

# **Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran \*)**

Oleh :  
Nur Hadi Waryanto  
Jurusan Pendidikan Matematika  
FMIPA UNY

## **A. Pendahuluan**

Kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mampu memberikan manfaat yang positif di berbagai bidang. Kemajuan yang paling menonjol dalam perkembangan TIK dan akan memasuki era penting dalam kehidupan sehari-hari adalah di bidang multimedia dengan upaya mengkonvergensi audio dan video menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Hal ini dapat dimanfaatkan dan diaplikasikan dalam dunia pendidikan.

Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang paling dominan adalah melalui proses belajar mengajar. Menurut Sadiman (1993:6) proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan, pesan – pesan tersebut berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain kedalam simbol – simbol komunikasi visual maupun verbal. Pada hakikatnya pada proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem, yang didalamnya memiliki berbagai komponen yang saling bekerja sama dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen – komponen tersebut adalah tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber pelajaran dan evaluasi.

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. media pendidikan mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya.

\*) Makalah disampaikan dalam kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat untuk Guru-guru MIPA SMA N 1, SMA N 2 dan SMA N 3 Bantul dalam Penggunaan Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran pada tanggal 18 Januari 2007 di SMA N 1 Bantul

## **B. Peranan Media Ajar dalam Proses Pembelajaran**

Strategi mengajar menurut Muhibbin Syah (2002), didefinisikan sebagai sejumlah langkah yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Strategi mengajar ini mencakup beberapa tahapan, seperti :

1. Strategi perumusan sasaran proses belajar mengajar (PBM), yang berkaitan dengan strategi yang akan digunakan oleh pengajar dalam menentukan pola ajar untuk mencapai sasaran PBM.
2. Strategi perencanaan proses belajar mengajar, berkaitan dengan langkah-langkah pelaksanaan mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini termasuk perencanaan tentang media ajar yang akan digunakan.
3. Strategi pelaksanaan proses belajar mengajar, berhubungan dengan pendekatan sistem pengajaran yang benar-benar sesuai dengan pokok bahasan materi ajar.

Dalam pelaksanaannya, teknik penggunaan dan pemanfaatan media turut memberikan andil yang besar dalam menarik perhatian mahasiswa dalam PBM, karena pada dasarnya media mempunyai dua fungsi utama, yaitu media sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar bagi mahasiswa (Djamarah, 2002).

Djamarah (2002) mengelompokkan media ini berdasarkan jenisnya ke dalam beberapa jenis :

- a. Media audio, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual.
- c. Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi ke dalam dua jenis :
  - audiovisual diam, yang menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound slide.
  - Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video cassette dan VCD.

## **C. Media Audio Visual**

### **1. Media Audio**

Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata (Setyosari dan Sihkabuden, 2005). Suara adalah fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran suatu benda yang berupa sinyal analog dengan amplitude yang berubah secara kontinyu terhadap waktu. Suara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 966) di antaranya berarti bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan (perkataan), dan bunyi bahasa (bunyi ujar). Dari itu, dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio ini bisa menyampaikan pesan verbal maupun non verbal. Pesan verbal berupa bahasa lisan atau kata-kata, sedangkan pesan non verbal berwujud bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.

#### **a. Jenis-jenis Media Audio**

Untuk dapat menggunakan perangkat audio sebagai media pembelajaran, maka ada baiknya mengenal peralatan audio tersebut, terutama peralatan yang mampu merekam suara. Di antaranya adalah:

- **Phonograph (*Gramophone*)**

Alat rekam ini menggunakan cakram datar yang disebut gramafon (*gramophone*), yang kemudian dikenal dengan nama piringan hitam (*record*), yang telah berkali-kali mengalami perkembangan pembuatannya. Piringan hitam ini, mampu merekam berbagai macam suara mulai dari ucapan kata-kata, suara badai, kicau burung, music simponi dan lain-lain. hanya saja piringannya mudah tergores dan aus serta diameternya yang besar. Alat ini cocok digunakan untuk music, drama, puisi, dongeng, tutur cerita dan lain-lain.

- ***Open Reel Tapes***

Kelebihan program audio yang menggunakan pita *Open Reel Tape Recorder* ialah kualitas suaranya lebih bagus dibandingkan dengan pita kaset. *Open Reel Tape Recorder* ini, ada yang menggunakan sistem *full track* (mono) dan yang menggunakan sistem stereo. Namun pada umumnya program-program audio diperbanyak dalam bentuk mono.

- ***Cassette Tape Recorder***

Perekam kaset audio ini adalah yang paling populer dalam masyarakat. Untuk berbagai keperluan maka dibuat pita kaset dalam beberapa kualitas, yaitu dari yang paling rendah, normal dan metal. Namun umumnya program audio (untuk pendidikan), dibuat di atas pita kaset normal.

- ***Compact Disc (CD)***

Inovasi secara revolusioner di dunia audio rekam terjadi pada tahun 1979, yakni akhirnya *compact disc* (CD) sebagai hasil percampuran computer dan tenaga laser. *Compact Disc* atau cakram padat adalah sebuah piringan optical yang digunakan untuk menyimpan data secara digital. Teknologi cakram padat kemudian diadopsi untuk digunakan sebagai alat penyimpan data yang dikenal sebagai CD-ROM.

- **Radio**

Radio adalah satu alat komunikasi elektro magnetic untuk mengirim dan menerima pesan suara dengan menggunakan sistem gelombang suara melalui udara. Pemancar radio mengubah, atau melakukan modulasi gelombang radio agar dapat menyampaikan informasi. Dalam dunia pendidikan, hingga kini radio masih digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya untuk program pembelajaran jarak jauh. Penggunaan radio sebagai media pendidikan tidak perlu diragukan lagi perannya, hal ini disebabkan karena radio memiliki daya jangkauan yang luas.

Secara umum, media audio memiliki kelebihan dan keterbatasan. Kelebihannya: fleksibel, relative murah, ringkas, mudah dibawa (portable). Sedangkan keterbatasannya: memerlukan peralatan khusus, memerlukan kemampuan/ketrampilan khusus untuk pemanfaatannya.

## **2. Media Visual**

Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual. Konotasi media visual dalam pengajaran memiliki pengertian yang sangat luas, karena pada dasarnya media pembelajaran yang digunakan dalam pengajaran hampir semuanya dapat dinikmati oleh indera penglihatan kita. Dalam bahasan ini media visual yang dimaksud, adalah media yang penampilan materialnya dengan

menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (soft ware) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan. Berdasarkan fungsi penggunaannya media visual hasil bias elektronik dapat diklasifikasikan menjadi media visual tak bergerak (diam) ialah media yang dapat menampilkan atau membiaskan gambar diam pada layar, seperti: Overhead Projector (OHP), Opaque Projector, Slides dan Film Strip. Sedangkan media visual yang bergerak ialah media yang dapat menampilkan atau membiaskan gambar atau bayangan yang dapat bergerak di layar bias, seperti: bias gambar-gambar yang ditampilkan oleh motion picture film dan loop film. Masing-masing media, baik yang bergerak maupun yang tak bergerak dilihat penggunaannya tak lepas dari kelebihan dan keterbatasan yang ada, tergantung pada situasi dan kondisi pengoperasiannya. Beberapa media visual adalah sebagai berikut :

**1. Overhead Projector (OHP) dan Transparansi**

**2. Opaque Projector**

Opaque Projector ialah alat proyeksi yang dapat mempro-yeksikan benda-benda atau bahan yang tidak tembus cahaya seperti gambar, photo, tulisan bahkan benda asli yang berukuran kecil yang dapat ditempatkan pada alat tersebut dapat diproyeksikan pula

**3. S l i d e s (Film Bingkai)**

Slides adalah bidang transparan yang bergambar. Bidang transparan itu dapat berupa kaca, plastik jernih atau seluloid. Gambar transparan tersebut kemudian diproyeksikan melalui alat yang disebut Slides Projector. Gambarnya bisa berupa hasil lukisan tangan, tetapi pada umumnya merupakan hasil pemotretan yaitu dengan menggunakan film 35 mm khusus untuk membuat slide. Tiap gambar diberi bingkai dan bingkai ini biasanya sudah dipersiapkan oleh toko yang menjual alat-alat fotografi.

**4. Film Strip (Film Rangkaian)**

Film strip adalah serangkaian gambar pada 35 mm film positif dalam urutan tertentu. Untuk memproyeksikannya ialah dengan menggunakan proyektor film strip. Dewasa ini ada pula proyektor film strip yang dikombinasikan untuk proyektor slide.

### **5. Microprojection, Microfilm, dan Microcard**

Microprojection adalah film hasil pemotretan dari benda-benda mikro yang telah diperbesar dengan alat microscope dan dengan proyektor khusus untuk itu gambar dapat diproyeksikan ke layar.

### **6. Loop Film**

Loop film atau filmloop adalah jenis film (motion picture film) dari ukuran 8 mm atau 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambung, sehingga film ini akan berputar terus berulang-ulang bila tidak dimatikan. Yang berukuran 8 mm lebih praktis karena dirancang dalam bentuk kaset, lama putarnya berkisarnya antara 3 – 4 menit. Karena tidak bersuara, maka guru harus memberi narasi/komentar sendiri sementara film berputar.

### **3. Media Audio-Visual**

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Menurut Ronal Anderson (1994:99), media video adalah merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video (*video tape*). Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder* atau *video player*.

### **D. Karakteristik media video**

Menurut Ronald Anderson (1994:103-105) bahwa dalam media video terdapat kelebihan dan kekurangan, antara lain:

Kelebihan media video:

1. Dapat digunakan untuk klasikal atau individual
2. Dapat digunakaan seketika.
3. Digunakan secara berulang.
4. Dapat menyajiakn materi secara fisik tidak dapat bicara kedalam kelas.

5. Dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya
6. Dapat menyajikan obyek secara detail
7. Tidak memerlukan ruang gelap
8. Dapat di perlambat dan di percepat
9. Menyajikan gambar dan suara

Kelemahan media video :

1. Sukar untuk dapat direvisi
2. Relatif mahal
3. Memerlukan keahlian khusus

#### **E. Tujuan media video dalam pembelajaran**

Ronald Anderson (1994:102) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video, antara lain:

Untuk tujuan kognitif :

1. Dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi.
2. Dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekominis.
3. Melalui video dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip – prinsip tertentu.
4. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.

Untuk tujuan afektif :

1. Video merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif.
2. Dapat menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

Untuk tujuan psikomotorik :

1. Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

2. Melalui video siswa dapat langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba ketrampilan yang menyangkut gerakan tadi.

### **Daftar Pustaka**

- Anderson, Ronald.H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan media Video Pembelajaran*. Jakarta : Grafindo Pers.
- Djamarah, Syaiful B dan Zain, Aswan. (2002) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatan*. Jakarta : Grafindo Pers.
- Setyosari, Punaji & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Penerbit Elang Mas. Malang
- Syah, Muhibbin. (2002). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Rosda karya