

MEDIA PENDIDIKAN SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Deni Hardianto)*

Abstrak

Belajar merupakan proses penambahan ilmu pengetahuan. Proses yang menuntut terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam situasi belajar. Akan tetapi dalam interaksi belajar mengajar sering berlangsung tidak efektif dan membosankan yang menyebabkan tujuan belajar tidak dapat tercapai dengan optimal, hal tersebut disebabkan banyak hal diantaranya penataan lingkungan menjadi media yang efektif untuk belajar tidak didesain dengan baik.

Dalam proses belajar mengajar lingkungan perlu dirancang atau didesain menjadi media pendidikan untuk membantu belajar agar proses belajar berjalan dengan efektif. Lingkungan belajar yang didesain dengan menyenangkan akan dapat membuat belajar berlangsung efektif. Aspek lingkungan yang dijadikan media belajar efektif seperti pemberian gambar, pengaturan bangku, pemberian warna, penggunaan alat peraga yang tepat akan membuat belajar menjadi menyenangkan dan efektif.

Kata kunci: Media/Alat Pendidikan, Efektif

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses penambahan ilmu pengetahuan, dimana ilmu pengetahuan tersebut diterima oleh *memory* otak melalui sarana atau media yang dapat menyampaikan informasi tersebut. Pemindahan pengetahuan dilakukan oleh seseorang yang mempunyai pengetahuan (pengajar) kepada orang lain yang belum mengetahui (pelajar) melalui suatu proses belajar mengajar yang disebut sebagai pengajaran (Ramayulis: 22). Dalam pengajaran komponen terpenting adalah pendidik dan peserta didik yang selalu berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Dari komponen pelajar meliputi tingkat perkembangan, tingkat kesiapannya, minatnya, aspirasi dan sebagainya. Dari komponen pengajar, meliputi tingkat kemampuan, minat, waktu, wibawa, status, dan sebagainya. Dari komponen interaksi meliputi isi interaksi, apa yang dilakukan pelajar, alat-alat

* Dosen KTP FIP UNY

yang dipakai, metode yang dipergunakan dalam mengajar, sikap belajar yang tumbuh pada pelajar sebagai hasil interaksi belajar mengajar.

Dalam belajar mengajar hal yang terpenting adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut baik yang menyangkut perubahan bersifat pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotor*) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*). Seringkali terjadi dalam proses belajar mengajar yang hanya berorientasi pada hasil dengan mengabaikan proses, hal ini tentunya akan mengakibatkan kualitas pendidikan yang sesungguhnya terabaikan. Menurut M. Arifin M.Ed, mengatakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan anak didik dalam menerima, menanggapi, serta menganalisa bahan-bahan pelajaran yang disajikan oleh pengajar, yang berakhir pada kemampuan untuk menguasai bahan yang disajikan. Sementara Edward L. Walker merumuskan bahwa belajar adalah perubahan perbuatan sebagai akibat dari pengalaman. Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa dalam kegiatan belajar, proses tidak dapat dipisahkan untuk mencapai tujuan belajar.

Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media/alat pembelajaran. Pada kenyataannya, apa yang terjadi dalam pembelajaran seringkali terjadi proses pengajaran berjalan dan berlangsung tidak efektif. Banyak waktu, tenaga dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai bahkan terjadi *noises* dalam komunikasi antara pengajar dan pelajar. Hal tersebut diatas masih sering dijumpai pada proses pembelajaran selama ini.

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas ada banyak faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah media/alat pendidikan. Banyak pendidik tidak memanfaatkan media/alat pendidikan untuk menyampaikan tujuan dan pesan dalam pembelajaran sehingga belajar tidak efektif dan cenderung membosankan. Belajar hanya terjadi dalam satu arah dan pendidik lebih mendominasi dalam pembelajaran, metode dalam pembelajaran

cendrung monoton dan membuat peserta didik menjadi malas dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dimungkinkan terjadi karena interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik hanya sebatas formalitas saja sehingga tidak ada tidak ada tambahan pengetahuan dan perubahan prilaku pada peserta didik.

Perolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap dan prilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1966:10-11) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka perlu diperhatikan segala sesuatu yang mendukung keberhasilan program pengajaran itu. Dari banyak faktor pendukung keberhasilan tujuan belajar, proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dominan dalam menggapai tujuan belajar. Sebab di dalam proses pembelajaran itulah terjadi internalisasi nilai-nilai dan pewarisan pengetahuan secara langsung. Karena itu kegiatan belajar mengajar menjadi 'ujung tombak' untuk terciptanya pewarisan nilai dan pengetahuan tersebut. Untuk itu perlu sekali dalam proses belajar mengajar menciptakan suasana yang kondusif, agar pembelajaran dapat berlangsung aktif, kreatif dan efektif.

Dalam kaitannya dengan usaha untuk menciptakan suasana yang kondusif, alat/media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Sebab alat/media pendidikan merupakan sarana yang membantu proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif karena dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat.

Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pengajaran. Dengan tersedianya alat pengajaran, guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik. Bahkan alat/media pembelajaran ini selanjutnya dapat membantu guru

membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing (*remote*) sifatnya menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Bila alat/media pembelajaran ini dapat di fungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif.

Menurut Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak, dan ide yang abstrak dapat di konkritkan dengan menggunakan media pendidikan dalam pembelajaran.

Media pendidikan dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Asalkan pemilihan dan penggunaan alat/media pengajarannya tepat.

MEDIA /ALAT PENDIDIKAN

Zakiah Daradjat 1984;80 menyebutkan pengertian alat pendidikan dan media pendidikan serta sarana pendidikan adalah sama. Sedangkan dalam kepustakaan asing, media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari *medium*, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Banyak terdapat batasan rumusan para ahli tentang media; seperti yang dikemukakan oleh Gagne (1970), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Senada dengan pendapat Gagne adalah Briggs yang mendefinisikan segala bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dari dua definisi ini tampak pengertian media mengacu pada penggunaan alat yang berupa benda untuk membantu proses penyampaian pesan.

Sementara itu Asosiasi Pendidikan Nasional (Nation Education Association/ NEA) memberikan batasan tentang media yaitu bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audi visual serta berbagai peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar dan dibaca.

Lebih jauh dari itu, Vernous, sebagaimana yang dipopulerkan oleh Zakiah Deradjat menyebutkan bahwa media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat

kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Batasan yang dikemukakan oleh Vernous lebih luas jangkauan pengertiannya ketimbang batasan yang dikembangkan sebelumnya, disamping alat yang berupa benda, yang di gunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

Nampaknya di beberapa literatur antara alat dan media pendidikan tidak di bedakan secara jelas, pada umumnya banyak yang mengidentifikasi bahwa antara alat dan media itu tidak bisa dipisahkan dan di bedakan secara jelas, bahkan lebih cenderung menyamakan kedua term tersebut. Di satu sisi kadang-kadang alat digolongkan kedalam media, disisi lain media dimasukan kedalam golongan alat. Sementara penulis cenderung tidak memberikan pengertian yang berbeda antara media dan alat pendidikan.

JENIS MEDIA PENDIDIKAN

Rudi Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Visual sendiri di bedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat di tangkap dengan indera penglihatan. Disamping itu Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga ada 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, 8) media cetak. Sementara menurut Gagne mengelompokan media dalam 7 macam yaitu; benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar.

Para ahli telah mengklasifikasikan media pendidikan kepada dua bagian yaitu alat pendidikan yang bersifat benda (materil) dan alat pendidikan yang bukan benda (non materil)

Oemar Hamalik menyebutkan, secara umum alat pendidikan materil terdiri dari: *pertama*, bahan-bahan cetakan atau bacaan, dimana bahan-bahan ini

lebih mengutamakan kegiatan membaca atau penggunaan symbol-simbol kata dan *visual*. Kedua, alat-alat audio visual yakni alat-alat yang dapat digolongkan pada:

1. alat tanpa proyeksi seperti papan tulis dan diagram
2. media pendidikan tiga dimensi, seperti benda asli, peta
3. alat pendidikan yang menggunakan teknik seperti radio, tepe recorder, transparansi.

Ketiga, sumber-sumber masyarakat, seperti peninggalan sejarah. *Keempat*, kumpulan benda-benda (material collection), seperti dedaunan, benih, batu, dan sebagainya. Disamping keempat kelompok diatas yang dipaparkan oleh Oemar Hamalik dapat kita tambahkan alat pendidikan yang bersifat benda yaitu media alam seperti pantai, gunung, hutan, sungai dan lain-lain.

Yang termasuk alat pendidikan material menurut versi Arif s. Sadiman adalah media grafis, dengan cara menuangkan pesan pengajaran kedalam symbol-simbol komunikasi visual. Yang termasuk kedalam media grafis adalah; gambar, foto, sketsa, bagan, chart, diagram, papan, poster dan kartun.

Sementara itu, Ronald H. Anderson menuturkan, yang termasuk media dalam bentuk materil adalah media auditif, dimana pesan-pesan pengajaran dituangkan dalam lambang-lambang auditif, yang termasuk media auditif adalah, tape recorder dan radio.

Disamping media visual dan media auditif, media audio visual merupakan media yang berhubungan dengan indera pendengaran dan indera penglihatan sekaligus. Dengan menggunakan media ini pesan-pesan pengajaran dapat disaksikan dan di dengarkan langsung pada saat yang bersamaan, yang termasuk pada jenis ini adalah TV dan Video. Bagaimana TV sebagai media yang menarik dan dapat menyajikan kejadian terakhir, atau peristiwa secara langsung. Namun TV belum dapat menggantikan eksistensi guru di depan kelas. Demikian halnya dengan video, walaupun dapat diputar berulang-ulang, juga tidak mungkin menggantikan keberadaan guru di kelas.

Selain media yang digambarkan diatas, media proyeksi visual, dimana pesan yang akan disampaikan harus diproyeksikan dengan proyektor, yang

termasuk media ini adalah film bingkai (sudah melai ditinggalkan), transparansi (OHP). Sementara itu perkembangn terakhir yang media yang dapat dirancang dan dioptimalkan secara efektif saat ini berkembanagnya komputer yang didesain dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Komputer merupakan media yang sedang banyak di kembangkan untuk mendukung pembelajaran baik itu pembelajaran individual (*CAI*), kelompok (*persentation*) maupun pembelajaran jarak jauh (*internet*). Perangkat-perangkat tersebut merupakan alat atau media dalam pembelajaran.

Secara umum tidak terdapat perbedaan yang berarti tentang alat pembelajaran yang berbentuk benda, perbedaannya hanya terletak pada pemakaian istilah dalam memformulasikan. Namun yang jelas, alat pembelajaran dalam bentuk benda perlu digunakan dalam proses pembelajaran secara bervariasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Sebelum alat itu digunakan perlu diseleksi untuk menentukan mana yang tepat dan sesuai dengan tujuan pendidikan, materi dan sebagainya.

Selain alat/ media yang berupa benda, terdapat pula alat/ media yang bukan berupa benda. Diantara alat/ media pengajaran yang bukan berupa benda adalah keteladanan, perintah/ larangan, ganjaran dan hukuman. Alat/ media pendidikan yang berupa non benda (non materil) ini merupakan alat/ media yang lebih banyak untuk menyampaikan pesan pada rana berfikir *afektif* (nilai-nilai).

KEGUNAAN MEDIA PENDIDIKAN

Dalam pembelajaran, alat atau media pendidikan jelas diperlukan. Sebab alat/ media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan Media/ alat pendidikan dalam proses belajar mengajar diantaranya;

1. Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya;
 - objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.

- objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, atau foto.
 - objek yang terlalu kompleks, dapat disajikan dengan model, diagram atau melalui program komputer animasi.
 - konsep yang terlalu luas (gempa bumi, gunung beapi, iklim, planet dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk;
- menimbulkan motivasi belajar
 - memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan secara seperti senyatanya.
 - memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
4. Dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda diantara peserta didik, sementara kurikulum dan materi pelajaran di tentukan sama untuk semua peserta didik.hal ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu;
- memberikan perangsang yang sama
 - mempersamakan pengalaman
 - menimbulkan persepsi yang sama

Sementara itu Abu Bakar Muhammad, berpendapat bahwa kegunan alat/ media itu antara lain adalah 1) mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit, 2) mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik, 3) merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu, 4) membantu pembentukan

kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran serta, 5) menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam indera, melatihnya, memperluas perasaan dan kecepatan dalam belajar.

MENDESAIN LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR EFEKTIF

Dalam buku *Quantum Teaching* dinyatakan bahwa belajar itu bertaraf ganda. Dengan kata lain, belajar baik secara sadar maupun tidak sadar dalam waktu bersamaan akan terdapat banyak informasi yang masuk melalui jaringan otak kita. Otak senantiasa dibanjiri stimulus, dan otak memilih fokus tertentu saat demi saat. Misalnya, saat membaca secara sadar melihat huruf, tata letak dan gambar dalam halaman tersebut. Atau lingkungan kelas yang meliputi gambar, tata letak kursi, warna dinding kelas merupakan media yang dapat didesain untuk pembelajaran. Dengan kata lain lingkungan dapat ditata sedemikian rupa untuk mendukung belajar. Masih dalam buku *Quantum Teaching* dikatakan semuanya yang ada di sekitar kita berbicara dan dapat menjadi media yang efektif untuk belajar.

Dhority (1991) mengatakan segala sesuatu dalam lingkungan kelas menyampaikan pesan yang memacu atau menghambat belajar. Jadi pengaturan lingkungan menjadi penentu dalam mencapai keberhasilan belajar, pengaturan lingkungan yang salah akan menghambat dalam mencapai tujuan belajar sedangkan pengaturan lingkungan yang tepat akan membuat suasana belajar menjadi nyaman, kondusif dan pada akhirnya akan membuat belajar menjadi efektif.

Ketepatan dalam memilih media dan mendesain lingkungan belajar sesuai dengan materi yang diajarkan akan membuat belajar menjadi lebih bermakna. mendesain lingkungan seperti: pengaturan bangku, penggunaan alat batu, warna, gambar bahkan pemberian musik. akan sangat membantu tercapainya tujuan belajar. Peter Kline dalam buku *revolusi belajar* menyatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Akan tetapi untuk menciptakan suasana yang menyenangkan diperlukan kemahiran dalam

merancang dan mendesain lingkungan menjadi media/ alat belajar yang menyenangkan.

Pengaturan dalam menjadikan lingkungan sebagai media yang efektif dalam belajar itu sangat di pengaruhi oleh kepiawaan guru dalam meramu pelajaran menjadi menarik. Pemilihan alat bantu, pengaturan tempat duduk, pemberian warna, dan gambar disekitar dinding kelas yang sesuai dengan materi pelajaran akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik selain dari itu akan membuat suasana belajar terasa bergairah dan semangat. Tidak hanya itu lingkungan sekitar-pun dapat dijadikan media/alat dalam pembelajaran, seperti halaman kelas, lapangan atau dibawah pohon.

KESIMPULAN

Dengan demikian, apabila pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai media/ alat dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga besar kemungkinan dengan memperhatikan alat/ media pengajaran itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Variasi dalam pembelajaran dengan menjadikan lingkungan sebagai media belajar menyenangkan akan mendukung pelajaran yang tidak membosankan bahkan menjadikan belajar semakin efektif.

Daftar Pustaka

- Dryden gordon & Vos Jeannette, *Revolusi cara Belajar* ; bandung: Kaifa 2000
De Porter Bobbi dkk, *Quantum Teaching*, Bandung; Kaifa 2000
Hamalik Oemar, *Media Pendidikan* Bandung: citra aditya bakti, 1989
Ramayulis, *Ilmu Penderitaan Islam*, Jakarta: Kalam mulia 2002
Sadiman. Arief S dkk, *Media Pendidikan (pengertian, pengembangan dan pemanfaatan)*, Jakarta: Pustekom dikbud dan PT raja grafindo persada cetakan ke 6 2003