

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Makalah ini disampaikan dihadapan peserta pelatihan
Media Pembelajaran kerjasama antara Dinkes DIY
dengan FIP UNY

O
L
E
H

Drs. Mulyo Prabowo, M.Pd
NIP. 131656350

**JURUSAN KURUKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Y O G Y A K A R T A
2007**

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Oleh: Mulyo Prabowo

Proses Belajar Mengajar

Istilah proses belajar mengajar menunjuk pada dua proses atau kegiatan, yaitu: proses/ kegiatan belajar dan proses/kegiatan mengajar. Ke dua proses ini seolah-olah tak terpisahkan satu sama lain. Ada anggapan bahwa kalau ada proses belajar tentulah ada proses mengajar.

Mengajar adalah suatu proses atau kegiatan yang terarah dan terencana yang mengusahakan agar terjadi proses belajar dalam diri seseorang. Sedang proses/ kegiatan belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses/ kegiatan belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Indikator bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah-laku dalam dirinya. Perubahan tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan dalam sikap dan nilai (afektif).

Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media komunikasi yang dimanfaatkan dalam konteks pendidikan atau proses belajar mengajar yang biasa disebut sebagai media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. AECT mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedang Locatis dan Atkinson (1984) berpendapat bahwa media adalah sarana untuk mentransmisikan atau menyampaikan pesan.

Dari beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan Media

Edgar Dale dengan model kerucut pengalamannya (cone of experience) menentukan alat bantu apa yang paling sesuai dengan pengalaman belajar siswa. Ia mencoba menunjukkan rentang derajat kekonkretan dan keabstrakan berbagai pengalaman belajar. Gambar kerucut pengalaman Edgar Dale sebagai berikut:

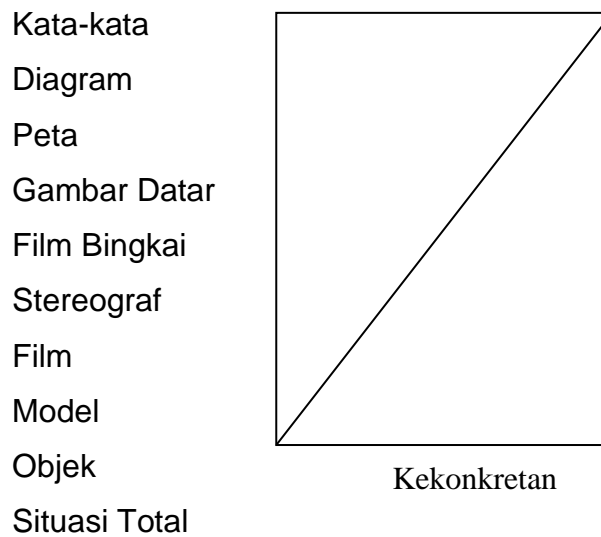


gambar 1

Model Dale menunjukkan bahwa makin tinggi letak suatu jenis media dalam kerucut tersebut, makin tinggi pula derajat keabstrakannya dan makin sempit dan kecil pula totalitas realita yang disajikan.

Lebih lanjut Hoban, Zissman, dan Heinich (1989) mengkaitkan antara kekonkretan suatu pengalaman dengan media audiovisual sebagaimana digambarkan berikut:

Derajat Kekonkretan Media



Gambar 2

Manfaat Media dalam Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai berbagai kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (kata-kata tertulis atau lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; misalnya:
 - a. obyek yang terlalu besar: bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b. obyek yang kecil: dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - c. gerak yang terlalu cepat atau lambat: dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography;
 - d. kejadian atau peristiwa masa lampau: bias ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e. obyek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin): dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain;
3. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi akan mendorong sikap aktif dari siswa. Dalam hal ini media berguna untuk:
 - a. menimbulkan kegairahan belajar

- b. memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
 - c. memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
4. Dengan keunikan sifat siswa, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a. memberikan perangsang yang sama
 - b. mempersamakan pengalaman
 - c. menimbulkan persepsi yang sama

Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada berbagai cara mengklasifikasi media pembelajaran. Salah satu cara yang umum digunakan adalah dengan membedakan antara komponen “perangkat keras” dan “perangkat lunak” dari media, kemudian mengklasifikasi keseluruhan media pembelajaran ke dalam tiga kategori media; yakni: media audial, visual, dan audio visual, serta merinci ke dalamnya sebagai berikut:

1.

No	Media Audial	Perangkat Keras	Perangkat Lunak
a	Radio	Pesawat Radio	Program Radio
b	Piringan Hitam	Pick Up/ Turntable	Piringan hitam
c	Audio Tape/ Cassete (Pita/ kaset suara)	Tape/ Cassete Recorder (Perekam Pita/ Kaset Suara)	Program Audio Tape/ Cassete (Program Pita/ Kaset Suara)

2.

No	Media Visual	Perangkat Keras	Perangkat Lunak
a.	Film (tak bersuara)	Proyektor Film	Film (tak bersuara)
b	Slide	Proyektor Slide	Slide

c	Filmstrip	Proyektor Filmstrip	Filmstrip
d	Filmloop	Proyektor Filmloop	Filmloop
e	Epi (dia) scope	Epi (dia) Scope	Benda-benda/ Bahan yang
f	Overhead Projection	Overhead Projector (OHP)	diproyeksikan Transparansi OHP
g.	Gambar Dinding		
h	Model/ Mock-up		
i	Obyek sebenarnya. Spesimen		

3.

No	Media Audio-Visual	Perangkat Keras	Perangkat Lunak
a	Televisi	Pesawat TV	Program TV
b	Radio Vision	Pesawat Radio dan Slide/ Filmstrip	Slide/ Filmstrip
c	Film (Suara)	Proyektor Film	Film Rangkaian
d	Slide suara	Proyektor Slide dan Cassete Recorder	Slide dan Cassete
e	Tape dan Filmstrip	Proyektor Filmstrip dan Tape recorder	Filstrip dan Kaset Suara
f	Dramatisasi		
g	Permainan Boneka/ Wayang		

Karakteristik Media Pembelajaran

Untuk tujuan-tujuan praktis akan dibahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, sebagai berikut:

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan dituangkan ke dalam symbol-simbol komunikasi visual. Media grafis berfungsi 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 ditinjau dari segi biayanya. Ada beberapa jenis media grafis, antara lain:

- a. Gambar/ Foto
- b. Sketsa
- c. Diagram
- d. Bagan/Chart
- e. Grafik
- f. Kartun
- g. Poster
- h. Peta/ Globe
- i. Papan Flanel/ Flannel Board

2. Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata/ bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan daalam media audio, antara lain:

- a. Radio
- b. Alat perekam magnetik
- c. Piringan hitam/ CD
- d. Laboratorium bahasa.

3. Media Audio Visual

Ada beberapa jenis media audio visual, yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- a. Slide dan Sound Slide
- b. Overhead Projector (OHP)
- c. Episcopes
- d. Video dan Film

Daftar Pustaka

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

Arief Sadiman. Dkk. 2007. ***Media Pendidikan***. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Reseir, Robert A, dan Robert Gagne.1982. ***Characteristic of Media Selection Models***. dalam Review of Educational Research, Winter, Vol.52.

