

MENGGUGAH SPIRIT GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN

Z. Mahmudah

Pemerhati Pendidikan Tinggal di Kota Bandung

Abstrak

Media adalah semua hal yang biasanya digunakan untuk menyampaikan materi sekolah guna merangsang perhatian siswa, ketertarikan, pola pikir, dan perasaan untuk pencapaian obyektif. Kesuksesan proses pembelajaran bergantung kepada gairahnya guru untuk memanfaatkan bantuan media.

Kata Kunci: Guru, Pembelajaran, dan Media.

Abstract

Instructional aids are all the things which are used to deliver school materials to stimulate student's attention, interest, mind, and feeling for objective attainment. Success of learning process depends on teacher's enthusiasm to utilize instructional aids.

Key Words: Teacher, Learning, and Aids.

Pendahuluan

Realisasi pembelajaran bermutu, baik proses maupun hasil, merupakan kajian dari teknologi pembelajaran (*instructional technology*). Dari manakah peningkatan mutu pembelajaran harus dimulai? Peningkatan mutu pembelajaran harus dimulai dari guru itu sendiri. Tanpa bermaksud menafikan atau mensubordinatkan variabel yang lain, harus jujur diakui bahwa, guru merupakan faktor penentu dalam usaha peningkatan kualitas pendidikan. Sebaik apapun infrasstruktur pendidikan, kurikulum misalnya, tidak akan berarti tanpa kehadiran guru untuk menerjemahkannya. Maka jadilah guru sebagai pelaku pendidikan yang bermutu, yaitu guru yang '*mumpuni*' dalam penguasaan materi yang akan diajarkan, serta mau melakukan tugasnya dalam merancang, menyajikan, dan mengevaluasi pembelajaran yang dilakukannya.

Lingkungan pembelajaran yang diatur oleh guru mencakup tujuan, bahan, metodologi, dan evaluasi. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan

komponen-komponen pembelajaran. Dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran.

Missperception yang sering terjadi bahwa penggunaan alat bantu pengajaran menjadikan pekerjaan guru lebih efisien sehingga para calon guru selama mengikuti pendidikan (kuliah) diwajibkan mempelajari media pembelajaran. Padahal sebenarnya media pembelajaran lebih banyak berguna membantu siswa belajar daripada membantu guru mengajar. Di sini-lah urgensi mempelajari masalah alat bantu pengajaran tidak bisa asal-asalan. Penggunaan alat bantu pengajaran terpusat pada siswa, sebab berfungsi membantu siswa belajar agar lebih berhasil.

Pada dasarnya pekerjaan guru adalah mengkomunikasikan pengalaman siswa. Ada dua cara yang dapat ditempuh, yakni melalui pendengaran dan penglihatan. Alat bantu pengajaran dapat membantu dalam kedua cara tersebut. Alat-alat yang digunakan untuk membantu siswa belajar melalui pendengaran disebut alat bantu pendengaran (*aural aids*), sedangkan alat untuk membantu siswa melalui penglihatan disebut alat bantu penglihatan (*visual aids*).

Penggunaan kedua metode komunikasi tersebut mengandung manfaat tertentu bagi keberhasilan belajar siswa. Seringkali guru mengajar menggunakan ceramah, yakni hanya menggunakan kata-kata saja yang berakibat siswa kurang atau tidak memahami maksud guru. Dengan kata lain siswa terjebak dalam kondisi pengajaran yang verbalistik. Akibat demikian dapat diminimalisir jika guru menggunakan alat bantu *aural aids*, bahkan pada akhirnya siswa akan menjadi lebih aktif-partisipatif dalam proses pembelajaran. Demikian pula jika guru menggunakan alat bantu penglihatan seperti gambar peta, maka siswa akan belajar lebih efektif sebab hal-hal yang telah dilihat akan memberikan kesan yang lebih jelas, serta mudah diingat dan dipahami. Realitas itulah yang menjadi dasar disarankannya penggunaan alat bantu pengajaran (media) dalam proses pembelajaran.

Definisi Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran memang berfungsi instrumental, artinya cuma sebagai “alat” saja, bukan tujuan. Jadi sebagai alat, media bisa digunakan untuk berbagai ragam tujuan, tetapi tidak untuk semua

tujuan. Karena setiap media memiliki ciri atau karakteristik khasnya masing-masing, sehingga hanya tepat digunakan untuk tujuan-tujuan yang khas dan sesuai pula (Fakih, dkk., 2001).

Banyak batasan yang diberikan pakar dalam mendefinisikan istilah “media”. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs memaknai media sebagai segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. NEA (*National Education Association*) mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audiovisual, serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca (Sadiman, 2003: 6).

Hamalik (1994: 12), berpendapat, media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Romiszowski (dalam Hamalik, 2002: 202), merumuskan media pengajaran sebagai “...as the carries of massages, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the massages (which is our case is the learner)”. Penyampaian pesan berinteraksi dengan siswa melalui pengindraannya. Artinya, siswa dapat juga menggunakan satu alat inderanya untuk menerima informasi, atau dapat juga menggunakan kombinasi alat indera sekaligus sehingga kegiatan berkomunikasi lebih seksama.

Bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang mampu memfasilitasi dan mengefektifkan penyampaian pesan/informasi dari guru pada siswa sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Posisi Media dalam Proses Pembelajaran

Tempat, sarana-prasarana, metode, media, dan sistem penilaian merupakan komponen integral dalam proses pembelajaran. Masing-masing

komponen merupakan satu-kesatuan yang saling terkait. Setiap komponen pembelajaran tersebut mempunyai peran dan fungsi masing-masing. Kontribusi setiap komponen menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pendekatan sistem dalam proses pembelajaran mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Setiap proses pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada siswa. Proses pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam perencanaan ini, media yang akan dipakai dan cara menggunakannya telah dipertimbangkan dan ditentukan dengan seksama (Sadiman, 2003: 9).

Guru merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dipakai berbagai format media. Guru paham bahwa cara belajar siswa berbeda-beda. Sebagian siswa lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, yang lain melalui media audio visual, dan sebagainya. Dari sinilah lahir konsep penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran.

Media tidak lagi dipandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari komunikator kepada komunikan dengan muatan efek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru, tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh siswa. Oleh karena itu, sebagai penyaji dan penyalur pesan, dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik. Fungsi tersebut dapat dilaksanakannya dengan baik walau tanpa kehadiran guru secara fisik.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pelajaran yang ada dalam kurikulum.

Tugas dan peranan guru yang sebenarnya adalah memberikan perhatian dan bimbingan secara individual kepada siswa. Guru dan media pembelajaran hendaknya bahu-membahu dalam memberi kemudahan

belajar bagi siswa. Perhatian dan bimbingan secara individual dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik, sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik, dan teliti oleh media pembelajaran.

Karakteristik Media Pembelajaran

Kemp (dalam Sadiman, 2003:28), bahwa karakteristik media merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Jadi klasifikasi media, karakteristik media, dan pemilihan media merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Karakteristik beberapa jenis media adalah:

- **Media Grafis**

Media grafis termasuk media visual, berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui indera penglihatan, dan pesan tersebut dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Yang tergolong dalam media grafis adalah: gambar atau photo, sketsa, diagram, bagan atau *chart*, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flannel, serta papan buletin.

- **Media Audio**

Pesan yang disampaikan oleh media audio diterima melalui indera pendengaran. Pesan ini dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif baik verbal maupun non-verbal. Contoh media audio, misalnya: radio, alat pita magnetik, dan laboratorium bahasa.

- **Media Proyeksi Diam**

Media ini mempunyai persamaan dengan media grafis, yaitu menyajikan pesan dalam bentuk lambang-lambang visual. Perbedaannya adalah pada media grafis pesan yang disampaikan dapat diterima secara langsung, sedangkan pada media proyeksi pesan disampaikan melalui proyektor terlebih dahulu. Adakalanya media ini disertai oleh rekaman audio, akan tetapi ada juga yang hanya visual saja. Contoh media proyeksi, antara lain adalah: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tidak tembus pandang, mikrofis, film, televisi, video, dan media tiga dimensi (model dan boneka).

- Lingkungan sebagai Media

Guru dan siswa bisa mempelajari keadaan sebenarnya di luar kelas dengan menghadapkan para siswa kepada lingkungan yang aktual untuk dipelajari dan diamati dalam hubungannya dengan proses pembelajaran. Cara ini lebih bermakna karena siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan. Keuntungan lain yang diperoleh dengan menggunakan lingkungan sebagai media, antara lain: (1) kegiatan belajar lebih menarik; (2) hakikat belajar lebih bermakna; (3) kebenaran akan hal-hal yang dipelajari lebih akurat; (d) kegiatan belajar siswa lebih komprehensif sebab dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya, wawancara, dan lain-lain, dan; (e) sumber belajar menjadi lebih kaya sebab lingkungan yang dipelajari lebih beragam seperti lingkungan sosial, lingkungan alam, dan sebagainya.

Klasifikasi Media Pembelajaran

Berdasarkan karakteristiknya, Sadiman (2003:20) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:

- Taksonomi menurut Rudy Bretz

Taksonomi ini mengklasifikasikan media menjadi tiga unsur pokok berdasar ciri utamanya, yaitu: suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga, yaitu gambar, garis (*line graphic*), dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak.

- Hirarki Media menurut Duncan

Duncan menyusun taksonomi berdasarkan hirarki pemanfaatannya untuk pembelajaran. Dia ingin menjajarkan biaya investasi, kelangkaan, dan keluasan lingkup sasarannya di satu sisi dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran, dan rendahnya biaya

di lain sisi dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam satu hirarki. Semakin rumit jenis media yang dipakai, maka semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaannya, juga semakin umum penggunaannya, dan semakin luas lingkup sarasannya. Sebaliknya, semakin sederhana perangkat media yang digunakan, maka biayanya akan lebih murah, pengadaannya lebih mudah, sifat penggunaannya lebih khusus, dan lingkup sarasannya lebih terbatas. Jadi, pada dasarnya hirarki Duncan disusun menurut tingkat kerumitan perangkat media yang dipergunakan.

- Taksonomi menurut Briggs

Briggs menyusun taksonomi dengan mendasarkan pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkan oleh media itu sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya.

- Taksonomi menurut Gagne

Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media ini kemudian dikaitkannya dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkatan hirarki belajar yang dikembangkannya, yaitu: pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih-ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

- Taksonomi menurut Edling

Dalam penyusunan taksonomi ini, Edling beranggapan bahwa siswa, rangsangan belajar, dan tanggapan merupakan variabel kegiatan belajar dengan media. Media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu: dua untuk pengalaman audio meliputi kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi objektif audio, dua untuk pengalaman visual meliputi kodifikasi subjektif audio dan kodifikasi objektif visual, serta dua pengalaman belajar tiga dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda.

Schramm (dalam Sadiman, 2003:27), membedakan media berdasarkan segi kerumitan media, yaitu membedakan antara media rumit dan mahal, serta media sederhana dan murah. Schramm juga menge-

lompokkan media menurut daya liputnya menjadi media massal, media kelompok, dan media individual.

Fungsi Media Pembelajaran

Media, selain dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, motivasi, dan rangsangan untuk belajar, juga membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2006: 16), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- Fungsi Atensi. Bahwa media pembelajaran digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- Fungsi Afektif. Bahwa media visual dengan menggunakan gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- Fungsi Kognitif. Bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- Fungsi Kompensatoris. Bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2006: 20), berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran adalah: (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi, dan; (3) memberi instruksi. Sedangkan Sadiman (2003:16), menyatakan bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis;
- Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya;
 - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar, film bingkai, film, atau model;
 - 2) Objek yang terlalu kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;

- 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*;
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - 5) Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model atau diagram, dan;
 - 6) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, atau gambar.
- Mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - 1) Menimbulkan kegairahan belajar;
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, dan;
 - 3) Memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
 - Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pengajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan jika semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - 1) Memberikan perangsang yang sama;
 - 2) Mempersamakan pengalaman, dan;
 - 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Pemilihan Media Pembelajaran

Ber macam-macam media pembelajaran yang tersedia ataupun yang dapat kita produksi sendiri harus dapat dipilih dengan cermat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik dan situasi kondisi pembelajaran. Pemilihan ini harus dilakukan seefisien dan seefektif mungkin sehingga menghasilkan produktivitas tinggi.

Sebelum menetapkan jenis media yang akan dipergunakan dalam pembelajaran, seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman

yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi: (1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran; (3) seluk beluk proses belajar; (4) hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran; (5) nilai atau manfaat media dalam pengajaran; (6) pemilihan dan penggunaan media pembelajaran; (7) berbagai alat dan teknik media pembelajaran; (8) media pembelajaran dalam setiap mata pelajaran, dan; (9) usaha inovasi dalam media pembelajaran (Hamalik dalam Arsyad, 2006).

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran menurut Djamarah (2005), yaitu:

- Objektivitas, yaitu guru harus menghindari pemilihan media atas dasar ego pribadi. Guru dapat meminta pendapat rekan guru lainnya dan juga siswa dalam menentukan media yang akan dipergunakan dalam pembelajaran.
- Program pengajaran, yaitu media dipergunakan untuk menyampaikan materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik dari segi isi, struktur, dan kedalamannya.
- Sasaran program, yaitu guru hendaknya mempertimbangkan aspek usia, cara berpikir, daya imajinasi, kebutuhan, dan daya tahan siswa dalam belajar.
- Situasi dan kondisi, yaitu meliputi suasana sekolah dan ruangan kelas dilihat dari ukurannya, perlengkapannya, dan ventilasinya, serta motivasi dan semangat belajar siswa.
- Kualitas teknik, yaitu kondisi teknis media pembelajaran harus dicek terlebih dahulu sebelum dipergunakan.
- Keefektifan dan efisiensi penggunaan, yaitu dengan menggunakan media apakah siswa dapat menyerap informasi atau pesan pembelajaran secara optimal sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku? Kemudian, apakah waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat diminimalisir.

Anderson (1987), menerangkan bahwa langkah awal dalam pemilihan media adalah menentukan apakah tujuan penggunaan media itu bersifat informasi atau pembelajaran. Jika media digunakan untuk pembelajaran maka tagihan setelah media digunakan adalah para penerima

proses pembelajaran harus mampu memberikan bukti nyata bahwa mereka telah belajar. Para penulis mata pelajaran, instruktur, dan para pebelajar, semuanya bertanggung jawab atas keberhasilan proses tersebut, dan harus dapat menunjukkan bukti keberhasilan itu.

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut: (1) motivasi; (2) perbedaan individual; (3) tujuan pembelajaran; (4) organisasi isi; (5) persiapan sebelum belajar; (6) emosi; (7) partisipasi; (8) umpan balik; (9) *reinforcement*; (10) latihan pengulangan, dan; (11) penerapan (Arsyad, 2006).

Selain itu, pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan kemampuan media mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual atau audio), kemampuan media dalam mengakomodasikan respon pembelajar yang tepat (tertulis, audio, atau kegiatan fisik), serta dalam memberikan umpan balik. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, pengajar, dan pebelajar), serta keefektifan biaya.

Berikut akan disajikan pertimbangan pemilihan media berdasarkan isi pelajaran dan menurut sifat tugas pembelajaran yang diadopsi dari Arsyad (2006).

Pemilihan Media berdasarkan Isi Pelajaran
 Catatan: T = Tinggi, S = Sedang, dan R = Rendah

MEDIA TUJUAN/ TUGAS/ ISI	INSTRUKTUR	CETAK	TRANPARANSI	SLIDE	GAMBAR ILUSTRASI	AUDIO-TAPE	VIDEO KASET	RADIO	FILM	KOMPUTER	SIMULASI	VIDEO DISC	PERMAINAN	TELEVISI
	SIFAT ISI PELAJARAN													
* Fakta-fakta	S	S	S	S	S	S	T	S	T	R	T	S	S	S
* Pengenalan Visual	S	R	T	T	T	R	T	R	T	T	S	T	R	S
* Prinsip Konsep	S	S	S	S	S	R	T	R	T	T	S	T	R	S
* Prosedur	S	S	S	S	S	R	T	R	T	T	T	S	S	T
* Keterampilan	S	R	S	S	S	R	S	R	S	S	T	S	S	S
* Sikap	T	S	S	S	S	R	S	S	S	S	S	S	S	S

Pemilihan Media Menurut Sifat Tugas Pembelajaran

MEDIA TUJUAN/ TUGAS/ISI	INSTRUKTUR	CETAK	TRANPARANSI	SLIDE	GAMBAR ILUSTRASI	AUDIO-TAPE	VIDEO KASET	RADIO	FILM	KOMPUTER	SIMULASI	VIDEO DISC	PERMAINAN	TELEVISI
	SIFAT TUGAS													
* Menghafal	✓	✓	-	-	✓	-	-	✓	-		✓	-	✓	-
* Memerlukan prosedur fisik	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

* Memerlukan penerapan prinsip-prinsip	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	-	✓
* Pemahaman konsep-konsep dan hubungan-hubungan	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	-
* Memerlukan pemikiran tingkat lebih tinggi	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	-	-
SIFAT RESPONS														
* Memerlukan respon lisan	✓	-	-	-	-	✓	-	✓	✓	-	✓	-	✓	✓
* Memerlukan peralatan teknis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
* Suara penting untuk mempelajari/ menguasai tugas	✓	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-
KONTEKS PEMBELAJARAN														
* Memerlukan revisi dan <i>Up to date</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-	-
* Kelompok Besar (>50)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	-	✓
* Kelompok Sedang (10-50)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓
* Kelompok Kecil (2-10)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
* Latihan/Tutor Perorangan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-

Kedua tabel tersebut di atas adalah hasil adaptasi dari Arsyad (2006)

Kondisi yang Diharapkan

Sejatinya, posisi guru yang berada di garda terdepan dalam peningkatan kualitas pendidikan merupakan posisi yang strategis sekaligus juga berat. Dikatakan strategis, karena ditangan merekalah proses pendidikan yang sebenarnya akan berlangsung. Dikatakan berat, karena seringkali tugas mulia ini tidak diimbangi dengan kompetensi dan kesejahteraan profesi yang memadai. Bahkan, semakin terasa berat, manakala guru selalu dikambing-hitamkan dalam hal buruknya kualitas pendidikan.

Posisi strategis ini terletak pada adanya tuntutan bagi seorang guru untuk menjalankan profesi senantiasa dijiwai spirit perubahan dan kemajuan. Profil guru seperti inilah yang selalu tidak puas terhadap kemampuan yang ada. Kegagalan dalam membentuk profil guru yang seperti ini, dapat berakibat pada semakin buruknya kualitas pendidikan.

Setidaknya, ada beberapa langkah yang perlu dilakukan untuk mewujudkan profil guru yang penuh semangat (*spirit*) dalam memanfaatkan media pembelajaran. *Pertama*, guru yang penuh spirit adalah guru yang mau merubah paradigmanya ke arah sosok guru yang berwawasan kekinian dengan meyakini bahwa pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan keberminatan siswa untuk belajar dan mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan aspek penting dalam peningkatan kemajuan siswa. Adanya paham ini dalam pribadi guru akan menggeser orientasi pembelajaran dari *teacher centered* ke arah *student centered*.

Kedua, guru yang penuh spirit adalah guru yang kreatif-inovatif dalam mengembangkan maupun menggunakan beragam media. Media ini dapat dibuat sendiri maupun dengan memanfaatkan yang sudah ada. Dengan kreativitas yang ia miliki, upaya tersebut dapat dituangkan dalam perencanaan beraneka macam dan jenis media. Meskipun awalnya terkesan sederhana, kreativitas semacam itu pada waktunya akan menjadikan guru kita sebagai guru yang terbiasa dengan karya.

Ketiga, guru yang penuh spirit adalah guru yang memiliki kesadaran kritis. Melalui pemanfaatan media, adalah dimilikinya rasa kepekaan sosial (*social sense*). Wujud nyata dari rasa kepekaan sosial ini adalah, kemampuan untuk tanggap terhadap setiap persoalan, melihat persoalan secara komprehensif, yang pada akhirnya akan memunculkan alternatif

solusi dari persoalan yang terjadi. Implikasi lainnya dari kesadaran seperti ini adalah, membudayakan saling mengingatkan antara guru dengan siswa, juga antara siswa dengan siswa. Sehingga, dalam jangka panjang akan terwujud sebuah sistem pendidikan yang membiasakan siswa untuk berpikir kritis. Singkatnya, kesadaran kritis yang dimiliki guru, juga akan menjadi contoh bagi siswa. Keterampilan siswa untuk berbicara dan menyampaikan argumen secara bijak dan bertanggung jawab akan benar-benar terwujud.

Keempat, guru yang penuh spirit adalah guru yang demokratis. Profil guru yang seperti ini akan tercermin dalam kemampuannya melihat ke dalam. Artinya, guru harus mampu menyadari, bahwa ia hanya manusia yang juga memiliki keterbatasan. Ia tidak mengklaim dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar yang paling benar. Guru dapat memanfaatkan media untuk memperkaya proses pembelajaran. Dengan menyadari keterbatasan yang dimilikinya, sudah saatnya proses pembelajaran kolaboratif harus dilakukan guru. Dengan kata lain, perlu ada hubungan transaksional antara guru dan media. Model pembelajaran dengan menggunakan media sebagai salah satu alternatif, pada akhirnya akan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan nasional secara lebih berkualitas.

Kelima, guru yang penuh spirit adalah guru yang aktif-partisipatif dalam melakukan segala bentuk perubahan demi kemajuan siswa. Perubahan itu bisa dimulai dengan memanfaatkan media pembelajaran dari diri sendiri, dari hal yang sederhana, dan dimulai sedini mungkin.

Kelima parameter tersebut di atas, bukan sebuah ukuran yang mutlak. Akan tetapi, dengan kelima hal tersebut dimungkinkan akan segera terwujud profil guru yang memiliki kelengkapan kompetensi, serta profesionalisme yang dapat dibanggakan.

Pada akhirnya dengan dukungan perkembangan teknologi informasi akan terjadi kecenderungan perubahan sebagai berikut: (1) pendidikan yang hanya berlangsung di dalam kelas akan digantikan dengan keluwesan dalam hal cara dan media penyampaian. Dalam kaitan itu, siswa semakin luwes menentukan mata pelajaran apa yang dipilih sesuai kebutuhannya; (2) pendidikan bukan lagi sekadar transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan semata, tetapi akan diganti dengan kegiatan bersama-sama menemukan ilmu pengetahuan; (3) pendidikan dengan model *face-*

to face akan jauh semakin berkurang dan digantikan fasilitas akses teknologi informasi, terutama untuk hal-hal yang bersifat pengajaran dan simulasi dengan contoh-contoh tiga dimensi yang lebih bisa memberikan pemahaman secara cepat, dan; (4) peranan model *face-to-face* tidak akan hilang, namun kualitasnya akan dituntut untuk terus meningkat. Di samping itu, sifat desentralisasi akan mendorong pentingnya keberadaan kelas dan guru tersebar, sehingga pendidikan SMA di Jakarta bisa diakses oleh siswa SMA di Papua dengan kelas dan guru-guru yang ada di Papua namun dengan standar kualitas SMA di Jakarta.

Penutup

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pebelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media merupakan bagian integral dalam keseluruhan proses. Fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz, yaitu: (1) fungsi atensi; (2) fungsi afektif; (3) fungsi kognitif, dan; (4) fungsi kompensatoris. Sedangkan menurut Kemp dan Dayton, adalah: (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi, dan; (3) memberi instruksi.

Karakteristik suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Karakteristik media merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Jadi, klasifikasi media, karakteristik media, dan pemilihan media merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu: (1) objektivitas; (2) program pengajaran; (3) sasaran program; (4) situasi dan kondisi; (5) kualitas teknik, serta; (6) keefektifan dan efisiensi penggunaan.

Daftar Pustaka

Anderson, R. H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Terjemahan: Yusufhadi Miarso. Jakarta: CV Rajawali.

Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Djamarah, S. B. 2005. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakih, M. dkk. 2001. *Pendidikan Populer: Membangun Kesadaran Kritis*. Yogyakarta: ReaD Books.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bhakti.
- Hamalik, O. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, A. S. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.