

# **PENERAPAN TEKNOLOGI MEDIA PENDIDIKAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN BIDANG KEJURUAN**

Oleh :  
Dwi Diar Estellita

## **Abstrak**

Teknologi pendidikan merupakan salah satu pengetahuan terapan yang diharapkan banyak memberi sumbangan bagi perkembangan pendidikan. Pengembangan teknologi pendidikan sangat bergantung pada kemampuan para ahli dalam bidang teknologi pendidikan yang dapat dijadikan sumber pengetahuan yang dapat dimanfaatkan dan diterapkan khususnya dalam penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan

Pengajar / instruktur bukan merupakan satu-satunya sumber belajar tetapi hanyalah salah satu dari sekian banyak sumber belajar yang ada. Jenis sumber belajar dapat digolongkan sebagai berikut: 1. Bahan / material, jenis ini biasanya disebut dengan perangkat lunak (soft ware), 2) Alat, bisa disebut perangkat keras (hard ware) yang digunakan untuk menyajikan pesan/ materi, 3) Teknik adalah cara atau acuan untuk menyampaikan pesan, 4) Lingkungan (setting) adalah tempat yang memungkinkan siswa belajar.

Bahan dan alat hard ware dan soft ware disebut dengan media pembelajaran. PKK merupakan salah satu jurusan di Unimed yang sebagian mata kuliahnya merupakan materi yang bersifat teori dan praktek yang dalam penyampaian pesannya menggunakan berbagai media yang menunjang diantaranya dengan menggunakan computer , laptop, OHP dan LCD. Media jadi misalnya berbagai gambar bahan makanan, gambar peralatan hidangan, dressform, media rancangan seperti dokumen berbagai tekstil dan fragmen busana.

**Key word :** Media pendidikan, proses pembelajaran kejuruan

\* Dosen Jurusan PKK FT Unimed

## **A. Pendahuluan**

Teknologi merupakan penerapan hasil-hasil penelitian dan pengalaman guna memecahkan berbagai persoalan praktis. Teknologi pembelajaran menangani semua masalah pembelajaran. Kemampuan untuk pengembangan teknologi pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan para ahli dalam bidang teknologi pendidikan yang dapat dijadikan sumber pengetahuan yang dapat dimanfaatkan dan diterapkan khususnya dalam penyelenggaraan

dan pengembangan pendidikan. Media, bagian dari teknologi pengajaran, sebagai alat untuk menyimpan dan menyampaikan pesan kepada siswa. Dengan demikian media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media atau alat-alat modern di dalam perkuliahan bukan bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan nuntuk melengkapi dan membantu para dosen dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media diharapkan

terjadi interaksi antara dosen dengan mahasiswa secara maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media harus digunakan, tetapi sangat disarankan bagi para dosen untuk memilih dan menggunakan media dengan tepat.

Media adalah kata jamak dari *medium* (bahasa Latin) yang artinya perantara (between). Secara umum makna media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Dalam proses komunikasi media hanyalah satu dari empat komponen yang harus ada, yaitu sumber informasi, informasi, dan penerima informasi serta komponen keempat adalah media. Jika satu saja dari empat komponen ini tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi.

Proses belajar merupakan interaksi antara individu dengan lingkungannya, belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih kecil sampai meninggalkan dunia ini. Salah satu ciri bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik itu yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang berhubungan dengan sikap (afektif) (Sadiman, 1986).

Pengajar bukanlah satu-satunya sumber belajar tetapi hanyalah salah satu dari sekian banyak sumber belajar yang ada, diantaranya buku, orang yang mempunyai kemampuan atau

keahlian di bidangnya, serta lingkungan alam sekitarnya. Jenis sumber belajar dapat digolongkan sebagai berikut :

1. Bahan / material, jenis ini biasanya disebut dengan perangkat lunak (soft ware), di dalamnya terkandung materi, pesan-pesan atau informasi yang disajikan dengan menggunakan alat bantu atau tanpa menggunakan alat bantu seperti buku, transparansi OHP dan audio.
2. Alat, bisa disebut perangkat keras (hard ware), yang digunakan untuk menyajikan pesan/materi misalnya radio, proyektor overhead, laptop dan TV.
3. Teknik adalah cara atau acuan untuk menyampaikan pesan, misalnya teknik demonstrasi, belajar sendiri, belajar kelompok, ceramah dan tanya jawab.
4. Lingkungan (setting), adalah tempat yang memungkinkan siswa belajar, misalnya sekolah, kebun binatang, museum, perpustakaan dan laboratorium. Bahan dan alat hard ware dan soft ware yang dijelaskan di atas, disebut dengan media pendidikan.

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Sadiman (1986) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta

perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media sebaiknya dapat dilihat, didengar, dibaca, dimanipulasi atau bahkan dapat dipegang / diraba dan diamati.

Bermacam-macam peralatan / media dapat digunakan oleh dosen, guru, atau instruktur untuk menyampaikan pesan, sehingga pesan dapat benar-benar difahami oleh siswa (penerima pesan).

## **B. Penerapan Media Pendidikan Bidang Kejuruan**

### **Media Pendidikan Bidang Kejuruan**

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar. Ada beberapa faktor pertimbangan sebuah media digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain : a). Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, b). Dukungan terhadap bahan pembelajaran, c). Kemudahan memperoleh media, d). Keterampilan dalam menggunakannya. Dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi antara dosen dengan mahasiswa secara maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan.

Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai berikut :

- a. Alat untuk memperjelas bahan pelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan dosen sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh peserta didik dalam proses belajarnya.
- c. Sumber belajar bagi mahasiswa Artinya media tersebut adalah bahan-bahan yang harus dipelajari para peserta didik baik individual maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu tugas dosen dalam kegiatan mengajarnya.

PKK merupakan salah satu jurusan di Unimed yang sebagian mata kuliahnya merupakan materi yang bersifat teori dan praktek yang dalam penyampaian pesannya menggunakan berbagai media yang menunjang diantaranya dengan menggunakan computer , laptop, OHP dan LCD. Media jadi misalnya berbagai gambar bahan makanan, gambar peralatan hidangan, dressform, media rancangan seperti dokumen berbagai tekstil dan fragmen busana. Media grafis seperti gambar/ foto, sketsa, bagan atau chart, grafik, diagram atau skema, poster, peta atau globe dan papan flanel.

Sebelum merancang media yang sesuai dengan bidang kejuruan , alangkah baiknya mengenal visi, misi, dan karakter setiap materi yang

ada pada masing-masing pelajaran atau mata kuliah PKK, seperti pengetahuan busana, pengolahan makanan, tata hidang dan mengelola usaha serta praktek industri. Materi PKK merupakan materi yang bersifat teori dan praktek yang dalam penyampaian pesannya menggunakan berbagai media yang menunjang diantaranya dengan menggunakan komputer, laptop,

OHP, LCD. Media jadi misalnya dress form, media rancangan seperti berbagai jenis tekstil/ kain dan fragment busana.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan seperti yang dikemukakan oleh Anderson (1976) media dapat dikelompokkan menjadi 10 golongan sebagai berikut :

No	Golongan Media	Contoh
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai bersuara
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video / VCD, televisi
8.	Obyek fisik (realita)	Benda nyata, model specimen

- |     |                        |   |
|-----|------------------------|---|
| 9.  | Komputer               | CAI, (pembelajaran berbantuan computer)   |
| 10. | Manusia dan lingkungan | Guru, pustakawan, laboran, nara sumber, lingkungan belajar, peristiwa, benda-benda karya manusia, batu-batuan, flora dan fauna, serta alam sekitar. |

Komputer, laptop, LCD dan OHP merupakan media pendidikan yang dapat merangsang proses pembelajaran karena di dalamnya terdapat pesan yang dapat melibatkan siswa secara langsung, baik menggunakannya atau mengoperasikannya atau hanya merangsang penglihatan dan pendengaran siswa. Pada umumnya media tersebut di atas dapat dipergunakan untuk menyampaikan materi bidang PKK yang bersifat teori dan praktek.

## **Komputer, laptop, LCD dan OHP**

Transformasi teknologi pendidikan terhadap penerapan teknologi dalam pembelajaran telah membawa perubahan besar pada bidang pendidikan khususnya kejuruan karena kekuatan transformasi teknologi ICT merupakan isu besar yang harus mendapat perhatian khusus untuk mengatasi masalah-masalah pendidikan. Transformasi teknologi bidang kejuruan memiliki dua tujuan, yaitu tujuan akademis dan tujuan administratif. Tujuan akademis dilakukan untuk menunjang proses belajar mengajar sedangkan administratif digunakan untuk menunjang pengelolaan sistem pembelajaran.

Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan searah dengan perkembangan transformasi teknologi. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran (Brown, 1973). Salah satu pilihan media pembelajaran pada bidang disain busana menurut Chute (1999) adalah pembelajaran berbasis komputer. Artinya, komputer digunakan sebagai alat untuk belajar. PKK telah memberikan media pembelajaran untuk materi desain busana yang merupakan bagian mata kuliah komputer terapan.

Program komputer yang dapat diterapkan pada bidang PKK baik boga maupun busana diantaranya program corel untuk membuat desain busana dan desain hidangan, penataan meja makan

(table setting), ataupun desain ruangan, autocad untuk membuat pola konstruksi, sedangkan untuk materi grading pola selain menggunakan chart juga menggunakan komputer.

Grading pola adalah memperingkatkan pola ke dalam satu atau beberapa size / ukuran di atasnya atau di bawahnya di bawahnya. Size tersebut umumnya terdiri dari S,M,L dan XL (Hadijah, 2003). Pola yang telah sesuai dengan sample akan di grade dengan berbagai macam ukuran sesuai dengan pesanan buyer. Proses grading pada perusahaan skala kecil dan menengah biasanya dikerjakan secara manual, tetapi pada perusahaan besar biasanya dibantu dengan menggunakan komputer, dengan tujuan untuk digandakan, untuk merancang bahan serta sebagai arsip perusahaan.

Pola manual yang sudah lengkap dengan aksesorisnya (saku dan kerah), diletakkan di atas sebuah papan putih (lycra system), kemudian dengan menggunakan remote control pola tersebut dimasukkan dalam komputer, sehingga teknisi grading hanya membentuk bagian-bagian yang dirasa kurang sempurna. Di dalam sistem komputer sudah terdapat patokan/ standar ukuran besar kecil pola yang dibuat, teknisi grading hanya mengisi berapa selisihnya setiap ukuran, sehingga sekali click, pola tersebut membentuk layer-layer sendiri (grading) lengkap dengan ukurannya (Dian, 1999). Hal yang sama juga dilakukan untuk mata kuliah yang lain seperti tata hidang

pada materi table set up, desain ruangan dan desain hidangan.

### **Media jadi (Dress Form dan Manequin)**

Media jadi adalah media yang sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan sudah siap pakai. Dress form merupakan media jadi yang berbentuk duplikat yang sesuai dengan bentuk tubuh manusia, dress form yang digunakan untuk membuat draping busana bisa sesuai ukuran ukurannya dengan bentuk tubuh manusia, atau bisa juga ada sedikit perubahan dengan cara menyesuaikan dengan ukuran tubuh seseorang (Hadijah, 2008).

Draping merupakan metode pembuatan pola dengan menggunakan dress form. Draping berasal dari kata "to drape" yang berarti menyampirkan sesuatu pada badan seseorang atau pada dress form. Media manequin yang mempunyai engsel di setiap persendian merupakan media yang efektif digunakan dalam penyajian materi disain proporsi tubuh manusia, desain sketsa dan desai ilustrasi. Dalam membuat desain dibutuhkan posisi tubuh menghadap kedepan, kesamping atau posisi  $\frac{3}{4}$ , begitupun dengan posisi tangan atau kaki yang lurus, ditekuk, bertumpu pada satu kaki dan posisi-posisi lainnya. Media manequin ini dapat dirubah-rubah posisinya sehingga sangat membantu mahasiswa dalam membuat/ menggambar desain yang sesuai dengan posisi yang sebenarnya, karena dapat dilihat

secara langsung dari media manequin tersebut.

### **Media Rancangan (Dokumen berbagai jenis tekstil, fragmen busana)**

Media rancangan adalah media yang dibuat karena diperlukan untuk tujuan pembelajaran tertentu, sehingga media ini dirancang atau dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan tersebut. Dokumen berbagai jenis tekstil merupakan media rancangan untuk mata kuliah tekstil. Dengan dokumen tersebut mahasiswa dapat meraba, melihat dan mengetahui secara langsung tentang karakter kain, arah serat kain, tenunan bukan tenunan, selain itu untuk menambah wawasan mahasiswa dapat mengunjungi museum tekstil dan pabrik tekstil.

Media rancangan fragmen busana merupakan media yang cocok untuk materi teknik penyelesaian pakaian. Fragmen adalah bagian atau elemen-elemen busana seperti saku, kerah, kempuh dan lengan yang dibuat secara sendiri-sendiri. Maksud dari membuat fragmen adalah agar mahasiswa dapat mengetahui proses pembuatan elemen busana sehingga mahasiswa hanya terfokus pada satu elemen saja, selain itu lebih efisien dalam penggunaan bahan karena kain yang digunakan tidak terlalu banyak seperti membuat busana secara utuh.

Media busana adalah contoh dari busana yang sudah jadi yang sudah siap dipakai, sehingga mahasiswa dapat mengamati, memegang, melihat hasilnya dan mendengar penjelasan pengajar

secara langsung bagaimana langkah-langkah pembuatannya.

Obyek fisik (realita), benda nyata atau model specimen banyak digunakan pada mata kuliah bidang kejuruan misalnya peralatan pengolahan makanan, peralatan tata hidang, contoh bahan makanan, semua ini adalah benda nyata yang dijadikan media dalam pembelajaran kejuruan.

### **Lingkungan (setting)**

Lingkungan (setting) adalah tempat yang memungkinkan mahasiswa belajar. Dalam mengelola usaha busana dan praktek kerja di industri busana diperlukan lingkungan yang mendukung, sehingga untuk tercapainya tujuan dari proses belajar mengajar tersebut diperlukan laboratorium pengelolaan busana seperti modiste butik dan juga diperlukan garment atau industri busana lainnya. Pada praktek di usaha busana ini diharapkan mahasiswa memiliki pengalaman dalam mengelola usaha busana sesuai dengan prinsip-prinsip manajemen usaha busana dan menambah wawasan selama menjalankan praktek industri.

### **Media Grafis**

Media grafis termasuk media visual, 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 benar artinya agar proses

penyampaian 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 relatif murah ditinjau dari segi biayanya.

Media grafis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah :

- Gambar atau foto  
Media yang paling umum digunakan karena mudah dimengerti dan mudah digunakan.
- Sketsa  
Gambar sederhana atau draft kasar yang menunjukkan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Dapat menarik perhatian mahasiswa, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan.
- Diagram atau skema  
Diagram merupakan gambar yang menggunakan garis-garis dan simbol, menunjukkan struktur dari objeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada, berisikan petunjuk-petunjuk, menyederhanakan yang rumit.
- Bagan atau chart  
Menyajikan ide atau konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau secara visual. Juga

mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Jenis dari bagan antara lain : bagan tertutup, bagan balikan, bagan pohon, bagan arus, stream chart, bagan garis waktu.

- Grafik Gambar sederhana menggunakan titik, garis atau gambar, sering menggunakan symbol verbal dan daftar kuantitatif secara teliti. Menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Jenis grafik antara lain : grafik garis, grafik batang.

- Poster Penting untuk menyampaikan pesan, mampu mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku pengamatnya. Digunakan untuk mempengaruhi orang membeli produk baru dari suatu perusahaan.

- Papan flanel Menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Gambar yang disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali.

### C. Penutup

Pengembangan teknologi pendidikan dalam hal ini media pendidikan dapat dijadikan sumber ilmu, dimanfaatkan dan diterapkan dalam penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan.

Pengembangan dan penerapan media pendidikan dalam bidang kejuruan sangat banyak dan bervariasi baik itu media jadi maupun media rancangan, media-media tersebut sangat membantu dalam proses PBM sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien ditinjau dari segala bidang.

Pengembangan media pendidikan akan lebih berarti jika antara semua unsur saling bekerjasama, baik pemerintah, pendidik maupun pengusaha industri busana yang digunakan sebagai tempat praktek, sehingga hal tersebut dapat memberikan motivasi untuk menjadi pendidik yang profesional di bidang busana.

### DAFTAR PUSTAKA

Anderson, Ronald H. 1976. *Selecting and Developing Media for Instruction*, Wescosin : American Society for Training and Development

Brown, M. Douglas. 1994. *Principles of Language Learning and Teaching*. New Jersey: Prentice Hall Regent.

Dian, 1999. *Praktek Industri di PT Eratex Jaya*. Malang. Teknologi Industri Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang.

Hadijah, Idah. 2008. *Draping Pola Dasar*. Malang. Universitas Negeri Malang.