

# PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK PENINGKATAN MUTU PELEAJARAN

Juaksa Manurung

## Abstrak

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan – pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya. Fungsi utama media pembelajaran, yaitu sebagai sarana Bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan fungsi itu, media pembelajaran harus dijadikan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran itu sendiri. Dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan bahan ajar, tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata. Fungsi lain yaitu untuk mempercepat proses belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mengurangi verbalisme (salah penafsiran).

*Kata kunci : Media, Teknologi Informasi, Pembelajaran.*

### A. Pendahuluan

Heinich dkk (1993) mengatakan, media merupakan alat saluran komunikasi. Suatu hasil penelitian tentang komposisi perolehan informasi melalui media menunjukkan bahwa rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indera penciuman sebanyak 6 %, melalui indera sentuhan sebanyak 6 %, melalui indera pendengaran sebanyak 13 % dan melalui indera penglihatan sebanyak 75 % (Asep Hery Hernawan dalam Sri Anitha W, dkk, 2008).

Hasil penelitian Dwayer dalam Sutikno Sobry (2007), tentang pengaruh bentuk penyajian pesan dengan kemampuan mengingat dikatakan: (1) suatu pesan yang disajikan secara verbal, ditemukan kemampuan mengingat selama 3 jam terdapat 70% sedangkan kemampuan mengingat 3 hari terdapat 10%; (2) suatu pesan yang disajikan secara visual ditemukan kemampuan mengingat 3 jam sebanyak 72%

sedangkan kemampuan mengingat 3 hari sebanyak 20%; (3) suatu pesan yang disajikan secara verbal dan visual ditemukan kemampuan mengingat selama 3 jam sebanyak 85%, sedangkan kemampuan mengingat selama 3 hari terdapat 65%, atau dalam bentuk matrik hasil penelitian tersebut dapat dilihat seperti di bawah ini:

Tabel : Pengaruh Bentuk Penyajian Pesan dan Kemampuan Mengingat

Bentuk Penyajian Pesan	Kemampuan Mengingat	
	3 jam	3 hari
Verbal	70%	10%
Visual	72%	20%
Verbal dan Visual	85%	65%

Jika diperhatikan hasil penelitian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi atau pengetahuan yang diterima secara verbal dengan hanya mengandalkan pendengaran saja adalah

paling sedikit tertinggal atau mengendap dalam ingatan seseorang. Sehingga apabila hal itu dikaitkan dengan proses pembelajaran maka sebaiknya penyampaian bahan ajar diberikan lebih baik melalui pendengaran maupun penglihatan sekaligus, bahkan apabila memungkinkan dan diperlukan juga memberi rangsangan melalui indera lainnya.

Dalam proses pembelajaran, media telah dikenal sebagai alat Bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar, namun kerap kali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran, pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia, atau alasan lain. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul apabila pengetahuan akan ragam media, karakteristik, serta kemampuan masing-masing diketahui oleh para pengajar. Media sebagai alat bantu mengajar berkembang demikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Setiap jenis media memiliki karakteristik dan kemampuan dalam menyalurkan pesan dan informasi (Kemp, 1985).

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu mendapat perhatian dari para pengajar sehingga mereka dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi. Dengan memahami pentingnya media dalam proses pembelajaran, maka kita tidak menganggap bahwa media pembelajaran itu hanya terbatas sebagai alat bantu semata yang boleh diabaikan manakala media tersebut tidak tersedia. Sehubungan dengan hal tersebut melalui tulisan ini dipaparkan tentang pengertian dan fungsi media dalam pembelajaran, jenis dan karakteristik media,

prinsip-prinsip pemilihan media dalam pembelajaran, serta media dalam era teknologi informasi.

## B. Pembahasan

### 1. Pengertian dan Fungsi Media dalam Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti antara. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Sejumlah pakar membuat batasan tentang media, diantaranya yang dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology (AECT)* Amerika. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik (Heinich, et al., 1996). Hal yang sama dikemukakan sebelumnya oleh Briggs (1970) yang menyatakan bahwa media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar sedangkan Pupuh Faturrahman & M. Sobry Sutikno (2007), menyebutkan bahwa dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Dari batasan yang telah disampaikan oleh para ahli mengenai media, dapat disimpulkan bahwa pengertian media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media selain digunakan untuk

mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.

Dalam peningkatan mutu pembelajaran, harus diyakini bahwa media pembelajaran akan memberikan kontribusi yang sangat besar bagi tercapainya kompetensi/ tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sehingga media pembelajaran dapat berfungsi: (1) sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, (2) merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Artinya, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, (3) media pembelajaran bukan hanya sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan digunakan hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata, (4) untuk mempercepat proses belajar. Artinya bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat, (5) untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa akan lebih tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi, (6) meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir. Oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Dengan demikian media pembelajaran akan memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- a. Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya, untuk

menjelaskan tentang system peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.

- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu bahaya atau sukar didapatkan dalam lingkungan belajar. Misalnya, guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas, seperti harimau dan beruang atau hewan-hewan lainnya, seperti gajah, jerapah, dinosaurus.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya, guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, seperti bakteri, virus, semut, nyamuk atau hewan/benda kecil lainnya.
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, rnelesatnya anak panah atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah.

## 2. Jenis dan Karakteristik Media

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Untuk mempermudah mempelajari jenis media, karakter, dan kemampuannya, dilakukan pengklasifikasian atau penggolongan. Media pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan ke dalam 3 jenis, yaitu: (a) Media Visual, (b) Media Audio, dan (c) Media Audiovisual. Jenis-jenis media tersebut digambarkan dalam gambar berikut.

Pengembangan lain yang dapat dijadikan acuan dalam pemanfaatan media adalah berdasarkan pada teknologi yang digunakan, mulai media yang teknologinya rendah (*low technology*) sampai pada media yang menggunakan teknologi tinggi (*high technology*). Apabila pengembangan media ditinjau dari teknologi yang digunakan, maka pengembangannya sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Dengan demikian, pengembangan media dapat berubah dari waktu ke waktu. Misalnya, dalam era tahun 1950 media televisi dikategorikan sebagai media berteknologi tinggi, tetapi kemudian pada era tahun 1970/1980 media tersebut bergeser dengan kehadiran media computer. Pada masa tersebut, computer digolongkan sebagai media dengan teknologi yang paling tinggi (Heinich, et al., 1996), tetapi kemudian pada tahun 1990 bergeser kedudukannya dengan kehadiran media *computer conferencing* melalui internet. Kondisi seperti ini akan berlangsung selama ilmu dan teknologi terus berkembang.

Setiap jenis media pembelajaran di atas memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan lainnya. Untuk lebih jelasnya, berikut ini disajikan informasi mengenai jenis dan karakteristik media pembelajaran.

Media visual yang dapat diproyeksikan pada dasarnya adalah yang menggunakan alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layer (*screen*). Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam, misalnya gambar diam (*still pictures*) dan media proyeksi gerak, misalnya gambar gerak (*motion pictures*). Alat proyeksi tersebut membutuhkan aliran listrik dan membutuhkan ruangan tertentu yang cukup memadai. Pada sekolah-sekolah yang ada di

Gambar Pengembangan Media Pembelajaran



- **Media Visual yang Diproyeksikan (*Projected Visual*)**  
 Sesuai dengan namanya, media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru-guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*). Lebih rinci media tersebut sebagai berikut :

daerah perkotaan yang memiliki kemampuan untuk mengadakan media proyeksi ini tentu sangat menguntungkan sebab bisa ditata lebih menarik perhatian dibandingkan dengan media yang tidak diproyeksikan. Namun, pada umumnya di Indonesia masih banyak yang belum memungkinkan untuk mengadakan media proyeksi ini sebab dianggap cukup mahal harganya, disamping itu diperlukan juga kemampuan yang memadai dari para guru untuk menggunakan dan memelihara alat proyeksi tersebut. Jenis alat proyeksi yang saat ini bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran diantaranya adalah *Opaque Projection*, *overhead projection (OHP)*, dan *slide projection*. Ketiga jenis alat proyeksi tersebut, yaitu untuk menampilkan gambar diam (*still pictures*). *Opaque* (baca: opek) ialah proyektor yang mampu memproyeksikan benda-benda dan gambar/huruf dari halaman buku atau majalah atau lembar kertas biasa. Berbeda dengan proyektor OHP dan slide projector yang memproyeksikan gambar-gambar dan huruf-huruf melalui lembar plastic yang tembus cahaya (*transparan*).

Untuk menampilkan gambar hidup (*motion pictures*) bisa menggunakan alat proyeksi yang disebut *filmstrips* atau *film projection*. Dengan adanya perkembangan yang sangat pesat dalam dunia media visual yang diproyeksikan, saat ini di sekolah-sekolah yang sudah modern sudah digunakan alat proyeksi LCD dengan berbantuan computer. Pada sekolah-sekolah yang memiliki kemampuan untuk mengadakan alat proyeksi LCD ini tentu bisa menata pembelajaran secara lebih menarik lagi karena bisa menampilkan berbagai hal yang terkait dengan pencapaian kompetensi/tujuan pembelajaran dibandingkan dengan alat proyeksi lainnya.

#### • **Media Visual Tidak Diproyeksikan (*Non projected Visual*)**

Jenis media visual tidak diproyeksikan yang akan dijelaskan dalam kegiatan belajar ini mencakup **gambar fotografik**, **grafis**, dan **media tiga dimensi**.

##### a. *Gambar fotografik*

Gambar fotografik ini termasuk ke dalam gambar diam/mati (*still pictures*), misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan isi/bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Dalam pelaksanaannya, guru dapat melibatkan para siswa untuk mencari gambar diam. Gambar fotografik ini ada yang tunggal dan ada pula yang berseri, misalnya fotonovela, yaitu sekumpulan gambar fotografik yang saling berhubungan satu dengan lainnya.

Keuntungan yang dapat diperoleh dengan menggunakan media gambar fotografik dalam pembelajaran, adalah : (1) dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih realistic; (2) banyak tersedia dalam buku-buku (termasuk buku teks), majalah, surat kabar, kalender, dan sebagainya; (3) mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain; (4) tidak mahal, bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya untuk pengadaannya; dan (5) dapat digunakan pada setiap tahap pembelajaran dan semua mata pelajaran/disiplin ilmu.

Selain beberapa keuntungan di atas, terdapat juga sedikit keterbatasan dari media gambar fotografik ini, yaitu : (1) terkadang ukuran gambar-gambarnya terlalu kecil jika digunakan pada suatu kelas yang memiliki banyak siswa; dan (2) gambar fotografik merupakan media dua dimensi yang tidak bisa menimbulkan kesan gerak.

b. *Grafis (graphic)*

Media grafis merupakan media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran. Unsur-unsur yang terdapat pada media grafis ini adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka, dan bentuk symbol (lambang). Karakteristik dari media ini yaitu sederhana, menarik perhatian, murah, dan mudah disimpan atau dibawa. Jenis media grafis yang sering dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran di antaranya: grafik, bagan, diagram, poster, kartun/karikatur, dan komik.

(1) *Grafik (graph)*

Grafik merupakan gambar yang sederhana untuk menggambarkan data kuantitatif yang akurat dan mudah untuk dimengerti. Pada umumnya grafik ini digunakan untuk menerangkan perkembangan dan perbandingan sesuatu secara singkat dan jelas dengan menggunakan data statistik. Bentuk dan jenis grafik saat ini sudah banyak dikembangkan dan sudah tersedia dalam fasilitas-fasilitas komputer. Beberapa contoh jenis grafik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar di antaranya: grafik batang (bar graphs), grafik lingkaran (circle/pie graphs), dan grafik garis (line graphs). Grafik batang (bar graphs) merupakan jenis yang paling sederhana dan mudah dibuat. Sekelompok data yang akan disajikan digambarkan dengan sejumlah batang yang ukuran lebarnya sama, bisa secara vertikal

maupun horizontal. Panjang pendeknya suatu batang menggambarkan banyaknya persentase data. Akan lebih menarik kalau batang-batang tersebut dibedakan dengan menggunakan warna-warna yang kontras. Hal ini diperlukan juga karena biasanya batang-batangnya berdempetan sehingga untuk membedakannya bisa digunakan warna yang berbeda.

Grafik pictorial (pictorial graphs) adalah bentuk grafik di mana jumlah data yang dipertunjukkannya dalam bentuk gambar-gambar. Banyak hal yang menarik pandangan mata melalui bentuk-bentuk gambar yang ditampilkan grafik ini, apalagi kalau bentuk-bentuk gambarnya dibentuk seolah-olah tiga dimensi dengan perpaduan warna yang sederhana. Jenis grafik ini banyak ditampilkan pada majalah-majalah atau surat kabar. Siswa akan lebih tertarik karena bentuk yang ditampilkan lebih mudah dibaca dengan adanya pemakaian bentuk-bentuk gambar yang nyata.

Grafik lingkaran (circle/pie graphs) dipergunakan untuk memperlihatkan bagian-bagian dari keseluruhan dalam bentuk lingkaran. Bilamana Anda akan memperkenalkan tentang operasi pecahan maka grafik lingkaran lebih tepat digunakan.

Grafik garis (line graphs) adalah jenis grafik yang paling teliti dan akurat dari semua jenis grafik, terutama dalam menghubungkan dua rangkaian data. Grafik ini berupa suatu garis lurus dan garis patah, arahnya bisa turun, naik atau kombinasinya. Grafik ini digunakan

terutama apabila data yang kita lukiskan berkelanjutan.

(2) Bagan (*chart*)

Bagan biasanya dirancang untuk menggambarkan atau menunjukkan suatu ide atau gagasan melalui garis, symbol, gambar, dan kata-kata singkat. Fungsi utama dari bagan ini adalah menunjukkan hubungan, perbandingan, perkembangan, klasifikasi, dan organisasi. Jenis bagan ini banyak macamnya, di antaranya bagan pohon (*tree charts*), bagan arus (*flow charts*), bagan tabel (*tabular charts*), dan bagan organisasi (*organization charts*).

Bagan pohon (*tree chart*) sesuai dengan namanya ibarat sebuah pohon, tumbuh bercabang dan beranting. Jenis bagan ini digunakan untuk menjelaskan bahwa sesuatu dapat diuraikan menjadi berbagai bagian yang saling berkaitan.

Bagan arus (*flowchart*) dapat digambarkan sebagai arus sungai yang mengalir dari hulu ke muara untuk menjelaskan tempat-tempat yang dilaluinya. Bagan ini cocok untuk menjelaskan atau mempertunjukkan suatu fungsi, hubungan, dan suatu proses.

Bagan tabel (*tabular chart*) merupakan daftar nama-nama yang disusun secara berurutan untuk perbandingan kronologis, biasanya dibuat dalam kolom-kolom yang tegak lurus untuk mempermudah melihat perbandingan secara langsung poin-poin yang ada dalam kolom-kolom tersebut. Nilai unik dari bagan ini, yaitu kemampuannya dalam mempertunjukkan hubungan, misalnya tabel yang mempertunjukkan tentang garis

waktu atau tabel mengenai tarif angkutan.

Bagan organisasi (*organization chart*) menggambarkan struktur suatu organisasi, misalnya struktur organisasi badan pemerintah, perkumpulan pemuda, organisasi kelas, OSIS, Pramuka. Melalui bagan organisasi ini dapat dilihat dengan jelas bidang-bidang atau bagian-bagian yang terdapat didalamnya, siapa yang bertanggung jawab, garis koordinasi, garis perintah, garis konsultasi, serta otoritas masing-masing bidang yang ada dalam organisasi itu.

(3) Diagram

Diagram merupakan suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan tentang tata kerja dari suatu benda, terutama dengan garis-garis. Sebuah diagram yang baik adalah yang sederhana yaitu hanya menunjukkan bagian-bagian terpenting saja yang diperlihatkan dari suatu benda yang digambarkan dengan menggunakan sebuah garis atau sebuah garis besar dari objek yang sebenarnya atau merupakan sketsa penampang memotong dari suatu objek seperti silinder dari suatu kendaraan bermotor, bel listrik, penyaringan air bersih, organ tubuh manusia, belahan bumi, dan sebagainya. Nampaknya diagram ini memiliki kelebihan bila dibandingkan dengan bagan.

(4) Poster

Poster merupakan suatu kombinasi visual yang terdiri atas gambar dan pesan/tulisan, biasanya dengan menggunakan warna yang mencolok. Poster dapat digunakan sebagai pemberitahuan/informasi,

peringatan, penggugah selera, memotivasi, peringatan atau menangkap perhatian siswa yang walaupun dilihat sekilas namun mampu menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya.

(5) **Kartun (*cartoon*)**

Kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dirancang untuk membentuk opini siswa. Bentuknya bisa kartun tunggal atau berw seri. Kartun mempunyai manfaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan rangkaian isi bahan dalam suatu urutan yang logis dan mengandung makna secara mudah, menarik, dan cepat dibaca oleh siswa.

c. **Media Tiga Dimensi**

Media tiga dimensi dalam hal ini terdiri atas media realia dan model. Media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada para siswa (*direct experiences*). Realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, contohnya seperti mata uang antarnegara, tumbuhan, binatang. Model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media model ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu kecil, objek yang terlalu mahal, objek yang jarang ditemukan atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari siswa wujud aslinya. Model terdiri atas beberapa jenis, yaitu model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model susun (*build – up model*),

model kerja (*working model*), *mock – up* dan diorama.

b. **Media Audio**

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media audio terdiri atas program kaset suara (*audio cassette*), CD Audio, dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek – aspek keterampilan mendengarkan. Kelebihan lain dari media audio ini, yaitu : harganya relative cukup murah, bersifat *mobile*, program relative mudah diproduksi dan bervariasi, merangsang partisipasi aktif pendengar, melatih daya imajinasi dan sensitifitas, sumber belajar didalam kelas, dan khususnya media radio yang dapat menjangkau sasaran yang luas dan menyajikan laporan peristiwa secara langsung. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan alat dan media lainnya.

Terdapat beberapa pertimbangan apabila guru akan menggunakan media audio ini, diantaranya adalah : (1) media ini hanya akan mampu melayani secara baik mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak; (2) media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya, oleh karena itu dibutuhkan teknik – teknik tertentu dalam belajar melalui media ini; (3) karena sifatnya yang auditif, jika ingin memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan juga pengalaman – pengalaman secara visual, sedangkan control belajar bisa dilakukan melalui penguasaan



pembendaharaan kata – kata, bahasa dan susunan kalimat.

### c. Media Audiovisual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasanya disebut media pandang dengar. Sudah barang tentu apabila Anda menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada para siswa, selain dari itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (*teacher*), tetapi penyajian materi bisa diganti oleh media audiovisual maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh dari media audiovisual diantaranya program video/televise pendidikan, video/televise instruksional, program slide suara (*sound slide*), dan program CD interaktif.

### 3. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media dalam Pembelajaran

Dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. prinsip-prinsip dimaksud dikemukakan Nana Sudjana (1991) sebagai berikut:

- a. Menentukan jenis media dengan tepat. Artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan;
- b. Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat. Artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik;

- c. Menyajikan media dengan tepat. Artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode waktu dan sarana;
- d. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat menggunakan media pengajaran, tanpa kepentingan yang jelas.

Keempat prinsip yang diuraikan di atas, hendaknya diperhatikan oleh guru pada waktu menggunakan media pengajaran. Yang perlu diperhatikan bahwa, media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu, media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

### 4. Penggunaan Media Internet (dunia maya) dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber

melalui ruang maya dengan menggunakan internet.

Internet adalah kependekan dari *inter-work*. Secara harfiah mengandung pengertian sebagai jaringan computer yang menghubungkan beberapa rangkaian ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)). Jaringan internet juga didefinisikan sebagai jaringan computer yang mampu menghubungkan computer di seluruh dunia sehingga berbagai jenis dan bentuk informasi dapat dikomunikasikan antar belahan dunia secara instant dan global. internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dari sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut "*cyber teaching*" atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet (Mohamad Surya, 2006). Istilah lain yang makin populer saat ini adalah e-learning. Menurut Rosenberg (2001; 28), *e-learning* merupakan suatu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga criteria yaitu: (a) *e-learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi, (b) pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui computer dengan menggunakan teknologi internet yang standar, (c) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional.

Lebih lanjut, Mohammad Surya (2006) menjelaskan bahwa dengan bantuan teknologi informasi dapat mengubah peran guru dan siswa dalam pembelajaran. Peran guru telah berubah dari: (a) sebagai penyampai pengetahuan, sumber utama informasi, ahli materi, dan sumber segala jawaban, menjadi fasilitator pembelajaran,

pelatih, kolaborator, navigator pengetahuan, dan mitra belajar; (b) dari mengendalikan dan mengarahkan semua aspek pembelajaran, menjadi lebih banyak memberikan lebih banyak alternative dan tanggung jawab kepada setiap siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu peran siswa dalam pembelajaran telah mengalami perubahan yaitu: (a) dari informasi yang pasif menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran, (b) dari mengungkapkan kembali pengetahuannya menjadi menghasilkan dan berbagai pengetahuan, (c) dari pembelajaran sebagai aktivitas individual menjadi pembelajaran berkolaboratif dengan siswa lain. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pendidikan sudah seharusnya mendapat tempat untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar di kelas. Di tengah kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat, sudah seharusnya guru menguasai kompetensi global, bukan justru menjadi orang yang gagap teknologi (Gaptek).

Popularitas internet sebagai salah satu media dalam pembelajaran meningkat. Akhir-akhir ini di internet terdapat alamat-alamat Web yang telah menggabungkan konsep multimedia, yang bisa diakses kapan saja. Melalui internet peserta didik dapat mengakses berbagai literatur dan referensi ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dengan cepat, sehingga dapat mempermudah proses studinya. Oleh karena itu, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi harus diperkenalkan kepada siswa agar mereka mempunyai bekal pengetahuan dan pengalaman yang memadai untuk bisa menerapkan dan menggunakannya dalam kegiatan belajar, bekerja serta berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

### C. Penutup

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan – pesan pembelajaran (messages) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan – pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya. Fungsi utama media pembelajaran, yaitu sebagai sarana Bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan fungsi itu, media pembelajaran harus dijadikan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran itu sendiri. Dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan / kompetensi yang ingin dicapai dan bahan ajar, tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata. Fungsi lain yaitu untuk mempercepat proses belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mengurangi verbalisme (salah penafsiran).

#### Daftar Pustaka

- Anitah W, Sri, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Fathurrohman, Pupuh & Sutikno, M. Sobry. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Refika.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung ; Alumi.
- Robert, Heinich., Molenda, Michael., and Russel, James D. 1982. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York : John Wiley & Son.
- S, Sudjarwo (Ed). 1989. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta : Medyatama Sarana Perkasa.
- Sadiman, Arif S, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian*

- Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali.
- Satuan Tugas Defenisi dan Terminologi AECT. 1986. *Defenisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali.
- Sudjana, Nana & Rifai Ahmad. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru.
- Sudjana, Nana & Suwaria, Wari. 1991. *Model – Model Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Surya, Mohamad H. Makalah dalam Seminar “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pendidikan Jarak Jauh dalam Rangka Peningkatan Mutu Pembelajaran”, diselenggarakan oleh Pustekkom Depdiknas, tanggal 12 Desember 2006 di Jakarta.
- Sutikno, M. Sobry. 2007. *Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna*. Mataram : NTP Press.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Profesi Kependidikan Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta : Bumi Aksara.