

## Pendahuluan

Belajar adalah proses internal dalam diri manusia sehingga guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang. AECT (Association for Educational Communication and Technology) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar, yaitu:

1. Pesan; didalamnya mencakup kurikulum (GBPP) dan mata pelajaran.
2. Orang; didalamnya mencakup guru, orang tua, tenaga ahli, dan sebagainya.
3. Bahan; merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, OHT (over head transparency), program slide, alat peraga dan sebagainya (biasa disebut software).
4. Alat; yang dimaksud di sini adalah sarana (piranti, hardware) untuk menyajikan bahan pada butir 3 di atas. Di dalamnya mencakup proyektor OHP, slide, film tape recorder, dan sebagainya.
5. Teknik; yang dimaksud adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam membeikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sosiodrama (roleplay), dan sebagainya.
6. Latar (setting) atau lingkungan; termasuk didalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan, dan sebagainya.

Bahan & alat yang kita kenal sebagai *software* dan *hardware* tak lain adalah media pendidikan. Pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan oleh guru dan pembelajar. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual. Metamorfosis dari perpustakaan yang menekankan pada penyediaan media cetak, menjadi penyediaan-permintaan dan pemberian layanan secara multi-sensori dari beragamnya kemampuan individu untuk menyerap informasi,

menjadikan pelayanan yang diberikan mutlak wajib bervariasi dan secara luas. Selain itu, dengan semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, serta diketemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut penggunaan media pendidikan yang bervariasi secara luas pula.

### **Pembelajaran Bahasa**

Pembelajaran bahasa asing adalah sebuah proses yang kompleks dengan berbagai fenomena yang pelik sehingga tidak mengherankan kalau hal ini bisa mempunyai arti yang berbeda-beda bagi setiap orang (Ellis, 1994). Pembelajaran ini dipengaruhi beberapa faktor. Faktor-faktor utama yang berkaitan erat dengan pembelajar adalah bahasa pembelajar, faktor eksternal pembelajar, faktor internal pembelajar, dan pembelajar sebagai individu.

Bahasa pembelajar adalah salah satu gejala yang banyak diamati para peneliti untuk melihat pemerolehan bahasa asing. Salah satu gejala dari bahasa pembelajar ini misalnya adalah kesalahan. Dengan mengamati kesalahan yang ada dapat dilihat proses pemerolehan bahasa seseorang yang pada gilirannya pendekatan pembelajaran atau pengajaran tertentu dapat diterapkan.

Faktor di luar ataupun di dalam pembelajar sendiri adalah aspek yang tidak kalah pentingnya untuk dapat memahami pemerolehan bahasa. Faktor di luar pembelajar misalnya adalah lingkungan dan interaksi. Dua faktor ini sangat mempengaruhi perkembangan pemerolehan bahasa asing. Sedangkan faktor internal dari pembelajar diantaranya adalah pengaruh dari bahasa pertama atau bahasa lain. Faktor lain yang tak kalah pentingnya adalah pembelajar sendiri sebagai seorang individu. Setiap pembelajar tentu mempunyai perbedaan dengan pembelajar lain. Mereka mempunyai strategi pembelajaran yang berbeda.

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media yang dibuat guna memenuhi berbagai kebutuhan pembelajar bahasa asing pada waktu salah satu atau semua faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa kedua ini sulit didapatkan.

## **Hambatan Proses Komunikasi**

Terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi di kelas, yakni:- **Hambatan Psikologis**, seperti: minat, sikap, pendapat, kepercayaan, inteligensi, pengetahuan. Siswa yang senang terhadap mata pelajaran, topik, serta gurunya tentu lain hasil belajarnya dibandingkan dengan yang benci atau tak menyukai semua itu.- **Hambatan Fisik**, seperti: kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera dan cacat tubuh. Jangan terlalu banyak mengharapkan dari siswa yang lagi sakit karena pesan-pesan yang Anda sampaikan padanya akan terhambat karenanya. Atau siswa yang sehat sekalipun untuk mengamati kehidupan binatang satu sel dengan mata telanjang.- **Hambatan Kultural**, seperti: perbedaan adat-istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan, dan nilai-nilai panutan. Perbedaan adat-istiadat, norma sosial dan kepercayaan kadang-kadang bisa menjadi sumber salah paham.- **Hambatan Lingkungan**, yaitu hambatan yang ditimbulkan situasi dan kondisi keadaan sekitar. Proses belajar mengajar di tempat yang tenang, sejuk dan nyaman tentu akan lain dengan proses yang dilakukan di kelas yang bising, panas, dan berjубel.

Oleh karena adanya berbagai jenis hambatan tersebut baik dari dalam diri guru maupun siswa; baik sewaktu meng*encode* (: proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi) pesan maupun men-*decode*-nya (: proses penafsiran simbol-simbol komunikasi yang mengandung pesan-pesan), proses komunikasi belajar mengajar seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya ingat, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pe-manfaatan media pembelajaran.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication*

*Technology/AECT*) di Amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Sementara menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA), media adalah bentuk-bentuk komunikasi tercetak maupun audiovisual serta peralatannya

Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

### **Mengapa guru (tidak) menggunakan media?**

Masalahnya, mengapa sampai saat ini masih ada guru yang enggan menggunakan media dalam mengajar? Berdasarkan pengalaman dan diskusi dalam berbagai kesempatan dengan para guru, sekurang-kurangnya ada enam penyebab guru tidak menggunakan media, yaitu:

1. Menggunakan media itu repot.

Mengajar dengan menggunakan media perlu persiapan. Apalagi kalau media itu semacam OHP atau video. Perlu listrik lagi. Guru sudah repot dengan menulis persiapan mengajar. Jadwal padat, urusan di rumah dan lain-lain. Boro-boro sempat memikirkan media. Demikian kurang lebih alasan yang sering dikemukakan para guru. Padahal kalau sedikit saja mau berpikir dari aspek lain, bahwa dengan media pembelajaran akan lebih efektif, maka alasan repot itu akan hilang. Pikirkanlah bahwa dengan sedikit repot, tapi mendapatkan hasil optimal. Media juga relatif awet, sekali menyiapkan dapat dipakai beberapa kali sajian.

2. Media itu canggih dan mahal.

Tidak selalu media itu harus canggih dan mahal. Nilai penting dari sebuah media bukan terletak pada kecanggihannya (apalagi harganya yang mahal) namun terletak pada efektivitas dan efisiensinya dalam membantu proses pembelajaran. Banyak media sederhana yang dapat dikembangkan sendiri oleh guru dengan harga murah. Kalaupun dibutuhkan media canggih semacam audio visual atau multimedia, itu cost-nya akan menjadi murah apabila dapat digunakan oleh lebih banyak siswa.

3. Tidak bisa.

Demam teknologi ternyata menyerang sebagian dari guru kita. Ada beberapa guru yang “takut” dengan peralatan elektronik, takut kesetrum, takut salah pijit. Alasan ini menjadi lebih parah kalau ditambah dengan takut rusak, sehingga media audio visual sejak beli baru tetap tersimpan rapih di ruang kepala sekolah. Sebenarnya, dengan sedikit latihan dan mengubah sikap bahwa media itu mudah dan menyenangkan, maka segala sesuatunya akan berubah.

4. Media itu hiburan sedangkan belajar itu serius.

Alasan ini jarang ditemui, namun ada. Menurut pendapat orang-orang terdahulu belajar itu sesuatu yang serius. Belajar harus mengerutkan dahi. Media itu identik dengan hiburan. Hiburan adalah hal yang berbeda dengan belajar. Tidak mungkin belajar sambil santai. Ini memang pendapat orang-orang jaman dulu. Paradigma belajar kini sudah berubah. Kalau bisa dilakukan dengan menyenangkan, mengapa harus dengan menderita. Kalau bisa dilakukan dengan mudah, mengapa harus menyusahkan diri?

5. Tidak tersedia media di sekolah.

Mungkin ini adalah alasan yang masuk akal. Tapi seorang guru tidak boleh menyerah begitu saja. Ia adalah seorang profesional yang harus penuh inisiatif. Seperti telah disebutkan di atas, media tidak harus selalu canggih, namun dapat juga dikembangkan sendiri oleh guru. Namun demikian, dalam hal ini pimpinan sekolah juga hendaklah cepat tanggap. Jangan biarkan suasana kelas itu gersang, hanya ada papan tulis dan kapur.

6. Kebiasaan menikmati bicara.

Berbicara itu memang nikmat. Ini kebiasaan yang sulit diubah. Seorang guru cenderung mengikuti cara gurunya dahulu. Mengajar dengan mengandalkan verbal lebih mudah, tidak memerlukan persiapan yang banyak, jadi lebih enak untuk guru. Namun yang harus dipertimbangkan dalam proses pembelajaran adalah kepentingan murid yang belajar, bukan kepuasan guru semata.

### **Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari medium. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997).

Media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media, adalah sarana yang membantu proses komunikasi. Media, dalam pengertian tradisional, dimaknai sebagai “...*something that carries some kind of communication* (Berger, 2003:22).”

Pengertian ini mengarahkan kita pada definisi lain yang tak kalah penting tatkala berbicara tentang media, yaitu komunikasi. Komunikasi adalah kegiatan yang melibatkan pengiriman pesan dari sumber ke penerima yang dapat mendekode atau memahami pesan yang telah dikirimkan. Nyatalah di sini bahwa media tidak sekadar *membawa* “teks”, tetapi juga *mempengaruhi* teks-teks ini dengan pelbagai cara.

Selanjutnya, beberapa pengertian media yang dikemukakan oleh para ahli yaitu:

Santoso S. Hamijaya Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

Blake and Haralsen Media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan .

AECT (Association for Education and Communication Technology) menyatakan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Segala bentuk dalam pengertian diatas adalah media tidak hanya terbatas pada media-media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu, akan tetapi keberadaannya juga hanya dimanfaatkan untuk memperjelas atau mempermudah pemahaman siswa terhadap materi atau pesan tertentu.

NEA (National Education Association) berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar, misalnya media cetak, media elektronik (Film, Video, Kaset)

Menurut Bertz (1986) yang mengatakan media adalah suatu perantara yang terletak diantara pengirim dan penerima pesan. Sebagai perantara, berarti media yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi, dapat disimpulkan Media adalah segala sesuatu yang dapat diindrakan yang berfungsi sebagai perantara atau sarana untuk proses komunikasi (proses belajar-mengajar/proses pembelajaran).

## **Pengertian Pembelajaran**

Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi, proses penyampaian pengetahuan, pesan dan harapan yang ingin/ harus dimiliki oleh para pembelajar. Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman, tauladan dan sebagainya. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut *media*. Dalam proses belajar mengajar, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam pembelajaran disebut *Media Pembelajaran*.

Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku melalui pembelajaran yaitu perubahan yang lebih maju, lebih tinggi dan lebih baik daripada tingkah laku yang sedia ada sebelum aktiviti pembelajaran. (<http://sabri23.tripod.com/tugasan5.htm>)

Wikipedia Indonesia, ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia.

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.

## **Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Raharjo (1991) menyimpulkan beberapa pandangan tentang media, yaitu

Gagne yang menempatkan media sebagai komponen sumber, mendefinisikan media sebagai “komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.”

Briggs berpendapat bahwa media harus didukung sesuatu untuk mengkomunikasikan materi (pesan kurikuler) supaya terjadi proses belajar, yang mendefinisikan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional.

Wilbur Schramm mencermati pemanfaatan media sebagai suatu teknik untuk menyampaikan pesan, di mana ia mendefinisikan media sebagai teknologi pembawa informasi/pesan instruksional.

Yusuf hadi Miarso memandang media secara luas/makro dalam sistem pendidikan sehingga mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

Harsoyo (2002) menyatakan bahwa banyak orang membedakan pengertian media dan alat peraga. Namun tidak sedikit yang menggunakan kedua istilah itu secara bergantian untuk menunjuk alat atau benda yang sama (interchangeable).

Perbedaan media dengan alat peraga terletak pada fungsinya dan bukan pada substansinya. Suatu sumber belajar disebut alat peraga bila hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran saja; dan sumber belajar disebut media bila

merupakan bagian integral dari seluruh proses atau kegiatan pembelajaran dan ada semacam pembagian tanggungjawab antara guru di satu sisi dan sumber lain (media) di sisi lain.

Pembahasan pada pelatihan ini istilah media dan alat peraga digunakan untuk menyebut sumber atau hal atau benda yang sama dan tidak dibedakan secara substansial.

### **Fungsi Media dalam Pembelajaran**

Mengapa perlu media dalam pembelajaran? Pertanyaan yang sering muncul mempertanyakan pentingnya media dalam sebuah pembelajaran. Kita harus mengetahui dahulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran, karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata & tulisan) maupun non-verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.

Setidaknya ada dua alasan yang melatar belakangi pentingnya penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a Dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab 2 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa *“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”*.(Standar Pendidikan Nasional, 2005:98). Menarik kesimpulan dari pasal tersebut bahwa tujuan pendidikan nasional negara kita adalah membentuk bangsa bangsa Indonesia agar menjadi manusia

yang beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Jika kita sederhanakan tujuan pendidikan nasional di atas adalah adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik yaitu secara kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotor (keterampilan). Tujuan pendidikan yang dicita-citakan tersebut, tentu tidak akan terwujud jika suatu pembelajaran tidak didukung dengan pengadaan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat juga memadai. Karena menurut Nina Wiana S.Pd (2006) bahwa media pembelajaran merupakan wahana informasi yang bertujuan agar terjadinya proses belajar pada diri siswa sehingga akan terjadi perubahan perilaku, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor seperti yang diharapkan.

a “Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima” (Media Pembelajaran Kontekstual Berbasis Teknologi informasi, 2007). Sehingga perlu adanya media untuk menyampaikan pesan dalam komunikasi tersebut.

### Fungsi Media Pembelajaran

Ada kalanya penafsiran berhasil, adakalanya tidak. Kegagalan/ketidakberhasilan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati. Kegagalan/ ketidakberhasilan atau penghambat dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Semakin banyak verbalisme semakin abstrak pemahaman yang diterima. Lantas dimana fungsi media? Ada baiknya kita melihat diagram *cone of learning* dari Edgar Dale yang secara jelas memberi penekanan terhadap pentingnya media dalam pendidikan:

## EXPERIENCE AND LEARNING



Pada mulanya, media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek dan lain-lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio sehingga kita kenal adanya alat

audio visual atau *audio visual aids* (AVA). Berbagai peralatan digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Pada akhir tahun 1950, teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, sehingga selain sebagai alat bantu media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Pada tahun 1960 - 1965, teori tingkah laku (*behaviorism theory*) ajaran B.F. Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini mendorong orang untuk lebih memperhatikan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut teori ini, mendidik adalah mengubah tingkah laku siswa. Perubahan tingkah laku ini harus tertanam pada diri siswa sehingga menjadi adat kebiasaan. Setiap ada perubahan tingkah laku positif ke arah tujuan yang dikehendaki, harus diberi penguatan (*reinforcement*), berupa pemberitahuan bahwa tingkah laku tersebut telah betul. Pada tahun 1965-1970, pendekatan sistem (*system approach*) mulai menampakkan pengaruhnya. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Dari sini maka lahirlah konsep penggunaan multi media dalam kegiatan pembelajaran. Dari uraian di atas, sudah selayaknya kalau **media tidak lagi hanya kita pandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru) ke penerima pesan (siswa)**. 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. Peranan media yang semakin meningkat ini seringkali menimbulkan kekhawatiran di pihak guru. Guru takut apabila kedua

fungsinya akan digeser oleh media pendidikan. Namun kekhawatiran-kekhawatiran semacam itu sebenarnya tak perlu ada kalau kita ingat betul tugas dan peranan guru yang sebenarnya. Memberikan perhatian dan bimbingan secara individual kepada siswa-siswanya adalah tugas penting yang selama ini belum dilaksanakan sepenuhnya. 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.

#### A. Menurut Kemp and Dayton

Menurut Kemp and Dayton, 1985, media pembelajaran berfungsi/ berperan sebagai:

- 1) Penyampai pesan pembelajaran agar dapat lebih terstandar.
- 2) Penyampai pembelajaran agar lebih menarik.
- 3) Media penyampai pembelajaran agar lebih interaktif dalam menerapkan teori belajar.
- 4) Media yang dapat memperpendek waktu pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 6) Media penyampai pembelajaran yang praktis.
- 7) Pembangkit semangat siswa dalam belajar dan guru dalam mengajar.

#### B. Menurut Edgar Dale

Menurut Edgar Dale, media pembelajaran mempunyai fungsi/ peran:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

### C. Menurut Lilik Setiono

Menurut Lilis Setiono peranan media pembelajaran adalah:

- 1) Alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.
- 2) Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para peserta didik dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau simulasi belajar siswa.
- 3) Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut adalah bahan-bahan yang harus dipelajari para peserta didik baik individual maupun kelompok. Dengan demikian, akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

### D. Menurut Rahardjo

Menurut Rahardjo (1991), media pembelajara berperan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk:

- 1) Memotivasi belajar peserta didik.
- 2) Memperjelas informasi/pesan pengajaran.
- 3) Memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting.
- 4) Memberi variasi pengajaran.
- 5) Memperjelas struktur pengajaran.

### E. Menurut Nina Wiana S.Pd

Menurut Nina Wiana S.Pd, bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi dan peranan:

- 1) Sebagai sarana Bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Hasil belajar belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan bertahan lama sehingga kualitas belajarnya baik, memiliki nilai yang tinggi.
- 2) Sebagai media penyampaian materi agar lebih jelas.

### **Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa**

Secara umum, media pembelajar berfungsi sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa maupun mengajar siswa dan juga lebih mengefektifkan pembelajaran. Sehingga jika suatu pembelajaran dilengkapi dengan media pembelajaran yang memadai dan tepat maka besar kemungkinan akan berdampak terhadap kemajuan prestasi belajar seseorang.

Studi yang dilakukan (Heyneman, Farrell, dan Sepulveda-Stuarto, 1998) melaporkan bahwa dari 18 korelasi yang dihitung, 14 korelasi menunjukkan kuatnya hubungan antara buku teks (media belajar) dengan prestasi belajar siswa. Di Philipina meningkatnya rasio buku: siswa dari 10:1 menjadi 2:1 di kelas I dan II pada tahun 1970-an mengakibatkan peningkatan secara signifikan hasil belajar siswa. Laporan Bank Dunia (1995) juga mencatat bahwa di Nikaragua, para siswa yang menerima buku teks matematika mencapai hasil belajar yang jauh lebih tinggi daripada siswa yang tidak menerimanya. Di Brazil, siswa kurang beruntung yang mendapatkan buku teks matematika Cuma-Cuma menunjukkan peningkatan prestasi yang sangat signifikan (Supriadi, 2004:46)

Karena alasan tersebut, maka banyak negara di dunia termasuk Indonesia melakukan investasi besar-besaran untuk menyediakan buku sekolah. Pemerintah Indonesia sendiri telah menginvestasikan dana yang besar untuk pengadaan buku sekolah. Antara tahun 1969-1988 telah dicetak 550 juta eksemplar buku pelajaran dan buku bacaan yang diedarkan ke sekolah-sekolah. Hingga tahun 2000, sebanyak 355,2 juta dollar AS dana dialokasikan untuk pengadaan 158 juta buku pelajaran SD, 85,1 juta buku pelajaran SLTP dan 8,8 juta buku pegangan guru SLTP yang 37% dananya merupakan pinjaman dari Bank Dunia. Sasarannya adalah pada tahun 2000 rasio buku siswa mencapai 1:1.

Hasil studi dan laporan di atas merupakan bukti bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Maka

setiap pihak yang bergelut di bidang pendidikan hendaknya tidak mengabaikan keberadaan media pembelajaran.

Secara umum media mempunyai kegunaan:

Secara umum, kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a. Objek yang terlalu besar - bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - b. Objek yang kecil - dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
  - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal.
  - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
  - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
  - a. Menimbulkan kegairahan belajar.

- b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latarbelakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a. Memberikan perangsang yang sama.
  - b. Mempersamakan pengalaman.
  - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Guru yang mengharapkan proses dan hasil instruksional (belajar mengajar) yang efektif, efisien dan berkualitas, semestinya memperhatikan faktor media pembelajaran yang keberadaannya memiliki peranan sangat penting. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki nilai praktis dan kegunaan yang amat besar dalam proses belajar mengajar. (Sih)

Rahardjo (1991) menyatakan bahwa media dalam arti yang terbatas, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk:

- memotivasi belajar peserta didik
- memperjelas informasi/pesan pengajaran
- memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting
- memberi variasi pengajaran
- memperjelas struktur pengajaran.

Di sini media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, di mana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Di samping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif

### **Teknologi Pembelajaran**

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Seels dan Richey, 1994).

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) Media hasil teknologi cetak, (2) Media hasil teknologi audio-visual, (3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Terpadu).

### **2.3.1. Teknologi Cetak**

Adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti : buku-buku, bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi ini menjadi dasar untuk pengembangan dan pemanfaatan dari kebanyakan bahan pembelajaran lain. Hasil teknologi ini berupa cetakan. Teks dalam penampilan komputer adalah suatu contoh penggunaan teknologi komputer untuk produksi. Apabila teks tersebut dicetak dalam bentuk “cetakan” guna keperluan pembelajaran merupakan contoh penyampaian dalam bentuk teknologi cetak.

Dua komponen teknologi ini adalah bahan teks verbal dan visual. Pengembangan kedua jenis bahan pembelajaran tersebut sangat bergantung pada teori persepsi visual, teori membaca, pengolahan informasi oleh manusia dan teori belajar.

Secara khusus, teknologi cetak/visual mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- Teks dibaca secara linier, sedangkan visual direkam menurut ruang
- Keduanya biasanya memberikan komunikasi satu arah yang pasif.
- Keduanya berbentuk visual yang statis
- Pengembangannya sangat bergantung kepada prinsip-prinsip linguistik dan persepsi visual.
- Keduanya berpusat pada pembelajar
- Informasi dapat diorganisasikan dan distrukturkan kembali oleh pemakai.

### **2.3.2. Teknologi Audio-Visual**

Merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pembelajaran audio-visual dapat dikenal dengan mudah karena

menggunakan perangkat keras di dalam proses pengajaran. Peralatan audio-visual memungkinkan pemroyeksian gambar hidup, pemutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar. Pembelajaran audio-visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis.

Secara khusus, teknologi audio-visual cenderung mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- Bersifat linier
- Menampilkan visual yang dinamis
- Secara khas digunakan menurut cara yang sebelumnya telah ditentukan oleh desainer/pengembang.
- Cenderung merupakan bentuk representasi fisik dari gagasan yang riil dan abstrak.
- Dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi tingkah laku dan kognitif.
- Sering berpusat pada guru, kurang memperhatikan interaktivitas belajar siswa pembelajar.

### **2.3.3. Teknologi Berbasis Komputer**

Merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor. Pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menampilkan informasi kepada pembelajar melalui tayangan di layar monitor. Berbagai aplikasi komputer biasanya disebut “computer-based instruction (CBI)”, “computer assisted instruction (CAI)”, atau “computer-managed instruction (CMI)”.

Aplikasi-aplikasi ini hampir seluruhnya dikembangkan berdasarkan teori perilaku dan pembelajaran terprogram, akan tetapi sekarang lebih banyak berlandaskan pada teori kognitif. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat bersifat : (1) tutorial, pembelajaran utama diberikan, (2) latihan dan pengulangan untuk

membantu pembelajar mengembangkan kefasihan dalam bahan yang telah dipelajari sebelumnya, (3) permainan dan simulasi untuk memberi kesempatan menggunakan pengetahuan yang baru dipelajari; dan (5) dan sumber data yang memungkinkan pembelajar untuk mengakses sendiri susunan data melalui tata cara pengaksesan (protocol) data yang ditentukan secara eksternal.

Teknologi komputer, baik yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak biasanya memiliki karakteristik sebagai berikut :

- Dapat digunakan secara acak, disamping secara linier
- Dapat digunakan sesuai dengan keinginan Pembelajar, disamping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya.
- Gagasan-gagasan biasanya diungkapkan secara abstrak dengan menggunakan kata, simbol maupun grafis.
- Prinsip-prinsip ilmu kognitif diterapkan selama pengembangan
- Belajar dapat berpusat pada pembelajar dengan tingkat interaktivitas tinggi.

#### **2.3.4. Teknologi Terpadu**

Merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Keistimewaan yang ditampilkan oleh teknologi ini, khususnya dengan menggunakan komputer dengan spesifikasi tinggi, yakni adanya interaktivitas pembelajar yang tinggi dengan berbagai macam sumber belajar.

Pembelajaran dengan teknologi terpadu ini mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- Dapat digunakan secara acak, disamping secara linier. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan Pembelajar, disamping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya.

- Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman Pembelajar, relevan dengan kondisi pembelajar, dan di bawah kendali pembelajar.
- Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran
- Belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif sehingga pengetahuan terbentuk pada saat digunakan.
- Bahan belajar menunjukkan interaktivitas pembelajar yang tinggi
- Sifat bahan yang mengintegrasikan kata-kata dan contoh dari banyak sumber media.

Dan perkembangan teknologi bermula dari teknologi pembelajaran.

Definisi AECT 1994 : *“Teknologi Pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang **proses dan sumber** untuk belajar.”*

#### ❖ Kawasan Pengembangan

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, di dalamnya meliputi : (1) teknologi cetak; (2) teknologi audio-visual; (3) teknologi berbasis komputer; dan (4) teknologi terpadu.

Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Melalui proses yang bertahun-tahun perubahan dalam kemampuan media ini berakibat pada perubahan kawasan. Walaupun perkembangan buku teks dan alat bantu pembelajaran yang lain (teknologi cetak) mendahului film, namun pemunculan film merupakan tonggak sejarah dari gerakan audio-visual ke era Teknologi Pembelajaran sekarang ini.

Pada 1930-an film mulai digunakan untuk kegiatan pembelajaran (teknologi audio-visual). Selama Perang Dunia II, banyak jenis bahan yang diproduksi terutama film untuk pelatihan militer. Setelah perang, televisi sebagai media baru digunakan untuk kepentingan pendidikan (teknologi audio-visual). Selama akhir tahun 1950- an dan awal tahun 1960-an bahan pembelajaran berprogram mulai digunakan untuk pembelajaran.

Sekitar tahun 1970-an komputer mulai digunakan untuk pembelajaran, dan permainan simulasi menjadi mode di sekolah. Selama tahun 1998-an teori dan praktek di bidang pembelajaran yang berlandaskan komputer berkembang seperti jamur dan sekitar tahun 1990-an multimedia terpadu yang berlandaskan komputer merupakan dari kawasan ini.

Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong terhadap desain pesan maupun strategi pembelajarannya . Pada dasarnya kawasan pengembangan terjadi karena :

- Pesan yang didorong oleh isi
- Strategi pembelajaran yang didorong oleh teori,
- Manifestasi fisik dari teknologi – perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan pembelajaran.

Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat, khususnya dalam bidang pendidikan, psikologi dan komunikasi maka tidak mustahil ke depannya teknologi pembelajaran akan semakin terus berkembang dan memperkokoh diri menjadi suatu disiplin ilmu dan profesi yang dapat lebih jauh memberikan manfaat bagi pencapaian efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Kendati demikian, harus diakui bahwa perkembangan bidang dan profesi teknologi pembelajaran di Indonesia hingga saat ini masih boleh dikatakan belum optimal, baik dalam hal design, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, maupun evaluasinya. Kiranya masih dibutuhkan usaha perjuangan yang sungguh-sungguh dari semua pihak yang terkait dengan teknologi pembelajaran, baik dari kalangan akademisi, peneliti maupun praktisi.

### **Klasifikasi & Jenis Media**

Untuk itu perlu dicermati daftar kelompok media instruksional menurut *Anderson, 1976* berikut ini:

KELOMPOK MEDIA		MEDIA INSTRUKSIONAL
1.	Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pita audio (rol atau kaset)</li> <li>• piringan audio</li> <li>• radio (rekaman siaran)</li> </ul>
2.	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buku teks terprogram</li> <li>• buku pegangan/manual</li> <li>• buku tugas</li> </ul>
3.	Audio – Cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buku latihan dilengkapi kaset</li> <li>• gambar/poster (dilengkapi audio)</li> </ul>
4.	Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film bingkai (slide)</li> <li>• film rangkai (berisi pesan verbal)</li> </ul>
5.	Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film bingkai (slide) suara</li> <li>• film rangkai suara</li> </ul>
6.	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film bisu dengan judul (caption)</li> </ul>
7.	Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film suara</li> <li>• video/vcd/dvd</li> </ul>
8.	Benda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• benda nyata</li> <li>• model tiruan (mock up)</li> </ul>
9.	Komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) &amp; CMI (Computer Managed Instructional)</li> </ul>

KLASIFIKASI	JENIS MEDIA
Media yang tidak diproyeksikan	Realita, model, bahan grafis, display
Media yang diproyeksikan	OHT, Slide, Opaque
Media audio	Audio Kaset, Audio Vission, aktive Audio Vission
Media video	Video
Media berbasis komputer	Computer Assisted Instructional (Pembelajaran Berbasis Komputer)
Multimedia kit	Perangkat praktikum

### Media yang Tidak Diproyeksikan

Realita : Benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar

Model : Benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya

Grafis : Gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan (Grafik, Chart, Poster, Kartun)

Display : Medium yang penggunaannya dipasang di tempat tertentu sehingga dapat dilihat informasi dan pengetahuan di dalamnya.

### **Media Video**

#### Kelebihan

- Dapat menstimulir efek gerak
- Dapat diberi suara maupun warna
- Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya.
- Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya

#### Kekurangan

- Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
- Memerlukan tenaga listrik
- Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya

### **Media Berbasis Komputer**

Bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan

- Praktek dan latihan (drill & practice)
- Tutorial, Permainan (games)
- Simulasi (simulation)
- Penemuan (discovery)
- Pemecahan Masalah (Problem Solving)

(Heinich,et.al 1996)

### **Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Penggunaan Media Pembelajaran**

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Dibalik kehandalan komputer sebagai media pembelajaran terdapat beberapa persoalan yang sebaiknya menjadi bahan pertimbangan awal bagi pengelola pengajaran berbasis komputer:

1. Perangkat keras -dan lunak- yang mahal dan cepat ketinggalan jaman
2. Teknologi yang sangat cepat berubah, sangat memungkinkan perangkat yang dibeli saat ini beberapa tahun kemudian akan ketinggalan zaman.
3. Pembuatan program yang rumit serta dalam pengoperasian awal perlu pendamping guna menjelaskan penggunaannya. Hal ini bisa diatasi dengan pembuatan modul pendamping yang menjelaskan penggunaan dan pengoperasian program.

Agar maksimal, maka menurut Lilik Setiono dalam menggunakan media pembelajaran pun perlu memperhatikan beberapa hal yaitu:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tentu harus disesuaikan dengan tujuan suatu pembelajaran. Misalnya dalam pembelajaran fikih tentang shalat, tujuannya adalah agar siswa mampu melaksanakan shalat dengan benar. Maka media yang digunakan adalah seperangkat alat shalat dengan instruktur (guru), bukanlah peralatan olah raga.

- 2) Dukungan terhadap bahan pembelajaran.

Pembelajaran yang berbasis Teknologi Informatika seperti *sain* di SMP dan SMA tentu media yang harus digunakan adalah berbasis teknologi juga, seperti seperangkat komputer. Karena pembelajaran tersebut bukan hanya bersifat teori tetapi praktek, maka komputer lah media yang paling tepat untuk menerapkan materi yang diajarkan.

### 3) Kemudahan memperoleh media

Seorang pengajar dituntut teliti dalam menggunakan media pembelajaran, jangan sampai membuat bahan pengajaran yang mengharuskan untuk menggunakan media yang tidak tersedia. Contohnya adalah seorang guru di daerah membuat bahan pengajaran berupa slide MS power point yang harus ditampilkan melalui *laptop*, *proyektor* dan *screennya*, sedangkan media tersebut masih sulit di dapat di daerah. Maka guru tersebut harus mencari alternatif lain, menggantinya dengan membuat bahan yang cukup ditampilkan dengan OHP atau mungkin karton.

### 4) Keterampilan dalam menggunakannya

Sebelum terjun langsung mengajar dengan menggunakan media pembelajaran, maka seorang pengajar harus terlebih dahulu menyiapkan dirinya agar mampu menggunakan media tersebut dengan baik dan benar. Contohnya dalam penggunaan *laptop*, *proyektor* dan *screennya*, hal ini dimaksudkan agar:

- a) Memotivasi siswa agar mampu juga menggunakan media yang tersebut (tersedia).
- b) Tidak menimbulkan cemooh dan sikap pesimistis pada diri siswa.
- c) Menghindari kerusakan pada media pembelajaran tersebut.

## **Menilai media yang baik**

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Sebagai contoh media kaset audio, merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat verbal seperti pengucapan (pronunciation) bahasa asing. Untuk pengajaran bahasa asing media ini tergolong tepat karena bila secara langsung diberikan tanpa media sering terjadi ketidaktepatan yang akurat dalam pengucapan pengulangan dan sebagainya. Pembuatan media kaset audio ini termasuk mudah, hanya membutuhkan alat

perekam dan narasumber yang dapat berbahasa asing, sementara itu pemanfaatannya menggunakan alat yang sama pula.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Hubbard, 1983). Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

Kriteria di atas lebih diperuntukkan bagi media konvensional. Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Thorn, 1995). Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar bahasa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media di mana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan bahasa yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan

sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

### **Pemakaian Komputer dalam Proses Belajar**

Sebelumnya perlu dijelaskan istilah CAI dan CMI yang digunakan dalam kegiatan belajar dengan komputer.

**CAI**; yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa. CAI dapat sebagai tutor yang menggantikan guru di dalam kelas. CAI juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, bisa berbentuk permainan (games), mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan.

**CMI**; digunakan sebagai pembantu pengajar menjalankan fungsi administratif yang meningkat, seperti rekapitulasi data prestasi siswa, database buku/e-library, kegiatan administratif sekolah seperti pencatatan pembayaran, kuitansi dll.

Pada masa sekarang CMI & CAI bersamaan fungsinya dan kegiatannya seperti pada *e-Learning*, dimana urusan administrasi dan kegiatan belajar mengajar sudah masuk dalam satu sistem.

### **Pemakaian Komputer dalam Kegiatan Pembelajaran**

Untuk Tujuan Kognitif

Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep

tersebut dengan dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

#### Untuk Tujuan Psikomotor

Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games & simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain; simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan yang paling berat dan sebagainya.

#### Untuk Tujuan Afektif

Bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.

### **Membuat Media Pembelajaran**

Menurut Tatang (2007) ada beberapa langkah atau prosedur umum yang biasa dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran, ialah sebagai berikut:

#### a. *Planning (perencanaan)*

*Planning* adalah tahapan awal dari proses, yaitu ketika kita akan merencanakan sebuah media. Pada umumnya *Planning* ini melibatkan segala sesuatu, mulai dari pemikiran tentang bentuk atau disain, fitur-fitur yang akan ditampilkan waktu, alat yang akan digunakan, tujuan, sasaran atau objek dan gagasan-gagasan lain yang terkait dengan media yang akan dibuat. Dengan kata lain, *invention* dapat pula dikatakan sebagai perencanaan. Dalam hal ini disainer biasanya memulai dengan kertas kosong dan berusaha memunculkan berbagai ide. Proses ini juga dirasakan sulit, bahkan oleh para disainer yang berpengalaman sekalipun.

#### 2. *Drafting (merancang)*

*Drafting* atau penyusunan draf melibatkan upaya awal untuk membuat sebuah bentuk/ rancangan media. Ada beberapa tip yang dapat membuat proses ini lebih mudah. Pertama, disainer harus menciptakan satu lingkungan yang nyaman. Mungkin saja disainer lebih suka merancang langsung di komputer. Kedua, disainer harus lebih sering melihat dan menelaah apa yang telah ia buat. Ketiga, setelah selesai membuat draf, sebaiknya desainer meminta orang lain untuk melihat dan menelaahnya sekalipun orang lain ini itu bukan merupakan desainer ahli, namun reaksi sebagai seorang *user* dapat membantu kita mengetahui apakah draf itu cukup baik dan jelas atau tidak.

### 3. *Testing (Uji materi)*

Setelah draft selesai dibuat, produk itu harus diujikan terlebih dahulu. Uji materi adalah proses memperlihatkan/ menayangkan produk yang telah dibuat tersebut kepada pihak lain seperti: disainer ahli; para disainer teman sejawat; dan khalayak yang dapat mewakili para pengguna (*user*). Kemudian diharapkan mereka memberi saran dan masukan untuk perbaikan produk media tersebut. Pada kesempatan ini desainer harus mencatat sedetil mungkin saran dan masukan yang diberikan oleh para komentator.

### 4. *Revising (revisi)*

Revisi berarti meninjau kembali untuk memperbaiki rancangan yang telah dibuat di atas. Proses revisi ini didasarkan atas saran dan masukan dari desainer ahli, disainer teman sejawat; dan pengguna (*user*). Ketika desainer melakukan revisi, ia melihat dan menelaah kembali drafnya dan membuat berbagai perubahan besar, misalnya mengubah ide/ gagasan, mengubah bentuk atau desain, mengubah fitur, atau mengubah urutan tayang. Ketika melakukan perubahan-perubahan itu, ia pun harus selalu mengingat tujuan dan gagasan utama dari pembuatan media tersebut.

### 5. *Editing (edit)*

Editing atau penyuntingan adalah bagian dari proses mencari dan mengoreksi kesalahan kecil seperti, kesalahan tulisah, warna, posisi dan

lainnya. Berbeda dengan revisi. Revisi melibatkan sejumlah perubahan (kadang-kadang perubahan besar) dalam isi dan bentuk tampilan.

### **Membuat Media Pembelajaran dengan Komputer**

Komputer telah mulai diterapkan dalam pembelajaran bahasa mulai 1960 (Lee, 1996). Dalam 40 tahun pemakaian komputer ini ada berbagai periode kecenderungan yang didasarkan pada teori pembelajaran yang ada. Periode yang pertama adalah pembelajaran dengan komputer dengan pendekatan *behaviorist*. Periode ini ditandai dengan pembelajaran yang menekankan pengulangan dengan metode *drill* dan praktek. Periode yang berikutnya adalah periode pembelajaran komukatif sebagai reaksi terhadap *behaviorist*. Penekanan pembelajaran adalah lebih pada pemakaian bentuk-bentuk tidak pada bentuk itu sendiri seperti pada pendekatan *behaviorist*.

Periode atau kecenderungan yang terakhir adalah pembelajaran dengan komputer yang integratif. Pembelajaran integratif memberi penekan pada pengintegrasian berbagai ketrampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca dan mengintegrasikan tehnologi secara lebih penuh pada pembelajaran.

Lee merumuskan paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran (Lee, 1996) Alasan-alasan itu adalah: pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global.

Dengan tersambungny komputer pada jaringan internet maka pembelajar akan mendapat pengalaman yang lebih luas. Pembelajar tidak hanya menjadi penerima yang pasif melainkan juga menjadi penentu pembelajaran bagi dirinya sendiri. Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang

lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat.

Pembelajaran dengan komputer akan memberi kesempatan pada pembelajar untuk mendapat materi pembelajaran yang otentik dan dapat berinteraksi secara lebih luas. Pembelajaran pun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.

Di samping kelebihan dan keuntungan dari pembelajaran dengan komputer tentu saja ada kekurangan dan kelemahannya. Hambatan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran antara lain adalah: hambatan dana, ketersediaan piranti lunak dan keras komputer, keterbatasan pengetahuan teknis dan teoritis dan penerimaan terhadap teknologi.

Dana bagi penyediaan komputer dengan jaringannya cukup mahal demikian untuk piranti lunak dan kerasnya. Media pembelajaranpun kurang berkembang karena keterbatasan pengetahuan teknis dari pengajar atau ahli pengajaran dan keterbatasan pengetahuan teoritis pembelajaran bahasa dari para pemrogram.

#### **A. Microsoft Powerpoint 2000**

Microsoft Powerpoint 2000 adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah Microsoft Office. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam Microsoft Office. Jadi pada waktu penginstalan program Microsoft Office dengan sendirinya program ini akan terinstal. Hal ini akan mengurangi beban hambatan pengembangan pembelajaran dengan komputer seperti dikemukakan oleh Lee.

Keuntungan lain dari program ini adalah sederhananya tampilan ikon-ikon. Ikon-ikon pembuatan presentasi kurang lebih sama dengan ikon-ikon Microsoft Word yang sudah dikenal oleh kebanyakan pemakai komputer. Pemakai tidak

harus mempelajari bahasa pemrograman. Dengan ikon yang dikenal dan pengoperasian tanpa bahasa program maka hambatan lain dari pembelajaran dengan komputer dapat dikurangi yaitu hambatan pengetahuan teknis dan teori. Pengajar atau ahli bahasa dapat membuat sebuah program pembelajaran bahasa tanpa harus belajar bahasa komputer terlebih dahulu.

Meskipun program aplikasi ini sebenarnya merupakan program untuk membuat presentasi namun fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran bahasa. Program yang dihasilkanpun akan cukup menarik. Keuntungan lainnya adalah bahwa program ini bisa disambungkan ke jaringan internet.

### **1. Memasukkan Teks, Gambar, Suara dan Video**

Fasilitas yang penting dari program aplikasi ini adalah fasilitas untuk menampilkan teks. Dengan fasilitas ini pembuat program bisa menampilkan berbagai teks untuk berbagai keperluan misalnya untuk pembelajaran menulis, membaca atau pembelajaran yang lain.

Cara memasukan teks ke dalam program aplikasi ini cukup sederhana. Sesudah pemakai menghidupkan komputer dan masuk program Power point 2000 dan sesudah memilih jenis tampilan layar maka pemakai dapat menekan menu ***insert*** sesudah itu akan muncul berbagai pilihan. Salah satu pilihan itu adalah ***insert textbox***. Tekan menu ini dan akan muncul kotak teks di dalam tampilan presentasi. Langkah berikutnya adalah mengkopi teks yang ingin dimasukkan dan kemudian menempelkannya (paste) pada kotak yang tersedia. Apabila tidak ingin mengkopi bisa juga menulis langsung dalam kotak teks yang sudah tersedia.

Untuk memasukan gambar langkahnyapun sama dengan cara memasukkan teks. Pertama tekan menu insert sesudah itu pilih menu ***insert picture***. Sesudah menu ini dipilih akan muncul dua pilihan ***from file ...*** dan ***from clip art...*** Apabila pemrogram ingin memasukkan gambar dari ***file*** maka tekan

pilihan pertama dan apabila ingin memakai gambar dari *clip art* yang sudah ada di komputer maka tekan pilihan yang kedua.

Suara dan video merupakan dua fasilitas yang disediakan oleh Microsoft Powerpoint 2000 yang sangat mendukung pemrograman pembelajaran bahasa. Untuk memasukkan video tekan menu *insert* dan selanjutnya tekan menu *movies and sounds*. Maka akan muncul dua pilihan untuk masing-masing. Untuk suara (*sounds*) akan muncul *sounds from file* dan *sounds from Gallery* demikian pula untuk movies akan muncul pilihan *Movies from file* atau *Movies from Gallery*. Pemrogram tinggal memilih jenis *file* yang akan dimasukkan.

## **2. Membuat tampilan menarik**

Tampilan yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi pembelajar untuk menjalankan program. Ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan menarik. Fasilitas yang pertama adalah background. Background akan memperindah tampilan program. Ada beberapa jenis background yang ditawarkan, yang pertama adalah dengan memberi warna, yang kedua dengan memberi tekstur dan yang ketiga adalah memasang gambar dari file sendiri.

Langkah pemasangan *background* adalah dengan menekan menu *format* dan kemudian menekan menu *background*. Sesudah itu akan muncul pilihan *background fill*, *more color* dan *fill effects*. Apabila pemrogram ingin memilih warna yang sudah ada maka tekan *apply*, apabila ingin memilih warna sendiri tekan *more color*, pilih warna dan tekan *apply*, dan apabila ingin memberi tekstur atau gambar sendiri maka tekan *fill effects*, pilih tekstur atau gambar dan tekan *apply*.

Fasilitas lain yang akan membuat tampilan lebih menarik adalah fasilitas animasi. Dengan fasilitas ini gambar-gambar dan teks akan muncul ke layar dengan cara tampil yang bervariasi. Fasilitas animasi ini memungkinkan gambar atau objek lain tampil dari arah yang berbeda atau dengan cara yang

berbeda. Objek bisa melayang dari atas, bawah, kanan, kiri, atau dari sudut. Objek juga bisa muncul dari tengah atau dari pinggir. Dengan sedikit kreatifitas fasilitas ini bisa menghasilkan language games yang menarik.

Pembuatan animasi dimulai dengan memilih objek yang akan dibuat animasi dengan cara mengklik objek itu. Sesudah itu pilih menu *Slide Show* dan kemudian memilih menu *Custom Animation*. Sesudah menekan menu itu akan muncul berbagai pilihan diantaranya *order and timing* untuk mengatur urutan dan waktu tampil ke layar dan juga pilihan *effects* untuk mengatur efek yang diinginkan.

### **3. Membuat Hyperlink**

Fasilitas ini sangat penting dan sangat mendukung pembelajaran bahasa karena dengan hyperlink program bisa terhubung ke program lain atau ke jaringan internet. Hyperlink atau hubungan dalam satu program akan memungkinkan programmer memberikan umpan balik secara langsung terhadap proses pembelajaran. Hubungan dengan program lain akan memperkaya fasilitas yang mendukung pembelajaran dan hubungan dengan internet akan membuka berbagai kemungkinan pembelajaran yang lebih luas, pribadi dan otentik.

Langkah pembuatan hyperlink adalah dengan memilih objek yang akan kita link ke program lain atau internet. Sesudah kita memilih objek kita mengklik menu insert dan kemudian mengklik menu hyperlink maka akan muncul dialog box dan kemudian kita menuliskan alamat yang dituju misalnya sebuah file atau sebuah situs web dan kemudian mengklik OK maka objek itu akan tersambung ke alamat yang ditulis. Cara yang kedua adalah melalui menu slide show dan kemudian menekan action settings, sesudah itu akan muncul dialog box. Dengan mengisikan alamat dan mengklik OK maka objek akan tersambung ke alamat yang diinginkan.

Fasilitas-fasilitas diatas adalah fasilitas utama dalam pengembangan materi pembelajaran bahasa dengan Microsoft Powerpoint 2000. Fasilitas yang lain adalah fasilitas tambahan untuk membuat tampilan program lebih menarik dan mudah digunakan.

## **B. Mengembangkan Media Pembelajaran dengan Microsoft Powerpoint 2000**

Pengembangan materi pembelajaran khususnya mendengarkan dan membaca dapat dikembangkan secara mudah dengan program ini. Materi pembelajaran bahasa yang dihasilkan oleh program aplikasi inipun cukup menarik, khususnya materi pembelajaran yang berupa permainan.

### **1. Membaca**

Fasilitas menampilkan teks dalam program aplikasi ini memungkinkan pembuatan materi pembelajaran ketrampilan membaca dengan mudah. Pembuat program bisa memasukan teks dalam slide pertama, kemudian memasukan latihan dalam slide kedua dan umpan balik latihan dalam slide berikutnya. Untuk memperindah tampilan teks-teks bacaan juga bisa dilengkapi dengan berbagai gambar. Apabila pembuat ingin memberikan materi pembelajaran yang lebih otentik maka bisa diberikan satu alamat situs web. Pembelajar akan membaca teks di situs itu kemudian kembali ke program dan mengerjakan latihan yang ada dan kemudian melihat slide umpan balik.

### **2. Mendengarkan**

Dengan adanya fasilitas memasukkan suara dan video maka pembelajaran ketrampilan mendengarkan mempunyai lebih banyak pilihan variasi. Pemrogram bisa membuat bahan pembelajaran dengan video ataupun audio. Seperti halnya pada membaca materi pembelajaran, latihan-latihan dan umpan balik dapat diberikan di slide-slide yang berbeda. Fasilitas hyperlink yang

memungkinkan program dihubungkan dengan jaringan internet akan memperkaya penyediaan bahan pembelajaran.

### **3. Menulis dan Berbicara**

Keterbatasan program aplikasi ini adalah pada umpan balik yang berupa tulisan. Program ini tidak mempunyai fasilitas yang memungkinkan pembelajar memberikan umpan balik dalam bentuk tulisan atau suara. Namun demikian keterbatasan program dalam menyediakan fasilitas untuk umpan balik suara ini bisa diatasi dengan strategi pembelajaran gabungan, yaitu menggabungkan pembelajaran mandiri dan berpasangan. Sesudah menjalankan program komputer pembelajar diberi tugas untuk berinteraksi dengan pembelajar yang lain.

Sedangkan untuk mengatasi keterbatasan dalam memberika umpan balik berupa tulisan dapat diatasi dengan mempergunakan fasilitas hyperlink. Pada waktu ada tugas menulis pembelajar dihubungkan dengan program yang mempunyai fasilitas menulis seperti Microsoft Word misalnya.

#### **C. Membuat Permainan**

Fasilitas-fasilitas yang ada diatas juga sangat mendukung pengembangan bahan pembelajaran yang berupa permainan. Permainan yang ketrampilan yang menyerupai hangman atau mine sweep dapat dikembangkan dengan program aplikasi ini demikian pula permainan yang mengandalkan kecepatan.

Tiap-tiap permainan yang dibuat tentu saja harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Permainan penyapu ranjau (mine sweep) misalnya dapat dipakai untuk memfasilitasi pembelajaran kosa kata, sistem verba bahasa Indonesia atau pembelajaran kata depan.

#### **D. Keterbatasan Program**

Selain keunggulan yang telah dikemukakan program aplikasi ini mempunyai beberapa keterbatasan. Keterbatasan utamanya ialah pembelajar tidak bisa berinteraksi langsung untuk menuliskan komentar ataupun menjawab pertanyaan yang ada. Fasilitas yang ada hanya memfasilitasi tanggapan dalam bentuk pilihan.

Namun dengan keterbatasan ini program ini tetap menawarkan fasilitas yang cukup untuk membuat sebuah program pembelajaran bahasa dengan mudah dengan hasil yang menarik. Selamat mencoba.

#### **Membuat *E-Learning***

*E-Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang diprediksi dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Saat ini *e-learning* dipandang sebagai media digital alternatif. Dengan bantuan internet, *e-learning* lebih memudahkan para mahasiswa melakukan perluasan pengetahuan dan wawasan. Model *e-learning* diasumsikan dapat mengatasi kesulitan belajar mahasiswa serta dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Yang dimaksud dengan *E-learning* adalah salah satu bentuk dari konsep *distance learning*. Bentuk *e-learning* sendiri cukup luas, sebuah portal yang berisi informasi ilmu pengetahuan yang dapat dikatakan sebagai situs *e-learning*. *E-Learning* atau *Internet enabled learning* menggabungkan metode pengajaran, teknologi pendidikan, dan teknologi informasi sebagai sarana dalam belajar (Cisco;2005). *E-Learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Hartanto:2005 dari Vaughan Waller, 2001).

Konsep *e-learning* juga dapat dimaknai sebagai proses instruksional yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar, yang memposisikan pembelajar sebagai pusatnya, serta dilakukan secara interaktif kapan pun dan dimana pun.

Penelitian yang berkaitan dengan pengembangan *e-learning* secara garis besarnya meliputi pengembangan infrastruktur *e-learning*, pengembangan bahan ajar berbasis *e-learning*, dan pengembangan strategi pembelajaran berbasis *e-learning*. Pengembangan infrastruktur *e-learning* merupakan hal yang sangat mendasar dalam mendukung proses pemanfaatannya termasuk pendidikan berbasis *e-learning*.

Sekaitan dengan pengembangan infrastruktur *e-learning* sebagaimana dijelaskan oleh Hartanto (2005) yang dikutip dari Blinco dkk. (2004) bahwa pengembangan ini menyangkut dimensi yang sangat luas, mulai dari yang bersifat teknis seperti ketersediaan perangkat keras, *networking*, (baik yang dimiliki oleh lembaga maupun oleh pembelajar/mahasiswa), proses komunikasi, serta pelayanan dan protocol.

Pengembangan infrastruktur ini juga berkaitan dengan pengembangan sistem manajemen pembelajaran atau *Learning Management System (LMS)*, *Managed Learning Environment (MLE)*, atau *Course Management System (CMS)*

Salah satu contoh CMS yang tersedia sebagai *open source* adalah *Moodle*. *Moodle* adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat mengubah media pembelajaran ke dalam bentuk web. Aplikasi ini memungkinkan seseorang masuk ke dalam "*ruang kelas*" digital untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Dengan menggunakan *Moodle*, kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain.

*Moodle* merupakan akronim dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. Ia merupakan salah satu bagian dari aplikasi yang terdapat pada *Course Management System (CMS)* yang dapat dimanfaatkan secara bebas, baik untuk digunakan ataupun dimodifikasi oleh siapa saja dengan lisensi secara GNU (*General Public License*). Fasilitas ini dapat di-*download* di alamat <http://www.moodle.org> .

Saat ini *Moodle* sudah digunakan pada lebih dari 150.000 institusi di lebih dari 160 negara di dunia. Aplikasi *Moodle* dikembangkan pertama kali oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002 dengan *Moodle Versi 1.0*. Saat ini *Moodle*

bisa dipakai oleh siapa saja secara *Open Source*. Sistem yang dibutuhkan agar aplikasi *Moodle* ini dapat berjalan dengan baik adalah sebagai berikut: Apache Web Server; PHP; dan Database MySQL atau Postgre SQL.

Dengan menggunakan *Moodle* kita dapat membangun sistem dengan konsep *E-Learning* (pembelajaran secara elektronik) sebagai salah satu bagian dari sistem *Distance Learning* (Pembelajaran Jarak Jauh). Dengan konsep ini sistem belajar mengajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Seorang dosen/guru/pengajar dapat memberikan materi kuliah dari mana saja. Begitu juga seorang mahasiswa/siswa dapat mengikuti kuliah dari mana saja.

Bahkan proses kegiatan tes ataupun kuis dapat dilakukan melalui jarak jauh. Seorang dosen/guru/pengajar dapat membuat materi soal ujian secara *online* dengan sangat mudah. Proses ujian atau kuis tersebut juga dapat dilakukan secara *online* sehingga tidak membutuhkan kehadiran peserta ujian dalam suatu tempat. Peserta ujian dapat mengikuti ujian di rumah, kantor, warnet bahkan di saat perjalanan dengan membawa laptop dan mendukung koneksi internet.

Berbagai bentuk materi pembelajaran dapat dimasukkan dalam aplikasi *Moodle* ini. Berbagai sumber (*resource*) dapat ditempelkan sebagai materi pembelajaran. Naskah tulisan yang ditulis dari aplikasi pengolah data *Microsoft Word*, materi presentasi yang berasal dari *Microsoft Power Point*, Animasi Flash dan bahkan materi dalam format audio dan video dapat ditempelkan sebagai materi pembelajaran.

Aplikasi Moodle memiliki beberapa aktivitas pembelajaran, di antaranya dapat disajikan sebagai berikut.

1. *Assignment*. Fasilitas ini digunakan untuk memberikan penugasan kepada peserta pembelajaran secara *online*. Peserta pembelajaran dapat mengakses materi tugas dan mengumpulkan hasil tugas mereka dengan mengirimkan *file* hasil pekerjaan mereka.

2. *Chat*. Fasilitas ini digunakan untuk melakukan proses *chatting* (percakapan *online*). Pengajar dan peserta pembelajaran dapat melakukan dialog teks secara *online*.

3. *Forum*. Sebuah forum diskusi secara *online* dapat diciptakan dalam membahas suatu materi pembelajaran. Pengajar dan peserta pembelajaran dapat membahas topik-topik belajar dalam suatu forum diskusi.

4. *Quiz*. Fasilitas ini memungkinkan dosen untuk melakukan ujian ataupun test secara *online*.

5. *Survey*. Fasilitas ini digunakan untuk melakukan jajak pendapat.

Di samping itu *Moodle* juga menyediakan kemudahan untuk mengganti model tampilan (*themes*) *website e-learning* dengan menggunakan teknik *template*. Beberapa model *themes* yang menarik telah disediakan oleh *Moodle*. Selain itu tidak menutup kemungkinan bagi kita untuk merancang dan membuat bentuk tampilan (*themes*) sendiri.

Pengembangan *e-learning* juga berkaitan dengan fasilitas bahan ajar elektronik yang sangat berbeda dengan bahan ajar bentuk lain seperti buku atau modul dalam bentuk *hard copy*. Saat ini telah banyak tersebar bahan ajar elektronik yang belum dimanfaatkan secara maksimal melalui penyelenggaraan sistem manajemen *e-learning*. Hal ini antara lain disebabkan penelitian berkenaan dengan manajemen pembelajaran berbasis *e-learning* masih jarang dilakukan. Salah satu model manajemen pembelajaran yang dapat dimanfaatkan saat ini, khususnya di Perguruan Tinggi, adalah *blended mode*. Model ini merupakan gabungan antara pembelajaran konvensional (ada tatap muka di kelas) dengan pembelajaran berbasis *e-learning*.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini akan difokuskan pada perancangan dan pengembangan model gabungan. Pemilihan model ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model inilah yang cukup responsif terhadap tuntutan matakuliah *Insya* yang akan diteliti, karakteristik materi perkuliahan, kesulitan-kesulitan yang dihadapi mahasiswa, dan ketersediaan tenaga pengajar.

### **Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran melalui e-Learning**

Dalam bentuk beragam, *e-Learning* menawarkan sejumlah besar keuntungan yang tidak ternilai untuk pengajar dan pelajar.

- Pengalaman pribadi dalam belajar : pilihan untuk mandiri dalam belajar menjadikan siswa untuk berusaha melangkah maju, memilih sendiri peralatan yang digunakan untuk penyampaian belajar mengajar, mengumpulkan bahan-bahan sesuai dengan kebutuhan.
- Mengurangi biaya : lembaga penyelenggara e-learning dapat mengurangi bahkan menghilangkan biaya perjalanan untuk pelatihan, menghilangkan biaya pembangunan sebuah kelas
- Mengurangi waktu yang dihabiskan oleh pelajar untuk pergi ke sekolah dan memberikan keleluasaan untuk memilih kapan mulai dan kapan berakhir belajar
- Mudah dicapai: pemakai dapat dengan mudah menggunakan aplikasi *e-learning* dimanapun juga selama mereka terhubung ke internet. *E-learning* dapat dicapai oleh para pemakai dan para pelajar tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- Kemampuan bertanggung jawab : Kenaikan tingkat, pengujian, penilaian, dan pengesahan dapat diikuti secara otomatis sehingga semua peserta (pelajar, pengembang dan pemilik) dapat bertanggung jawab terhadap kewajiban mereka masing-masing di dalam proses belajar mengajar.

Beberapa kekurangan yang dimiliki oleh pemanfaatan *e-learning*:

- Kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar atau bahkan antar pelajar itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar mengajar.
- Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
- Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- Berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (*Information, Communication and Technology*).
- Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet ( mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer).

- Kurangnya mereka yang mengetahui dan memiliki keterampilan tentang internet.
- Kurangnya penguasaan bahasa komputer.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Green L (1996). *Creatives Silde/Tape Programs*. Colorado: Libraries Unlimited, Inc. Littleton.
- Hackbarth S. (1996). *The Educational Technology Hanbook*. New Jersey: Educational Technology Publication, Englewood Cliffs.
- Hannafin, M. J., Peck, L. L. (1998). *The Design Development and Education of Instructional Software*. New York: Mc. Millan Publ., Co.
- Heinich, R., et. al. (1996) *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- E. Dale, *Audiovisual Method in Teaching*, 1969, NY: Dyden Press
- Rohani, Ahmad. (1997). *Media Instruksional Edukatif*, Cetakan Pertama. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief S., Raharjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. (2002). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Cetakan Kelima. Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada dalam rangka ECD Project (USAID).

# **MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**

**Oleh : Drs.Dudung Rahmat Hidayat, M.Pd  
Drs.Tatang**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2009**

## DAFTAR ISI

1. Pendahuluan.....	1
2. Pembelajaran Bahasa.....	2
3. Hambatan Proses Komunikasi.....	3
4. Mengapa Guru Tidak Menggunakan Media.....	4
5. Pengertian Media.....	6
6. Pengertian Pembelajaran.....	8
7. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
8. Fungsi Media Dalam Pembelajaran.....	10
9. Pengaruh Media Terhadap Prestasi Belajar.....	16
10. Teknologi Pembelajaran.....	19
10.1 Teknologi Cetak.....	20
10.2 Teknologi Audio-Visual.....	20
10.3 Teknologi Berbasis Komputer.....	21
10.4 Teknologi Terpadu.....	22
11. Klasifikasi dan Jenis Media.....	24
11.1 Media yang Tidak Diproyeksikan.....	25
11.2 Media Video.....	26
11.3 Media Berbasis Komputer.....	26
12. Hal yang Perlu Diperhatikan Dalam Penggunaan Media Pembelajaran	27
13. Menilai Media yang Baik.....	28
14. Pemakaian Komputer Dalam Proses Belajar.....	30
15. Pemakaian Komputer Dalam Kegiatan Pembelajaran.....	30
16. Membuat Media Pembelajaran.....	31
17. Membuat Media Pembelajaran dengan Komputer.....	33
17.1 Microsoft Powerpoint 2000.....	34
17.1.1 Memasukan Teks, Gambar, Suara dan Video.....	35
17.1.2 Membuat Tampilan Menarik.....	36
17.1.3 Membuat Hyperlink.....	37
17.2 Mengembangkan Media Pembelajaran dengan Microsoft Powerpoint 2000.....	38
17.2.1 Membaca.....	38
17.2.2 Mendengarkan.....	38
17.2.3 Menulis dan Berbicara.....	39
17.3 Membuat Permainan.....	39
17.4 Keterbatasan Program.....	40
18. Membuat E-Learning.....	40
18. Kekurangan dan Kelebihan E-Learning.....	43
19. Daftar Pustaka.....	46

## التدريس بين العلم والفن

- أ. التدريس-المدرس، الدراسة الدارس،
- ب. مقومات فن التدريس: الفطرة والموهبة الطبيعية  
التعلم والصناعة
- ج. المادة/المواد، المناهج الدراسية
- هـ. إعداد الدروس
- د. الأسلوب/الأساليب، الطريقة/الطرق، الكيفية/  
الكيفيات، الوسيلة/ الوسائل

1. المدرس- التدريس، له مواد و طريقة وكيفية ووسائل للتدريس
2. الدارس- الدراسة ، له مادة وطريقة وكيفية ووسيلة للدراسة
3. المعلم- التعليم ، له مواد و طريقة وكيفية ووسائل للتعليم
4. المتعلم - التعلم ، له مادة وطريقة وكيفية ووسيلة للتعلم

## الوسائل المعينة على تدريس اللغة العربية

1. المقصود بها
2. أهميتها
3. أنواعها
- (1) ...
- (2) ...

#### 4. مزاييا الوسائل الحسية

...(1

...(2

...(3

....(4

#### 5. أمثلة الوسائل الحسية

...(1

...(2

...(3

..(4

....(5

....(6

....(7

....(8

.....(9

....(10

....(11

....(12

#### 6. فضل الوسائل اللغوية

....(1

....(2

....(3

#### 7. صور للوسائل اللغوية

- ...(1
- ....(2
- ....(3
- ....(4
- .....(5

- ....1
- ...2
- ....3

8. إرشادات عامة في استخدام الوسائل المعينة

- ....(1
- ....(2
- ....(3
- .....(4
- .....(5
- ....(6
- ....(7