

CARA DAN MANFAAT PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS

I Made Puspe

Dosen Jurusan Dharma Duta, IAHN-TP Palangka Raya
Jalan G. Obos X Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Kode Pos 73112
E-mail: madepuspe2@gmail.com

Abstrak

Education process changes through perfection process which is done by stakeholders every certain decade. This is a concrete effort from government in order to give education service for people maximally. Why is it so? Improving quality of education at school should be in line with technology improvement which is getting sophisticated that provides both old and latest knowledge. Learning knowledge in class needs to use series of media tools of technology that makes work more effective and efficient. Using learning media as a learning support will be effective if the teacher has a creativity to use the appropriate learning method. Using learning media in class is useful for students to create fun, interesting and exciting learning therefore the students can actively study better. Learning media can represent what teacher feels less says through certain words or sentences. Even the absurdity of material can be completed by the existence of learning media. Therefore creating fun learning and omitting unpleasant process can improve learning motivation of student in class.

Keywords: Using the methode for study.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah mempengaruhi perubahan manusia baik aspek ekonomi, politik, kebudayaan seni dan bahkan dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus mau mengadakan inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan, tidak hanya inovasi dibidang kurikulum, sarana-prasarana, namun inovasi yang menyeluruh dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pendidikan.

Proses pendidikan mengalami perubahan-perubahan melalui proses

penyempurnaan yang setiap satu dekade ertentu dilakukan oleh para pengambil kebijakan. Ini merupakan upaya nyata dari pemerintah dalam rangka memberikan layanan pendidikan secara maksimal kepada masyarakat. Perubahan dalam dunia pendidikan atau inovasi pendidikan dilakukan pada beberapa aspek, antara lain inovasi kurikulum, inovasi pembelajaran dan inovasi teknologi pendidikan. Berkenaan dengan itu, sebuah upaya inovasi selalu diupayakan mengikuti perkembangan kemajuan jaman.

Pendidikan akan sangat tertinggal jika tidak mengikuti perkembangan jaman, demikian juga dengan inovasi yang dilakukan. Dengan kata lain, inovasi pendidikan diupayakan disesuaikan dengan perkembangan era globalisasi yang sedang berkembang saat ini.

Salah satu indikasi era globalisasi adalah perkembangan ilmu dan teknologi yang cepat dan canggih. Teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu karya era globalisasi yang seharusnya disikapi dengan serius dalam hubungannya dengan penyelenggaraan pendidikan.

Sehubungan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), para pelaksana pendidikan melaksanakan pengembangan program inovasi ke arah pembelajaran berdasarkan TIK tersebut. Kemungkinan pengembangan program inovasi pembelajaran berdasarkan TIK ini tersedia secara luas sehubungan bahwa kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi banyak memberi kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran di kelas.

Melalui berbagai media elektronik (televisi dan internet), masyarakat setiap detik dibanjiri dengan berbagai informasi dari berbagai belahan dunia. Banyak informasi yang memang bermanfaat dari cara dan penggunaan media pembelajaran bagi siswa di kelas baik untuk meningkatkan

pengetahuan, keterampilan dan sikap, tapi tidak dipungkiri juga bahwa kemajuan media teknologi informasi dan komunikasi memiliki sisi negatif, seperti maraknya pornografi, kejahatan dan penipuan yang terjadi di dunia maya memberi bukti atas hal ini. Banyaknya sisi negatif tersebut bukan berarti siswa harus menjauhkan diri dari pemanfaatan teknologi informasi. Karena, siapa pun yang menjauhkan diri dari gegap gempitanya dunia media teknologi informasi ini akan ditinggal oleh arus perubahan dan akan terjerumus dalam kategori golongan primitif, untuk itu sebuah upaya inovatif mutlak diperlukan.

Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah harus merespon perkembangan teknologi yang semakin canggih yang menyediakan segudang ilmu pengetahuan yang baru dan lama. Pembelajaran di kelas perlu menggunakan serangkaian peralatan media teknologi yang mampu bekerja lebih efektif dan efisien. Walaupun demikian, peran guru tetap dibutuhkan di kelas, ia sebagai desainer, motivator, pembimbing, dan sebagainya dan tentunya sebagai sosok individu harus tetap dihormati.

Media merupakan suatu kebutuhan menuju peningkatan kualitas pendidikan karena dengan penggunaan media diharapkan adanya peningkatan mutu belajar/mengajar, peningkatan

produktivitas/efisiensi dan akses, peningkatan sikap belajar yang positif, pengembangan profesional staf dan adanya peningkatan pengetahuan siswa dalam belajar di kelas.

II. Pembahasan

A. Media Dalam Pembelajaran

Abad 21 merupakan abad ilmu pengetahuan dan teknologi (Santoso, 2007:2). Dalam abad 21 peran informasi menjadi kian besar dan nyata, hal ini bisa dimengerti karena abad 21 merupakan abad terbentuknya masyarakat informasi atau masyarakat yang berdasarkan ilmu pengetahuan (Tilaar, 2007: 260).

Teknologi informasi dan komunikasi dari waktu ke waktu cenderung menjadi suatu kebutuhan pada masyarakat moderen. Kehidupan saat ini selalu dihadapkan pada kegiatan yang tidak lepas dari teknologi informasi dan komunikasi, baik itu masyarakat sosial yang berciri teknologi, maupun masyarakat yang bergulat dalam industri, perdagangan, politik dan pertahanan bahkan dalam dunia pendidikan informasi dan teknologi mempunyai peran yang sangat penting khususnya penggunaan perangkat komputer dalam membantu proses pembelajaran.

Menurut McLaren (2008: 1), mula-mula program belajar dengan komputer tampil dalam bentuk latihan soal, tutorial dan simulasi

hukum-hukum alam. Dengan makin berkembangnya kemampuan komputer (misalnya dalam menampilkan gambar), perangkat lunak latihan soal dirasakan tidak memanfaatkan kemampuan sesungguhnya yang ada pada komputer. Keadaan bertambah runcing dengan perkembangan pengetahuan di bidang kognitif, seperti munculnya teori-teori tentang *human information processing*. Akibatnya para ahli dibidang komputer dan kognitif melihat bahwa komputer untuk pendidikan dapat berfungsi lebih dari sekedar alat mempresentasikan materi pelajaran. Komputer harus dapat meningkatkan cara berfikir seseorang.

Peningkatan “cara berfikir” ini dirasakan penting karena perkembangan teknologi yang sangat pesat mengharuskan seseorang untuk mempunyai keterampilan belajar (cara berfikir) yang tinggi. Dengan kata lain, proses belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan bukan proses menghafal pengetahuan sehingga proses belajar hanya dapat diamati jika ada perubahan perilaku dari seseorang yang berbeda dengan sebelumnya (Baharudin dan Wahyuni, 2008: 16). Perubahan perilaku tersebut bisa dalam hal pengetahuan, afektif maupun psikomotoriknya. Proses belajar pun

tidak hanya dilakukan di lembaga pendidikan tapi proses ini dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Hal ini pun sejalan dengan pendapat Zamroni (2007: 331), yang menyatakan belajar merupakan kebutuhan yang tidak pernah mengenal kata berhenti yang dapat dilaksanakan dimanapun dan sampai kapanpun.

Dibandingkan dengan media pendidikan yang lain, seperti *overhead*, tv, dan film, **komputer** itu lebih memungkinkan untuk membuat siswa menjadi "aktif" bermain-main dengan informasi. Perangkat lunak dapat dibuat agar interaktif. Hal ini sukar dicapai oleh media lainnya. Hal lain yang menarik, perangkat lunak untuk pendidikan dapat di sesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk berkembang sesuai dengan keadaan dan latar belakang kemampuan yang dimiliki. Siswa yang memang mampu belajar dengan kecepatan tinggi tidak perlu menunggu rekan lainnya yang memerlukan waktu lebih dalam memahami materi pelajaran.

Proses pembelajaran sebagaimana yang dilaksanakan selama ini, penggunaan metode ceramah dengan bantuan *white board* masih cukup dominan digunakan oleh sebagian besar pengajar diberbagai jenjang pendidikan. Tentu saja hal ini disamping cukup melelahkan bagi pengajar, juga

membosankan bagi peserta didik, terlebih jika pengajarnya kurang *kualified* atau kurang dapat mengelola pembelajaran di kelas dengan baik.

Salah satu upaya agar penyampaian materi pelajaran dapat diterima dengan baik serta menarik bagi peserta didik sehingga memotivasi siswa belajar, tidak cukup dengan hanya memanfaatkan indera pendengaran saja, yaitu penyampaiannya hanya dengan metode ceramah dengan bantuan *white board* saja ataupun kalimat-kalimat *verbal* saja. Tetapi sebaiknya juga memanfaatkan media yang bisa dinikmati oleh indera penglihatan.

Karena dalam proses pembelajaran sering terjadi kegagalan komunikasi artinya materi pelajaran yang disampaikan pendidik tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa sehingga terjadi ketidak tertarikkan terhadap materi pelajaran sehingga akan menurunkan motivasi untuk belajar. Lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka pendidik dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran dan sumber belajar.

Ada beberapa macam media pembelajaran berupa alat bantu yang sangat praktis dan umumnya tersedia di

kelas, yang mampu membuat suatu kegiatan pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, dimana menghasilkan perubahan tingkah laku peserta didik atau apa yang harus dapat dilakukan peserta didik atau tentang tingkah laku yang bagaimana yang diharapkan dari peserta didik setelah menyelesaikan program pembelajaran.

Namun hal-hal yang sangat idealis di atas tadi kemungkinan tidak bisa tercapai apabila cara penyampaian materi pelajaran tidak tepat. Meskipun materi pelajaran menarik minat bagi peserta didik atau situasi dan lingkungan sangat mendukung semuanya bisa saja menemui kegagalan apabila cara penyampaian materi pelajaran tidak menarik. Sangat banyak sekali cara-cara penyampaian materi pelajaran ini agar dapat diterima dan diingat dengan baik oleh peserta didik. Salah satu cara yang sangat efektif ialah pemakaian alat bantu pembelajaran yang salah satunya adalah *LCD proyektor*.

Berinovasi dalam pembelajaran tidak cukup hanya menghadirkan media pembelajaran yang bagus, tapi kesan dalam belajar mengajar di kelas yang selama ini ada harus segera diperbaiki. Kesan umum yang berkembang terhadap belajar adalah sebuah aktivitas yang serius, tegang dan menjenuhkan. Padahal belajar tidak harus dilakukan dengan cara semacam itu. Akibat konsepsi belajar semacam itu para siswa

dan juga masyarakat secara umum cenderung menjadi tertekan dan kurang memiliki semangat untuk belajar. Kegiatan belajar seolah menjadi sesuatu yang menyiksa dan harus dihindari. Jika ada seorang siswa yang rajin belajar orang biasanya akan memberikan predikat tertentu, seperti yang serius, kurang gaul dan hanya siswa tertentu saja yang memiliki semangat semacam ini. Realitas memang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang memiliki totalitas dalam belajar.

Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar (motivasi belajar) adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan berusaha untuk membangun konsepsi baru bahwa belajar bukanlah sebagaimana yang selama ini dibayangkan. Menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hara. Hal ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan materi yang diajarkan) dan nilai yang membahagiakan pada si pembelajar (Naim, 2009:175). Penciptaan kegembiraan dan menyenangkan dalam

pembelajaran jauh lebih penting ketimbang segala teknik atau metode yang dipilih untuk digunakan.

Lembaga pendidikan harus dapat berbenah dalam meningkatkan sarana dan prasarana khususnya teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan kondisi yang dilematis dimana suatu lembaga pendidikan negeri yang mencetak sumber daya manusia (SDM) Indonesia dimana kelak sebagai lokomotif pembawa gerbong bangsa untuk menuju tantangan global, terbatas dalam sarana prasarana penunjang proses pembelajaran yang merupakan salah satu faktor dalam keberhasilan proses pendidikan. Dalam era globalisasi saat ini perubahan dan perkembangan dunia terjadi begitu cepatnya, siapa yang lambat menguasai teknologi informasi dan komunikasi akan tertinggal jauh.

Karena pada era globalisasi saat ini menuntut kemampuan daya saing yang kuat dalam teknologi, manajemen dan sumber daya manusia. Keunggulan manajemen dapat mempengaruhi dan menentukan bagus tidaknya kinerja lembaga dan keunggulan sumber daya manusia yang memiliki daya saing tinggi pada tingkat internasional akan menjadi daya tawar tersendiri dalam era globalisasi ini sehingga pembangunan sumber daya manusia harus benar-benar diperhatikan. Karena menurut Ahmadi

(1997: 130), kualitas SDM merupakan faktor yang sangat menentukan dalam proses pembangunan, karena manusia bukan semata-mata menjadi objek pembangunan tetapi sekaligus juga merupakan subyek pembangunan.

Sehingga pembelajaran dengan menggunakan perangkat multimedia dapat membuat pembelajaran menjadi optimal, menarik, menyenangkan dan memungkinkan terjadinya interaksi lebih banyak dari pada pembelajaran di kelas standar, karena tanpa adanya media pembelajaran proses pembelajaran dapat menjadi membosankan dan tidak menyenangkan.

B. Cara Penggunaan Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak membawa pengaruh dalam proses pembelajaran termasuk penggunaan komputer untuk penyampaian materi ajar. Komputer telah dipergunakan secara luas di berbagai lapisan masyarakat. Dalam konteks pendidikan komputer umumnya dipergunakan untuk keperluan administrasi maupun akademik.

Komputer dengan perpaduan LCD *proyektor* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas. Menurut Djamarah & Zain (1995: 136), dalam proses belajar mengajar

kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Melihat begitu pentingnya peran media khususnya komputer dalam proses pembelajaran, maka pendidik harus menyadari tanpa bantuan komputer dan LCD *proyektor* maka materi pembelajaran yang sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap siswa, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. Setiap materi kuliah memiliki tingkat kesukaran tersendiri, ada mata kuliah yang tidak memerlukan media sebagai alat bantu, tetapi disatu sisi ada mata pelajaran yang memerlukan kehadiran media sebagai alat bantu karena pelajaran tersebut memiliki tingkat kesukaran yang tinggi apalagi pelajaran tersebut kurang disukai siswa.

Pendidik yang dalam pembelajarannya terpaksa menggunakan metode ceramah dengan

bantuan *whiteboard* (papan tulis) karena terkendala LCD *proyektor* atau *notebook*, kadang akan menghadapi siswa yang bosan dan kelelahan, kondisi ini merupakan hal yang tidak dapat dihindari oleh setiap pendidik.

Jika pendidik tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu bahan dengan baik, apa salahnya lembaga yang bersangkutan menghadirkan media sebagai alat bantu pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran, sehingga pelaksanaan pembelajaran yang baik dapat terlaksana karena pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu baik tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan. Pembelajaran ibarat jantung dari proses pendidikan. Pembelajaran yang baik cenderung menghasilkan lulusan dengan hasil belajar yang baik pula, demikian pula sebaliknya dimana pembelajaran yang tidak baik akan cenderung menghasilkan lulusan yang akan membebani bangsa.

Menggunakan media pembelajaran *white board* sebagai alat bantu pembelajaran akan lebih efektif bila dapat dijunjung dengan kreativitas pendidik menggunakan metode pembelajaran yang sesuai seperti ceramah, tanya jawab maupun metode diskusi. Sedangkan penggunaan media pembelajaran LCD *proyektor* pun

memerlukan kreativitas pendidik dalam menggunakannya, tanpa kreativitas dosen LCD *proyektor* malah akan menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Agar penggunaannya lebih efektif dan efisien sebelum memulai pembelajaran dengan alat bantu LCD *proyektor* untuk menampilkan sebuah permasalahan lewat sebuah film melakukan berbagai hal berikut antara lain (1) mempersiapkan film yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, menyampaikan pendahuluan sebelum film diberikan seperti tujuan yang akan diperoleh siswa, menyampaikan apa yang akan ditayangkan dan memberikan pertanyaan ringan agar dapat memancing ketertarikan siswa pada materi lewat film yang akan ditampilkan; (2) saat penayangan film pendidik sesekali memberikan informasi kepada tampilan yang kira-kira belum pernah dilihat siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya walaupun film masih berjalan; (3) memberi kesempatan siswa untuk mengomentari isi film, mendiskusikannya dan disimpulkan sendiri oleh siswa; (4) menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan dan memberi kesempatan siswa untuk menanggapi.

Kehadiran media pembelajaran seperti komputer dengan ditambah LCD *proyektor* untuk penayangannya yang

digunakan sebagai media belajar dapat merangsang pendidik untuk lebih bisa memanfaatkannya sebagai sarana penunjang yang menarik. Dengan kemasan yang terarah kehadiran media tersebut sangat membantu. Yang jelas kehadiran sarana media pembelajaran cukup memberi warna pada proses pendidikan di kelas. Pendidik hendaknya berpandangan, media pembelajaran sebagai sarana pokok dalam pembelajaran, eksistensi dan kehadirannya tetap diperlukan. Tetapi dalam penggunaan media pembelajaran siswa tetap memerlukan arahan dan bimbingan pendidik. Sehebat apapun alat peraga yang paling canggih, peran pendidik tetap yang akan menentukan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

C. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Model pembelajaran yang tertua adalah model pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka. Model pembelajaran ini masih tetap berlangsung dan dapat dijumpai hingga kini. Seiring dengan perkembangan teknologi, maka berbagai model pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas juga mengalami perkembangan. Seorang pendidik memang masih tetap merupakan salah satu sumber belajar tetapi tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar bagi para peserta

didiknya. Pendidik menggunakan sumber belajar lain yang disebut sebagai media pembelajaran untuk membelajarkan peserta didiknya.

Sebagai media pembelajaran, komputer dan LCD *proyektor* tetap berfungsi sebagai alat, metoda dan pendekatan yang digunakan untuk menjalin komunikasi antara pendidik dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Jika siswa kurang paham terhadap materi yang disampaikan ia dapat melihat kembali program komputer sampai ia memahaminya. Bagi siswa penggunaan media berbasis komputer dapat lebih memacu motivasi belajar, dapat memberikan penjelasan lebih baik dan lengkap terhadap sesuatu permasalahan dan memudahkan untuk mengulang pelajaran serta pemahaman terhadap pelajaran menjadi lebih baik. Dengan demikian, kehadiran media berbasis komputer dalam proses belajar mengajar menjadi sangat bermanfaat.

Siswa hanya mungkin dapat belajar dengan baik ketika ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari rasa takut. Menghadirkan suasana kelas dalam suasana yang terbebas dari rasa tegang sangat diperlukan. Untuk itu pendidik sekali-sekali dapat menampilkan hal-hal yang baru dan menarik hal ini bisa dilaksanakan dengan bantuan media pembelajaran berbasis komputer.

Menghadirkan pembelajaran yang membuat siswa aktif dan kreatif sehingga menjadi efektif tetapi tetap menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer sangat diperlukan karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran tersebut dikembangkan untuk menciptakan situasi pembelajaran yang dialami para siswa lebih menggairahkan dan memotivasi mereka untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif yang pada akhirnya mencapai hasil belajar yang optimal.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam menghadirkan pembelajaran aktif menuntut siswa dan pendidik secara aktif melakukan tugas dan fungsinya masing-masing. Pendidik secara aktif merancang dan mengkondisikan siswanya untuk belajar, bahkan berupaya memfasilitasi kebutuhan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajarnya. Sementara siswa aktif melakukan tugasnya sebagai pelajar untuk belajar. Bentuk aktifitas yang dilakukan siswa bukan hanya aktifitas fisik tetapi dan terutama aktifitas mental, karena inti dari kegiatan belajar adalah adanya aktifitas mental. Tanpa keterlibatan mental dalam suatu aktifitas yang dilakukan siswa maka tidak akan pernah terjadi proses belajar di dalam dirinya. Pembelajaran aktif ini

merupakan respon terhadap pembelajaran yang selama ini bersifat pasif, dimana para siswa hanya menerima informasi dari pengajarnya melalui metode ceramah dengan bantuan *white board*.

Selain itu menghadirkan pembelajaran yang kreatif dengan bantuan media pembelajaran berbasis komputer dimaksudkan pembelajaran yang beragam, sehingga mampu mengakomodir gaya belajar dan tingkat kemampuan belajar siswa yang bervariasi. Disisi lain pembelajaran kreatif juga dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mampu menstimulasi daya imajinasi siswa untuk menghasilkan sesuatu. Dalam pembelajaran kreatif, peran pendidik bukan sebagai penyampai informasi/materi yang sudah siap “dicerna” oleh siswa, tetapi lebih pada sebagai stimulator ide yang mendorong pikiran dan imajinasi siswa muncul dan terealisasi melalui kegiatan belajar.

Menghadirkan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran yang mampu “membawa” para siswanya menguasai kemampuan yang diharapkan di akhir proses pembelajaran. Keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi, yaitu (1) dari sisi pendidik yang melaksanakan pembelajaran, dan (2) dari sisi siswa yang belajar. Dilihat dari

sisi pendidik, pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran mampu menstimulasi aktifitas siswa secara optimal untuk melakukan kegiatan belajar dan seluruh atau sebagian besar aktifitas yang direncanakan dapat terlaksana. Sementara bila dilihat dari sisi siswa, pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat mendorong siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar secara aktif dan di akhir pembelajaran para siswa mampu menguasai seluruh atau sebagai besar tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan penguasaan pengetahuan tersebut dapat bertahan dalam waktu yang relatif lama.

Melalui seluruh proses pembelajaran di atas, diharapkan pembelajaran yang dialami siswa menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan tidak identik dengan pembelajaran yang gaduh, berisik, dan tidak terkendali. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara sukarela, tanpa ada unsur paksaan dari luar, siswa melakukan aktifitasnya dengan hati yang senang dan tidak terkekang. Pembelajaran yang menyenangkan akan terjadi apabila situasi pembelajaran terbuka, demokratis, dan menantang. Siswa memiliki kesempatan untuk melakukan berbagai aktifitas tanpa harus takut salah dan dimarahi oleh

siapapun. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan dapat mencurahkan perhatiannya secara penuh pada pelajaran di kelas sehingga diharapkan dapat menghasilkan output yang berkualitas sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan atau pendidik melalui media tertentu kepada penerima pesan. Adakalanya penerima pesan salah menafsirkan isi pesan yang disampaikan sehingga berdampak proses pembelajaran menjadi terhambat. Hal ini berarti agar proses komunikasi dapat berjalan secara efektif dan efisien, perlu mengenal tentang kegunaan media pembelajaran yang akan digunakan.

Kegunaan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ruang, waktu, pendengar (penerima pesan) serta sarana dan prasarana yang tersedia, disamping sifat dari media pembelajaran. Secara umum penggunaan media pembelajaran mempunyai manfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran sebagai berikut (Miarso, 2005: 458):

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak siswa sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.

Pengalaman tiap siswa itu berbeda. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan. Dua anak yang hidup di dua masyarakat/lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian dan sebagainya adalah faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak. Media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan itu. Jika siswa tak mungkin dibawa ke objek yang dipelajari, maka objeklah yang dibawa ke siswa dengan melalui media.

3. Media dapat melampaui batas ruang kelas. Banyak hal yang tak mungkin untuk dialami secara langsung di dalam kelas karena media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya. Mereka tidak hanya diajak “membaca tentang” atau “berbicara tentang” gejala fisik dan sosial, tetapi diajak berkontak secara langsung dengannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Persepsi yang dimiliki si A berbeda dengan si B bila si A hanya pernah mendengar sedang si B pernah melihat sendiri bahkan pernah memegang,

- meraba dan merasakannya. Media memberikan pengalaman dan persepsi yang sama. Pengamatan yang dilakukan oleh siswa bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal penting yang dimaksudkan oleh pendidik
5. Media membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media pembelajaran, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat untuk belajar selalu muncul.
 6. Media membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Pemasangan gambar-gambar di papan temple, pemutaran film, mendengarkan rekaman atau radio merupakan rangsangan yang membangkitkan keinginan untuk belajar.
 7. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto tentang candi Borobudur misalnya dapat memberikan imajinasi yang konkret tentang wujud, ukuran, lokasi dan sebagainya. Kecuali itu dapat pula mengarah ke generalisasi tentang arti kepercayaan, suatu budaya dan sebagainya.
 8. Media memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.
 9. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan dan lambang yang tampak baik yang dialami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.
 10. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkannya kesadaran akan dunia sekitar.
 11. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pendidik maupun siswa.
- Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dalam batas tersebut di atas dapat merangsang timbulnya semacam dialog internal dan eksternal dalam diri anak didik yang belajar. Dengan perkataan lain terjadi komunikasi antara anak didik dengan media pembelajaran atau secara tidak langsung antara anak didik dengan sumber pesan atau pendidik dan media berhasil membawakan pesan belajar bila kemudian terjadi perubahan kualitas dalam diri anak didik. Selain itu media pembelajaran juga mempunyai

pengaruh yang besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan kepada peserta didik mengenai sesuatu yang disampaikan. Fungsi tersebut dapat dilaksanakan dengan baik walau tanpa kehadiran pendidik secara fisik yang bisa dikatakan peran pendidik dapat digantikan.

Tapi menurut pendapat Nasution (2005: 100), walaupun penggunaan media pembelajaran dapat mengubah peran pendidik, namun peran pengajar tidak dapat ditiadakan dan selalu diperlukan. Karena bila peran pendidik digantikan dengan “mesin” akan menghilangkan unsur manusiawi yang selalu terdapat dalam interaksi sosial antara pendidik dan siswa. Bagaimanapun canggihnya teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar, pengajar tetap memegang peranan penting. Hal ini sejalan dengan pendapat Danim (2006: 187), bahwa pengajar merupakan ujung tombak proses kemanusiaan dan pemanusiaan melalui jalur pendidikan formal. Selain itu pendidik merupakan prajurit terdepan di dalam membuka cakrawala peserta didik memasuki dunia ilmu pengetahuan dalam era global dewasa ini.

Melihat dari uraian diatas bahwa sudah selayaknya kalau media tidak lagi hanya kita pandang sebagai alat bantu belaka bagi pendidik untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan

yang cukup efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh pendidik 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 pendidik menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik yang mempunyai pengaruh yang besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan kepada peserta didik mengenai sesuatu yang disampaikan.

III. Simpulan

Pembelajaran dengan menggunakan perangkat media dapat membuat pembelajaran menjadi optimal dan memungkinkan terjadinya interaksi lebih banyak dari pada pembelajaran di kelas standar, karena tanpa adanya media pembelajaran proses pembelajaran dapat menjadi membosankan dan tidak menyenangkan.

Menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran akan lebih efektif bila dapat dijunjung dengan kreativitas pendidik menggunakan metode pembelajaran yang sesuai seperti ceramah, tanya jawab maupun metode diskusi. Sehebat apapun alat peraga yang paling canggih, peran pendidik

tetap yang akan menentukan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran di kelas bermanfaat bagi anak didik untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik perhatian, tidak membosankan sehingga menjadikan siswa aktif dan kreatif sehingga menjadi efektif tetapi tetap menyenangkan serta motivasi untuk belajar menjadi lebih baik, serta bagi pendidik dapat meningkatkan kreativitasnya, membuat pembelajaran yang disampaikan menjadi menarik, dapat mempermudah proses mengajar dalam menghadapi jumlah siswa yang banyak, membantu pendidik yang mengajar lebih dari satu kelas dengan materi yang sama sehingga materi dapat diulang dan membuat motivasi pendidik dalam mengajar menjadi meningkat. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media pembelajaran. Sehingga dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan menghilangkan proses yang tidak menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1997. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Baharuddin dan Wahyuni, Esa Nur. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta : AR-Ruzz Media.
- Danim, Sudarwan. 2006. *Agenda Pembaruan Sistem Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Naim, Ngainun. 2009. *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Nasution, S. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Santoso, Heru. 2007. *Etika dan Teknologi*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Tilaar, H.A.R. 2007. *Mengindonesia Etnisitas dan Identitas Bangsa Indonesia (tinjauan dari perspektif ilmu pendidikan)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Zamroni. 2007. *Pendidikan dan Demokrasi dalam Transisi, prakondisi menuju era globalisasi*. Jakarta : PSAP Muhammadiyah.

