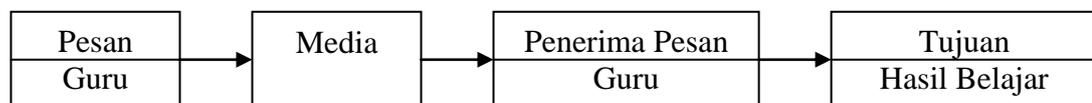


KEDUDUKAN MEDIA DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR

Proses belajar mengajar dapat diartikan juga sebagai proses komunikasi. Dalam proses komunikasi ini terjadi urutan pemindahan informasi (pesan) dari sumber pesan ke penerima pesan.

Proses Belajar Mengajar → Proses Komunikasi
Penyampai pesan → Penerima Pesan

PROSES KOMUNIKASI DALAM KONTEKS BELAJAR



PENGERTIAN MEDIA

Media merupakan bentuk jamak dari medium, yang artinya perantara atau pengantar. Menurut istilah, media adalah segala bentuk atau saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya belajar pada dirinya.

FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu
- c. Kesempatan belajar yang lebih merata
- d. Pengajaran lebih berdasarkan ilmu

NILAI MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
2. Media dapat mengatasi batas ruang kelas
3. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan
4. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat
6. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik
7. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dalam belajar
8. Media dapat mengontrol kecepatan belajar peserta didik
9. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak

MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar atau pengajaran lebih produktif
2. Bahan pengajarannya akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
3. Pengajaran akan lebih bersifat langsung, karena metode yang digunakan akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, melainkan mengajak siswa secara langsung untuk mengalami dan berinteraksi dengan sumber belajar
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

BERDASARKAN SIFAT DAN JENIS

1. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja

Contoh : radio, cassette recorder, piringan hitam

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan

Contoh : film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisan.

3. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

a. Audio visual diam : media yang menampilkan suara dan gambar diam. Seperti : film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara.

b. Audio visual gerak : media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

BERDASARKAN TEKNIK PEMAKAIAN

1. Media Elektronik

2. Media non elektronik

BERDASARKAN DAYA JANGKAU

1. Daya jangkauan serentak

2. Daya jangkauan terbatas

3. Dimanfaatkan secara individual

JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

MEDIA DUA DIMENSI

Media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar dan hanya dapat dilihat dari satu arah

Contoh : gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster

MEDIA TIGA DIMENSI

Media merupakan media dalam bentuk model

Contoh : model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama.

MEDIA PROYEKSI

Media yang diroyeksikan, seperti : slide, film strip, transparans

LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA

Contoh : Kebun, pasar, industri, sekolah

APLIKASI KOMPUTER DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR

Software yang dapat digunakan untuk presentasi, yaitu:

a. Bersifat Multimedia

Program ini di dalamnya memuat unsur-unsur yang lengkap, meliputi : Teks, Animasi, Gambar, Audio Video/Film, baik sebagian atau dan gabungan dari semua unsur tersebut.

b. Bersifat Hyperlink

Ikon-ikon dalam komputer atau berbagai jenis data dapat dikoneksikan dengan ikon atau data yang lain baik dalam satu file maupun antar file. Adanya fasilitas Hyperlink ini memungkinkan untuk membuat presentasi yang interaktif. Terdapat dua jenis Hyperlink yaitu : Hyper Teks (menghubungkan file teks dengan file teks lain atau file jenis lain) dan Hyper Media (file selain jenis teks seperti, video, animasi, image yang dapat juga dihubungkan dengan file jenis yang lain).

c. Full Screen

Hasil pengolahan data untuk presentasi dapat ditampilkan dalam ukuran tampilan layar yang besar, karena dalam presentasi menghendaki penyajian pesan yang jelas, dan mampu memvisualisasikan detail object, maka pesan perlu disajikan dalam ukuran yang besar.

MEDIA SEBAGAI SUMBER BELAJAR

Belajar mengajar adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh setiap anak didik. Nilai-nilai itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi terambil dari berbagai sumber. Sumber belajar yang sesungguhnya banyak sekali terdapat dimana-mana; di sekolah, di pusat kota, di pedesaan. Saripudin, U. Dan Winataputra (Djamarah, S.B. dan Zain, A. : 1996 : 139), mengelompokkan sumber-sumber belajar menjadi lima kategori, yaitu :

1. Manusia
2. Buku/perpustakaan
3. Media massa
4. Alam lingkungan
5. Media pendidikan

PRINSIP-PRINSIP PEMILIHAN MEDIA

- a. Tujuan Pemilihan
- b. Karakteristik Media Pengajaran
- c. Alternatif Pilihan

PRINSIP-PRINSIP PENGGUNAAN MEDIA

1. Menentukan jenis media dengan tepat
2. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat
3. Menyajikan media dengan tepat
4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat

FAKTOR-FAKTOR PEMILIHAN MEDIA PEMBALAJARAN

1. Objektivitas
2. Program Pengajaran
3. Sasaran Program
4. Situasi dan Kondisi
5. Kualitas Teknik
6. Keefektifan dan Efisiensi Penggunaan

KRITERIA PEMILIHAN MEDIA PEMBALAJARAN

1. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
3. Kemudahan memperoleh media
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Ada enam langkah yang bisa ditempuh guru pada waktu ia mengajar dengan mempergunakan media, yaitu :

1. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media
2. Persiapan guru
Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan
3. Persiapan kelas
Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media
4. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media
Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.
5. Langkah kegiatan belajar siswa
Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran.
6. Langkah evaluasi pembelajaran
Pada langkah ini kegiatan pembelajaran dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I. (1997). *Over Head Projector dan Produksi Media Transparansi*. Bandung : Cipta Intelektual.
- Abdulhak, I. dan Sanjaya, W. (1995). *Media Pendidikan (Statu Pengantar)*. Bandung : Pusat Pelayanan dan Pengembangan Media Pendidikan IKIP Bandung.
- Abdulhak, I., *et al.* (1995). *Produksi Media Slide Suara*. Bandung : Pusat Pelayanan dan Pengembangan Media Pendidikan IKIP Bandung.
- Djamarah, S.B. dan Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ibrahim, R. Dan Syaodih, N. (1996). *Perencanaan Pengajaran*. Yakarta : Rineka Cipta.
- Rayana, C. (2003). *Aplikasi Komputer Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- Sudjana, N. Dan Rivai, A. (1989). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru.