaian informasi)
- 6) Papan flannel (papan berlapis kain flannel untuk menyajikan gambar yang mudah ditempel dan dilepas)
- 7) Bulletin board (papan biasa tanpa dilapisi kain flanel). yaitu papan biasa tanpa dilapisi kain flanel. Gambar-gambar atau tulisan-tulisan biasanya langsung ditempelkan dengan menggunakan lem atau alat penempel lainnya

Kelebihan media grafis :

- 1) Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan.
- 2) Pembuatannya mudah dan harganya murah.

Kelemahan media grafis:

- 1) Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.

2) Penyajian pesan hanya berupa unsur visual Berikut ini contoh media grafis yang penulis bisa sampaikan.



pandemictalks



@pandemictalks

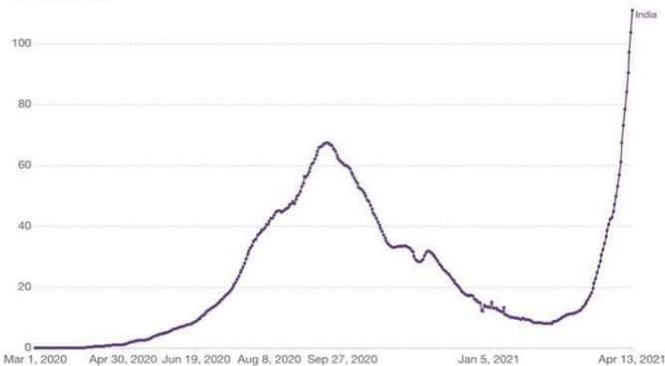


## Hanya butuh waktu 15 hari untuk Tsunami Gelombang Kedua di India

Daily new confirmed COVID-19 cases per million people

Shown is the rolling 7-day average. The number of confirmed cases is lower than the number of actual cases; the main reason for that is limited testing.

Our World in Data



Source: Johns Hopkins University CSSE COVID-19 Data

CC BY

Gelombang kedua COVID-19 di India lebih tinggi dibandingkan gelombang pertama. Kasus harian lebih dari 100.000 kasus, bahkan hampir 2 kali lipat dari kasus harian di puncak gelombang pertama.

Sumber : Our World in Data, The Guardian



@pandemictalks



## Kehabisan pasokan oksigen, banyak pasien meninggal tak tertolong



Sejumlah rumah sakit kesulitan mendapat pasokan oksigen yang akhirnya membuat banyak nyawa tak terselamatkan.

Kshitij Thakur, seorang politisi lokal di kotamadya Vasai-Virar di Maharashtra membuat permohonan publik yang putus asa untuk membantu mengatasi kekurangan oksigen 'akut' di rumah sakit pemerintah setempat.

Pasokan hanya dapat berjalan selama tiga jam. Ada lebih dari 7.000 kasus aktif di daerah tersebut dan lebih dari 3.000 orang membutuhkan suplai oksigen setiap hari.

Sumber : Detik

### b. MEDIA BAHAN CETAK

- 1) Buku teks (buku tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu)
- 2) Modul (suatu paket program yang disusun dalam bentuk tertentu)
- 3) Bahan pengajaran terprogram (hamper sama dengan modul tapi disusun dengan topic-topik kecil)

Kelebihan media bahan cetak :

- 1) Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak.
- 2) Perbaikan/revisi mudah dilakukan.

Kelemahan media bahan cetak:

- 1) Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

c. MEDIA GAMBAR DIAM. Yaitu media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.

Kelemahan:

- 1) Ukurannya terbatas, tidak efektif untuk kelompok besar
- 2) Perbandingan objek yang kurang tepat akan menimbulkan salah persepsi

Kelebihan:

- 1) Disbanding media grafis, foto lebih konkret.
- 2) Menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya
- 3) Pembuatannya mudah dan harganya murah

2. Kelompok kedua (media proyeksi diam)

- a. MEDIA OHP DAN OHT. OHT adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP.

Kelebihan:

- 1) Dapat digunakan pada semua ukuran ruangan kelas
- 2) Menarik jika diberi warna
- 3) Menjaga tatap muka dengan siswa
- 4) Tak perlu operator khusus

Kekurangan:

- 1) Perencanaan pembuatan dan penyajian harus matang
  - 2) OHT dan OHP adalah bagian yang tak terpisahkan
  - 3) Urutan OHT mudah kacau karena merupakan urutan lepas
- b. MEDIA OPAQUE PROJEKTOR adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan benda yang tak tembus pandang seperti buku, bola, dll. Kelebihan dan kekurangan media ini hampir mirip OHT dan OHP.
- c. MEDIA SLIDE adalah media visual yang diproyeksikan dengan alat yang disebut proyektor slide.

Kelebihan:

- 1) Membantu menimbulkan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan
- 2) Merangsang minat dan perhatian siswa



- 3) Mudah direvisi
- 4) Penyimpanannya mudah

Kekurangan:

- 1) Perlu penggelapan ruangan untuk memproyeksikannya
- 2) Pembuatannya memerlukan waktu cukup lama
- 3) Perlu biaya yang besar
- 4) Hanya menyajikan gambar diam

d. MEDIA FILMSTRIP. Media visual proyeksi diam, pada dasarnya sama dengan media slide. Hanya saja filmstrip berupa beberapa film yang saling bersambung satu sama lain. Kelebihan filmstrip adalah mudah penggandaannya karena tidak bingkai.

### 3. Kelompok ketiga (media audio)

a. MEDIA RADIO. Media radio adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan dengan pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar.

Kelebihan:

- 1) Variasi program cukup banyak
- 2) Sifatnya mobile
- 3) Baik untuk mengembangkan imajinasi siswa
- 4) Lebih memusatkan perhatian siswa pada kata
- 5) Harganya relative murah

Kekurangan:

- 1) Komunikasi satu arah
- 2) Jika siaran monoton akan membosankan
- 3) Program siaran tak dapat diulang-ulang

b. MEDIA PEREKAM PITA MAGNETIK.

Media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio.

Kelebihan:

- 1) Dapat diputar berulang-ulang
- 2) Rekaman dapat dihapus dan diulang rekam Kembali
- 3) Mengembangkan daya imajinasi siswa
- 4) Efektif untuk pelajaran Bahasa
- 5) Penggandaan programnya mudah

Kelemahan:

- 1) Daya jangkauan terbatas
  - 2) Biaya penggandaan alatnya lebih mahal
4. Kelompok keempat (media audio visual diam). Media audio visual dalam adalah Media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh idera pendengaran dan penglihatan tapi gambar yang disajikan memiliki sedikit unsure gerak atau diam.
5. Kelompok kelima (film). Serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan gerak.

6. Kelompok keenam (media film). Media yang menampilkan pesan audiovisual dan gerak (sama dengan film).
  - a. Media televisi terbuka adalah media audio-visual gerak yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari stasium, kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.
  - b. Media televisi siaran terbatas
  - c. Media video cassette recorder
7. Kelompok ketujuh (multi media).
  - a. MEDIA OBJEK. Media objek adalah Media tiga dimensi yang menyampaikan sesuatu melalui ciri fisik objek tersebut seperti bentuk, berat, warna serta ukuran benda
  - b. MEDIA INTERAKTIF. Siswa tidak hanya memperhatikan objek tapi juga dituntut berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Sebagian ahli lain mengelompokkan media berdasarkan pada tingkat teknologi yang digunakan, mulai dari media dengan teknologi rendah hingga yang menggunakan teknologi tinggi. Jika media digolongkan atas dasar tingkat teknologi yang digunakan, maka penggolongan media sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Media tertentu akan dapat mengalami perubahan dalam penggolongannya. Misalnya, pada tahun 1950-an, media televisi dikategorikan media paling tinggi. Tetapi kemudian pada tahun

1970-an kategori tersebut bergeser dengan hadirnya media komputer. Pada masa tersebut, komputer digolongkan pada media dengan teknologi yang paling tinggi. Tetapi dewasa ini media komputer tergeser kedudukannya dengan adanya program *computer conferencing* melalui internet. Kondisi seperti ini akan terus berlangsung sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Sementara itu, dari sekian banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, Henich dkk (1996) membuat klasifikasi media yang lebih sederhana sebagai berikut:

- (1) Media yang tidak diproyeksikan
- (2) Media yang diproyeksikan
- (3) Media audio
- (4) Media video
- (5) Media berbasis komputer
- (6) Multi media kit.

Pengelompokkan media pembelajaran yang ada dari beberapa pandangan dilakukan atas berbagai kepentingan dan kebutuhan. Pengelompokkan media pembelajaran yang dijelaskan dari beberapa pandangan yang dikemukakan tersebut diatas dapat diketahui bahwa seluruh pengelompokkan tersebut belum mencakup semua aspek terutama untuk kebutuhan pembelajaran. Masih banyak ahli yang mengemukakan tentang pengelompokkan media pembelajaran dengan

berbagai dasar yang digunakan dalam pengelompokan itu, dengan tujuan yang sama untuk memudahkan orang lain yang mempelajarinya.

Berikut ini adalah klasifikasi media pembelajaran berdasarkan bentuk dan ciri fisik media pembelajaran yang dikemukakan oleh Setyosari & Sihkabuden (2005).

1. Media pembelajaran dua dimensi. Yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan berukuran panjang kali lebar saja serta hanya diamati dari satu arah pandangan saja. Misalnya peta, gambar bagan, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
2. Media pembelajaran tiga dimensi. Yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. misalnya meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan sebagainya.
3. Media pandang diam. Yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam di layar (tidak bergerak/statis). Misalnya foto, tulisan, atau gambar binatang yang dapat diproyeksikan.
4. Media pandang gerak yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televisi dan video tape recorder termasuk

mediapandang gerak yang disajikan melalui layar (screen) di komputer atau layar lainnya.

Menurut Anderson 1983 dalam buku Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran. Terjemahan, Memaparkan kelompok media instruksional sebagai berikut:

NO	KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
1	Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pita audio (rol atau kaset)</li> <li>• piringan audio</li> <li>• radio (rekaman siaran)</li> </ul>
2	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buku teks terprogram</li> <li>• buku pegangan/manual</li> <li>• buku tugas</li> </ul>
3	Audio – Cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buku latihan dilengkapi kaset</li> <li>• gambar/poster (dilengkapi audio)</li> </ul>
4	Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film bingkai (slide)</li> <li>• film rangkai (berisi pesan verbal)</li> </ul>
5	Proyek Visual Diam dengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film bingkai (slide) suara</li> <li>• film rangkai suara</li> </ul>

	Audio	
6	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film bisu dengan judul (caption)</li> </ul>
7	Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film suara</li> <li>• video/vcd/dvd</li> </ul>
8	Benda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• benda nyata</li> <li>• model tiruan (mock up)</li> </ul>

Sumber : Anderson 1983 dalam buku Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran. Terjemahan

Menurut Arsyad bahwa Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (Arsyad, 2006:36) adalah

- a) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trap)
- b) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (zworkbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
- c) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide)
- d) Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi)
- e) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext).

### **C. Media Berbasis Manusia**

1. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.
2. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan pelajaran yang interaktif
3. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik bukan hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif.
4. Pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik dapat mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan.

### **D. Media Berbasis Cetakan**

1. Buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
2. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.
3. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak.
4. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak.



5. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting, misalnya kata kunci dapat diberi tekanan dengan cetakan warna merah.
6. Huruf yang dicetak tebal atau dicetak miring memberikan penekanan pada kata-kata kunci atau judul.
7. Informasi penting dapat pula diberi tekanan dengan menggunakan kotak.
8. Penggunaan garis bawah sebagai alat penuntun sedapat mungkin dihindari karena membuat kata itu sulit dibaca

#### **E. Media Berbasis Audio-Visual**

1. Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.
2. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.
3. Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan.
4. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran.

5. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa. f. Hal ini diikuti dengan jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan sambung-menyambung dan kemudian menuntun kepada kesimpulan atau rangkuman. Kontinuitas program dapat dikembangkan melalui penggunaan cerita atau permasalahan yang memerlukan pemecahan.

## **F. Media Berbasis Komputer**

1. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama ComputerManaged Instruction (CMI).
2. Komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannyameliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai Computer-Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.
3. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnyadisampaikan bukan dengan media komputer.

4. Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelijen, drill and practice, dan simulasi
5. Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan.
6. Secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer dan berdasarkan hasil analisis itu umpan balik yang sesuai.
7. Urutan linear dan bercabang digunakan. Penetapan kapan bercabang dimaksudkan untuk penyajian materi pelajaran tambahan berdasarkan hasil analisis perkembangan siswa setelah menyelesaikan beberapa latihan dan tugas.
8. Semakin banyak alternatif cabang yang tersedia, semakin luwes program tersebut menyesuaikan dengan perbedaan individual
9. Media tambahan lain biasanya digabungkan untuk format tutorial terprogram, seperti tugasbacaan berbasis cetak, kegiatan kelompok, percobaan laboratorium, kegiatan latihan, simulasi, dan interaktif dengan videodisc.
10. Manfaat tutorial terprogram akan tampak jika menggunakan kemampuan teknologi komputer untuk bercabang dan interaktif.
11. Tutorial intelijen berbeda dari tutorial terprogram karena jawaban komputer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelegensia artifisial, bukan jawaban terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran.

12. Dengan demikian, ada dialog dari waktu ke waktu antara siswa dan komputer. Baik siswa maupun komputer dapat bertanya atau memberi jawaban. Drill and practice digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada siswa.
13. Program ini menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan. Hal terpenting adalah memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar.
14. Tugas/perilaku kompleks seringkali memerlukan keterampilan yang harus secara otomatis dilakukan, terutama keterampilan yang dikerjakan dengan kecepatan dan ketepatan. Keterampilan seperti ini hanya dapat dikuasai dengan mempelajarinya melalui latihan yang ekstensif.
15. Latihan ekstensif yang dapat memberikan hasil penguasaan otomatis adalah melalui format kegiatan drill and practice pada komputer.
16. Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan.
17. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata.
18. Simulasi yang menyangkut hidup-mati seperti pada bidang kedokteran atau penerbangan dan pelayaran sangat bermanfaat jika

tidak dikatakan merupakan cara terbaik untuk memperoleh pengalaman "nyata".

19. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran.
20. Skenario harus mencerminkan kehidupannyata. Ia menentukan apa yang terjadi dan bagaimana hal itu terjadi, siapa karakternya, objek apa yang ikut terlibat, apa peran siswa, dan bagaimana siswa berhadapan dengan simulasi itu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson,. (1976). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Anderson, R. H. (1983). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. 1987. Jakarta: Rajawali
- Arif S. Sadiman, dkk. (1996) *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Jakarta: Depdiknas.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima.
- Schranm, W. (1985). *The Process and Effect of Miss Communication*. New York : University Of Illionis Press
- Sihkabuden, P.S. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang : Elangmas.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Zain, S.B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

## BIOGRAFI PENULIS



**Dr.Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M.Si.** adalah dosen tetap di Universitas Riau pada program studi Administrasi Publik. Gelar S.Sos. diperoleh dari Universitas Riau (1997), gelar M.Si. diperoleh dari Program Magister Ilmu Administrasi Universitas Riau (2004), dan gelar Dr. diperoleh dari Program Doktor Ilmu

Administasi Universitas Brawijaya. Pernah menempuh Sandwich Like Program di La Trobe University, Melbourne, Victoria, Australia (2009). Pengurus Asosiasi Ilmuwan Administrasi Negara (AsIAN) Indonesia.

## **BAB V**

### **PROSEDUR PEMILIHAN DAN PRINSIP PENGGUNAAN MEDIA**

#### **A. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salahsatu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakannya. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya.

Disamping itu juga, kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Kecermatan



dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti luas sempitnya pengetahuan dan pemahaman tenaga pengajar tentang kriteria pemilihan media yang perlu dipertimbangkan.

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentu tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut. Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan faktor-faktor serta kriteria/kriteria dan langkah/langkah pemilihan media pembelajaran. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sudjana (1990: 4-5) yaitu :

1. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
3. Kemudahan memperoleh media
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya
6. Sesuai dengan taraf berfikir anak

Sepadan dengan hal itu I Nyoman Sudana Degeng (1993; 26-27) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru/pendidik dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. tujuan instruksional;
2. keefektifan;

3. siswa;
4. ketersediaan;
5. biaya pengadaan;
6. kualitas teknis.

Selanjutnya menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992/1993: 67-68) kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu:

1. tujuan;
2. karakteristik siswa;
3. alokasi waktu;
4. ketersediaan;
5. efektivitas;
6. kompatibilitas; dan
7. biaya.

Berkaitan dengan pemilihan media ini, Azhar Arsyad (1997: 76-77) menyatakan bahwa kriteria memilih media, yaitu:

1. sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai;
2. tepat untuk mendukung isi pelajaran;
3. praktis, luwes, dan tahan;
4. guru terampil menggunakannya;
5. pengelompokan sasaran; dan
6. mutu teknis.

Selanjutnya Brown, Lewis, dan Harcleroad (1983: 76-77) menyatakan bahwa dalam memilih media perlu mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1. *content*;
2. *purposes*;
3. *appropriateness*
4. *cost*;
5. *technical quality*;
6. *circumstances of uses*;
7. *learner verification, and*
8. *validation*.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa pada prinsipnya pendapat-pendapat tersebut memiliki kesamaan dan saling melengkapi. Selanjutnya menurut hemat penulis yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang hal ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran.

Media hendaknya dipilih yang dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu.

Sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok. Kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan yang akan dicapai dengan karakteristik media yang akan digunakan.

2. Keefektifan.

Dari beberapa alternatif media yang sudah dipilih, mana yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3. Peserta didik.

Ada beberapa pertanyaan yang bisa diajukan ketika kita memilih media pembelajaran berkait dengan peserta didik, seperti; apakah media yang dipilih sudah sesuai dengan peserta didik, baik itu kemampuan/taraf berfikirnya, pengalamannya, menarik tidaknya media pembelajaran bagi peserta didik? Digunakan untuk peserta didik kelas dan jenjang pendidikan yang mana? Apakah untuk belajar secara individual, kelompok kecil, atau kelompok besar/kelas? Berapa jumlah peserta didiknya? Di mana lokasinya? Pertanyaan-pertanyaan tersebut perlu dipertimbangkan ketika memilih dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

4. Ketersediaan.

Apakah media yang diperlukan itu sudah tersedia? Kalau belum, apakah media itu dapat diperoleh dengan mudah? Untuk tersedianya media ada beberapa alternatif yang dapat diambil yaitu

membuat sendiri, membuat bersama-sama dengan peserta didik, meminjam menyewa, membeli dan mungkin bantuan.

5. Kualitas teknis.

Apakah media yang dipilih itu kualitas baik? Apakah memenuhi syarat sebagai media pendidikan? Bagaimana keadaan daya tahan media yang dipilih itu?

6. Biaya pengadaan.

Bila memerlukan biaya untuk pengadaan media, apakah tersedia biaya untuk itu? Apakah yang dikeluarkan sesuai dengan manfaat dan hasil penggunaannya? Adakah media lain yang mungkin lebih murah, tetapi memiliki keefektifan setara?

7. Fleksibilitas (lentur) dan kenyamanan media.

Dalam memilih media harus dipertimbangkan kelenturan dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi dan pada saat digunakan tidak berbahaya.

8. Kemampuan orang yang menggunakannya.

Betapapun tingginya nilai kegunaan media, tidak akan memberi manfaat yang banyak bagi orang yang tidak mampu menggunakannya.

9. Alokasi waktu.

Waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran. Untuk itu ketika memilih media pembelajaran kita dapat mengajukan beberapa

pertanyaan seperti; apakah dengan waktu yang tersedia cukup untuk pengadaan media, apakah waktu yang tersedia juga cukup untuk penggunaannya.

## **B. Langkah-Langkah Pemilihan Media Pembelajaran**

Ada beberapa langkah yang dapat ditempuh dalam pemilihan media pembelajaran. Pendapat Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Mohammad Ali (1984: 73) menyarankan langkah-langkah dalam memilih media pengajaran yaitu: 1) merumuskan tujuan pembelajaran, 2) mengklasifikasi tujuan berdasarkan domein atau tipe belajar, 3) memilih peristiwa-peristiwa pengajaran yang akan berlangsung, 4) menentukan tipe perangsang untuk tiap peristiwa, 5) mendaftar media yang dapat digunakan pada setiap peristiwa dalam pengajaran, 6) mempertimbangkan (berdasarkan nilai kegunaan) media yang dipakai, 7) menentukan media yang terpilih akan digunakan, 8) menulis rasional (penalaran) memilih media tersebut, 9) menuliskan tata cara pemakaiannya pada setiap peristiwa, dan 10) menuliskan script pembicaraan dalam penggunaan media. Selaras dengan hal tersebut, Anderson (1976) menyarankan langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

1. Langkah 1: Penerangan atau Pembelajaran

Langkah pertama menentukan apakah penggunaan media untuk keperluan informasi atau pembelajaran. Media untuk keperluan informasi, penerima informasi tidak ada kewajiban untuk dievaluasi kemampuan/keterampilannya dalam menerima informasi, sedangkan media untuk keperluan pembelajaran penerima pembelajaran harus menunjukkan kemampuannya sebagai bukti bahwa mereka telah belajar.

## 2. Langkah 2: Tentukan Transmisi Pesan

Dalam kegiatan ini kita sebenarnya dapat menentukan pilihan, apakah dalam proses pembelajaran akan digunakan ‘alat bantu pengajaran’ atau ‘media pembelajaran’. Alat bantu pengajaran alat yang didesain, dikembangkan dan diproduksi untuk memperjelas tenaga pendidik dalam mengajar. Sedangkan media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara produk pengembang media dan peserta didik/pengguna. Atau dengan kata lain peran pendidik sebagai penyampai materi pembelajaran digantikan oleh media.

## 3. Langkah 3: Tentukan Karakteristik Pembelajaran

Asumsi kita bahwa kita telah menyusun desain pembelajaran, dimana kita telah melakukan analisis tentang mengajar, merumuskan tujuan pembelajaran, telah memilih materi dan metode. Selanjutnya perlu dianalisis apakah tujuan pembelajaran yang telah ditentukan itu termasuk dalam ranah kognitif, afektif

atau psikomotor. Masing-masing tujuan tersebut memerlukan media yang berbeda.

#### 4. Langkah 4: Klasifikasi Media

Media dapat diklasifikasikan sesuai dengan ciri khusus masing-masing media. Berdasarkan dari manusia normal media dapat diklasifikasikan menjadi media audio, media video, dan audio visual. Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya media dapat dikelompokkan menjadi media proyeksi (diam dan gerak) dan media non proyeksi (dua dimensi dan tiga dimensi). Sedangkan jika diklasifikasikan berdasarkan keberadaannya, media dikelompokkan menjadi dua, yaitu media yang berada di dalam ruang kelas dan media-media yang berada di luar ruang kelas. Masing-masing media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan bila dibandingkan dengan media lainnya.

#### 5. Langkah 5: Analisis karakteristik masing-masing media. Media pembelajaran yang banyak macamnya perlu dianalisis kelebihan dan kekurangannya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pertimbangan pula dari aspek ekonomi dan ketersediaannya. Dari berbagai alternatif kemudian dipilih media yang paling tepat.



### C. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan memberi kontribusi terhadap efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai hasil penelitian pada intinya menyatakan bahwa berbagai macam media pembelajaran memberikan bantuan sangat besar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun demikian peran tenaga pengajar itu sendiri juga menentukan terhadap efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Peran tersebut tercermin dari kemampuannya dalam memilih media yang digunakan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu:

1. Tidak ada satu media pun yang paling baik untuk semua tujuan. Suatu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk pembelajaran yang lain.
2. Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar guru saja, tetapi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen lain dalam perancangan pembelajaran. Tanpa alat bantuan mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media itu tidak akan terjadi.

3. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar peserta didik. Kemudahan belajar peserta didik haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
4. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang berlangsung.
5. Pemilihan media hendaknya objektif, yaitu didasarkan pada tujuan pembelajaran, tidak didasarkan pada kesenangan pribadi tenaga pengajar.
6. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan peserta didik. Penggunaan multi media tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
7. Kebaikan dan kekurangan media tidak tergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya saja. Media yang konkrit wujudnya, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

Secara umum pola penggunaan media pembelajaran dikelompokkan menjadi dua yaitu pola penggunaan didalam kelas dan pola penggunaan diluar kelas. Pola penggunaan didalam kelas atau pada pembelajaran tatap muka, media pembelajaran digunakan untuk

menunjang penyajian materi pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami peserta didik yang pada akhirnya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan baik. Sedangkan pola penggunaan media pembelajaran diluar kelas media pada umumnya digunakan untuk belajar mandiri dan belajar jarak jauh. Media yang digunakan antara lain modul, kaset/CD, VCD dan internet.

#### **D. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis. Ada tiga langkah yang pokok yang dapat dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut.

##### **1. Persiapan**

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya:

- a. membuat rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan sebagaimana bila akan mengajar seperti biasanya dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/peruliahan cantumkan media yang akan digunakan.

- b. mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan,
- c. menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak akan terburu-buru dan mencari-cari lagi serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.

## **2. Pelaksanaan/Penyajian**

Tenaga pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti:

- a. yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan.
- b. jelaskan tujuan yang akan dicapai,
- c. jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran,
- d. hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi dan ketenangan peserta didik.

## **3. Tindak Lanjut**

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan

media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektifitas pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, observasi, latihan dan tes.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. (1976). *Selecting and Developing Media For Intruction*,. Westcounsin: ASTD
- Arief S. Sadiman, dkk. (1990). *Media Pendidikan* (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatnya). Jakarta: CV. Rajawali
- Azar Arsyad. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1992-1993). *Media Pengajaran*. Jakarta:
- Brown, James W, Lewis Robert B, and Harcleroad, Fred F. (1983). AV Intructional: *Technology, Media, and Method*. New York: Mc. Graw-Hill Book Company.
- Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Dikti Dipdikbud.

## BIOGRAFI PENULIS



Tasdin Tahrim, S. Pd., M. Pd., Lahir di Keppe Kabupaten Luwu, 1 Juni 1986 dari pasangan Tahrim dan Nabewiah (alm.). Dia menyelesaikan pendidikan di dasar di SDN No. 246 Rantebelu pada tahun 1999, kemudian melanjutkan pendidikan di MTs. Keppe dan selesai pada tahun 2002, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMU Negeri 1 Larompong dan selesai tahun 2005. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di STAIN Palopo pada jurusan Pendidikan Guru Kelas (PGK) namun penulis hanya sampai pada semester dua kemudian penulis pindah ke Universitas Terbuka (UT) pokjar Kabupaten Luwu dengan program studi Diploma Dua Pendidikan Guru Sekolah dasar (PGSD) disamping itu penulis mengabdikan diri sebagai guru honorer di beberapa sekolah di wilayah terpencil yang ada di Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu diantaranya sebagai guru kelas di SDN No. 469 Kalewangan dan sebagai guru Bahasa Inggris di SMP Pesantren Sinergi Mulya Bukit Sutra Larompong hingga tahun 2008 dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di STKIP Puang Rimaggalatung Sengkang Kabupaten Wajo pada jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan menyelesaikan pendidikan sedrta meraih gelar Sarjana Pendidikan pada tahun 2011 dan ditahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan Strata Dua di Universitas Negeri

Makassar pada program studi administrasi pendidikan kekhususan manajemen pendidikan dan menyelesaikan pendidikan tahun 2015. Disamping menempuh pendidikan Starata Satu Pada STKIP Prima Sengkang Penulis juga mengabdikan diri pada Madrasah Tsanawiyah Keppe Kecamatan Larompong sebagai guru honorer sejak tahun 2008 hingga tahun 2017 namun disamping mengabdikan diri sebagai guru honorer di MTS. Keppe penulis sempat menjadi kepala sekolah pada SMKS Batara Panrita Luwu sejak tahun 2013 hingga tahun 2017.

Selanjutnya disamping sebagai kepala sekolah penulis juga menjadi dosen pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Datu Kamanre Belopa Kabupaten Luwu, dan ditahun 2017 penulis menjadi dosen Luar Biasa di IAIN Palopo hingga tahun 2019 penulis diangkat menjadi pegawai negeri sipil pada penerimaan tenaga dosen formasi dosen administrasi pendidikan dan ditempatkan pada program studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo.



## BAB VI

### MEDIA DUA DIMENSI : MEDIA PAPAN

#### A. Pendahuluan

Media pembelajaran yang merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran serta penunjang pendidikan dan pelatihan tentunya perlu mendapat perhatian tersendiri. Keberadaannya tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan tanpa adanya media pembelajaran, pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan dengan baik.

Perkembangan media ini mulanya hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit dan motivasi belajar sehingga dapat mempertinggi daya serap dan hasil belajar siswa.

Namun seiring dengan berjalannya waktu fungsi media menjadi sangat lah penting dalam proses pembelajaran dan itu disesuaikan dengan karakteristik siswa, yang mana fungsi media dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa, memilih waktu yang tepat, ketersediaan bahan dalam pembuatan media dan

mempunyai mutu teknis yang baik. Media pembelajaran memiliki banyak jenis dan masing-masing memiliki karakteristik.. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pembelajaran, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.

Media mempunyai fungsi yang sangat besar dalam kegiatan pembelajaran. Antara lain media dua dimensi, tiga dimensi dan media lingkungan dan lain-lain. karena media-media tersebut berfungsi sebagai perantara penyampai atau menyebarkan ide, gagasan, ataupun pendapat dalam belajar sehingga yang dikemukakan tersebut sampai pada penerima yang dituju. Dalam tulisan ini penulis akan membahas tentang media pembelajaran berupa media dua dimensi yaitu media papan.

## **B. Pengertian Media Dua Dimensi**

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medius*”, yang secara harfiah berarti “ perantara atau pengantar”. Selain itu kata media juga berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Hamdani,2011:234).

Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan

untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat terdorong terjadinya proses belajar.

Media dua dimensi sendiri adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi (Daryanto, 2016:19).

Media dua dimensi mempunyai nilai tertentu, yaitu memudahkan penyajian seperangkat materi tertentu, membangkitkan minat anak, keseragaman informasi. Dapat dilakukan secara berulang, menjangkau semua bidang pelajaran, guru dituntut memiliki keterampilan dalam kegiatan pembelajaran, termasuk kemampuan memberi penjelasan, baik penjelasan pokok maupun penjelasan tambahan.

Media visual dua dimensi merupakan media yang bersifat elektronik, yang di proyeksikan serta terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Penggunaan media ini memerlukan aliran listrik untuk dapat menggerakkan pemakainya. Ada beberapa macam media visual dua dimensi ini, antara lain overhead proyektor, slide dan film strip. Overhead proyektor dapat memproyeksikan pada layar apa yang tergambar atau tertulis pada lembaran plastik transparan. Guru dapat membuat tulisan, catatan atau

gambar pada lembaran transparan itu seperti yang dapat dilakukan pada papan tulis. Overhead proyektor dapat digunakan tanpa menggelapkan ruangan (Nasution,1994:105).

Slide dan filmstrip merupakan gambar yang diproyeksikan, dapat dilihat dan diproyeksikan. Di sekolah-sekolah tradisional hampir tak pernah digunakan, karena slide dan filmstrip mensyaratkan sumber tenaga listrik dan perangkat keras. Slide dan filmstrip mempunyai nilai tertentu, yaitu memudahkan penyajian seperangkat materi tertentu, membangkitkan minat anak, keseragaman informasi, dapat dilakukan secara berulang, menjangkau semua bidang pelajaran. Penggunaan slide dan filmstrip memerlukan keterampilan tertentu, termasuk kemampuan memberi penjelasan, baik penjelasan pokok maupun penjelasan tambahan (Sudarwan Danim,1994:19).

Dari pengertian di atas, secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media dua dimensi itu sendiri adalah bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar dapat pula dikatakan bahwa media pembelajaran dua dimensi adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.

### C. Jenis-jenis Media Dua Dimensi

Klasifikasi media dua dimensi terbagi menjadi 3 bagian yaitu, Media Grafis, Media Bentuk Papan, dan Media Cetak (Cecep Kustandi, dan Bambang Sutjipto, 2011:45-48).

#### 1. Media grafis

a. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media relative murah ditinjau dari segi biayanya, mempunyai jenis yang bermacam-macam, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

#### b. Sketsa

Sketsa adalah gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambit.

#### c. Gambar

Gambar atau foto adalah media pembelajaran yang sering digunakan. Media ini merupakan bahasa yang umum, dapat dimengerti, dan dinikmati, oleh semua orang dimana-mana gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan

yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain itu, media grafis mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta atau informasi yang mungkin akan cepat bila diilustrasikan dengan gambar.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, film (Hamalik,1994:95). Begitu juga pendapat Sadiman bahwa media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana (Sadiman,1996:29).

Secara teoritis, pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran matematika sudah tentu merupakan internalisasi dari diperolehnya pengalaman langsung melalui benda-benda tiruan, yang merupakan wujud dari pengalaman yang paling tinggi nilainya, sekaligus merupakan penjelas dari konsep-konsep pelajaran matematika yang bersifat abstrak. Selaras dengan tujuan pemanfaatan media gambar yakni untuk menyederhanakan kompleksitas materi, maka pembelajaran matematika dengan media gambar akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Daya imajinasi atau citra anak didik dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran. Selain mempertimbangkan dari segi unsur-unsur media gambar kita juga harus memperhatikan beberapa prinsip umum agar menghasilkan gambar yang komunikatif dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- 1) *Visible*, berarti mudah dilihat oleh seluruh sasaran didik yang akan memanfaatkan media yang kita buat.
- 2) *Interesting*, artinya menarik, tidak monoton dan tidak membosankan.
- 3) *Simple*, artinya sederhana, singkat, tidak berlebihan.
- 4) *Useful*, maksudnya adalah gambar yang ditampilkan harus dipilih yang benar benar bermanfaat bagi sasaran didik. Jangan menayangkan tulisan terlalu banyak yang sebenarnya kurang penting.
- 5) *Accurate*, isinya harus benar dan tepat sasaran.
- 6) *Legitimate*, maksudnya adalah bahwa visual yang ditampilkan harus sesuatu yang sah dan masuk akal. Gambar yang tidak lazim atau tidak logis akan dianggap janggal oleh anak.
- 7) *Structured*, maksudnya gambar harus terstruktur atau tersusun dengan baik, sistematis, dan runtut sehingga mudah dipahami pesannya.

- 8) Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan materi.
- 9) Warna harus digunakan secara realistik (Rahadi, 2003:26-27).

Menurut Rahadi ada beberapa karakteristik media gambar, yaitu (Rahadi,2003:27-28):

- 1) Harus autentik, artinya dapat menggambarkan obyek peristiwa seperti jika siswa melihat langsung.
- 2) Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
- 3) Ukuran gambar proposional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/objek yang digambar.
- 4) Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Gambar harus *message*. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kelebihan gambar/ foto adalah :

- 1) Sifatnya konkret, lebih realistis dibandingkan media verbal
- 2) Dapat memperjelas suatu masalah dalm bidang apa saja, baik usia muda maupun usia tua



- 3) Murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaianya.

Sedangkan kelemahannya adalah sebagai berikut :

- 1) Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata
- 2) Ukurannya sangat terbatas.

#### d. Grafik

Grafik adalah pemakaian lambang visual untuk menjelaskan suatu perkembangan suatu keadaan. Grafik lebih banyak merupakan garis-garis kurva. Dalam laporan ilmiah, biasanya banyak dipergunakan grafik, atau ecaru khusus garis. Dalam suatu grafik semacam itu, setiap titik menggambarkan nilai-nilai tertentu. Dengan begitu akan timbul sebuah garis yang naik turun, atau sebuah kurva. Suatu gmbaar grafik, pada hakikatnya menerapkan sistem koordinat tegak lurus yang menjadi kerangka grafik dengan menggunakan garis horizontal. Garis *abscissa* sebagai sumber x dan garis tegak vertical, garis ordinat sebagai sumbu Y.

Berikut ini adalah beberapa macam grafik yang digunakan untuk penyajian visual suatu perbandingan data (Harsaja W. Bachtiar,2011:41-45) :

##### 1) Grafik Garis (*lenegraph*)

Yaitu grafik yang paling dapat menggambarkan data secara tepat, dapat menggambarkan hubungan antara dua kelompok

data dan dapat digunakan untuk data-data yang kontinyu. Grafik garis di dasarkan kepada dua skala pada sudut tegak lurus. Setiap titik memiliki nilai skala vertical dan suatu titik nilai pada skala horizontal. Garis di tarik untuk menghubungkan titik-titik nilai. Grafik garis menunjukkan dua atau lebih kelompok data kuantitatif yang berubah-ubah setiap waktu.

## 2) Grafik Batang

Dalam grafik ini, jumlah data di pertunjukkan dalam dalam bentuk gambar. Hal yang perlu di perhatikan pada grafik dalam gambar ini adalah sebagai berikut :

- (a) Simbol gambar yang di pakai sendiri.
- (b) Jumlah data yang di perlihatkan melalui jumlah gambar.
- (c) Jumlah kecilnya gambar akan dapat di baca apabila di bawah gambar tersebut di berikan angka yang sebenarnya.

## 3) Grafik Lingkaran

Grafik lingkaran relative mudah di interpretasi. Lingkaran di bagi kedalam segmen-segmen yang masing-masing mewakili satu bagian presentase dari keseluruhan data.

## 4) Grafik Gambar

Grafik gambar merupakan bentuk alternative dari grafik batang dimana serangkaian gambar sederhana di gunakan untuk melukiskan nilai.

Kelebihan media grafik yaitu :

- a) Bermanfaat untuk mempelajari data-data kuantitatif dan hubungan-hubungannya.
- b) Grafis memungkinkan kita dengan cepat mengadakan analisis interpretasi dan perbandingan antara data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, jumlah pertumbuhan dan arah.

Sedangkan kekurangan media grafik yaitu : Media ini sulit dipahami karena bentuk gambar sederhana .

e. Bagan

Istilah bagan meliputi berbagai jenis presentasi grafis seperti peta, grafik, lukisan, diagram, poster dan bahkan kartun. Dalam hubungan ini, bagan didefinisikan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok dan gagasan. Fungsi yang utama dari bagan adalah untuk menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relative, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi.

Bagan merupakan media yang berisi tentang sesuatu gambar-gambar, keterangan, daftar-daftar, dan sebagainya. Bagan dapat digunakan untuk memperagakan pokok-pokok isi bagian seara jelas dan sederhana, antara lain: perkembangan, perbandingan, dan struktur organisasi. Secara garis besar bagan/chart di golongan

menjadi dua yaitu chart yang menyajikan pesannya bertahap dan chart yang menyajikan pesannya sekaligus. Bagan yang penyajian pesannya bertahap yaitu, bagan balikan (*flip chart*) dan bagan tertutup (*hidden chart*). Bagan atau *chart* yang menyajikan pesan sekaligus ada beberapa macam media bagan antara lain: Bagan pohon (*Tree chart*), Bagan arus (*Flow chart*), Bagan garis waktu (*Time line chart*), Bagan arus (*Stream chart*) (Harsaja W. Bachtiar,2011:36-37).

Ada beberapa macam jenis bagan, diantaranya,

1) Bagan pohon

Sesuai dengan namanya, bagan pohon dikembangkan dari dasar yang terdiri atas beberapa akar menuju batang tunggal. Kemudian cabang pohon tersebut menggambarkan perkembangan serta hubungan. Contohnya bagan silsilah kerajaan.

2) Bagan alir

Merupakan kebalikan dari bagan pohon. Sebagai contoh bagaimana industri mobil di Amerika bergantung dari pemasaran luar negerinya, baik untuk kebutuhan bahan baku maupun guna pemasaran hasil industrinya. Kebalikan dari bagan pohon yang berfungsi untuk mempertunjukkan, bagaimana berbagai unsur penting dikombinasikan sehingga membentuk suatu produksi dikenal sebagai bagan alir. Bagan tersebut dapat dipakai untuk

memperlihatkan, saling ketergantungan dari berbagai unsur (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai,2007:27-30).

3) Bagan arus

Bagan arus adalah sebuah organisasi yang beranggotakan pelajar atau sebuah kesatuan pemerintahan, proses pengembangan kepemimpinan industri, atau langkah-langkah dari mana sebuah rencana undang-undang menjadi undang-undang dapat divisualisasikan dengan bagan arus atau bagan organisasi yang cocok untuk mempertunjukkan fungsi, hubungan dan proses.

4) Bagan tabel

Urutan hubungan seperti yang terdapat pada garis waktu atau tabel-tabel waktu dapat dipertunjukkan pada bagian tabel. Satu nilai yang unik dari bagan tabel, adalah kemampuannya dalam mempertunjukkan hubungan. Variasi bentuk dari bagan ini.

5) Poster

Poster merupakan perpaduan antara gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, atau ide-ide lain.

6) Kartoon dan karikatur

Kartun dan karikatur adalah gambaran tentang seseorang suatu buah pikiran atau keadaan dapat dituangkan dalam bentuk lukisan yang lucu

7) Peta datar

Peta datar adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi.

8) Transparasi OHP

Transparasi OHP adalah suatu karya grafis yang dibuat di atas sehelai plastik yang tembus pandang kemudian diproyeksikan ke layar dengan proyeksi OHP.

2. Media Bentuk Papan

Media bentuk papan terdiri dari papan tulis, papan temple, papan flannel dan papan magnet. Fungsi papan tulis adalah untuk menuliskan pokok-pokok keterangan guru dan menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi bagan, atau gambar.

a. Papan tempel adalah sebilah papan yang fungsinya sebagai tempat untuk menempelkan pesan dan suatu tempat untuk menyelenggarakan suatu display yang merupakan bagian aktivitas penting suatu sekolah.

b. Papan flannel sering disebut sebagai visual board, adalah suatu papan yang dilapisi kain flannel atau kain yang berbulu, dimana diletakkan potongan gambar atau simbol-simbol tersebut biasanya disebut papan flannel.

Kegunaan papan flanel adalah dapat dipakai untuk jenis pelajaran apa saja, dapat menerangkan perbandingan atau

persamaan secara sistematis, dapat memupuk siswa untuk belajar aktif.

- c. Papan magnet lebih dikenal sebagai *white board* atau *magnetic board* adalah sebilah papan yang dibuat dari lapisan email putih pada sebidang logam, sehingga pada permukaan dapat ditempelkan benda-benda yang ringan dengan interaksi magnet. Papan magnet memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai papan tulis dan sebagai papan tempel, sebagai tempat memproyeksikan film atau slide. Keistimewaan dari papan magnet ini adalah alat tulisnya khusus, tidak terkena debu, lebih mudah dipindah-pindahkan, meningkatkan perhatian dan semangat belajar siswa karena tulisan yang lebih terang.

### 3. Media Cetak

Media cetak juga meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Di samping buku teks atau buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Lembaran ini berisi gambar atau foto di samping teks penjelasan. Penuntun belajar adalah bentuk media cetak lain yang mempersiapkan dan mengarahkan siswa bagaimana untuk maju ke unit berikutnya dan menyelesaikan mata pelajarannya (Azhar Arsyad,2003:37).

Secara historis, istilah media cetak muncul setelah ditemukannya alat pencetak oleh Johan Gutenberg pada tahun 1456. Kemudian dalam bidang percetakan berkembanglah produk alat pencetak yang semakin modern dan efektif penggunaannya. Media cetak tersebut yaitu:

a. Buku Pelajaran

Buku pelajaran sering disebut buku teks adalah suatu penyajian dalam bentuk papan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang tertentu. Manfaat buku pelajaran adalah sebagai alat pelajaran individual, sebagai pedoman guru dalam mengajar, sebagai alat mendorong murid memilih teknik belajar yang sesuai, sebagai alat untuk meningkatkan kecakapan guru dalam mengorganisasi bahan pelajaran.

b. Surat Kabar dan Majalah

Surat kabar dan majalah adalah media komunikasi masa dalam bentuk cetak yang tidak perlu diragukan lagi peranan dan pengaruhnya terhadap masyarakat pembaca pada umumnya. Ditinjau dari segi isinya, surat kabar dan majalah dapat dibedakan menjadi surat kabar dan majalah umum dan surat kabar dan majalah sekolah.

Adapun fungsinya adalah mengandung bahan bacaan hangat dan aktual, memuat data terakhir tentang hal yang menarik perhatian, sebagai sarana belajar menulis artikel, memuat bahan kliping yang



dapat digunakan sebagai bahan display untuk papan tempel, memperkaya perbendaharaan pengetahuan, meningkatkan kemampuan membaca kritis dan keterampilan berdiskusi.

c. Ensiklopedia

Ensiklopedia atau kamus besar yang memuat berbagai peristilahan ilmu pengetahuan terbaru akan menjadi sumber belajar yang cukup penting bagi peserta didik. ensiklopedia merupakan sumber bacaan penunjang. Tugas guru adalah memberikan motivasi dan petunjuk yang tepat kepada peserta didik agar para siswa menggunakan ensiklopedia sebagai bacaan penunjang pelajaran.

d. Buku Suplemen

Buku suplemen dapat berfungsi sebagai bahan pengayaan bagi anak, baik yang berhubungan dengan pelajaran maupun yang tidak, buku suplemen dapat menambah bekal kepada anak untuk memantapkan aspek-aspek kepribadiannya. Yang termasuk buku suplemen adalah karya fiksi dan non fiksi. Keberadaan buku suplemen dapat memberikan peluang kepada anak untuk memenuhi minat-minat individual mereka. Melalui buku suplemen dalam format-format yang lebih kecil dan menarik peserta didik akan menambah perbendaharaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap baru yang cukup menunjang kemantapan kepribadian.

e. Pengajaran Program

Menurut jenisnya, pengajaran berprogram dibedakan atas dua, yaitu program linier dan program bercabang. Dalam program linier, kegiatan dibagi menurut langkah-langkah dan pada setiap halaman terdiri dari beberapa langkah. Pada setiap langkah ada bagian yang harus diisi oleh peserta didik sebagai tes. Penjelasan dan pertanyaan yang terdapat pada setiap langkah dibuat sedemikian rupa sehingga memberi peluang kepada peserta didik untuk menjawab secara benar. Di akhir program diadakan tes untuk menilai keberhasilan pencapaian tujuan program. Program bercabang juga dibagi-bagi menjadi langkah tertentu, tetapi tiap halaman hanya mengandung satu langkah baik penjelasan maupun pertanyaan. Pada bagian bawah halaman diberikan satu pertanyaan yang telah disediakan kemungkinan jawaban. Bila peserta didik memilih kemungkinan jawaban benar, ia ditunjukkan untuk membuka halaman tertentu yang berisi kata-kata pujian bahwa jawabannya tepat dan memberi peluang melanjutkan ke langkah berikutnya. Tetapi jika jawaban masih kurang tepat, ia harus kembali ke halaman pertama. Sama halnya dengan program linier, pada akhirnya program bercabang juga diberikan tes.

Teks terprogram adalah salah satu jenis media cetakan yang banyak digunakan. Dalam buku teks terprogram, informasi disajikan secara terkendali dalam arti bahwa siswa hanya memiliki akses untuk melihat (dan membaca) teks yang diinginkan langkah demi

langkah. Teks informasi ini merupakan stimulus yang meminta siswa untuk memberikan respons, kemudian siswa diberitahukan jawaban benar dengan membandingkan jawabannya dengan jawaban yang disiapkan pada halaman buku itu. Dengan tahapan demikian, siswa dapat meneruskan bacaannya apabila ia sudah menguasai informasi yang disajikan, atau siswa akan diminta mengulang membaca informasi yang serupa sebelum ia disajikan dengan informasi baru (Azhar Arsyad,2003:38).

#### **D. Karakteristik Media Dua Dimensi**

Karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan maupun pendengaran.

##### **1. Karakteristik media grafis**

Media grafis termasuk media visual sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami artinya agar penyampainya pesan dapat berhasil dan efisien, selain fungsi umum tersebut secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian,

memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relative murah jika ditinjau dari segi biayanya (Arif S. sadirman,2010:29).

## 2. Karakteristik media bentuk papan

Media dua dimensi yang kedua adalah media bentuk papan. Media ini pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media papan disini meliputi papan tulis, papan flannel, papan bulletin, dan papan magnet. Media papan yang paling sederhana dan hampir selalu tersedia adalah papan tulis. Dengan perencanaan yang baik, kapur berwarna, menampilkan informasi pada saat siswa harus melihatnya papan tulis dapat menjadi alat penyajian pembelajaran yang efektif (Azhar Arsyad,2003:40).

## 3. Karakteristik media cetak

Media cetak yang murah dan banyak jumlahnya serta tersebar pada seluruh wilayah menjadi dambaan semua orang. Fungsinya tidak kalah dengan radio (progam audio) dan televisi (progam audio visual). Bahkan untuk kalangan tertentu, bahan bacaan (buku jurnal, majalah, koran, manual instructor, brosur dan lain-lain) lebih menguntungkan, karena dapat dibaca ulang dan dijadikan bahan acuan ilmiah. Bahan-bahan itu tersebar ditoko-toko buku, dirumah-

rumah pribadi, di kaki lima dan bahkan ditangan pedagang asongan (Sudarwan Danim,2010:28).

#### 4. Kelemahan dan Kelebihan Media Dua Dimensi

##### a. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Kelebihannya yaitu:

- 1) Memungkinkan siswa untuk mempelajari detail.
- 2) Cocok untuk display dan belajar sendiri.
- 3) Tidak memerlukan peralatan khusus untuk menggunakannya.

Kelemahannya yaitu:

- 1) Tidak sesuai untuk belajar kelompok yang besar.
- 2) Memerlukan keterampilan khusus dan peralatan (Yusuf Hadi,1986:57).

##### b. Kelebihan dan kelemahan Media papan

Kelebihannya yaitu:

- 1) Bermanfaat di ruang manapun tanpa harus adanya penyesuaian khusus.
- 2) Pemakai dapat secara fleksibel membuat perubahan-perubahan sementara penyajian berlangsung.
- 3) Mudah dipersiapkan dan materinya mudah digunakan.
- 4) Fasilitas papan tulis atau *white board* selalu tersedia di ruang-ruang kelas.

Kelemahannya yaitu:

- 1) Terbatas penggunaannya pada kelompok kecil.
- 2) Memerlukan keahlian khusus dari penyajinya (apalagi bila memerlukan penjelasan verbal).
- 3) Mungkin tidak dianggap penting jika dibandingkan dengan media-media yang diproyeksikan.
- 4) Pada saat menulis di papan, guru membelakangi siswa, dan jika ini berlangsung lama tentu akan mengganggu suasana dan pengelolaan kelas (Azhar Arsyad,2003:42).

c. Kelebihan dan kelemahan media cetak:

Kelebihannya yaitu:

- 1) Siswa dapat belajar dan maju sesuai kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lamban membaca dan memahami. Namun, pada akhirnya semua siswa diharapkan dapat menguasai materi pelajaran itu.
- 2) Disamping dapat mengulangi materi dalam media cetakan, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
- 3) Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah, dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.

- 4) Khusus pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi/ berinteraksi dengan aktif karena harus memberi respons terhadap pertanyaan dan latihan yang disusun; siswa dapat segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah.
- 5) Meskipun isi media cetak harus diperbaharui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu itu, materi tersebut dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah.

Kelemahannya yaitu:

- 1) Sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetakan.
- 2) Biaya pencetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar, atau foto yang berwarna warni.
- 3) Proses pencetakan media seringkali memakan waktu beberapa hari sampai berbulan-bulan, tergantung kepada peralatan percetakan dan kerumitan informasi pada halaman cetakan.
- 4) Perbagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang dan dapat membosankan siswa.
- 5) Umumnya media cetakan dapat membawa hasil yang baik jika tujuan pelajaran itu bersifat kognitif, misalnya belajar tentang fakta dan keterampilan. Jarang sekali, jika ada, media cetakan terutama teks terprogram yang mencoba menekankan perasaan, emosi, atau sikap.

- 6) Jika tidak dirawat dengan baik, media cetakan cepat rusak atau hilang (Azhar Arsyad,2003:37-42).

## **E. Implementasi Media Pembelajaran terhadap Peserta Didik**

### **1. Manfaat Media Pembelajaran**

- a. Media dapat mengungkapkan (memperjelas) penyajian pesan dengan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses belajar dan hasil.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
  - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
  - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak dapat oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.



- 3) Kejadian langka yang terjadi di masalalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
  - 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
  - 5) Kejadian (percobaan) dengan membahayakan dapat dibuat atau dijadikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
  - 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk flm, video, slide, atau simulasi komputer.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Azhar Arsyad,2009:26-27).

Menurut Nana Sudjana manfaat penggunaan media pengajaran, yaitu (Nana Sudjana,2001:151) :

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pelajaran lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami siswa.
- c. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi, tidak sekedar komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru yang membuat siswa cepat bosan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Fungsi media pengajaran sebagai sumber belajar, Nana Sudjana merumuskan fungsi media sebagai berikut (Nana Sudjana,2001:152):

- a. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Media pengajaran, penggunaannya dengan tujuan dari sisi pelajaran.
- d. Penggunaan media bukan semata-mata alat hiburan, bukan sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- e. Penggunaan media dalam pengajaran lebih dituangkan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap perhatian yang diberikan guru.
- f. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

## **F. Kegunaan Media Pembelajaran terhadap Proses Belajar Siswa**

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Menungkapkan penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata baik bentuk lisan maupun tulisan).
2. Mencegah keterbatasan ruang, waktu dan indera, misalnya:
  - a. Objek yang terlalu besar bisa di gantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - b. Apabila objek yang sedikit kecil maka akan dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, dan gambar.
  - c. Kejadian (peristiwa) yang terjadi di masalalu bisa ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - d. Objek yang terlalu kompleks. Misalnya mesin-mesin dapat disajikan dengan model, diagram.
  - e. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna:
  - a. Menimbulkan kegairahan belajar

- b. Dapat memungkinkan interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
  - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat dan tingkah laku yang berbeda-beda pada setiap siswa juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama pada setiap siswa, Oleh karena itu guru banyak mengalami kesulitan apabila semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yakni dengan kemampuannya:
- a. Memberikan perangsang yang sama.
  - b. Mempersamakan pengalaman
  - c. Menimbulkan persepsi yang sama (Arief S.Sadiman,2010:17-18).

### **G. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Belajar Siswa**

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam

proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

- a. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.
- b. Efisiensi belajar siswa dapat meningkat. Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.
- c. Membantu konsentrasi belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi yang di berikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.
- d. Meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru

menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.

- e. Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang di sampaikan guru tetapi siswa juga harus memahami secara nyata dari materi tersebut. Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa supaya mempunyai lebih mengerti materi secara keseluruhan. Sehingga guru dan siswa mempunyai pengalaman yang sama dalam belajar.
- f. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Supaya proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik, bukan hanya guru yang terlibat aktif di dalam kelas tetapi siswa juga aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa bukan hanya sebagai objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar. Maka siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui aktivitas dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arisato, Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Bachtiar, Harsaja W. 2011. *Media Pendidikan*, Jakarta:Rajawali Pers.
- Danim, Sudarwan. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Daryanto, 2016. *media pembelajaran*, Yogyakarta: penerbit gava media.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung:Pustaka Setia.
- Kustandi, Cecep dan bambang sutjipto. 2011. *media pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nasution, 1994. *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, Arief S. 2010. *Media Pendidikan*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, 2007. *media pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Yusuf Hadi, Miarso dkk, 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Wali.

## BIOGRAFI PENULIS



**Ahmad Mufit Anwari S.Pd.I., M.Pd.**, lahir di Mulyorejo II, 10 Maret 1992, anak kedua dari tiga bersaudara pasangan dari Bapak Tukijo dan Ibu Siti Aminah. Pendidikan Formal diawali dari SDN 1 Mulyorejo II (1998-2004), SMP N 1 Bunga Mayang (2004-2007), SMA N Bakti Mulya Bunga Mayang Lampung Utara (2007-2010). Melanjutkan S1 di IAIN Raden Intan Lampung jurusan PAI (2010-2014), S2 di Universitas Islam Indonesia pada program Megister Studi Islam konsentrasi Pendidikan Islam (2015-2017).

Saat ini penulis berdomisili di Yogyakarta, sedang nyantri di ponpes Al-Kandiyas Krapayak Yogyakarta (2015-). Kemudian melanjutkan S3 di UIN Sunan Kalijaga prodi Studi Islam konsentrasi Kependidikan Islam (2019-). Adapun karya ilmiah dalam bentuk buku yang pernah dipublikasikan yaitu tentang; 1) Potret Pendidikan Karakter di Pesantren; Aplikasi Model Keteladanan dan Pembiasaan dalam Ruang Publik, (2020); 2) Politik dan Kebijakan Kementerian Agama (Upaya Membangun Professionalisme Guru dan Dosen) (2020); 3) Harmonisasi Umat Beragama (Merawat Kebersamaan dalam Bingkai Kehidupan) (2021); 4) Adaptasi dan Transformasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 (2021); 5) Ragam Pendidikan Humanis Spiritual (2021); 6) Strategi Taktis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini



(2021). Penulis bisa disapa melalui; No Hp: 08972095098 atau email:  
[mufitanwari5@gmail.com](mailto:mufitanwari5@gmail.com)

## **BAB VII**

### **MEDIA GRAFIS**

#### **A. Pengertian Media Grafis**

Media grafis adalah alat yang menggabungkan ide, pengetahuan, dan realita yang diungkapkan melalui logo, angka, bahasa dan lukisan. Selain itu menurut (Suharjo, 2006:111) bahwa media dapat pula diterjemahkan sebagai proses menampilkan ide melalui gambar yang memanfaatkan logo, huruf, angka, serta pola yang ditujukan untuk meringkas sebuah ide atau teori dalam suatu cabang pengetahuan.

Selain itu, media grafis juga diterjemahkan sebagai proses penyampaian suatu konsep atau teori yang merangsang indera penglihatan manusia di mana memanfaatkan bahasa tulis, simbol, lukisan, ataupun pola. Media grafis dapat berupa media grafis dua dimensi yang merupakan alat pembelajaran yang memiliki dua sisi yaitu lebar dan panjang. Di samping itu, menurut (Rumampuk, 1988:28) bahwa media grafis merupakan alat peraga yang berusaha memadatkan suatu konsep melalui kata, lukisan, ataupun logo.

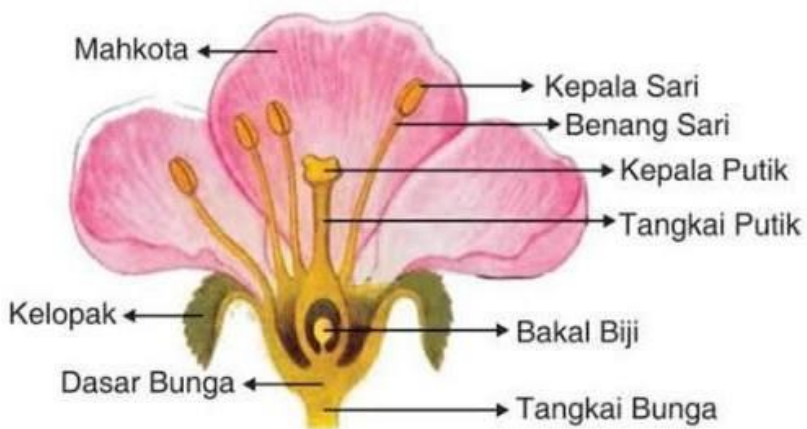
Beberapa pendapat di atas jika disimpulkan media grafis merupakan alat yang mempresentasikan sebuah konsep atau teori guna mempermudah untuk pemahaman materi.

Yang disampaikan lewat bahasa tulis, ilustrasi, simbol, atau alat pencitraan lain yang mengutamakan perangsangan lewat indera visual. Media grafis ini hendaknya mempermudah pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik serta memiliki tampilan yang cantik dan menarik. Riset ini memanfaatkan media grafis yaitu media gambar yang ada pada pembahasan materi hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku.

## B. Klasifikasi Media Grafis

Menurut Arief (2009:29) media grafis dapat berupa ragam media, seperti: komik, peta konsep, gambar, kartun, peta, dan lain-lain. Untuk lebih lengkapnya perhatikan ulasan berikut!

### 1. Gambar



**Gambar 8.1** *Gambar/Foto*

Gambar merupakan alat pencitraan yang dihasilkan melalui proses fotografi. Di mana bisa digunakan kapanpun lewat foto atau media elektronik. Media ini cukup umum dipakai dalam dunia akademik, karena kelebihanannya yang mendeskripsikan lebih detail ketimbang deskripsi bahasa tulis atau lisan. Selain itu media ini mudah digunakan serta dibawa ke mana saja. Berikut contoh dari media ini:

## 2. Ilustrasi/Sketsa

Seringkali guru mendeskripsikan suatu objek hanya menggunakan bahasa lisan atau tulis. Hal ini terkadang membuat sebagian murid kurang memahami materi, karena kemampuan yang dimiliki oleh mereka tidak sama. Media ini dapat menjadi solusi keterbatasan tersebut. Di mana media ini sendiri terdiri atas konsep kasar dari sebuah gambar yang berusaha menerangkan setiap detail bagian sebuah konsep.



**Contoh: Gambar 8.2 Sketsa**

### 3. Diagram

Dalam diagram menunjukkan pola hubungan antara objek satu dengan objek yang lain. Diagram juga memanfaatkan pola garis untuk mendisripsikan suatu konsep serta hubungannya dengan objek yang lain. Menurut Sudjana dan Ahmad Rivai( 2005:33), bahwa diagram juga hendaknya memberikan gambaran yang simpel untuk menjelaskan hubungan suatu objek dengan objek yang lain melalui pola garis. Jadi diagram dapat diterjemahkan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan garis dan simbol untuk menjelaskan hubungan objek yang satu dengan objek yang lain untuk menunjukkan proses interaksi beberapa objek.

### 4. Bagan/*Charts*

Bagan dapat diasumsikan juga sebagai peta konsep atau mind map. Lewat penugasan membuat media ini pendidik dapat menguji tingkat pemahaman siswa. Hal ini karena penugasan ini membutuhkan tingkat pemahaman yang baik. Dalam bagan terkandung konsep atau materi yang diungkapkan lewat visual sebagai pengganti penyampaian materi lewat lisan dan tulis. Selain itu bagan juga memperkuat penyampaian materi khususnya lewat ceramah atau membaca (Suharjo,2006:112). Dengan bagan siswa dapat mengamati keadaan dari suatu objek. Baik itu jumlah, prosedur, sistem, koneksi serta jenis dari suatu objek grafis atau gambar yang divisualkan secara runut dan sistematis. Namun yang harus diperhatikan

oleh seorang pendidik adalah bagaimana menciptakan bagan yang mudah dipahami dan menarik lewat citra warna yang jelas serasi menghindari banyaknya gambar yang tersedia. Akibatnya bagan dapat menjadi alat pembelajaran yang mudah dipahami.

#### 5. Grafik (*Graphs*)

Sama seperti beberapa media di atas grafik juga melibatkan gambar sederhana yang menunjukkan kualitas suatu objek melalui garis yang melewati satu titik ke titik yang lain. Grafik juga bertujuan untuk melihat perbandingan atau kualitas dari beberapa objek yang memanfaatkan perumusan secara matematis. Oleh karena itu, pembuatan grafik membutuhkan data yang tepat.

#### 6. Kartun

Tak bisa dipungkiri kartun merupakan media primadona bagi anak-anak. Sebuah kartun bisanya memberikan gambaran suatu objek manusia, hewan tumbuhan atau benda mati dengan kualitas warna yang menarik. Melalui inilah seorang pendidik memanfaatkannya untuk menyampaikan sebuah pesan secara tepat dan mudah dipahami sehingga siapapun yang melihat dapat terpengaruh. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Sudjana dan Ahmad Rivai (2005:45), bahwa kartun hendaknya memiliki pesan yang tertuang di dalam gambar yang mudah dipahami serta dekat dengan dunia pembaca.



**Gambar 8.3 Kartun**

## 7. Poster

Menurut (Suharjo,2006:133), bahwa poster merupakan kombinasi antara tulisan dan gambar dalam menyampaikan suatu maksud atau gagasan tertentu. Gagasan tersebut dapat berupa peringatan, informasi, dan lain-lain. Poster hendaknya memperhatikan kualitas warna dan kejelasan gambar serta tulisan, sehingga pesan yang disampaikan dapat dicerna dengan mudah. Oleh karena itu poster dapat diartikan sebagai alat peraga yang memanfaatkan gambar dan tulisan agar orang lain dapat terpengaruh oleh pikiran penulis. Berikut contoh dari poster.



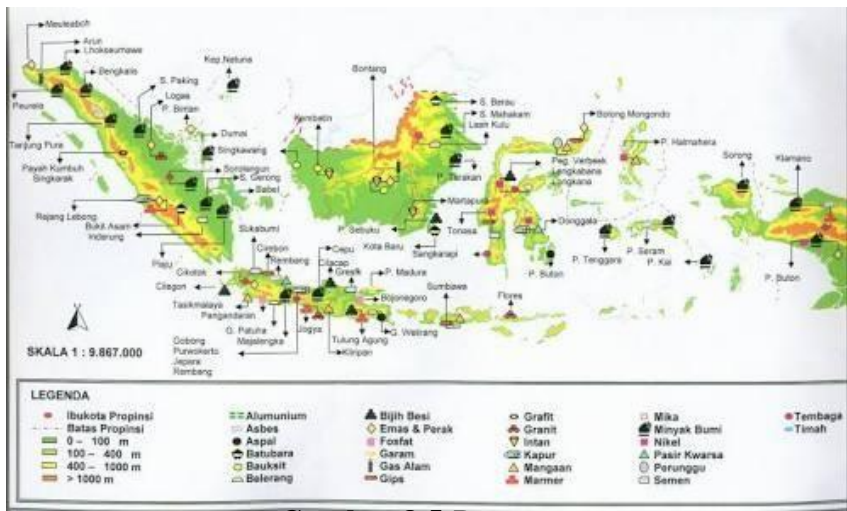
**Gambar 8.4** *Poster*

## 8. Peta dan Globe

Peta dan globe kerap dipakai sebagai media pembelajaran ilmu sosial. Lewat kedua media ini siswa dapat memahami keadaan demografi, luas wilayah, jalan, dan lain-lain pada suatu daerah. Peta dan globe sama-sama memanfaatkan symbol, garis dan tulisan untuk mempermudah pemahaman. Hanya saja perbedaan keduanya hanya pada bentuk. Di mana globe dibuat



dalam bentuk bola sementara peta disajikan dalam bidang datar. Hal senada juga diungkapkan oleh Suharjo (2006:133) bahwa kedua media ini dipakai untuk menampilkan pencitraan sebuah wilayah atau tempat ke dalam bidang yang lebih kecil atau dengan kata lain peta dan globe memiliki skala perbandingan ukuran dengan luas wilayah yang sebenarnya.



**Gambar 8.5 Peta**

Sering kali ditemukan media grafis dalam pembelajaran di sekolah khususnya IPS atau Geografi. Karena kedua mata pelajaran ini mencakup keadaan demografi suatu wilayah. Selain itu, Peta dan globe ini biasanya memanfaatkan pendekatan wilayah, ruang, dan lingkungan. Sehingga dibutuhkan atlas, grafik, peta, gambar atau globe untuk mempermudah pemahaman siswa mengenai kajian suatu wilayah. Semuanya ini disajikan ke dalam bentuk dan pewarnaan yang

menarik sehingga peserta didik bersemangat ketika dalam proses pembelajaran.

### **C. Fungsi Media Grafis dalam Proses Pembelajaran**

Salah satu cabang dari media visual adalah media grafis. Media ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik memahami materi atau pesan yang disampaikan guru. Pesan tersebut biasanya memanfaatkan gambar, symbol, media tulisan dan lain-lain. Dengan memahami pesan diharapkan peserta didik memiliki pengetahuan akan materi pembelajaran tersebut. Hal senada juga diungkapkan oleh Engkoswara (1979:68-69) bahwa media grafis sebaiknya disajikan dengan ilustrasi yang menarik, sederhana, dan jelas. Selain itu hendaknya pula memperhatikan bagaimana biaya serta proses pembuatannya.

Engkoswara (1979:28-29) juga mengungkapkan bahwa media grafis berfungsi sebagai:

1. Memotivasi siswa dengan tampilan yang menarik.
2. Membantu siswa agar lebih mudah memahami materi.
3. Membuat daya ingat lebih kuat karena gambar yang disajikan.
4. Membuat materi atau pesan menjadi lebih jelas.

Hal senada juga diungkapkan oleh Mansur, dkk, (1989:38-39) bahwa fungsi dari media grafis antara lain:

1. Membuat anak lebih termotivasi.

2. Meningkatkan kecepatan pemahaman anak.
3. Meningkatkan keaktifan anak di kelas.
4. Meningkatkan mental siswa sebelum memperoleh materi baru.
5. Menciptakan feedback pada siswa untuk merespon atau sekedar bertanya.
6. Mempermudah murid untuk mencerna materi pelajaran.

Media grafis sebenarnya sangat baik untuk mengembangkan imajinasi anak. Dengan gambar contohnya. Seorang siswa pelajaran biologi dapat mengenal secara tepat susunan anatomi tubuh manusia. begtu pula sisiwa pelajaran geografi, siswa dapat mengenal lebih detail tentang demografi suatu daerah lewat sebuah peta. Beda halnya jika guru hanya menggunakan teknik ceramah. Siswa pastinya dipaksa untuk berpikir menggunakan otak lebih maksimal. Hal ini justru sangat tidak baik bagi sisiwa yang berdaya tangkap lemah. Melalui alat peraga ini indera visual siswa sangat dirangsang. Oleh karena itu, baik media atau pun penglihatan siswa haruslah jelas. Jelas dalam arti media tersebut memiliki pola atau gambar yang sederhana; mengandung penekanan materi sehingga siswa dapat mencerna pesan lebih tepat; serta keterpaduan antar objek yang jelas.

Penggunaan media visual boleh dikatakan cukup murah. Apalagi di zaman secanggih ini, teknologi sungguh sangat membantu guru dalam menciptakan berbagai media visual, sehingga pendidik dapat berkreatifitas menciptakan media ini. Salah satunya pemanfaatan

layar proyektor. Apalagi perlengkapan ini bukanlah hal yang susah buat ditemui. Belum lagi komputer dan internet sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat desa sekalipun. Lewat inilah guru dapat memanfaatkan power poin ketika menyajikan materi. Akan lebih baik pula digabungkan lewat media audio, sehingga yang dirangsang dua indera sekaligus, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Tidak seperti dahulu di mana guru sangat mengandalkan buku materi. Namun tidak untuk sekarang. Para guru tidak akan kesulitan mencari informasi atau data karena di internet jutaan informasi dengan ragam berkumpul. Tinggal seorang guru mesti lihai memilah dan memilih materi yang tepat untuk siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi ini. baik itu pengetahuan bagaimana mengumpulkan informasi seperti mendownload gambar atau video serta pencarian artikel, serta bagaimana penyajiannya baik itu dalam bentuk ms word, gambar, atau power poin. Hanya saja hal ini merupakan masalah bagi sebagian guru. Khususnya guru yang tidak up to date mengenai teknologi dengan kata lain gagap teknologi. Apalagi guru generasi tua berpotensi besar untuk tidak mengenal ini semua. Pastinya kelas akan terasa kaku di mana guru yang hanya mengandalkan buku sebagai media visualnya.

Selain itu, Media grafis juga menyajikan pengetahuan yang lebih kongkrit dan nyata ketimbang ceramah atau sekedar membaca.

Hal ini diharapkan agar siswa tidak mengalami kesalahan konsep dalam memahami materi.

#### **D. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis**

Media grafis sama dengan media lain, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Supaya proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar. Secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Media grafis adalah salah satu media yang sangat berguna dalam media pembelajaran. Media grafis dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar suatu materi. Karena hal tersebut maka sangat dianjurkan untuk para pendidik bisa mengoptimalkan media grafis sehingga proses pembelajaran akan lebih interaktif dan akan mempermudah siswa dalam pemahaman materi sehingga standar kompetensi tercapai.

Kelebihan dan kekurangan media grafis adalah sebagai berikut (Suharjo,2006:111-112):

##### **1. Kelebihan Media Grafis**

- a. Lebih ekonomis karena biayanya relative murah, dapat

dipakai berkali-kali.

- b. Bahan dan alat produksinya mudah diperoleh.
  - c. Dapat menyampaikan data atau rangkuman.
  - d. Pengajaran lebih menarik.
  - e. Waktu penyampaian materi lebih singkat.
  - f. Penggunaannya tanpa menggunakan peralatan khusus dan mudah penempatannya.
  - g. Jelas dan hanya sedikit memerlukan informasi tambahan.
  - h. Membangkitkan kemauan bertindak.
  - i. Dapat difariasikan antara media grafis yang satu dengan yang lainnya.
  - j. Bentuk medianya sederhana sehingga mudah pembuatannya.
2. Kekurangan Media Grafis
- a. Tidak dapat menjangkau kelompok penerima pesan yang besar.
  - b. Hanya menekankan persepsi indera penglihatan saja.
  - c. Tidak menampilkan unsur “*audio* dan *motion*”.

Menurut Arief, dkk (2011:30), kelemahan dari media grafis adalah gambar hanya menekankan persepsi indera mata, gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar, serta membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya terutama untuk grafis yang lebih kompleks.

Kelebihan yang lain dari media grafis adalah dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, dan proses pembuatannya yang lebih cepat dan biaya murah. Adapun kekurangan dari media grafis adalah membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih rumit, dan penyajian pesannya berupa unsur visual saja (Indriana, 2011:63).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa kelebihan media grafis yaitu dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang di sampaikan, memperbesar perhatian siswa, dan harga yang terjangkau. Sedangkan kelemahan media grafis yaitu Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks dan penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

## **E. Langkah-langkah Penggunaan Media Grafis**

Prinsip penggunaan media grafis, dalam pembuatan media grafis, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan menjadi prinsip dasar dalam pembuatan media garfis tersebut, yaitu faktor keseimbangan terdiri dari keseimbangan formal yang sering disebut simetris, keseimbangan informal yang sering disebut asimetris, dan

keseimbangan radial dengan bentuk desainnya bergerak dari titik pusat berjalan menurut radiusnya.

Menurut Sudjana dan Rivai (2005:4-5) dalam pemanfaatan media grafis untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria yaitu (a) persiapan guru, (b) kesesuaian antara media grafis dengan materi pelajaran, (c) kemudahan memperoleh media grafis, (d) ketrampilan guru dalam menggunakan media grafis, (e) Kesesuaian media grafis dengan waktu, (f) kesesuaian media grafis dengan taraf berfikir siswa.

Sanjaya (173: 2010) menyatakan pada dasarnya harus diperhatikan dalam penggunaan media grafis pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah “bahwa media grafis yang digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran”.

Dengan demikian, penggunaan media grafis harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media grafis dipersiapkan hanya dilihat dari kepentingan guru. Agar mempermudah guru dalam penggunaan media pembelajaran, maka ada langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam penggunaan media, diantaranya:

1. Tahap persiapan guru mempersiapkan diri dalam penguasaan materi, guru menyiapkan media, guru menyiapkan ruangan dan peralatan sebelum proses belajar mengajar dimulai, guru menyiapkan anak.



2. Tahap pelaksanaan, setelah anak-anak siap untuk belajar guru memberikan materi pelajaran dan memberikan media yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Tahap evaluasi, guru mengadakan evaluasi mengenai anak terhadap hasil belajar anak selama proses dan setelah pelajaran selesai. Guru menerangkan hal-hal yang belum jelas. Tahap tindak lanjut guru mengadakan kegiatan-kegiatan yang mengarahkan kepada pemahaman lebih luas dan mendalam terhadap topik yang bersangkutan.

Agar media grafis benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam penggunaan media grafis, diantaranya:

1. Media grafis yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media grafis tidak hanya digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Media grafis yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.

Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media grafis akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya untuk membelajarkan siswa

memahami pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan itu.

3. Media grafis harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.

Siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Oleh karena itu guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.

4. Media grafis yang akan digunakan harus memerhatikan efektifitas dan efisien. Setiap media grafis yang dirancang guru perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya.

Media grafis yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengupayakannya.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa media grafis merupakan suatu perantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, simbol-simbol, titik dan garis, untuk memberi gambaran secara konkrit dan jelas mengenai suatu materi, gagasan, ide atau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengarah dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar. Materi yang didapat oleh siswa akan lebih faktual, berkesan dan tidak mudah dilupakan. Media grafis sangat penting digunakan dalam usaha member pemahaman

konseptual. Melalui gambar guru dapat membantu memberi pengalaman dan pengertian pada peserta didik menjadi lebih luas. Adapun langkah-langkah penerapan media grafis pada materi hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan bahan dan topik materi pelajaran yang disesuaikan dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari.
2. Memperlihatkan gambar-gambar yang sering dijumpai di lingkungan rumah.
3. Guru mengarahkan perhatian siswa pada gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu.
4. Menjelaskan gambar secara rinci dan lengkap.
5. Guru membagikan gambar yang belum sempurna berupa LKS.
6. Siswa melengkapi gambar tersebut dan menyebutkannya yang mereka lengkapi serta menjelaskannya, kemudian peserta didik mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010
- Engkoswara, *Alat Peraga dan Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bunda Karya, 1979
- Indriana, Dina, *Ragam Alat Bantu Pengajaran, Mengenal, Merancang dan Mempraktikkan*, Yogyakarta: DIVA Pers, 2011
- Mansur, dkk. *Metodologi Pengajaran Agama, cet. II*, Jakarta: CV. Forum, 1989
- Sadiman, Arief S. dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pres, 2009
- Sadiman, Arief S. dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru, 2005
- Suharjo, *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktik*, Jakarta: Depdiknas Dirjend. Dikti Direktorat Ketenagaan, 2006

## BIOGRAFI PENULIS



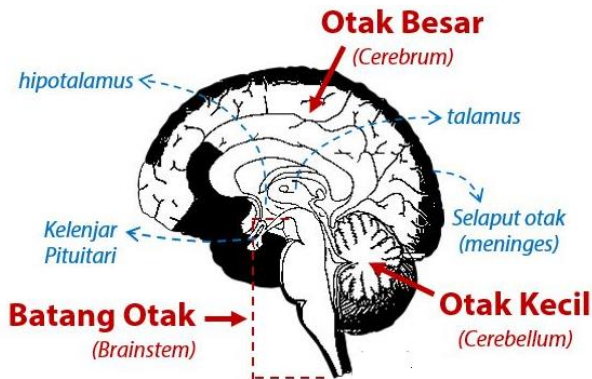
Azwar Rahmat, M.TPd lahir di Awat Mata, 24 Januari 1985. Lulus Strata 1 di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Bengkulu tahun 2009, lulus strata 2 di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Bengkulu tahun 2011, lulus strata 2 di Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Bengkulu tahun 2015, dan sekarang ini masih studi menyelesaikan Pendidikan Doktorial Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Bengkulu. Saat ini sebagai dosen tetap di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Nahdlatul Ulama (STIESNU) Bengkulu. Selain itu, saat ini juga menjadi dosen tidak tetap di Program Studi PGMI IAIN Bengkulu. Kemudian menjadi *editor chif* jurnal Albahtsu dan jurnal JPE IAIN Bengkulu.

## BAB VIII

### MEDIA DENGAR DAN PANDANG

#### A. Pengantar

Sebelum kita membahas tentang media pembelajaran yaitu media dengar dan pandang berkaitan erat dengan indera melihat yaitu mata dan indera pendengaran yaitu telinga. Sebelum ke inti pembahasan, maka terlebih dahulu kita membahas sedikit tentang bagaimana proses melihat dan mendengar.



Gambar 9.1 Bagian otak (idschool.net, 2020)

Otak merupakan organ yang terdiri atas saraf, jaringan tengkorak, jaringan ikat, otot dan cairan. Otak dapat di atas otak besar (*cerebrum*), otak kecil (*cerebellum*) dan batang otak (*brain stem*). Otak besar terbagi atas dua bagian yaitu otak kiri dan otak kanan yang dihubungkan oleh jaringan saraf *corpus callosum*.

Pada otak kanan berfungsi mengendalikan bagian kiri tubuh dan sedang otak kiri mengendalikan bagian kanan tubuh. Permukaan luar otak bagian korteks serebral berwarna abu-abu mengandung saraf-saraf yang terhubung dengan sinapsis dan berfungsi untuk mengendalikan aktivitas otak. Otak besar terbungkus myelin yang menghubungkan otak dan sumsum tulang belakang.

Fungsi 4(empat) bagian utama otak antara lain:

1. Lobus frontal

Berfungsi mengendalikan gerakan tubuh perilaku, emosi dan fungsi intelektual seperti berpikir, penalaran dan pemecahan.

2. Lobus Parietal

Berfungsi mengatur sensasi, seperti sentuhan, rasa dan suhu dan mengatur orientasi dan posisi tubuh seperti pengukuran bentuk dan arah.

3. Lobus Temporal

Berfungsi mengontrol fungsi pendengaran dan ingatan.

4. Lobus Oksipital

berfungsi mengatur fungsi penglihatan.

Otak kecil terletak paling belakang di bawah otak besar berfungsi untuk mengatur dan menentukan gerakan tubuh, perilaku, keseimbangan, refleksi tubuh, serta mengumpulkan informasi sensorik dari tubuh.

Batang otak (*brain stem*) adalah bagian dari sistem saraf pusat berupa pusat dari jaringan saraf yang menghubungkan otak dan sumsum tulang belakang sehingga bagian tubuh dapat menerima perintah. Batang otak berfungsi untuk mengontrol pernapasan, suhu tubuh, tekanan darah, denyut jantung, rasa lapar dan haus.

Bagaimana cara kerja mata dan otak saat membaca sehingga kita dapat mengerti makna bacaan? Melihat, membaca, dan mengerti makna bacaan (*reading comprehension*) merupakan proses yang berbeda-beda, sangat kompleks, dan saling berkaitan satu sama lain. Membaca adalah kemampuan yang dimiliki manusia yang berbeda perkembangan di tiap manusia. Hal ini disebabkan daya tangkap otak tiap manusia berbeda-beda.

Mekanisme kerja mata sebagai berikut cahaya dari objek diterima kornea di pupil lalu dibiaskan melalui lensa dan bayangan jatuh di retina. Supaya bayangan tajam dan tidak berbayang maka bayangan diteruskan *nervus optikus impuls* diteruskan dalam jarak penglihatan kiasma optikum terus ke *optic radiation* lalu ke korteks visual di otak *striate cortex*.

Untuk ke tahap mengerti dan menganalisa bacaan, maka prosesnya lebih kompleks. Diawali dari Impuls korteks visual primer lalu ke gyrus angular. Di bagian gyrus angular, gambar yang diterima oleh mata diterjemahkan menjadi kata atau bahasa yang melalui proses pembelajaran-pengenalan.



Kemudian impuls diteruskan ke otak bagian *lobus temporal* dan *lobus oksipital* (area Wernicke) sehingga output yang dihasilkan comprehension-related (mengerti isi bacaan).

Mendengar adalah hasil dari proses berubahnya getaran luar menjadi potensi aksi. Getaran akan memberi tekanan udara menghasilkan gelombang suara yang tergantung pada frekuensi gelombang suara dan intensitas suara. Manusia dapat mendengar frekuensi dari 1.000-4.000 hertz sedang intensitas suara yang dapat didengar pada skala 0-13 dB.

Berikut mekanisme kerja telinga, gelombang suara diterima di telinga luar menuju saluran telinga dan menggetarkan beberapa bagian antara lain gendang telinga, tulang telinga, koklea, Sel-sel rambut (*stereocilia*) yang terdapat di permukaan rumah siput (*membran basilar*). Dalam rumah siput terdapat sel sensorik yang akan membagi gelombang suara. Untuk suara bernada tinggi berada di ujung lebar *koklea* sedangkan yang di tengah mendeteksi suara bernada rendah. Saat sel-sel rambut menabrak dinding telinga dalam akan menyebabkan *stereocilia* terbuka sehingga cairan masuk ke dalam sel dan menghasilkan sinyal listrik. Sinyal ini dibawa ke otak melalui saraf pendengaran.



Gambar 9 Mekanisme kerja telinga dan mata (aftanalysis.com, 2016)

## B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pendukung proses pembelajaran agar peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang dapat meningkatkan daya pikir, analisa dan keterampilan sehingga capaian tujuan pembelajaran terwujud.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang tersebar di dunia. Media pembelajaran memiliki peranan penting dan mengalami perkembangan yang sangat pesat setelah di era teknologi dan pandemic COVID 19. Para pendidik dapat memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran. Yang bertujuan agar peserta didik mudah menerima materi pelajaran, mudah dalam menyampaikan materi, merangsang pikiran dan minat peserta didik hingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran.

Fungsi media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (*reinforcement*) dan sebagai wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik. Tujuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat baru, motivasi, pemahaman dan rangsangan dalam proses pembelajaran. mampu meningkatkan motivasi belajar bagi peserta dan pendidik, mudah dipahami sehingga pesan dapat membekas, media digunakan sebagai sarana interaksi antar peserta dan lingkungan di sekitarnya, media dapat menerapkan konsep dasar yang benar dan realistis pada proses pembelajaran.

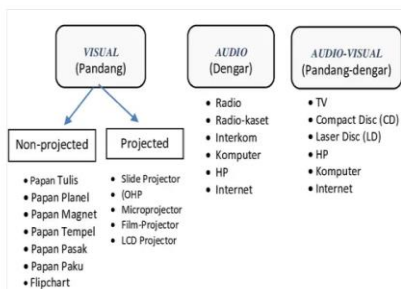


Penyajikan media pembelajaran yang berupa data harus disajikan secara menarik, data valid, mudah dalam penafsiran data dan memadatkan informasi tetapi harus dapat memberikan suasana yang menyenangkan sehingga mampu memenuhi kebutuhan peserta didik.

Kelebihan penggunaan media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely, antara lain:

1. Segi Fiksiatif adalah kemampuan menyimpan dan menampilkan berulang objek seperti kejadian yang lalu;
2. Segi Manipulatif adalah kemampuan media untuk menampilkan kembali objek dengan perubahannya berdasarkan kebutuhan;
3. Segi Distributif adalah kemampuan memfasilitasi dan menjangkau banyak peserta di tiap kegiatan.

(Levie & Lents, 1982) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran visual adalah sebagai alat yang untuk menarik perhatian peserta, sebagai bentuk teks (fungsi atensi), meningkatkan kemampuan menggugah emosional dan sikap (fungsi afektif), peserta dapat melihat, menganalisa dan menyimpulkan metode dan hasil penelitian sehingga peserta mudah memahami dan mengingat informasi gambar (fungsi kognitif), media pembelajaran lebih detail sehingga mampu membantu peserta yang lemah mengingat dan menangkap informasi (fungsi kompensatoris).



Gambar 3 Klasifikasi Media dalam Pembelajaran . View in document p.19



Gambar 2 Kerucut Pengalaman Cone of Experiences Edgar Dale . View in document p.9

Gambar 9 Klasifikasi media dan kerucut pembelajaran (123.dok.com, 2020)

Menurut (Sudjana & Rivai, 1992) fungsi media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar, materinya jelas, menggunakan metode yang bervariasi berdasarkan komunikasi verbal sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Menurut (Wahyudi, 2003) penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Media dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran bukan hanya sebagai alat hiburan yang melengkapi proses belajar dan menarik perhatian siswa. Namun lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru dan diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

(Kemp & Dayton, 1985) membagi fungsi media pembelajaran untuk perorangan atau kelompok menjadi 3(tiga) yaitu *pertama* mampu memotivasi minat atau tindakan dengan bentuk penyajian berupa drama

atau hiburan yang bertujuan mampu mempengaruhi tindakan dan emosi peserta didik, *kedua* media mampu menyajikan informasi umum berisi ringkasan pengantar, latar belakang dan laporan, penyajian dalam bentuk hiburan atau teknik motivasi dan *ketiga* media bertujuan instruksi, memberikan peran pada peserta secara mental.

Penyajian materi harus lebih sistematis dan psikologis, efektif, efisien, murah, mudah, menyenangkan sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berdasarkan kebutuhan peserta didik.

#### 1. Media Dengar (*Audio*)

Media dengar (*audio*) adalah media pembelajaran yang menggunakan indera pendengaran atau telinga. Pesan yang menggunakan lambang auditif secara verbal (lisan) maupun non verbal sehingga antara pengirim pesan dengan penerima pesan bisa memahami makna dari lambang auditif. Contoh media audio radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

(Sudjana & Rivai, 1992) menjelaskan bahwa adanya hubungan korelasi antara media audio dengan pengembangan keterampilan pada peserta didik dalam capaian pembelajaran.

Capaian keterampilan melalui media audio meliputi:

- a. Perhatian dan fokus
- b. Mengikuti proses pembelajaran
- c. Melatih daya dan kemampuan menganalisa

- d. Menentukan tujuan pembelajaran
- e. Mampu memilih dan memilah informasi atau gagasan yang relevan dan yang tidak relevan
- f. Merangkum
- g. Mampu mengilustrasikan ulang
- h. Mampu mengingat pesan atau materi

Berikut adalah pembelajaran menggunakan media dengar (audio) :

a. **Radio**

Radio adalah alat komunikasi yang mengirim dan menerima pesan suara menggunakan gelombang suara melalui udara. Radio berfungsi untuk menyiarkan berita yang aktual, beberapa kejadian di sekitar jangkauan, peristiwa baru dan penting, berbagai masalah kehidupan dan sebagainya. Radio adalah media pendidikan dan pengajaran yang efektif, mulai dari pembukaan sampai kepada evaluasi, juga mendukung metode pembelajaran tuntas (*mastery learning*).

Radio di dunia pendidikan digunakan sebagai media pembelajaran terutama program pembelajaran jarak jauh karena memiliki jangkauan yang luas, murah, efektif, sederhana hingga ke semua umur dan fase pendidikan.



Gambar 9 Pembelajaran melalui radio (kompas tv,2020)

Kelebihannya penggunaan radio sebagai media pembelajaran, antara lain:

- 1) Tidak memerlukan biaya besar
- 2) Mudah diperoleh
- 3) Ringan sehingga mudah dipindahkan
- 4) Menggunakan daya listrik AC/DC
- 5) Dapat merekam dan dapat didengar kembali
- 6) Meningkatkan imajinasi dan merangsang partisipasi pendengar
- 7) Mampu menyediakan berita terbaru
- 8) Diproduksi massal
- 9) Sarana hiburan dan mampu menghibur
- 10) Mudah dalam penyajian materi pelajaran



Kekurangannya penggunaan radio antara lain:

- 1) komunikasi yang digunakan adalah satu arah (*one way communication*).
- 2) Sistem yang digunakan adalah disentralisasi sehingga pendidik tidak dapat menyajikan sendiri;
- 3) Siaran sering bermasalah terutama saat musim hujan
- 4) Integrasi siaran radio pada kegiatan pembelajaran menyulitkan.

Langkah penggunaan media radio dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pendidik harus merencanakan dan menyiapkan diri menyampaikan materi;
- 2) Siswa harus mendengar dengan seksama sehingga dapat memberikan saran dan koreksi;
- 3) Pendidik wajib menuntun peserta didik agar mendengarkan seksama dan perhatian terhadap materi;
- 4) Tindak lanjut program dalam mengevaluasi program dengan diskusi dan membahas materi;
- 5) Pendidik wajib memperhatikan penggunaan tinggi rendah suara (intonasi) saat penyiaran agar peserta didik selalu bersemangat dalam setiap sesi penyajian materi.

**b. Perekam pita magnetik dan *Compact Disk***

Perekam pita magnetik (*magnetic tape recording /tape*)

*recorder*) adalah media pembelajaran menggunakan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi karena mudah dalam penggunaannya. Perekam pita magnetik terbagi atas 2(dua) jenis yaitu sistem *full track recording* dan *double track recording*. Perekam pita magnetik berbentuk kotak yang disebut kaset tape recorder (*cassete recorder*) yang terdapat 2(dua) alat gulung dan pita magnetik. Pita magnetic berbentuk tipis dan elastis dimana sisi permukaan atas mengkilat sedangkan permukaan bawah kusam karena mengandung oksida besi yang magnetik.

Pita magnetik digulung pada putaran yang berbeda dalam satu kotak. Jika pita berputar, maka saat permukaan yang kusam menyentuh gulungan perekam maka media magnetik akan mengatur partikel oksida pada permukaan pita sesuai dengan suara yang direkam.

Alat perekam memiliki 3(tiga) *head* yaitu *record head* berfungsi untuk merekam suara, *play head* berfungsi untuk menghasilkan suara dan *erax head* berfungsi untuk menghapus suara.



Gambar 9 Media perekam pita magnetic dan CD  
(ikchavit.blogspot.com, 2015)

Fungsi tape recorder dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Merekam suara menghitung pada pelajaran senam
- 2) Sebagai sarana untuk latihan mengucapkan kata-kata dalam bahasa asing
- 3) Sebagai saran untuk latihan membaca bahasa asing
- 4) Merekam hasil karya peserta didik
- 5) Untuk merekam saat membaca puisi
- 6) Untuk merekan suara untuk acara sandiwara
- 7) Untuk merekan saat benyanyi
- 8) Sebagai alat musik mengiringi para penari
- 9) Merekam saat diskusi dan acara penting
- 10) Memberikan ulasan dan komentar dari isi slide tersebut.

Selain pita perekam magnetik ada juga perekam bernama CD (*Compact Disk*) terbuat dari plastik polikarbonat. Area CD terdiri dari pusat CD, transisi pertama (cincin penjepit), kelm (cincin stacking), transisi kedua, informasi dan RIM. CD dapat menyimpan audio durasi 80 menit atau 650-870 MB. Lapisan emas dibaut permukaan CD sehingga reflektif. Logam emas oleh film Data disimpan dalam rangkaian lekukan kecil yang disebut *pits*. Tebal tiap *pits* sebesar 100 nm dan luas sebesar 500 nm. Daerah antara *pits* dikenal sebagai *lands*. Fungsi perekam CD hampir sama dengan pita perekam magnetik perbedaan kualitas kejernihan suara. Kekuatan perekam suara terletak pada penggulung, maka pada CD terletak di permukaannya.

Kelebihan penggunaan media perekam suara sebagai berikut:

- 1) Pendidik dapat memeriksa suara yang telah direkam dalam kaset apakah baik atau tidak baik dan
- 2) Pendidik dapat memeriksa isi program yang disajikan sesuai dengan materi;
- 3) Pendidik dan peserta didik dapat memutar berulang dan menghentikan materi yang telah disampaikan hingga materi menjadi jelas;
- 4) Penyajian yang menggunakan tape recorder dapat dilakukan di luar kelas;
- 5) Peserta didik dapat mendengar dengan seksama dan dapat mencatat materi yang penting;
- 6) Penggunaannya sangat efisien untuk mengajarkan bahasa yang digunakan di laboratorium bahasa sehingga capaian pembelajaran terlaksana;
- 7) Hasil rekaman dapat dihapus dan direkam dengan program lainnya;
- 8) Pengoperasiannya relatif mudah.

Beberapa kelemahan perekam suara sebagai berikut:

- 1) Volume rekaman terbatas;
- 2) Biaya pengadaannya lebih mahal karena memerlukan banyak kaset;
- 3) Sulit menentukan pesan atau informasi apabila berada di tengah pita, perlu waktu lama untuk menemukan jika radio tape tidak memiliki timer;

4) Dapat terjadi penghapusan yang tidak disengaja.

Media ini paling banyak digunakan di era 1980an hingga 2000. Tetapi saat ini penggunaan media ini sudah tidak digunakan lagi kecuali di Jurusan sastra dan bahasa.

### c. **Laboratorium Bahasa**

Laboratorium bahasa adalah suatu ruangan khusus untuk melatih siswa mendengar dan praktek berbahasa asing. Penyajian materi telah disiapkan sebelumnya dan menggunakan media yang dipakai adalah *tape recorder*, *headphone* dan *microphone*.

Dalam ruangan laboratorium, peserta duduk di kotak bilik akustik dan kotak suar. Mereka mendengarkan lewat *headphone*. Saat peserta didik mengulangi kata-kata, maka dia dan pendidik akan mendengar suaranya melalui headphone. Para peserta didik dan pendidik dapat membandingkan pengucapannya dengan ucapan pendidik, sehingga mereka segera dapat memperbaiki kesalahan tersebut.

Kelebihan penggunaan media audio, antara lain :

- 1) Harga murah dan variasi program lebih banyak dari televisi;
- 2) Ringan dan mudah dipindahkan;
- 3) Dapat diulang-ulang;
- 4) Mampu meningkatkan daya pendengaran dan daya imajinasi.

Kekurangan penggunaan media audio, antara lain:

- 1) Dibutuhkan pemusatan pendengaran pada materi;

- 2) Hanya menampilkan bentuk abstrak sehingga harus membutuhkan pengalaman visual sebelumnya;
- 3) Membutuhkan perbendaharaan kosa kata;
- 4) Hanya mampu dimengerti oleh peserta didik yang memiliki tingkat imajinasi yang tinggi.



Gambar 9 Laboratorium bahasa (lc.unand.ac.id, 2020)

#### **d. Media Pandang (Visual)**

Apakah anda pernah merasa bosan saat belajar di dalam ruangan kelas? Hal ini disebabkan kurangnya inovasi dan kreasi dalam penyajian. Peserta didik kurang bersemangat dan kurang fokus terhadap penyajian materi. Oleh karena itu, beberapa inovasi atau cara mengajar yang disajikan harus sedikit berbeda, inovatif dan meningkatkan suasana ruangan sehingga proses pembelajaran lebih hidup.

Agar suasana pembelajaran tetap semangat, maka dibutuhkan beberapa media pendukung yang menarik, efektif dan efisien yang

mampu menyampaikan pesan dari pendidik ke peserta didik. Media pandang yang menggunakan warna cerah dan tema yang menarik. Media visual lebih banyak menggunakan gambar dari biasan cahaya. Hal ini menyebabkan mata akan lebih cepat mengalami kelelahan dibandingkan melihat gambar/objek secara langsung.

Klasifikasi media pandang berdasarkan metode pemakaiannya, sebagai berikut:

a. Media proyeksi

Media proyeksi adalah media yang menggunakan alat proyeksi (*projector film*) untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film slide, *Over Head Projector (OHP)* untuk memproyeksikan transparansi. Pendidik diharapkan mampu menyampaikan pesan atau materi dengan menggunakan media proyeksi. Contoh media proyeksi film

b. Media tanpa proyeksi

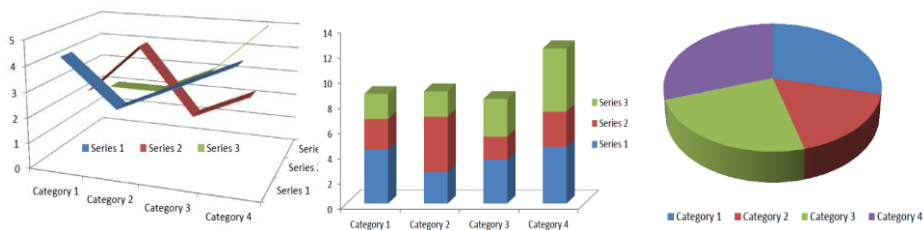
Media tanpa proyeksi adalah media tanpa menggunakan alat pendukung untuk menyampaikan informasi atau pesan. Berikut media audio tanpa proyeksi antara lain media yang mampu menyampaikan pesan dalam pits suara atau piringan suara (bentuk auditif), meningkatkan daya pikir dan imajinasi peserta sehingga terjadi proses aktifitas pembelajaran. Media komputer juga merupakan jenis media virtual yang mampu merespons cepat. Contoh media tanpa proyeksi seperti buku, gambar, foto, lukisan,

radio, dan lain sebagainya.

Berikut media pembelajaran dengan metode pandang antara lain:

a. Media Grafik

Media grafik adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar sederhana, penyusunan berdasarkan prinsip matematika berdasarkan data berupa angka dan objek. Media grafik mengandung ide dan objek dinyatakan dengan simbol tertentu dengan menampilkan keterangan singkat pada grafik.



Gambar 9 Media Grafisk

Dalam media grafik menampilkan data kuantitatif dengan gambar dan teliti, menerangkan perkembangan objek, perbandingan objek berhubungan dengan singkat dan jelas. Media grafik adalah ilustrasi suatu keadaan pasang surut suatu data yang berupa garis yang menghubungkan beberapa titik, bentuk penyajiannya diagramatik menggunakan lambang tertentu. Gambar chart mewakili informasi atau nilai perkembangan suatu



ide, objek, lembaga, orang, keluarga pada satuan waktu. Media grafik menurut bentuk terbagi atas 3(tiga) jenis yaitu grafik garis, grafik batang dan garfik lingkaran.

b. Media Diagram

Media diagram adalah media berupa susunan garis dan menyerupai peta dari pada gambar. Diagram digunakan untuk menjelaskan secara singkat hubungan bagian dengan bagian yang lain.

Diagram jaringan

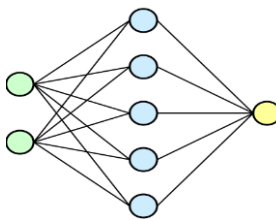


Diagram pohon

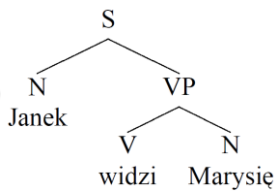
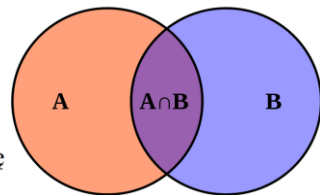


Diagram Ven



Gambar 9 Media diagram (Wikipedia.org)

c. Media visual tak berbasis data (Media gambar)

Media pembelajaran visual tak berbasis data adalah media yang menggunakan gambar foto atau lukisan, mengilustrasikan pesan materi. Dalam kegiatan pembelajaran, gambar berfungsi untuk meningkatkan minat, memudahkan dalam memahami pesan materi yang bersifat abstrak. Gambar mampu menjelaskan secara visual bagian yang penting dan bagian kecil sehingga mudah diamati sehingga informasi dipersingkat dengan gambar. Contoh poster, kartun dan sebagainya.



Gambar 9.3 Media gambar (daihatsu.co.id, 2020)

Karakteristik media gambar, antara lain:

- 1) Bersifat autentik berarti dapat para peserta didik menggambar obyek secara langsung;
- 2) Gambar cukup jelas dan mengilustrasikan pokok pikiran;
- 3) Ukuran gambar harus proporsional agar peserta didik mampu meningkatkan imajinasi ke ukuran objek yang digambar;
- 4) Perpaduan keindahan dan kesesuaian dalam capaian pembelajaran;
- 5) Gambar harus indah dan mudah dimengerti dari pandangan seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berikut yang tergolong media gambar, sebagai berikut:

a. Poster

Poster adalah perpaduan gambar dan tulisan dalam satu lukisan yang berisi informasi ide pokok, seruan atau peringatan. Poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas.



Gambar 9.3 Poster dan karikatur (jpn.com, 2020)

b. Karikatur, kartun dan komik

Karikatur dan kartun merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, menggambarkan lingkungan di sekitarnya seperti manusia dan makhluk hidup lainnya. Jika karikatur biasanya diilustrasikan lebih aneh dan lucu yang pesan kritikan yang tajam. Komik adalah media pembelajaran yang berisi gambar sederhana, jelas, mudah dipahami, berfungsi sebagai media informatif dan edukatif.

c. Foto

Foto adalah media gambar yang meyerupai asli dalam dua dimensi. Foto adalah media visual yang sangat efektif karena dapat menjelaskan secara lebih konkrit dan realistis sehingga pesan, informasi dan materi yang ingin disampaikan dapat segera dan mudah dimengerti karena menyerupai kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

d. Peta dan globe

Peta dan globe adalah media pembelajaran yang menyajikan data-data lokasi seperti keadaan permukaan bumi berupa daratan, sungai, gunung lengkap petunjuk arah dan jarak. Penggunaan media memudahkan peserta didik mengerti posisi dari letak, bentuk daerah, luas lokasi, kondisi geografis daerah, bentuk bumi yang sebenarnya dan sebagainya. Sehingga minat siswa terhadap dan capaian materi tersebut dapat diterima dengan cepat.



Gambar 9.3 Foto PKL Greenport (Masdiana, 2018)

Kelebihan media visual antara lain dapat dilihat, dapat dibaca berkali-kali dan menyimpan sebagai arsip, membutuhkan analisa lebih tajam dan mendalam sehingga orang dapat berpikir lebih spesifik, mampu mengatasi peserta didik kurang dalam pengalaman, terjadi interaksi antar pendidik, peserta didik dan lingkungan, meningkatkan daya tarik dan perhatian.

Adapun kekurangan antara lain lambat untuk dimengerti, kurang praktis, kurang mendetail karena tidak ada penjelasan menggunakan audio, gambar visual harus mampu mewakili isi berita, biaya produksi cukup mahal karena melalui proses pencetakan.

e. Media Dengar dan Pandang (*Audio Visual*)

Perkembangan ilmu pengetahuan telah menghasilkan teknologi yang semakin canggih dan inovasi yang membantu kehidupan manusia dan terkadang menyebabkan kerusakan di muka bumi. Perubahan signifikan terhadap berbagai sendi kehidupan di bidang ekonomi, sosial budaya dan pendidikan. Media dengar dan pandang (*audio-visual*) adalah media pembelajaran yang menggunakan 2(dua) panca indera yaitu pendengaran (*audio*) dan penglihatan (*visual*). Dengan media dengar maka peserta menerima pesan materi pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan media pandang menerima pesan materi melalui bentuk penglihatan atau tampak. Media pandang Media audio visual dapat berupa; film atau

video, dan televisi. Berikut ini akan dibahas jenis jenis media audio visual tersebut.

Pemerintah Indonesia telah berupaya semaksimal mungkin agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan teknologi dari dunia luar. Pemerintah telah melakukan berbagai cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan antara lain perubahan sistem pembelajaran, meningkatkan kesejahteraan pendidik dengan memberikan insentif sertifikasi dan masih banyak program yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional maupun Kementrian Riset dan Teknologi.

Para pendidik wajib menguasai beberapa media pembelajaran sehingga dalam penyampaian materi mampu diterima baik oleh peserta didik, berdaya guna dan berhasil guna. Proses pembelajaran harus terus dikembangkan untuk mewujudkan yang pembelajaran yang efektif sehingga capaian pembelajaran terlaksana.

Media pembelajaran yang berdasarkan sistem Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) yang bertujuan agar media yang digunakan lebih efektif waktu dan tenaga dengan memanfaatkan teknologi internet berupa animasi, gambar, audio atau video.

Yang termasuk media audio visual (media dengar dan pandang) adalah sebagai berikut:

## 1) Media Film

Film adalah media pembelajaran yang menggunakan media audio-visual (dengar dan pandang). Tujuan penggunaan media film adalah mampu memvisualisasikan bagaimana kejadiannya, sejarah, meningkatkan keterampilan dan lainnya. Film adalah sarana pembelajaran merupakan perpaduan penggunaan 2(dua) pancaindera pendengaran (audio) dan indera penglihatan (visual). Selain digunakan sebagai sarana pembelajaran juga digunakan untuk penerangan, penyuluhan dan sarana hiburan. Untuk saat ini maka media yang paling digemari dan paling cepat adalah situs youtube.

Dengan film para peserta mampu mengembangkan imajinasi, meningkatkan memori, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar. Media ini dapat dinikmati seluruh masyarakat hingga ke pelosok. Contoh tayangan sinetron yang menyajikan karakter jahat dan baik. Beberapa ahli mengkategorikan media film juga termasuk dalam media dengar dan pandang.

Media film yang ditayangkan oleh stasiun televisi di indonesia harus mengikuti kaidah agama, toleransi dan kaidah sosial budaya. Film yang ditayangkan televisi adalah salah satu media yang paling banyak peminat di berbagai umur dan berbagai profesi karena murah dan mudah penggunaannya. Program harus menayangkan siaran benar yang altual dan tidak mengandung *hoax*. Hal ini karena

Indonesia terdiri dari banyak suku dan adat yang bisa saling bersinggungan.



Gambar 9.3 Media film (Brilio.net, 2021)

Keuntungan penggunaan media film dalam pembelajaran antara lain media film mampu menggambarkan proses pembuatan, meningkatkan semangat belajar karena peserta didik seakan ikut serta dalam film, penampilan gambar 3 dimensi, dapat merekam suara asli, jika film berwarna akan lebih menghidupkan suasana. Adapun kekurangan antara lain jika film tersebut bersuara maka keterangan yang ducapkan tidak dapat diselingi, tidak boleh menghentikan secara tiba-tiba hal ini akan menyebabkan peserta didik menjadi bingung, Pemutaran film tidak boleh terlalu cepat dan mahalnya biaya pembuatan untuk satu film.



## 2) Film strip (film berangkai)

Film strip dikenal dengan istilah film slide, strip film. Film strip merupakan film yang dirangkai secara berurutan menjadi satu kesatuan. Ukuran sebesar yaitu 35 mm, jumlah gambar dalam satu rol film jika dirangkai 50-75 gambar, panjang maksimum 130 cm atau tergantung pada isi film, film berangkai dibuat tanpa atau dengan suara. Suara yang menyertai film rangkai itu dimaksudkan untuk menjelaskan isi. Selain dengan suara yang direkam, penjelasan dapat disampaikan dalam bentuk buku pedoman atau narasi tulis di bawah gambar yang dibacakan oleh guru atau dibaca sendiri oleh siswa. Film ini biasa digunakan prosesi pernikahan dan film dokumenter.

## 3) Micropis

Mikrofis adalah lembaran film transparan terdiri dari lambang-lambang visual (grafis maupun verbal) yang diperecil sedemikian rupa sehingga tak dapat dibaca dengan mata telanjang. Ukurannya ada beberapa macam, bisa 3 x 5 inci, 6 x 8 inci atau 4 x 6 inci.

Keuntungan terbesar dari alat ini adalah dapat menghemat ruangan. Halaman cetak yang besar dapat diringkas dalam bentuk film yang baik dengan perbandingan 1:12 yang selanjutnya bisa dikembalikan lagi ke bentuk semula dengan memproyeksikan ke layar.



Gambar 9. Media micropis (Wahid.N, LIPI , 2015)

#### 4) Film Bingkai (*Slide*)

Film bingkai atau *slide* adalah film transparan. Bingkai terbuat dari karton atau plastik dengan ukuran bingkai sebesar 2x2 inci yang diproyeksikan melalui *slide projector*. Jumlah film yang akan tayangkan bervariasi tergantung tujuan. Slide menayangkan satu gambar bisa juga banyak tetapi pemutaran satu persatu. Slide ada yang berupa gambar (*slide*) dan *Sound slide* merupakan hasil gabungan gambar dengan suara (*sound*).

Kelebihan dari media slide antara lain meningkatkan daya ingat, meningkatkan perhatian siswa melalui warna dan gambar nyata, mudah direvisi karena filmnya terpisah-pisah dan Penyimpanannya mudah karena berukuran kecil. Sedangkan kelemahan antara lain memerlukan ruangan khusus yang gelap untuk memutar proyeksi, memerlukan waktu yang cukup lama dalam pembuatan dan mahal.

Keuntungan penggunaan media film bingkai, antara lain:

- a. Film adalah *denominator* belajar umum dan mudah dimengerti anak yang lamban;
- b. Mampu mengilustrasi proses contoh tutorial pembuatan keterampilan tangan;
- c. Dapat dilihat dan diputar secara berulang;
- d. Gambar 3 dimensi;
- e. Suara sama dengan realita dalam bentuk ekspresi murni;
- f. Mampu meningkatkan dan memotivasi penonton;
- g. Menggambarkan teori, teknologi dan animasi;
- h. Praktis karena mudah dalam penyimpanan;
- i. Dapat dilakukan secara bersamaan atau individu;
- j. Murah dan sederhana karena mudah diperbaiki;
- k. Membutuhkan waktu singkat dalam pembuatannya

Adapun kekurangan media film bingkai sebagai sarana pembelajaran, antara lain:

- a. Film tentang ilmu pengetahuan tidak boleh diselingi dan dilakukan penghentian karena akan mengganggu konsentrasi peserta didik;
- b. Film tidak boleh diputar terlalu cepat
- c. Capaian tujuan pembelajaran tidak diperoleh jika alur cerita tidak terarah;
- d. Menggunakan ruangan yang gelap dan hening;

- e. Mahal dalam pembuatan dan perlatannya;
- f. Gambar mudah lepas jika penyimpanan kurang rapi;

Langkah-langkah dalam penggunaan film sebagai media pengajaran, sebagai berikut:

- a. Langkah persiapan Pendidik harus mempersiapkan materi kemudian memilih film yang sesuai agar tujuan pengajaran yang tercapai sesuai yang diharapkan;
  - b. Mempersiapkan kelas Pendidik wajib mempersiapkan peralatan pendukung seperti proyektor, layar dan pengeras suara;
  - c. Langkah penyajian setelah peserta didik telah siap barulah film diputar;
  - d. Aktivitas lanjutan; aktivitas tanya jawab bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi. Jikalau masih terasa kurang, maka pendidik dapat melakukan pengulangan pemutaran film.
- 5) Televisi



Gambar 9. Media televisi (Masdiana , 2021)

Televisi adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara audio visual. Dilihat dari sudut jumlah penerimaan pesannya televisi tergolong dalam media massa. Televisi adalah alat elektronik yang sama dengan film yang menampilkan gambar hidup dan bersuara, menayangkan kejadian yang sebenarnya sama persis saat kejadian terkadang disertai komentar penyiarannya. Penyiaran acara disirkan langsung dari stasiun pemancar TV.

Keuntungan penggunaan media televisi antara lain nyata, dapat ditonton segala kalangan, dapat menayangkan kembali peristiwa masa yang lalu, dapat menayangkankan, mampu menarik minat kalangan anak-anak, melatih pendidik dalam *pre-service* maupun *incervice training*.

Kekurangan TV sebagai media antara lain jadwal tayang dan jadwal pelajaran harus direncanakan jauh hari, program tidak dapat dikontrol oleh pendidik karena sulit untuk merevisi film.

#### 6) Video

Video adalah media audio visual yang juga menampilkan gerak. Materi yang disajikan dapat bersifat fakta kejadian/peristiwa penting maupun fiktif, bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Media video merupakan kumpulan gambar elektronis yang memiliki suara yang disimpan dalam suatu pita video (*video tape*) yang hanya

dapat diputar menggunakan alat *video cassette recorder* atau *video player*.

Kelebihan penggunaan media video sebagai media pembelajaran, antara lain digunakan secara umum atau individual, pemutaran dapat diputar sesuai keinginan, dapat diulang-ulang, suasana harus hening saat penyajian materi, penyajian obyek secara detail, tidak memerlukan pencahayaan khusus, dapat diperlambat maupun dipercepat.

Adapun kekurangan media video antara lain sulit untuk dilakukan revisi, memerlukan biaya mahal dan memerlukan keahlian khusus seperti sutrada, menyunting dan lain-lain, peserta jarang mengaplikasikan, komunikasi bersifat satu arah sehingga harus membutuhkan suatu umpan balik, kurang detail dalam penyajian.

f. Internet

Setelah pandemi Covid-19 melanda di seluruh dunia, maka sistem pendidikan pun mulai mencari suatu inovasi untuk proses kegiatan belajar mengajar non tatap muka. Media internet adalah salah satu solusi terbaik dan berkembang sangat pesat. Terlebih adanya Surat Edaran no. 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing.

Berbagai program telah dilakukan oleh kementerian mulai dari pemberian kuota gratis dan bantuan kuota bagi peserta didik mulai dari tingkat TK,SD, SMP SMA dan para pendidik.



Gambar 9. Sistem pembelajaran daring (jengsus.com,2020)

Setiap penyelenggara pendidikan seluruh Indonesia dituntut untuk memberikan inovasi terbaru dan menyajikan proses pembelajaran yang sangat efektif ini. Sayangnya, tak semua institusi pendidikan rupanya dapat menggunakannya. Kebanyakan dari mereka masih belum bisa menyesuainya karena terkendala sarana, prasarana, ketersediaan dan kestabilan jaringan internet.

Berikut adalah metode pembelajaran menggunakan media internet, antara lain:

1) *Project Based Learning*

Salah satu hasil implikasi dari Surat Edaran Mendikbud no.4 tahun 2020 adalah *Project based learning* yang bertujuan untuk

memberikan pelatihan peserta didik agar dapat berkolaborasi bersama dan meningkatkan rasa empati sesama. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bahwa metode ini sangat efektif dengan menggunakan cara membentuk kelompok belajar dalam mengerjakan proyek, eksperimen, dan inovasi dan berdiskusi secara online, sangat cocok digunakan pada zona kuning atau hijau Covid 19 dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan.

## 2) *Daring Method*

Metode daring (*Daring Method*) merupakan salah satu cara yang cukup efektif untuk mengatasinya permasalahan pembelajaran tatap muka yang terjadi selama pandemi Covid 19 berlangsung. Metode menggunakan media internet dengan memanfaatkan fasilitas di rumah dengan baik. Pembuatan konten dengan pemanfaatan barang yang ada di sekitar rumah maupun mengerjakan seluruh kegiatan belajar melalui sistem online. Metode daring ini sangat cocok diterapkan di kawasan zona merah. Sistem penyajian pembelajaran berlangsung dimana pendidik dan peserta didik tetap berada di rumah masing-masing sehingga tidak terjadi kontak langsung. Banyak aplikasi yang dapat digunakan misalnya zoom, cisco webwx, whatsapp dan sms.

## 3) *Luring Method*

Luring adalah model pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di lakukan di sekolah atau di rumah dimana peserta didik



menghadiri secara bergantian. Penyelenggara wajib memperhatikan zonasi dan protokol kesehatan yang berlaku. Metode ini sangat cocok diterapkan di wilayah zona kuning atau hijau dengan protokol *new normal*.

Mekanisme metode yang digunakan adalah peserta didik belajar secara bergiliran (*shift model*) untuk menghindari kerumunan dan kontak fisik. Dikutip dari Kumparan, model pembelajaran Luring ini sangat disarankan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan agar lebih kurikulum lebih disederhanakan selama masa pandemi. Penyampaian materi dengan metode luring agar penyajian kurikulum tidak berbelit. Selain itu, metode pembelajaran ini dinilai cukup baik bagi wilayah yang kurang memiliki sarana dan prasarana mendukung untuk sistem daring.

#### 4) *Home Visit Method*

*Home visit* adalah salah satu metode pembelajaran yang cocok digunakan di saat pandemi Covid 19. Metode ini sama dengan kegiatan *home schooling* atau *les privat*. Pendidik melakukan *home visit* ke rumah-rumah peserta didik yang telah disepakati pada waktu tertentu Dilansir dari Kumparan, Kepala Bidang Kemitraan Fullday Daarul Qur'an, Dr. Mahfud Fauzi, M.Pd menyarankan dan mengatakan bahwa metode ini sangat cocok diterapkan bagi yang memiliki peserta didik dengan jumlah

banyak dan kurang memiliki perangkat seperti laptop dan *handphone* yang memadai. Sehingga materi yang disampaikan dapat diterima walaupun masih dalam masa pandemi.

5) *Integrated Curriculum*

Anggota Komisi X DPR RI Prof. Zainuddin Maliki adalah mantan Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya menyampaikan bahwa metode pembelajaran lebih efektif apabila dapat merujuk ke *project base* dimana tiap kelas diberikan proyek atau tugas yang relevan jenis pelajaran (JPNN.com). Metode pembelajaran ini saling berkaitan dengan metode pembelajaran lainnya yang bertujuan agar peserta didik dapat bekerja sama dalam mengerjakan tugas. Dalam satu mata kuliah atau mata pelajaran diampu oleh beberapa dosen agar terbentuk suatu *teaching team* agar materi saling berkaitan. *Integrated curriculum* dapat diaplikasikan ke peserta didik yang berada di seluruh wilayah karena metode ini menggunakan sistem daring sehingga dinilai sangat aman untuk diterapkan.

6) *Blended Learning*

*Blended learning* merupakan metode yang menerapkan dua pendekatan sekaligus. Metode ini menggunakan pembelajartan tatap muka (*video converence*) dengan *system daring melalui internet*. Pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain mereda berada dalam jarak jauh. Menurut Yane Henadrita

menjelaskan bahwa metode *blended learning* adalah salah satu metode yang dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif para peserta didik di masa pandemic khususnya di daerah zona merah (sibatik.kemendikbud.go.id). Metode *blended learning* telah dirancang dan diterapkan di awal abad ke-21. Seiring dengan merebaknya wabah Covid-19, maka metode ini dianggap paling aman dan dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran yang aman diterapkan di Indonesia mengingat wabah pandemi yang tidak tahu pasti kapan berakhirnya.

g. Media Realita

Media pembelajaran realia yaitu pembelajaran yang menggunakan media nyata di dalam ruang kelas terkadang digunakan seperti kegiatan observasi. Media realia bertujuan memberikan pengalaman kepada peserta didik dengan menggunakan objek nyata sehingga peserta didik lebih memahami materi dan capaian pembelajaran adalah suatu keterampilan.

Jenis media realia terbagi atas 2(dua) yaitu:

- 1) Benda-benda hidup seperti: orang, binatang dan tumbuhan.
- 2) Benda-benda mati seperti: alat peraga kesehatan, besi, kayu, bebatuan, mayat, zat kimia dan makanan.



Gambar 9. Kegiatan magang (vokasi.uho.ac.id, 2020)

Kelebihan media realita menurut para ahli sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan semangat belajar
- 2) Pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi langsung
- 3) Meningkatkan keterampilan peserta
- 4) Capaian pengalaman dan persepsi yang sama
- 5) Materinya lebih jelas dan akurat karena benda yang digunakan adalah nyata dan lebih akurat
- 6) Mempelajari dan melaksanakan tugas di situasi sebenarnya
- 7) Memberi kesempatan kepada anak untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya
- 8) Meningkatkan penggunaan panca indera peserta didik
- 9) Mengajarkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual
- 10) Melatih keterampilan anak dengan menggunakan sebanyak alat indera

- 11) Proses pembelajaran akan lebih aktif pada saat mengamati, menangani dan memanipulasi
- 12) Menanamkan konsep dasar yang bersifat nyata
- 13) Meningkatkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar.

Menurut para ahli kekurangan penggunaan media realia sebagai berikut: Membutuhkan ukuran ruangan yang besar karena terkadang menggunakan benda berukuran besar; Contoh benda nyata yang terkadang berharga mahal; Beresiko tinggi karena proses pembelajaran ke luar lokasi sekolah; Perlu ketelitian karena merubah fisik benda yang digunakan; Contoh benda sulit ditemukan terutama bidang kesehatan. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pemilihan bahan media realita menurut (Wibowo, 1992) antara lain:

- 1) **Capaian pembelajaran**

Saat pendidik memilih media, seharusnya berdasarkan capaiannya. Contoh jika capaian pembelajaran adalah pemahaman konsep bilangan, maka digunakan papan angka dan menggunakan benda-benda saat pembelajaran materi bilangan.

- 2) **Kondisi peserta didik**

Media yang disediakan harus berimbang dengan jumlah peserta didik, lokasi proses pembelajaran, model pembelajaran. Hal ini bertujuan agar semua peserta didik mendapat kesempatan yang sama dengan pemanfaatan media secara optimal.

- 3) **Karakteristik Media,**

Pendidik wajib mengetahui karakteristik bahan media terutama tentang kekuatan, keunggulan dan kelemahan. Jika pendidik tidak menggunakan media foto, maka sebaiknya mereka menggunakan media video.

4) Alokasi waktu

Pendidik telah merencanakan berapa lama durasi waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam menggunakan dan merapikan kembali media tersebut.

5) Ketersediaan alat pendukung

Pendidik memperhatikan ketersediaan alat-alat pendukung seperti ketersediaan stop kontak, aliran listrik dan sebagainya.

6) Efektifitas

Pendidik menggunakan media realita wajib memperhatikan keefektifan bahan media misalnya bahan mudah dalam mobilisasi atau bahan telah berada di lokasi sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

7) Kompatibilitas

Praktis, luwes dan tahan lama, mudah dalam penggunaan, murah dalam pemeliharaan. Berdasarkan beberapa penjelasan tentang kriteria pemilihan media secara umum.

Tahapan penggunaan media realia sebagai berikut:

1. Pendidik dan pengelola wajib menyediakan bahan media;
2. Peserta didik wajib menggunakan bahan media nyata sehingga mereka mendapatkan pengalaman dan keterampilan;
3. Pendidik mengajak peserta didiknya untuk mengamati dan berdiskusi mengenai materi yang telah disajikan;
4. Setelah proses pengamatan dan berdiskusi dalam bimbingan pendidik, maka peserta didik harus dapat membuat kesimpulan materi. Penilaian kegiatan pembelajaran menggunakan penilaian autentik.

Media realita adalah media yang diterapkan di sekolah menengah kejuruan, pendidikan tinggi vokasi, sekolah profesi, jurusan kesehatan, jurusan kima dan biologi. Untuk di perguruan tinggi vokasional, mahasiswa wajib mengikuti kerja praktek selama 6(enam) bulan.

#### h. Multimedia

Multimedia adalah media pembelajaran yang menggabungkan 2 unsur audio dan visual dibuat dalam bentuk animasi. multimedia terbagi atas 2(dua) yaitu :

- 1) Multimedia Linier adalah media tanpa alat kontrol apapun, dioperasikan oleh pengguna dan gambar berputar secara berurut. Contoh : Televisi dan Film.

2) Multimedia Interaktif adalah media yang dilengkapi alat kontrol, dioperasikan oleh pengguna, pengguna dapat memilih gambar stage yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh : Aplikasi games.

Media multimedia dalam pembelajaran bersifat konvergen yaitu penggabungan unsur audio dan visual, interaktif dalam mengakomodasi respon pengguna dan mandiri dapat digunakan tanpa bimbingan orang lain atau pendidik. Multimedia yang digunakan untuk pembelajaran harus memenuhi syarat mudah dalam pengoperasian, mudah diinstal dan diupgrade, bersifat aktif dan komunikatif, pembelajaran bersifat mandiri, murah dalam pengoperasian dan pembuatannya.

Media multimedia berdasarkan model penyajian dibagi atas:

- 1) Tutorial adalah media pembelajaran yang penyajian materi menggunakan metode tutorial, konsep yang menyajikan grafik, text dan gambar diam ataupun bergerak;
- 2) Drill adalah media yang melatih keterampilan pengguna sehingga memperkuat penguasaan suatu konsep. Serangkai pertanyaan ditampilkan acak sehingga pertanyaan yang tampil selalu berbeda;
- 3) Simulasi adalah media pembelajaran yang penyampaian materi secara dinamis seperti benar di dunia nyata. Contoh : stimulasikan pesawat terbang dan similar kendaraan



- 4) Percobaan/Eksperimen adalah media yang sama dengan simulasi namun lebih melakukan kegiatan bersifat eksperimen atau percobaan. Contoh : latihan praktikum di laboratorium IPA.
- 5) Permainan adalah media yang model penyajian berdasarkan proses pembelajaran sehingga aktifitas belajar dapat dilakukan sambil bermain. Contoh : praktek olahraga.

Berdasarkan kegunaannya, multimedia pembelajaran dibagi atas 2(dua), yaitu :

- 1) Multimedia presentasi pembelajaran, Adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran dikelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Contoh : Microsoft Power Point (.ppt)
- 2) Multimedia pembelajaran mandiri Adalah software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru. Harus dapat memadukan explicit knowledge dan tacit knowledge. Pengembangan futur dan mengandung fitur unruk pelatihan. Ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalah. Contoh : Macromedia Authorware/Adobe Flash.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran, antara lain:

- 1) Pengguna memanfaatkan media yang disekitar kita;
- 2) Pengguna menyesuaikan kemampuan;
- 3) Sarana dan prasarana pendukung bimbingan belajar mengajar baik secara tradisional maupun modern;

- 4) Kualitas pendidik harus memiliki kompetensi akademik yang professional;
- 5) Mampu mengubah para pendidik dari mengajar menjadi pelajar;
- 6) Menumbuhkan diskusi kelompok yang menambah pengetahuan tentang multimedia;
- 7) Pemerintah wajib bertanggung jawab, meningkatkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia terutama pendidik terkait teknologi multimedia.

Kelebihan penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar dapat diperbesar dan diperkecil
- 2) Data menyajikan proses yang kompleks dan panjang
- 3) Mengilustrasikan benda atau peristiwa yang lokasi jauh dari sekolah.
- 4) Mengilustrasikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
- 5) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.
- 6) Meningkatkan respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin;
- 7) Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri;
- 8) Pendidik dapat memperhatikan peserta berdasarkan urutan yang koheren dan terkendali;
- 9) Mampu menjangkau seluruh wilayah nusantara;

10) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna yang terbentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan percobaan, dll.

Kekurangan multimedia jika digunakan sebagai alat pembelajaran, antara lain: pembuatan materi membutuhkan biaya besar, masih kurangnya tenaga professional dalam bidang multimedia

i. Handphone (HP)



Handphone (HP) merupakan alat komunikasi yang terlengkap. Sejak pandemi COVID 19, maka peranan handphone menjadi sangat penting dan paling banyak digunakan. Semua aktifitas proses pembelajaran menggunakan handphone sebagai media audio visual. Handphone memiliki terlengkap banyak sekali keunggulan

dibanding alat komunikasi lainnya. Handphone memiliki berbagai aplikasi yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran antara lain whatsapp, zoom. Perusahaan website sekelas google juga telah merilis aplikasi handphone yang digunakan untuk membantu meeting tanpa harus ke kantor dan berkontak fisik dengan orang lain seperti google meet dan proses pembelajaran seperti google classroom. Handphone memiliki fasilitas seperti radio, surat kabar online, surat menyurat melalui Gmail, sistem navigasi *Global Positioning System* (GPS) dan Google Maps, Penyimpanan arsip dan berkas, Telepon, Televisi dan lain sebagainya.

Kelebihan penggunaan Handphone selain harganya murah, ringan, memiliki kapasitas memori yang besar dan masih banyak lagi keunggulan.

Adapun kekurangan handphone antara lain perkembangan setiap 5 tahun handphone sangat pesat dari 3G sekarang 5G. Hal ini menyebabkan handphone yang lama sudah tidak dapat digunakan lagi sehingga sampah handphone semakin banyak. Hal yang dikhawatirkan adalah sampah baterai yang tidak boleh dibuang di Tempat Pembuangan Akhir (TPA) karena mengandung zat berbahaya. Kekurangan lain adalah paket data yang mahal, jika dalam 1 KK terdapat 4 orang anak yang masih sekolah harus berapa biaya yang harus disiapkan.

### **C. Penutup**

Peranan media dalam pendidikan sangatlah penting agar pembelajaran lebih efektif, efisien dan capaian pengembangan pendidikan terpenuhi, dalam pemilihan media ada faktor yang perlu dipertimbangkan antara lain karakteristik peserta didik, jenis pembelajaran yang cocok diterapkan, latar belakang dan lingkungan.

Syarat media audio visual yang digunakan sebagai media pembelajaran antara lain pendidik cakap dalam menggunakannya, memperhatikan kemampuan peserta didik dalam penggunaan alat, media mampu mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, menggunakan media yang aman dalam memberikan media yang beresiko contoh memutar film meletusnya gunung api, membangkitkan motivasi belajar, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Dari uraian materi di atas dapat disimpulkan bahwa hal yang wajib diperhatikan sebelum memilih bahan media agar capaian pembelajaran tercapai, antara lain harga, mudah di mobilisasi, ketersediaan bahan, ketersediaan (data, tenaga dan fasilitas), keluwesan, praktis dalam penggunaan, kekuatan bahan dan efektifitas bahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- <http://eprints.umm.ac.id/35626/3/jiptummpg-gdl-rizaladian-49350-3-babii.pdf>(Accessed 22 Maret 2021)
- <http://makalahpendidikanislamlengkap.blogspot.com/2015/12/media-pembelajaran-audio-audio-visual.html>(Accessed 30 Maret 2021)
- <http://www.jejakpendidikan.com/2017/03/media-realia.html> (diakses tanggal 03 April 2021)
- <https://eprints.uny.ac.id/62637/2/BAB%20II.pdf> (Accessed 21 Maret 2021)
- <https://eprints.uny.ac.id/9668/3/bab%202%20-%2008205244010.pdf> (Accessed 22 Maret 2021)
- <https://hellosehat.com/tht/proses-mendengar/> (Accessed 27 Maret 2021)
- <https://media.neliti.com/media/publications/146275-ID-pengertian-tujuan-dan-ruang-lingkup-stra.pdf> (Accessed 06 Maret 2021)
- <https://media.neliti.com/media/publications/57137-ID-urgensi-neuroscience-dalam-pendidikan-se.pdf> (Accessed 27 Maret 2021)
- <https://sevima.com/6-metode-pembelajaran-paling-efektif-di-masa-pandemi-menurut-para-pakar/>
- <https://www.bospedia.com/2018/04/pengertian-manfaat-tujuan-media-pembelajaran-jenis-jenis.html> (Accessed 22 Maret 2021)

- Mokhammad. 2020. *Fungsi Media Pembelajaran*.  
<https://www.haruspintar.com/fungsi-media-pembelajaran>  
(diakses tanggal 03 April 2021)
- Samhis Setiawan. 2021. *Pengertian Media Gambar*.  
<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-gambar/>  
(Accessed 03 April 2021)
- SEO Expert, 2020 <https://jengsusan.com/strategi-pembelajaran-daring/>  
(Accessed 22 Maret 2021).
- Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*  
(Jakarta:Kencana, 2010),

## BIOGRAFI PENULIS



**Dr. Masdiana, ST., MT** lahir di Ujung Pandang pada Tanggal 15 Januari 1974. Telah menyelesaikan Studi S1 di Fakultas Teknik Jurusan Sipil Konsentrasi Struktur dengan gelar (ST.) tahun 1999 di Universitas Muslim Indonesia Makassar, Program Magister S2 di Program Pasca Sarjana (PPS) Program Studi Teknik Sipil Konsentrasi Struktur dengan gelar (MT.) di Universitas Hasanuddin Makassar tahun 2006 dan Program Doktor di Sekolah Pascasarjana Program Studi Ilmu Teknik Sipil Konsentrasi Struktur di Universitas Hasanuddin Makassar dengan gelar Doktor (DR.) tahun 2018. Pernah menjabat sebagai Direktur CV. Dian Teknik Kendari (1995-2004), Direktur PT. Dian Teknik Utama Kendari (2004-2008), Dewan Penasehat PT. Dian Teknik Utama group (2005 - sekarang). (2008- sekarang) menjadi Dosen Pegawai Negeri Sipil (PNS) Program Pendidikan Vokasi (PPV) Program Studi D3 Teknik Sipil di Universitas Halu Oleo Kendari Sulawesi Tenggara. Buku pernah diterbitkan “Lalu Lintas Penerbangan di Masa Pandemi COVID 19“, “Mitigasi Gempa Bumi dan Tsunami“ “Mitigasi Banjir“ dan “Modernisasi Transportasi Massal di Indonesia (Sarana dan Prasarana)“.



## **BAB IX**

### **PENELITIAN TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN**

#### **A. Hakikat Penelitian**

Hakikat Penelitian Rasa ingin tahu merupakan salah satu sifat dasar yang dimiliki manusia. Sifat tersebut akan mendorong manusia bertanya untuk mendapatkan pengetahuan. Setiap manusia yang berakal sehat sudah pasti memiliki pengetahuan, baik berupa fakta, konsep, prinsip, maupun prosedur tentang suatu obyek. Pengetahuan dapat dimiliki berkat adanya pengalaman atau melalui interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Secara universal, terdapat tiga jenis pengetahuan yang selama ini mendasari kehidupan manusia yaitu: (1) logika yang dapat membedakan antara benar dan salah; (2) etika yang dapat membedakan antara baik dan buruk; serta (3) estetika yang dapat membedakan antara indah dan jelek. Kepekaan indra yang dimiliki, merupakan modal dasar dalam memperoleh pengetahuan tersebut. Salah satu wujud pengetahuan yang dimiliki manusia adalah pengetahuan ilmiah yang lazim dikatakan sebagai “ilmu”. Ilmu adalah bagian pengetahuan, namun tidak semua pengetahuan dapat dikatakan ilmu. Ilmu adalah pengetahuan yang didasari oleh dua teori kebenaran yaitu koherensi dan korespondensi.

Koherensi menyatakan bahwa sesuatu pernyataan dikatakan benar jika pernyataan tersebut konsisten dengan pernyataan sebelumnya. Koherensi dalam pengetahuan diperoleh melalui pendekatan logis atau berpikir secara rasional. Korespondensi menyatakan bahwa suatu pernyataan dikatakan benar jika pernyataan tersebut didasarkan atas fakta atau realita. Koherensi dalam pengetahuan diperoleh melalui pendekatan empirik atau bertolak dari fakta. Dengan demikian, kebenaran ilmu harus dapat dideskripsikan secara rasional dan dibuktikan secara empirik. Koherensi dan korespondensi mendasari bagaimana ilmu diperoleh telah melahirkan cara mendapatkan kebenaran ilmiah. Proses untuk mendapatkan ilmu agar memiliki nilai kebenaran harus dilandasi oleh cara berpikir yang rasional berdasarkan logika dan berpikir empiris berdasarkan fakta. Salah satu cara untuk mendapatkan ilmu adalah melalui penelitian.

Banyak definisi tentang penelitian tergantung sudut pandang masing-masing. Penelitian dapat didefinisikan sebagai upaya mencari jawaban yang benar atas suatu masalah berdasarkan logika dan didukung oleh fakta empirik. Dapat pula dikatakan bahwa penelitian adalah kegiatan yang dilakukan secara sistematis melalui proses pengumpulan data, pengolahan data, serta menarik kesimpulan berdasarkan data menggunakan metode dan teknik tertentu.

Terdapat empat langkah pokok metode ilmiah yang akan mendasari langkah-langkah penelitian yaitu:

1. Merumuskan masalah; mengajukan pertanyaan untuk dicari jawabannya. Tanpa adanya masalah tidak akan terjadi penelitian, karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah. Rumusan masalah penelitian pada umumnya diajukan dalam bentuk pertanyaan..
2. Mengajukan hipotesis; mengemukakan jawaban sementara (masih bersifat dugaan) atas pertanyaan yang diajukan sebelumnya. Hipotesis penelitian dapat diperoleh dengan mengkaji berbagai teori berkaitan dengan bidang ilmu yang dijadikan dasar dalam perumusan masalah. Peneliti menelusuri berbagai konsep, prinsip, generalisasi dari sejumlah literatur, jurnal dan sumber lain berkaitan dengan masalah yang diteliti. Kajian terhadap teori merupakan dasar dalam merumuskan kerangka berpikir sehingga dapat diajukan hipotesis sebagai alternatif jawaban atas masalah.
3. Verifikasi data; mengumpulkan data secara empiris kemudian mengolah dan menganalisis data untuk menguji kebenaran hipotesis. Jenis data yang diperlukan diarahkan oleh makna yang tersirat dalam rumusan hipotesis. Data empiris yang diperlukan adalah data yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis. Dalam hal ini, peneliti harus menentukan jenis data, dari mana data diperoleh, serta teknik untuk memperoleh data. Data yang

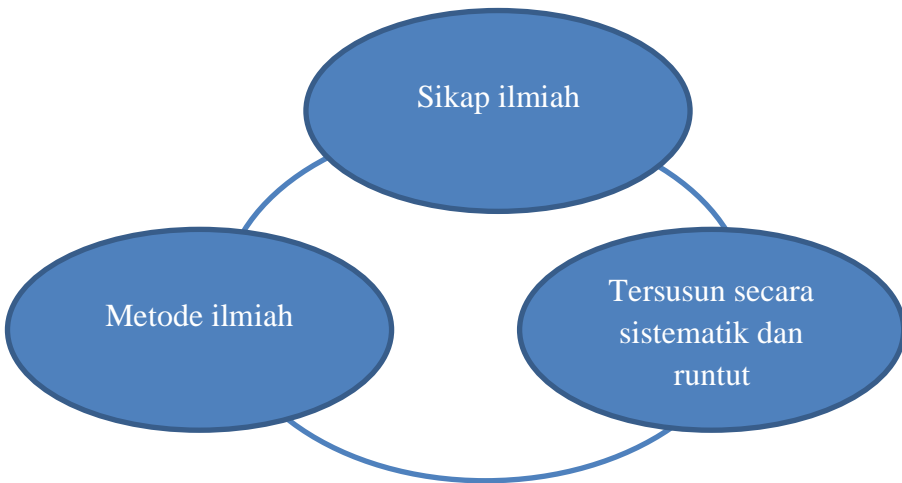
terkumpul diolah dan dianalisis dengan cara-cara tertentu yang memenuhi kesahihan dan keterandalan sebagai bahan untuk menguji hipotesis

4. Menarik kesimpulan; menentukan jawaban-jawaban definitif atas setiap pertanyaan yang diajukan (menerima atau menolak hipotesis). Hasil uji hipotesis adalah temuan penelitian atau hasil penelitian. Temuan penelitian dibahas dan disintesis kemudian disimpulkan. Kesimpulan merupakan adalah jawaban atas rumusan masalah penelitian yang disusun dalam bentuk proposisi atau pernyataan yang telah teruji kebenarannya. Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, penelitian ilmiah merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk mengkaji dan memecahkan suatu masalah menggunakan prosedur sistematis berlandaskan data empirik. Berdasarkan proses tersebut di atas, mulai dari langkah kajian teori sampai pada perumusan hipotesis termasuk berpikir rasional atau berpikir deduktif. Sedangkan dari verifikasi data sampai pada generalisasi merupakan proses berpikir induktif. Proses tersebut adalah wujud dari proses berpikir ilmiah. Itulah sebabnya penelitian dikatakan sebagai operasionalisasi metode ilmiah.

## **B. Perkembangan Metodologi Penelitian Ilmu pengetahuan**

Perkembangan Metodologi Penelitian Ilmu pengetahuan memiliki sifat utama yaitu tersusun secara sistematis dan runtut

dengan menggunakan metode ilmiah. Karenanya sementara orang menganggap perlunya memiliki sikap ilmiah untuk menyusun ilmu pengetahuan tersebut atau dengan kata lain ilmu pengetahuan memiliki tiga sifat utama tersebut, yaitu:



Sikap ilmiah menuntun orang untuk berpikir dengan sikap tertentu. Dari sikap tersebut orang dituntun dengan cara tertentu untuk menghasilkan ilmu pengetahuan. Selanjutnya cara tertentu itu disebut metode ilmiah. Jadi dengan sikap ilmiah dan metode ilmiah diharapkan dapat disusun ilmu pengetahuan dengan sistematis dan runtut.

**Periode perkembangan metodologi penelitian:**

No	Periode	Keterangan
1	Periode Trial and Error	Dalam periode ini diisyaratkan bahwa ilmu pengetahuan masih dalam

		keadaan embrional. Pada periode ini orang menyusun ilmu pengetahuan dengan cara mencoba- coba berulang kali sampai dijumpia suatu pemecahan masalah yang dianggap memuaskan.
2	Periode Authority and Tradition	Pada periode ini kebenaran ilmu pengetahuan didasarkan atas pendapat para pemimpin atau penguasa waktu itu. Pendapat-pendapat itu dijadikan ajaran yang harus diikuti begitu saja oleh rakyat banyak dan mereka harus menerima bahwa ajaran tersebut benar. Di samping pendapat para penguasa atau pemimpin, tradisi dalam kehidupan manusia memang memegang peranan yang sangat penting di masa lampau dan menentang tradisi merupakan hal yang tabu. Karenanya tradisi dipercaya sebagai hal yang benar, sehingga tradisi menguasai cara berpikir dan cara kerja manusia berabad-abad lamanya.
3	Periode Speculation and Argumentation	Pada periode ini ajaran atau doktrin para pemimpin atau penguasa serta tradisi yang bercakal dalam kehidupan

		<p>masyarakat mulai menggunakan dialektika untuk mengadakan diskusi dalam memecahkan masalah untuk memperoleh kebenaran. Dengan kata lain, masyarakat mulai membentuk kelompok-kelompok spekulasi untuk memperoleh kebenaran dan menggunakan argumen-argumen. Masing-masing kelompok membuat spekulasi dan argumen yang berbeda dalam memperoleh kebenaran.</p>
4	<p>Periode Hypothesis and Experimentation</p>	<p>Pada periode ini orang mulai mencari rangkaian tata cara untuk mnerangkan suatu kejadian. Mula-mula membuat dugaan-dugaan (hipotesis-hipotesis), kemudian mengumpulkan fakta-fakta kemudian dianalisis dan diolah, hingga akhirnya ditarik kesimpulan. Fakta-fakta tersebut diperoleh dengan eksperimen atau observasi-observasi serta dokumen-dokumen.</p>

### C. Pengertian Penelitian dan Metodologi Penelitian

Penelitian disebut juga riset merupakan terjemahan dari bahasa Inggris *research*, yang merupakan gabungan dari kata *re* (kembali)

dan *to search* (mencari), atau berasal dari Bahasa Perancis *recherche* yang berarti “mencari kembali”. Dalam buku yang berjudul *Introduction to Research*, pengertian penelitian adalah “studi yang dilakukan seseorang melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah, sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut”. Tujuan melakukan penelitian adalah untuk memperoleh pengetahuan, menjawab pertanyaan penelitian atau memecahkan masalah. Alasan melakukan penelitian adalah karena dorongan dari keinginan reaktif manusia untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai khalifah di muka bumi Allah. Penelitian adalah kegiatan yang dilakukan menurut kaidah dan metode ilmiah secara sistematis untuk memperoleh data, informasi atau keterangan yang berkaitan dengan pemahaman dan pembuktian kebenaran/ketidak benaran suatu asumsi dan atau hipotesis di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta menarik kesimpulan ilmiah bagi keperluan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Metode berasal dari Bahasa Yunani *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Metode dalam upaya ilmiah menyangkut cara kerja untuk memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Metode penelitian adalah cara yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas



masalah yang diajukan. Metodologi berasal dari kata *metodos* (metode/cara) dan *logos* (ilmu pengetahuan). Metodologi penelitian adalah cara mengetahui sesuatu untuk menemukan, mengembangkan atau menguji kebenaran secara sistematis, logis dan empiris menggunakan metode ilmiah. Secara singkat dikatakan metodologi penelitian adalah ilmu yang mempelajari metode (cara) penelitian.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan apa yang ingin dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitiannya. Tujuan dari penelitian tidak sama dengan tujuan peneliti, sering kita jumpai di beberapa skripsi atau penelitian pada mahasiswa bahwa tujuan penelitian adalah sebagai salah satu syarat lulus pendidikan. Tujuan tersebut bukan merupakan tujuan penelitian tetapi merupakan tujuan peneliti untuk mendapatkan gelar studinya yang disyaratkan untuk melakukan penelitian tersebut. Dari beberapa pengertian penelitian yang telah diungkapkan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian mempunyai beberapa tujuan diantaranya:

1. Meningkatkan atau mengembangkan pengetahuan.
2. Tujuan ini merupakan tujuan yang bersifat jangka panjang karena umumnya tidak terkait secara langsung dengan pemecahan masalah-masalah praktis.

3. Menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban segera.
4. Dalam penelitian bisnis, tujuan ini merupakan tujuan yang bersifat jangka pendek. Hasil penelitian lebih menekankan pada usaha pemecahan masalah-masalah praktis yang diperlukan untuk pertimbangan dalam pembuatan keputusan bisnis.
5. Menangkap peluang.
6. Misalnya suatu penelitian dengan isu peningkatan moral karyawan untuk peningkatan kinerja kerja mereka.
7. Memverifikasi fenomena yang terjadi dengan suatu teori yang telah ada.
8. Misalnya pada penelitian dengan isu penggunaan ekuitas yang lebih besar dibandingkan hutang untuk mengurangi konflik kepentingan antara pemegang saham dan kreditur (menguji teori yang sudah ada).
9. Melakukan pengujian terhadap suatu fenomena untuk menemukan suatu teori yang baru.

Misalnya suatu penelitian dengan isu kepemilikan manajerial yang akan memperkuat hubungan antara peluang tumbuh perusahaan dengan kebijakan pendanaan perusahaan (untuk menemukan teori). Tujuan penelitian terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan umum penelitian adalah pernyataan spesifik yang menggambarkan luaran yang akan dihasilkan dari penelitian yang diusulkan, dapat bersifat global, jangka panjang dan lebih abstrak
2. Tujuan khusus penelitian adalah rincian tujuan untuk mencapai tujuan umum penelitian dalam waktu yang telah ditentukan. Tujuan khusus dapat dinyatakan dengan tindakan yang menggunakan kata kerja aktif (to), misalnya mengukur (to assess, to measure), mengidentifikasi (to identify), menentukan (to determine), membandingkan (to compare), dan dapat dalam kalimat pasif, misalnya:

Kalimat aktif	Kalimat pasif
Mengetahui	Diketahuinya
mendapatkan informasi	didapatkan informasi
mendeskripsikan	diketahuinya
membuktikan hubungan	deskripsi
membuktikan pengaruh dan sebagainya	dibuktikannya hubungan
	dibuktikannya pengaruh dan sebagainya

Semua tujuan penelitian dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Mendapatkan informasi baru bagi pengetahuan yang sudah ada dalam disiplin ilmu tertentu
2. Mengembangkan model/metode/alat/ teori/ konsep baru yang lebih efektif dan atau efisien dibandingkan dengan yang sudah ada.

3. Membuktikan hipotesis faktor-faktor yang berhubungan atau berpengaruh terhadap suatu kejadian, yang akan berguna untuk perencanaan, pengambilan keputusan atau perumusan kebijakan program.
4. Evaluasi atau penilaian atau kepuasan terhadap pelaksanaan program/ kegiatan dalam disiplin ilmu tertentu, atau prosedur tertentu.
5. Meramalkan atau kecenderungan kejadian di masa yang akan datang (prospektif).

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Manfaat penelitian umumnya dipilah menjadi dua kategori, yaitu teoritis/akademis dan praktis/pragmatis. Kegunaan teoritis/akademis terkait dengan kontribusi tertentu dari penyelenggaraan penelitian terhadap perkembangan teori dan ilmu pengetahuan serta dunia akademis. Sedangkan kegunaan praktis/fragmatis berkaitan dengan kontribusi praktis yang diberikan dari penyelenggaraan penelitian terhadap obyek penelitian, baik individu, kelompok, maupun organisasi. Manfaat merupakan penggunaan hasil penelitian yang berupa informasi, model/alat/teori/konsep baru yang lebih efektif dan atau efisien, faktor-faktor yang berpengaruh, evaluasi, dan peramalan kejadian

oleh Institusi di lokasi penelitian, Pemegang kebijakan dan pelaksana program untuk perencanaan, pengambilan keputusan, atau perumusan kebijakan/ program, Pengembangan ilmu pengetahuan dan Pihak lain yang terkait, misalnya produsen, konsumen, masyarakat Pada sebuah skripsi biasanya sering kita temui manfaat yang terbagi atas peneliti sendiri, institusi peneliti, tempat penelitian, dan masyarakat. Ini merupakan gabungan dari akademis dan pragmatis.

## **F. Macam – Macam Variabel Penelitian**

Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

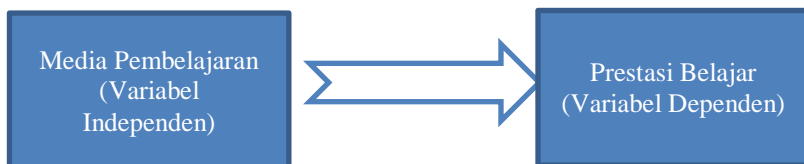
### **1. *Variabel Independen***

Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

### **2. *Variabel Dependen***

Sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat.

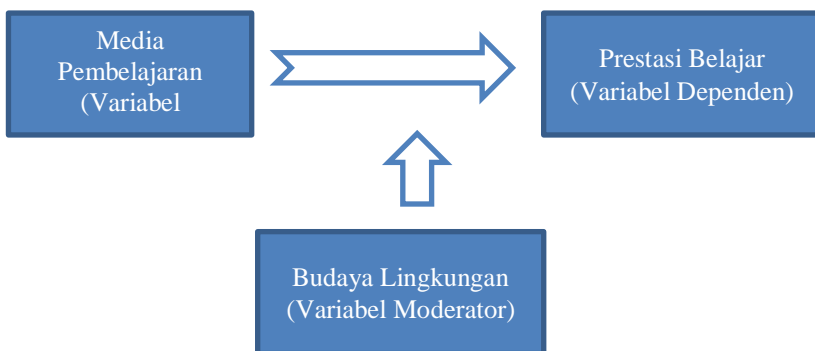
Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.



Contoh hubungan variabel independen-dependen

### 3. *Variabel Moderator*

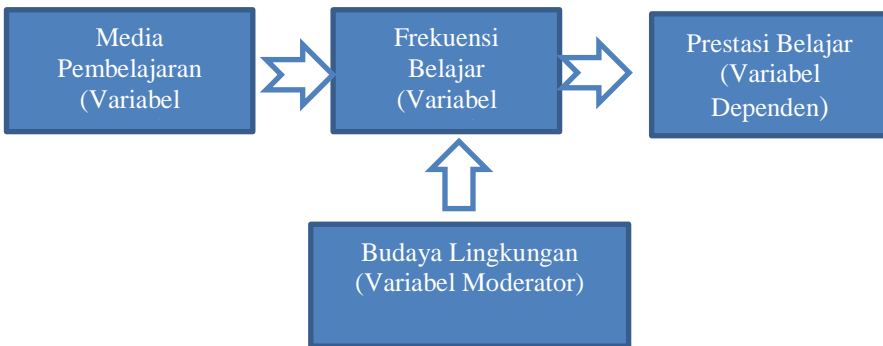
Merupakan hubungan antara variabel Independen (bebas) dengan variabel dependen (terkait). Terkadang dipengaruhi oleh beberapa faktor lainnya yang tidak dimasukkan dalam model statistik yang kita pakai. Variabel moderator dapat digunakan untuk memperkuat hubungan antar variabel, selain itu juga dapat untuk memperlemah hubungan antara satu atau beberapa variabel bebas dan variabel terkait.



Contoh hubungan variabel independen-moderator-dependen

#### 4. *Variabel Intervening:*

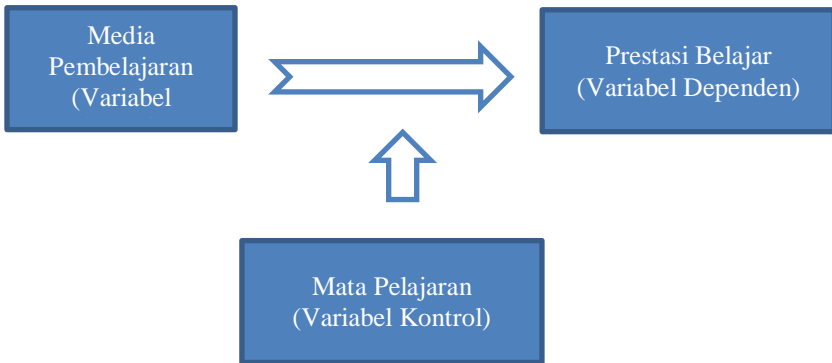
Tuckman (1988) menyatakan “*An intervening variable is that factor that theoretically affect the observed phenomenon but cannot be seen, measure, or manipulate*”. Variabel intervening adalah variabel yang secara teoritis mempengaruhi hubungan antara variabel independen dengan dependen menjadi hubungan yang tidak langsung dan tidak dapat diamati dan diukur. Variabel ini merupakan variabel penyela/antara yang terletak diantara variabel independen dan dependen, sehingga variabel independen tidak langsung mempengaruhi berubahnya atau timbulnya variabel dependen.



Contoh hubungan variabel independen-moderator-intervening-  
dependen

## 5. *Variabel Kontrol*

Merupakan variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga pengaruh variabel independen terhadap dependen tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti. Variabel kontrol sering digunakan oleh peneliti, bila akan melakukan penelitian yang bersifat membandingkan.



Contoh hubungan variabel independen-kontrol-dependen

Untuk dapat menentukan kedudukan variabel independen, dan dependen, moderator, intervening atau variabel yang lain, harus dilihat konteksnya dengan dilandasi konsep teoritis yang mendasari maupun hasil dari pengamatan yang empiris. Untuk itu sebelum peneliti memilih variabel apa yang akan diteliti perlu melakukan kajian teoritis, dan melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu pada obyek yang akan diteliti. Jangan sampai terjadi membuat rancangan penelitian dilakukan di belakang meja, dan tanpa mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada di



obyek penelitian. Sering terjadi, rumusan masalah penelitian dibuat tanpa melalui studi pendahuluan ke obyek penelitian, sehingga setelah dirumuskan ternyata masalah itu tidak menjadi masalah pada obyek penelitian. Setelah masalah dapat difahami dengan jelas dan dikaji secara teoritis, maka peneliti dapat menentukan variabel-variabel penelitian.

Pada kenyataannya, gejala-gejala sosial itu meliputi berbagai macam variabel saling terkait secara simultan baik variabel independen, dependen, moderator, dan intervening, sehingga penelitian yang baik akan mengamati semua variabel tersebut. Tetapi karena adanya keterbatasan dalam berbagai hal, maka peneliti sering hanya memfokuskan pada beberapa variabel penelitian saja, yaitu pada variabel independen dan dependen. Dalam penelitian kualitatif hubungan antara semua variabel tersebut akan diamati, karena penelitian kualitatif berasumsi bahwa gejala itu tidak dapat diklasifikasikan, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (*holistic*).

## **G. Macam Metode Penelitian**

Ada empat macam metode penelitian, yaitu:

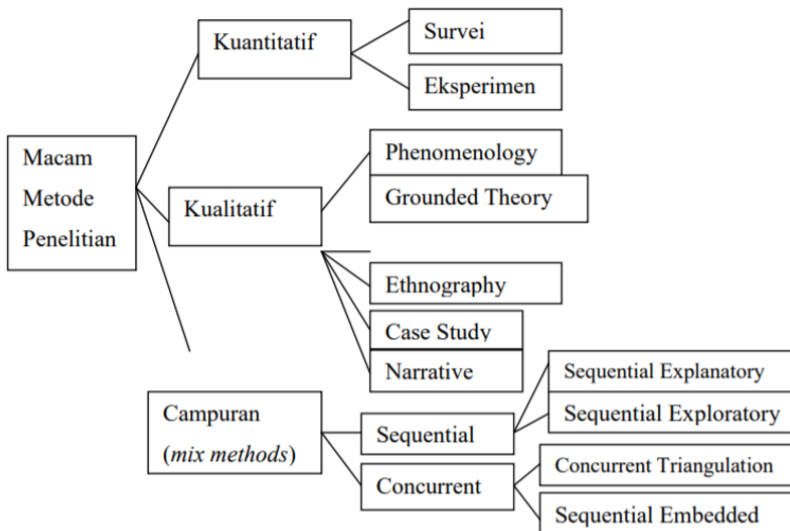
1. Metode filosofi, yaitu penelitian yang dilakukan melalui perenungan dan pemikiran yang mendalam, terarah dan

mendasar. Data-data yang digunakan bersifat kualitatif sehingga pemecahan masalahnya bersifat apriori.

2. Metode deskriptif, yaitu prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan keadaan objek pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta sebagaimana adanya, kemudian dianalisis dan diinterpretasikan. Bentuknya berupa survey, studi kolerasi dan studi pengembangan.
3. Metode historis, yaitu pemecahan masalah dengan menggunakan data-data masa lalu. Hasilnya digunakan untuk memahami kejadian sekarang atau memprediksi keadaan yang akan datang.
4. Metode eksperimen, yaitu cara-cara untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih melalui percobaan secara cermat. Bentuknya ada dua yaitu: eksperimen eksploratif (bertujuan mempertajam masalah dan hipotesis) dan eksperimen pengembangan (bertujuan membuktikan hipotesis guna membuat generalisasi umum)

## **H. Jenis Penelitian**

Bila dilihat dari landasan filsafat, data, dan analisisnya beberapa metode penelitian dikelompokkan menjadi 3 (tiga), yaitu metode penelitian kuantitatif, metode penelitian kualitatif, dan metode penelitian gabungan (mixed methods).



Umumnya, metode kuantitatif sering dinamakan metode tradisional, *positivistic*, *scientific* dan metode *discovery*. Sedangkan metoda kualitatif sering dinamakan sebagai metode baru, *postpositivistic*, *artistic* dan *interpretive research* (Hamidi, 2003). Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini disebut sebagai metode *positivistic* karena berlandaskan pada filsafat *positivisme*. Metode ini sebagai metode *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/ empiris, objektif, terukur, rasional dan sistematis. Metode ini

juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru (Sugiyono, 2010).

Sudarwan Danim menyatakan bahwa Penelitian kuantitatif merupakan studi yang diposisikan sebagai bebas nilai (*value free*). Dengan kata lain, penelitian kuantitatif sangat ketat menerapkan prinsip-prinsip objektivitas. Objektivitas itu diperoleh antara lain melalui penggunaan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Peneliti yang melakukan studi kuantitatif mereduksi sedemikian rupa hal-hal yang dapat membuat bias, misalnya akibat masuknya persepsi dan nilai-nilai pribadi. Jika dalam penelaahan muncul adanya bias itu maka penelitian kuantitatif akan jauh dari kaidah-kaidah teknik ilmiah yang sesungguhnya.

Menurut Sugiyono (2010), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru karena popularitasnya belum lama, metode ini dinamakan postpositivistik Karena berlandaskan pada filsafat post positifisme. Metode ini disebut juga sebagai metode artistic, Karena proses penelitian lebih bersifat seni(kurang terpola),dan disebut metode

interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang di temukan di lapangan. metode penelitian kuantitatif dapat di artikan sebagai metode penelitian yang di gunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan (Sugiyono, 2010).

Beberapa pakar metodologi penelitian seperti Miller, mendefinisikan metode kualitatif sebagai tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan terhadap manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahanya (Miller, 1982). Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor mengemukakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan, 1993). Miles and Huberman (1994) mengemukakan metode kualitatif berusaha mengungkap berbagai keunikan yang terdapat dalam individu, kelompok, masyarakat, dan/atau organisasi dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh, rinci, dalam, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Metode penelitian kualitatif sering di sebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya di lakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting); di sebut juga

metode ethnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak di gunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif

Memahami karakteristik dan perbandingan secara garis besar antara penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif, akan menolong peneliti untuk menentukan apakah akan memilih jenis penelitian kuantitatif atau jenis penelitian kualitatif. Tabel dibawah ini secara garis besar menggambarkan perbandingan ke sebelas aspek tersebut antara penelitian kuantitatif dan kualitatif, adalah sebagai berikut (Kasiram, 2008):

No	Faktor	Metode Kualitatif	Metode Kuantitatif
1	Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Umum</li> <li>b. Fleksibel</li> <li>c. Berkembang, tampil dalam proses penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Spesifik, jelas, terinci</li> <li>b. Ditentukan secara mantap</li> <li>c. Menjadi pegangan langkah demi langkah</li> </ul>
2	Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memperoleh pemahaman, makna “verstehen”</li> <li>b. Mengembangkan teori</li> <li>c. Menggambarkan realitas yang kompleks</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menunjukkan hubungan antara variabel</li> <li>b. Menguji teori</li> </ul>

			c. Mencari generalisasi yang mempunyai nilai predikat
3	Teknik Penelitian	a. Observasi, participant observation b. Terutama wawancara terbuka	a. Eksperimen, survey, observasi terstruktur b. Wawancara terstruktur
4	Instrumen Penelitian	a. Peneliti sebagai instrument (human Instrumen) b. Buku catatan, tape recorder	a. Tes, angket, wawancara dan skala b. Komputer, kalkulator
5	Data	a. Deskriptif b. Dokumen pribadi, catatan lapangan, ucapan responden, dokumen, dll.	a. Kuantitatif b. Hasil pengukuran berdasarkan variabel yang dioperasionalkan dengan menggunakan instrumen
6	Sampel	a. Kecil b. Tidak representatif c. Purposis	a. Besar b. Representatif c. Sedapat mungkin random
7	Analisis	a. Tema menemukan sejak awal sampai akhir penelitian	a. Pada tahap akhir setelah pengumpulan data selesai

		<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Induktif</li> <li>c. Mencari pola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Deduktif</li> <li>c. Menggunakan statistik</li> </ul>
8	Hubungan dengan responden	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Empati, akrab</li> <li>b. Kedudukan sama dan setara</li> <li>c. Jangka lama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Berjarak sering tanpa kontak langsung</li> <li>b. Hubungan antara peneliti subyek</li> <li>c. Jangka pendek</li> </ul>
9	Usulan Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Singkat sedikit tanpa literature</li> <li>b. Pendekatan secara umum</li> <li>c. Masalah yang di duga relevan</li> <li>d. Tidak ada hipotesis</li> <li>e. Fokus penelitian sering ditulis setelah data dikumpulkan dari lapangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Luas dan rinci banyak literatur yang berhubungan dengan masalah</li> <li>b. Prosedur yang spesifik dan terinci langkahlangkahnya</li> <li>c. Masalah diuraikan dan ditujukan kepada fokus tertentu</li> </ul>

Pada metode gabungan (*mixed methods*) menggabungkan antara penelitian kuantitatif dengan kualitatif. Terkadang penelitian kualitatif dulu kemudian dilanjutkan dengan penelitian kualitatif, atau sebaliknya. Hal ini kita melihat terlebih dahulu karakteristik data di lapangan. Pada metode kuantitatif, sifat realitas tunggal,



diklasifikasikan, konkrit, teramati, terukur. Metode kualitatif: sifat realitas ganda, holistic, dinamis, hasil konstruksi dan pemahaman. Sedangkan pada metode gabungan: sifat realitas ganda, dapat diklasifikasikan, teramati dan hasil konstruksi makna.

Terkait dengan karakteristik, metode gabungan (*mixed methods*):

1. Desain: untuk model *sequential explanatory*, proposal sudah lebih jelas
2. Tujuan: untuk model *sequential explanatory* tujuannya adalah menemukan pola dan menguji hipotesis yang ditemukan dalam penelitian kualitatif
3. Teknik pengumpulan data: test, kuesioner participant observation, in depth interview, dokumentasi, triangulasi
4. Instrument penelitian: Tes, angket, instrument standar, peneliti sendiri, buku catatan, tape recorder, camera, handycam, dan lain-lain.
5. Data: data kuantitatif hasil pengukuran dan kualitatif hasil pengamatan
6. Sampel: untuk model *sequential explanatory*, sampel bisa besar dan representatif
7. Analisis: analisis data kuantitatif dan kualitatif
8. Hubungan dengan responden: hubungan peneliti dengan yang diteliti bisa berjarak, bisa akrab, kedudukan bisa lebih tinggi dan

sama dengan responden, jangka pendek dan jangka panjang, hipotesis terbukti dengan didukung data kualitatif

9. Usulan desain: untuk penelitian kombinasi model sequential explanatory, usulan desain bisa bersifat sementara tetapi untuk model sequential explanatory usulan desain sudah rinci

## DAFTAR PUSTAKA

- Bogdan, Robert dan Taylor, Steven Jn, 1993. *Penelitian Kualitatif*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pendekatan, Jenis, Dan Metode Penelitian Pendidikan*
- Hamidi. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press
- Indra I Made & Cahyaningrum Ika. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*, Penerbit Deepublish. Yogyakarta
- Kasiram, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Malang: UIN-Maliki Press
- Miller, S.I. 1982. *Quality And Quantity: Another View of Analitic Induction as a Research Technique*. Dalam *Quality And Quantity*
- Milles, M.B., & Huberman, A.M.1994. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook (ed.2)* Nurbury Park, CA: Sage
- Ninik Supriyati, *Metode Penelitian Gabungan (Mixed Methods)*. Widyaiswara BDK Surabaya [http://bdksurabaya-kemenag.id/p3/data/uploaded/dokumen/MIXED\\_METHODS\\_NINIK\\_edit.pdf](http://bdksurabaya-kemenag.id/p3/data/uploaded/dokumen/MIXED_METHODS_NINIK_edit.pdf) diakses 18 April 2021

- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, Mochamad Rachmat, & Sudibyo Supardi, (2016). *Metodologi Penelitian*. PPSDM Kemenkes RI
- Sutrisno Hadi, M. (2015). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tuckman, B.W. (1988). dalam Setyosari (hal.128). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

## BIOGRAFI PENULIS



I Made Indra P., AMK., SKM., MPH., QRGP., CPHCM. Memulai karir sebagai dosen sejak tahun 2016, pernah menjabat sebagai ketua di salah satu perguruan tinggi swasta bidang kesehatan di Bali pada tahun 2018, fasilitator akreditasi (SPME) dan menjadi auditor penjaminan mutu internal dan pelatih penjaminan mutu internal (SPMI) tersertifikasi oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan RI pada tahun 2019, saat ini aktif sebagai dosen di STMA Trisakti sekaligus menduduki jabatan wakil ketua 1 bidang Akademik dan Kemahasiswaan serta aktif sebagai reviewer program merdeka kampus merdeka. Pendidikan terakhir sedang menyelesaikan program Doktorat di Universitas Indonesia.

## MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Seiring berkembangnya zaman yang ditunjang dengan hadirnya teknologi dan informasi, menyebabkan dunia pendidikan juga mengalami perubahan. Telah banyak ditemukan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Sehingga hal ini juga berpengaruh dalam metode yang digunakan para pengajar.

Berbagai macam media pembelajaran tersebut juga berfungsi untuk menarik minat siswa agar dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Akan tetapi, banyaknya media pembelajaran tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai macam hal, salah satunya yaitu kurangnya pengetahuan dari para fasilitator untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran tersebut.

Dalam buku ini membahas tentang pokok bahasan sebagai berikut:

1. Makna Peran Media dalam Komunikasi dan pembelajaran
2. Pengertian, Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran
3. Landasan Media Pembelajaran
4. Penggolongan Media Pembelajaran
5. Prosedur Pemilihan dan Prinsip Penggunaan Media
6. Media Dua Dimensi : Media Papan
7. Media Grafi
8. Media dengar dan Pandang
9. Penelitian Tentang Media pembelajaran



CV Tahta Media Group

Klaten, Jawa Tengah

Email : tahtaliterasimedia@gmail.com

Telp/WA : +62 813-5346-4169

IG : tahtamedia group

ISSN 978-623-98623-7

