

## PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA

Suryani<sup>1</sup>

Email: suryani@gmail.com

## Abstrak

Penulisan ini dilatar belakangi kurangnya metode dan model pembelajaran yang efektif yang di gunakan oleh guru di era perkembangan yang pesat ini. Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperbatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya siswa masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan.

Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar tersebut mengalami kegagalan dalam bidang akademik baik faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun faktor-faktor yang berada diluar diri siswa seperti tingkat intelegensi yang rendah, kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah dan sebagainya. Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan system pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Maka dengan pembelajaran yang berbasis media dapat mengukir prestasi yang tepat dalam menyongsong era globalisasi yang cepat, tepat, efektif dan efisien.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, BerBasis, Media

## A. Pendahuluan

Di era Globalisasi begitu terlihat jelas yaitu, ditandai oleh kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), hal ini sangat mendorong terjadinya perubahan di berbagai sektor, tidak terkecuali di dunia pendidikan pun mengalami perubahan tersebut, seiring dengan perkembangan masyarakat yang bertumpu pada “masyarakat berbasis pengetahuan” (*knowledge-based society*). Maka dari jenjang ini revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media informasi dan komunikasi dan lain sebagainya memberikan arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pengajaran.<sup>2</sup>

Dipandang dari sisi lain bahwa sistem pembelajaran pun mengalami perubahan paradigma, yaitu dari paradigma yang berpusat pada “mengajar” menjadi berpusat pada “belajar”. Paradigma yang berpusat pada belajar berorientasi pada pencapaian tujuan dalam rangka mempersiapkan siswa menjadi manusia yang dapat belajar secara mandiri (*independent learners*). Sehingga pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan tersebut dimaksudkan agar dapat membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan, yakni *al-insan al-kamil*.<sup>3</sup>

Oleh karena itu, guru sebagai tenaga profesional harus terus melakukan perubahan-perubahan atau sedikitnya penyesuaian dalam paradigma strategi,

<sup>1</sup> Dosen STIT Sunan Giri Bima

<sup>2</sup>Yudi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah pendekatan baru* (Jakarta, Ciputat, Gaung Persada (GP) Press, 2008), h. 1.

<sup>3</sup>Yudi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*, h. 1.

pendekatan, dan teknologi pembelajaran. Jika tidak, maka tenaga profesional ini akan kehilangan makna kehadiran dan proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Gerstnet, dkk dikutip dalam Supriadi, bahwa peran guru pada abad ke-21 diantaranya adalah “*teacher as learners – who always improve and renew their knowledge*”. Guru harus dapat menciptakan suatu pembelajaran yang berpotensi menciptakan suasana belajar mandiri, serta membawa kelas bagaikan magnet yang mampu memikat dan menarik siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan.<sup>4</sup>

Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, sebagai proses inti dalam belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat dan hemat waktu dan prosesnya akan semakin individual sesuai dengan kebutuhan setiap siswa, juga tidak menutup kemungkinan sekaligus massal.

## B. Pengertian Media

Sebelum melangkah pada masalah yang akan dibahas, sedikit penulis menjelaskan tentang media. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan Dikutip oleh Dagun, media merupakan perantara atau penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.<sup>5</sup> Merujuk pada pandangan tersebut maka dapat diketahui bahwa media merupakan sebuah sarana informasi yang tak terlepas dari kebutuhan manusia sehari-hari sebagai layanan di masa era globalisasi untuk mempercepat informasi atau sebagai sarana perkembangan.

Sebagaimana yang dipertegasakan oleh Arsyad, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.<sup>6</sup> Maka senyalar dengan perkembangan pendidikan yang pesat bahwa media merupakan sebuah tanda kemajuan informasi atau transformasi pendidikan yang cepat, tepat, efisien dan efektif jika dilakukan secara menyeluruh.

Ditinjau dari prosesnya, pendidikan merupakan komunikasi, dalam pendidikan terdapat komunikator, komunikan, dan pesan (*Message*), yakni sebagai komponen-komponen komunikasi.<sup>7</sup> Maka di sini media atau multimedia dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menantang era perkembangan yang serba teknologi dalam segala hal. Demikian juga pendidikan mesti menggunakan multimedia yang lebih praktis untuk pencapaian tahap pembelajaran yang lebih tepat dan mencapai hasil yang maksimal, efisien dan efektif.

---

<sup>4</sup>Supriadi, D. *Internet Masuk Sekolah: Pemberdayaan Guru dan Siswa dalam Era Sekolah Berbasis E-Learning* (Bandung: PT Telkom, 2002), h. 4.

<sup>5</sup>Dagun, M. *Save. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan/ Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara* (Jakarta, 2006), h. 634.

<sup>6</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2002), h. 4.

<sup>7</sup>Yudi Munadi, *Media Pembelajaran ...*, h. 2.

Merujuk pada konteks dunia pendidikan, Gerlach & Ely yang dikutip oleh Arsyad, mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan Sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>8</sup>

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang lebih efisien waktu.

Tepatnya media merupakan sebuah layanan pembelajaran sebagai gagasan yang mutakhir dalam perkembangan pendidikan, maka dari itu multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi komputer yang saat ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Multimedia mencakup berbagai media dalam satu perangkat lunak (*software*). Menurut beberapa pakar, diantaranya Furt, Haffors, Thomson dan Jayant yang dikutip oleh Munir mendefinisikan bahwa multimedia sebagai gabungan antara berbagai media seperti teks, grafik, gambar, animasi, video, fotografi, surat dan data yang dikendalikan dengan program komputer (dalam satu software digital) serta mempunyai kemampuan interaktif, menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam pembelajaran.<sup>9</sup>

Elemen-elemen multimedia yang menggabungkan beberapa komponen seperti warna, teks, animasi, gambar/grafik, suara dan video sangat menunjang dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa yang memiliki kemampuan kognitif yang berbeda. Konsep multimedia meliputi tiga level, yaitu, pertama *level teknis* yang berkaitan dengan alat-alat teknik: alat-alat ini dapat dianggap sebagai kendaraan pengangkut tanda-tanda (*signs*); kedua, *level semiotik* yang berkaitan dengan bentuk representasi (yaitu teks, gambar atau grafik); bentuk representasi ini dapat dianggap sebagai jenis tanda (*type of signs*); ketiga, *level sensorik* yaitu berkaitan dengan saluran sensorik yang berfungsi untuk menerima tanda (*signs*). Bila dalam suatu aplikasi multimedia, pemakai (*user*) diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia tersebut dinamakan *interactive multimedia (multimedia interaktif)*.

Sebenarnya pembelajaran diselenggarakan dengan harapan agar siswa mampu menangkap atau menerima, memproses, menyimpan, serta mengeluarkan informasi yang telah diolahnya. Menurut Gardner dikutip oleh Rahmat, mengemukakan bahwa kemampuan memproses informasi itu dalam bentuk tujuh kecerdasan, yaitu (1) logis-matematis, (2) spasial, (3) linguistik, (4) kinestetik-keparagaan, (5) musik, (6) interpersonal, dan (7) intrapersonal. Media yang dapat mengakomodir persyaratan-

---

<sup>8</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 3.

<sup>9</sup>Munir, *Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi ke Empat* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2001), h. 13.

persyaratan tersebut adalah komputer. Komputer mampu menyajikan informasi yang dapat berbentuk video, audio, teks, grafik, dan animasi (simulasi).<sup>10</sup>

Misalnya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, beberapa topik yang mungkin bisa didisampaikan secara konvensional atau sangat membutuhkan akurasi, yang bisa menarik perhatian para pendidik sehingga sama-sama bisa dilihat secara bersama dilaksanakan dengan bantuan teknologi computer atau multimedia, seperti cara bersuci, gerakan sholat atau tampilan tanda baca al-Qur'an yang tepat dan terang dapat disajikan dengan mudah dan cepat, penampilan gambar, warna, visualisasi, video, animasi dapat mengoptimalkan peran indra dalam menerima informasi ke dalam sistem informasi. Melalui animasi suatu gerakana, sehingga dapat relatif lebih cepat dipahami siswa tentang pelaksanaan ibadah atau cara membaca al-Qur'an yang tepat.

Hal ini juga sangat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Ketimbang disampaikan oleh guru secara langsung yang mungkin tidak menarik perhatian para siswa disebabkan cara penyampaian tidak sesuai dengan keinginan atau kebutuhan siswa yang membuat siswa tidak terfokus atau hanya sekedar mencatat yang tidak disertakan dengan praktek langsung.

Maka pembelajaran dengan menggunakan Multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinier, dan multidimensional secara interaktif. Visualisasi tersebut akan mempermudah dalam memilih, mensintesa dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahami. Media hanya salah satu sarana yang mempermudah proses belajar mengajar tetapi belum tentu sesuai untuk menyajikan semua pokok bahasan dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, perbedaan individual siswa sesuai dengan kecepatan dan kemampuan belajarnya dapat dibantu dengan layanan program komputer yang disesuaikan dengan bahan ajar yang diperlukan dan komunikasi yang berlangsung antara siswa dan komputer dibawah fasilitator guru diwujudkan dalam bentuk stimulus-respons, mengkaji media pembelajaran maka kemampuan guru sangat diperlukan untuk mengolah multi media sehingga tidak memiliki keterbatasan ide untuk mendesain materi dalam sofwer yang tepat sebagai perkembangan bahan ajar yang lebih tepat.

Maka dalam hal ini Pembelajaran berbasis media atau dalam bahasa prinsipnya TIK (multimedia) dapat mendukung terjadinya proses belajar yang tepat:

1. *Active*, yaitu memungkinkan siswa terlibat aktif dikarenakan proses belajar yang menarik dan bermakna.
2. *Constructive*, yaitu memungkinkan siswa menggabungkan konsep atau ide baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna yang selama ini ada dalam pikirannya.
3. *Collaborative*, yaitu memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau masyarakat untuk saling bekerja sama, berbagi ide, saran dan pengalaman.
4. *Intentional*, yaitu memungkinkan siswa untuk aktif dan antusias berusaha mencapai tujuan yang diinginkannya.

---

<sup>10</sup>Jalaludin Rakhmat, *M.Sc. Psikologi Komunikasi* (Bandung. PT. RemajaRosdakarya, 2008), h. 21.

5. *Conversational*, yaitu memungkinkan siswa untuk melakukan proses sosial dan dialogis di mana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.
6. *Contextualized*, yaitu memungkinkan siswa untuk melakukan proses belajar pada situasi yang bermakna (*real-world*); dan
7. *Reflective*, memungkinkan siswa untuk dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merencanakannya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.

Merujuk pada uraian tersebut, maka multimedia memungkinkan siswa untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (seperti problem solving, pengambilan keputusan dan lainnya) serta secara tidak langsung telah meningkatkan keterampilan penggunaan TIK atau *Information and Communication Technology* yang tepat. Tahapan komunikasi yang dilalui pengguna aplikasi multimedia menurut Niman (dalam Anggora) diantaranya; 1) komputer menyajikan materi pelajaran, 2) siswa mempelajari materi tersebut, 3) komputer mengajukan pertanyaan, 4) siswa memberikan respon, 5) komputer memeriksa respon tersebut, bila benar, komputer menyajikan materi berikutnya, tetapi jika jawaban salah, komputer memberikan jawaban benar dan penjelasan.

### C. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.<sup>11</sup> Definisi sebelumnya menyatakan bahwa seorang manusia dapat melihat dalam perubahan yang terjadi, tetapi tidak pembelajaran itu sendiri.<sup>12</sup> Konsep tersebut adalah teoretis, dan dengan demikian tidak secara langsung dapat diamati.

Ketika telah melihat individu mengalami pembelajaran, melihat individu berperilaku dalam cara tertentu sebagai hasil dari pembelajaran, dan beberapa dari Anda (bahkan saya rasa mayoritas dari Anda) telah "belajar" dalam suatu tahap dalam hidup Anda. Dengan perkataan lain, kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran telah terjadi ketika seorang individu berperilaku, bereaksi, dan merespon sebagai hasil dari pengalaman dengan satu cara yang berbeda dari caranya berperilaku sebelumnya.<sup>13</sup>

Merujuk dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>14</sup>

Konsep pembelajaran menurut Corey yang di kutip oleh Syaiful Sagala adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus

<sup>11</sup>Ebta Setiawan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline*, versi 1.5.1

<sup>12</sup>Robbins, Stephen P. *Perilaku Organisasi Buku 1* (Jakarta: Salemba Empat, 2007), h. 69-79.

<sup>13</sup>McGehee, W. (*inggris*) "Are We Using All We Know About Training? Learning Theory and Training" (Spring: Personnel Psychology, 1958), h. 2.

<sup>14</sup>Undang-Undang No. 20 Tahun 2003

atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.<sup>15</sup>

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Maka dari itu, pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.<sup>16</sup>

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasar, motivasi, latar belakang akademis, latar belakang ekonomi, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Maka dalam hal ini Dapat ditarik benang merahnya bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku secara proses panjang dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

Konsep dan langkah Pembelajaran tidak hanya terpaku atau berlaku dibangku sekolah saja, namun diluar lingkungan sekolah, juga berlaku dalam hal apapun yang berkaitan dengan tabiat diri yang akan berkembang atau memiliki perubahan sikap, tingkah laku dalam kehidupan yang di bentuk dalam sebuah mekanisme proses belajar. Maka dari sini dapat di ketahui seberapa jauh usaha dan kemampuan yang di miliki oleh setiap individu. Atau sebuah proses belajar dari pengalaman hidup yang berlaku untuk perbaikan diri yang bermakna.

Saiful sagala mengungkapkan kembali pembelajaran penuh makna sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik, dan sedekat mungkin dihubungkan dengan kenyataan dan kegunaan dalam kehidupan, inilah yang disebut pembelajaran bermakna (*Meaningfull learning*).<sup>17</sup>

Kemudian ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan

---

<sup>15</sup>Syaiful Sagala, *Konsep dan makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 61.

<sup>16</sup>Syaiful Sagala, *Konsep dan makna Pembelajaran*, h. 62.

<sup>17</sup>Syaiful Sagala, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Pendidikan* (Bandung: CV Alvabeta, 2011), h. 164.

secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik<sup>18</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau guru secara terprogram melalui desain instruksional agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan atau suatu bentuk usaha dalam membuat peserta didik agar mau belajar, atau suatu bentuk aktivitas untuk membelajarkan peserta didik. Sehingga pembelajaran merupakan upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan kegiatan interaksi yang edukatif antara guru dan peserta didik, dengan melalui proses dimana suatu lingkungan secara disengaja dikelola untuk menghasilkan respon terhadap situasi dan kondisi tertentu yang mana pembelajaran ini merupakan substansi dari pendidikan.

## 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Selain itu guru harus mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkannya, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia yang bersifat aplikasi softwarenya.

Maka dari itu, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi<sup>19</sup>

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c. Seluk-beluk proses belajar.
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.

---

<sup>18</sup>Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*, (Cet. VII; Jakarta: Kencana, 2010), h. 133.

<sup>19</sup>Oemar Hamalik, *Media Pendidikan cetakan ke-7* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1994), h. 6.

- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Oleh sebab demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.<sup>20</sup> Sehingga antara media dan pembelajaran sangat erat kaitannya sebagai satu kesatuan yang saling mendukung dalam proses belajar.

## 2. Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Beberapa unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar; metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik yang dikutip oleh Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>21</sup>

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton yang di kutip oleh Arsyad misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

---

<sup>20</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), h. 4.

<sup>21</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h.15.



- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>22</sup>

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.<sup>23</sup>

### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan *Overhead Projector* (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer sekarang sudah sangat banyak dan hampir sekolah telah memilikinya dan idealnya bagaimana pemanfaatannya yang tepat.

Maka di tiap sekolah media-media tersebut telah tersedia seperti Media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Jenis-jenis media visual antara lain: 1) Gambar atau foto, 2) Sketsa, 3) Diagram, 4) Bagan, 5) Grafik, 6) Kartun, 7) Poster, 8) Peta atau Globe, 9) Papan Panel, 10) Papan Buletin.

---

<sup>22</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 17.

<sup>23</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 27.

Sedangkan jenis-jenis multimedia itu sendiri yang perlu diketahui multimedia dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu multimedia content production dan multimedia communication.

Multimedia Content Production merupakan hasil (produk) dari proses penggabungan beberapa media (audio, teks, animasi, graphics, interactivity, serta video) untuk menyampaikan sebuah informasi. Yang mana hasil dari proses itu disebut produk multimedia (musik, video, film, game, intertainment, dll). Di multimedia jenis ini, media yang digunakan berupa: 1) Media Audio, 2) Media Teks, 3) Media Animasi, 4) Media Video, 5) Media Graph atau Image, 6) Media Spesial Effect, 7) Media Interactivity.

Sedangkan Multimedia *Communication* merupakan proses penggunaan media (massa), seperti media cetak, radio, televisi, serta internet yang bertujuan untuk menyampaikan atau menyiarkan atau mempublikasikan sebuah pesan atau informasi, seperti *news* (berita), *material advertising* (iklan), *entertainment* (hiburan), *publicity* (publikasi), *education* (pembelajaran atau pendidikan atau tutorial), dll. Di multimedia jenis ini media yang digunakan berupa: Media Cetak, radio, TV Film, Game, Musik, Entertainment, ICT (Internet).

Merujuk pada segi karakteristik, multimedia dapat dibedakan menjadi 2 bentuk: yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia Linier merupakan sebuah struktur multimedia yang tidak menyediakan alat kontrol bagi penggunaannya. Multimedia ini bersifat sekuensial (lurus atau berurutan). Artinya, si pengguna hanya dapat bernafgasi sesuai ketentuan urutan dari satu *frame* informasi ke *frame* yang lainnya. Contohnya seperti Televisi dan Film, karena keduanya merupakan media kelengkapan elektronik yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang meliputi gambar dan suara. Maka televisi sama dengan film, yakni dapat didengar dan dapat dilihat.<sup>24</sup> Hanya saja memiliki nafgasi yang telah di tentukan oleh program dasar.

Sedangkan Multimedia Interaktif adalah kebalikan dari Multimedia Linier. Dimana pengguna dapat bebas bernafgasi tanpa rute atau alur yang telah ditentukan, karena media ini menyediakan alat kontrol atau alat bantu lain (komputer, mouse, keyboard dan lainnya) yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk mengontrol media tersebut. Contohnya seperti program perangkat lunak, seperti game, pemutar audio, video, image, dll.

#### 4. Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah: a) bermaksud mendemosntrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media; b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih kongkrit; dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya. Jadi dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc.

---

<sup>24</sup>Yudi Munadi, *Media pembelajaran* (sebuah pendekatan baru) ( ciputat: GP. Press, 2008), h. 140.

Connell (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah “*If The Medium Fits, Use It!*”<sup>25</sup>

Secara teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologi yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai yaitu; motivasi, Perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi Umpan balik, penguatan (*reinforcement*), latihan dan pengulangan, latihan dan pengulangan, dan Penerapan.<sup>26</sup>

#### D. Pembelajaran Berbasis Media

Proses pembelajaran berbasis media dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa model sesuai dengan kemampuan sekolah dalam penyediaan sarana perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Model tersebut diantaranya model selektif (klasikal), sekuensial (berurutan), dan laboratorium (individual). Berikut uraian rinci mengenai model-model tersebut<sup>27</sup>

##### 1. Model Gambar (picture)

Model pembelajaran dengan menggunakan gambar atau sketsa yaitu model pembelajaran yang digambar sesuai dengan materi yang memberikan sebuah pesan dengan menggunakan simbol atau bentuk yang sulit di jelaskan secara teori atau secara lisan oleh guru, maka untuk mempermudah dan di pahami materinya memberikan berupa media gambar yang relefan sesuai dengan gambaran materi ajar.

##### 2. Model Selektif (Klasikal).

Bila perangkat komputer yang tersedia di sekolah sangat minim, model selektif menjadi alternatif bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran, yaitu penggunaan komputer dengan sebuah media tayang lebar di dalam kelas. Melalui komputer dan LCD Projector, guru secara demonstrasi menyampaikan materi yang telah dibuat dalam bentuk CD interaktif. Multimedia di sini merupakan jenis multimedia presentasi pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas (presentasi), guru dapat menyajikan pointer-pointer materi.

##### 3. Model Sekuensial (Berurutan).

Bila perangkat komputer yang tersedia di sekolah cukup banyak, namun belum memungkinkan seluruh siswa menggunakan komputer yang ada, maka hal tersebut dapat diatur untuk setiap dua atau tiga siswa dapat mengakses komputernya masing-masing bahan ajar yang telah diinstal pada server. Dalam model ini, siswa mendapat kesempatan melakukan sendiri, secara bergantian, menggunakan komputer untuk mengeksplorasi informasi yang dilakukan secara berurutan. Urutan tersebut yaitu penggunaan multimedia, belajar melalui buku, tatap muka dengan guru di kelas, dan diskusi kelompok.

---

<sup>25</sup>Arief S. Sadiman, et al. *Media Pendidikan* (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2007), h. 84.

<sup>26</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*74

<sup>27</sup>B. Suhada, *Pembelajaran Biologi dengan Menggunakan Media Interaktif*, 2003.

#### 4. Model Laboratorium (Individual).

Model laboratorium adalah model pembelajaran berbasis multimedia yang paling ideal di mana setiap siswa dapat menggunakan perangkat komputer untuk mengakses materi ajar. Model ini dapat digunakan bila sekolah memiliki banyak komputer (laboratorium), sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Siswa juga dapat meng-copy software untuk digunakan di rumah sebagai bahan remedial. Selain itu siswa dapat menggunakan media internet di luar jam sekolah untuk menerima atau mengirim tugas, mencari bahan dari luar sekolah<sup>28</sup>. Multimedia disini merupakan jenis multimedia pembelajaran mandiri.

Ditinjau tentang pembelajaran berbasis media yang efektif membuktikan bahwa kultur atau budaya sekolah secara fundamental sangat menentukan sebuah perkembangan dan kemajuan yang pesat dalam mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, baik dari waktu, pengolahan materi, kemampuan guru dalam merancang materi, dan perkembangan peserta didik, hal ini merupakan sebuah upaya yang tepat untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar serta membangun kemampuan siswa yang kompeten dalam pembelajaran secara Intruksional.

Pembelajaran (*intructional*) merupakan akumulasi dari konsep belajar (*Teaching*) dan konsep belajar (*Learning*). Penekanaanya terletak antara perpaduan keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek peserta didik. Konsep tersebut dapat di pandang sebagai suatu sistem, sehingga dalam sistem belajar ini terdapat komponen-komponen siswa atau peserta didik, tujuan, materi untuk capai tujuan, fasilitas prosedur serta alat dan media yang harus dipersiapkan.<sup>29</sup>

Jenjang pelaksanaan konsep sekolah yang berbasis pada media hendak sistim pembelajarannya, sangat diharuskan memiliki media yang memadai sehingga dapat di pergunakan secara terus menerus tidak hanya sekedar media ada tapi tidak dimanfaatkan, pembiasaan menggunakan media pembelajaran yang rutin dan tepat maka akan membuka kesempatan bagi para guru pengajar untuk meramu materi pengajaran dengan sedemikian rupa dan sebagus mungkin untuk mendukung media yang telah di sediakan oleh sekolah.

Maka terapan media yang lebih unggul akan memberikan perkembangan daya tangkap siswa secara optimal dan sangat termotivasi sebab sesuai dengan perkembangan zaman di era global sangat membutuhkan media yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah agar para siswa dan guru tidak ketinggalan dalam mengelolah teknologi dalam hal pengolahan sistim pembelajaran yang tepat dan maju, sehingga tujuan pendidikan akan terlaksana dengan baik. Dan tidak tertinggal dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

---

<sup>28</sup> Adaptasi dan disarikan dari : Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Media Pembelajaran dan Sumber Belajar. Materi Diklat Calon Pengawas Sekolah/Pengawas Sekolah*. Jakarta. Pustekom, 2008.

<sup>29</sup> Tim pengembangan MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), h. 132-133.

## E. Kesimpulan

Media merupakan salah satu sarana yang akan mempermudah proses belajar mengajar, dan dapat digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri yang menguatkan pada daya kognitif anak didik. Pembelajaran berbasis Media menunjang implementasi kurikulum, membantu upaya meningkatkan minat belajar, dan menjadi pelengkap sumber belajar. Kehadiran teknologi Media dalam pembelajaran hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan (*suplemen*) atau alat bantu bagi guru. Media tidak akan mengambil alih peran dan fungsi guru, karena ada hal yang tidak dapat digantikan oleh media. Media hanya sebagai pilihan dalam menyampaikan informasi kepada siswa untuk menciptakan suasana belajar mandiri yang menyenangkan.

Bila akan menerapkan pembelajaran berbasis media ada empat model yang dapat dipilih diantaranya Model Gambar, model selektif, model sekuensial, dan model laboratorium. Kesemuanya itu tentunya disesuaikan dengan kondisi yang ada di sekolah. Sudah saatnya setiap sekolah mempersiapkan implementasi pembelajaran dengan memberdayakan seluruh potensi yang ada baik dari segi sumber daya manusia, infrastruktur, dan biaya.

Pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Maka Pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau guru secara terprogram melalui desain instruksional agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan atau suatu bentuk usaha dalam membuat peserta didik agar mau belajar, atau suatu bentuk aktivitas untuk membelajarkan peserta didik. Sehingga Pembelajaran merupakan upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan kegiatan interaksi yang edukatif antara guru dan peserta didik, dengan melalui proses dimana suatu lingkungan secara sengaja dikelola untuk menghasilkan respon terhadap situasi dan kondisi tertentu yang mana pembelajaran ini merupakan substansi dari pendidikan.

Maka Pembelajaran adalah salah satu aspek dari kegiatan manusia secara kompleks yang tidak sepenuhnya bisa dijelaskan atau dijabarkan. Secara lebih simpel, pembelajaran merupakan produk dari interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman.

## F. Daftar Pustaka

- Adaptasi dan disarikan dari : Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional.2008. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar. Materi Diklat Calon Pengawas Sekolah/Pengawas Sekolah. Jakarta. Pustekom. 2008.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2007.
- Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press. 2002.
- Dagun, M. *Save. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan atau Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara*. Jakarta. 2006.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan cetakan ke-7*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.1994.
- McGehee, W.( Inggris).” *Are We Using All We Know About Training? Learning Theory and Training*” . Spring: Personnel Psychology. 1958.
- Munadi, Yudi. *Media pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Ciputat: GP. Press. 2008.
- Munir. *Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi ke Empat*. Jakarta PT Gramedia Pustaka Utama. 2001.

- Rakhmat, Jalaludin. *M.Sc. Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2008.
- Robbins, Stephen P. *Perilaku Organisasi Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat. 2007.
- Sadiman, Arief S. *et al. Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. 2007.
- Sagala, Syaiful. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandunga: Alfabeta. 2011.
- Sanjaya, Wina. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*. Cet. VII; Jakarta: Kencana. 2010.
- Supriadi, D. *Internet Masuk Sekolah: Pemberdayaan Guru dan Siswa dalam Era Sekolah Berbasis E-Learning*. Bandung: PT Telkom. 2002.
- Tim pengembangan MKDP Kurikulum Dana Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003
- Yudi Munadi. *Media Pembelajaran : Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press. 2008.