

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Akibat dari pengaruh-pengaruh itu maka pendidikan semakin lama semakin mengalami kemajuan dan salah satu perkembangan itu adalah penggunaan media dalam pembelajaran.

Pada hakikatnya pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut diwujudkan melalui kegiatan tukar menukar pesan atau informasi antara guru dan siswa. Pesan atau informasi tersebut biasanya berupa pengetahuan, pengalaman, ide dan sebagainya. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati oleh orang lain. Agar tidak terjadi kekeliruan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang dikenal dengan istilah media pembelajaran. Dalam pembelajaran, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam penyampaian materi sering disebut media instruksional.

Media sangat potensial untuk digunakan dalam memperkenalkan pelajaran-pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih modern dan menyenangkan. Media merupakan unsur yang penting dalam pembelajaran selain metode pembelajaran. Kehadiran media merupakan unsur penting

dalam pembelajaran karena dalam proses belajar ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Disatu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu tetapi disisi lain ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu. Disamping itu juga media mempunyai fungsi untuk mengatasi kebosanan dan kelelahan yang diakibatkan dari penjelasan guru yang sukar dimengerti. Maka, penggunaan media harus menunjang tujuan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu pembelajaran yang mengandung nilai-nilai luhur, seperti nilai patriotik, toleransi, tenggang rasa, kejujuran juga mengandung nilai-nilai kearifan yang kesemuanya dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, dan kepribadian siswa. Akan tetapi pembelajaran sejarah sering dianggap pembelajaran hapalan yang selalu mengharuskan pada siswa untuk menghafal nama tokoh, tahun, dan tempat agar dapat menjawab soal-soal ujian. Hal ini tentu saja tidak bisa dipungkiri bahwa hasil belajar siswa dan juga prestasi belajarnya diukur dari sebuah tes, oleh karena itu seorang guru memiliki tugas pokok untuk menghadirkan suatu pembelajaran yang menarik dan kreatif agar berdampak pada minat siswa dalam belajar serta hasil belajar siswa yang sesuai standar, salah satunya dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran.

Banyak manfaat yang akan diperoleh dengan penggunaan media instruksional dalam pembelajaran. Manfaat penggunaan media bukan hanya

berdampak bagi guru sehingga lebih mudah dalam menyampaikan materi, namun penggunaan media dalam pembelajaranpun akan berdampak pula bagi siswa. Apabila seorang guru menggunakan media dalam penyampaian materi, hal itu akan membantu siswa untuk dapat menyerap materi pelajaran secara optimal. Pembelajaran sejarah disajikan dengan bantuan media audio visual tentunya akan memberikan suasana yang berbeda dan pembelajaranpun menjadi menarik. Kozma mengatakan bahwa “media yang tepat akan dapat memberikan pengalaman belajar yang kadang-kadang tidak dapat dikerjakan oleh guru”.¹

Penggunaan media instuksional dalam pembelajaran mampu memberikan suasana yang menyenangkan dalam belajar. Salah satu contoh seorang guru dalam mengajar menggunakan media film, dengan film siswa mendapatkan lompatan pengalaman pendidikan cukup banyak dan menyenangkan : ia tahu peristiwa perang yang sebenarnya, ia melihat apa penyebab orang berjuang demi membela negara, ia belajar tentang apa dampak perang, ia belajar tentang sifat-sifat manusia, dan ia belajar tentang nasionalisme. Ia belajar tentang konteks dan akibat perang. Sesuatu yang sulit sekali diperolehnya jika ia hanya membaca dari apa yang tertulis di buku teks pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Labschool Kebayoran menunjukkan bahwa SMA Labschool Kebayoran merupakan salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas alat bantu pembelajaran atau peralatan proyeksi

¹Kozma, *Fungsi Media Audiovisual dalam Kegiatan Belajar Mengajar*,(Jogyakarta: Andi, 1980), h. 7.

yang lengkap di setiap kelasnya seperti LCD, OHP, Sound System, dan Layar Proyektor. Oleh karena itu menarik untuk diamati sejauh mana pemanfaatan media dalam pembelajaran sejarah di sekolah yang alat bantu pembelajarannya sudah tersedia.

Dengan tersedianya alat bantu pembelajaran, guru menjadi terbantu apabila ingin menggunakan media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah SMA Labschool Kebayoran, guru menyatakan bahwa dalam pembelajarannya telah menggunakan media.² Hal inilah yang menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian tentang sejauh mana pemanfaatan media instruksional audio visual yang dilakukan oleh guru sejarah. Dalam hal ini peneliti berusaha menggambarkan dengan detail mengenai berbagai gejalanya di lapangan.

Dengan mengetahui berbagai keunggulan pembelajaran yang menggunakan media, berdasarkan paparan para ahli. Tentunya menunjukkan bahwa media merupakan salah satu sarana yang mampu membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu tujuan pembelajaran yang paling dapat diukur adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.³ Berdasarkan uraian teori tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar adalah tingkat kemampuan yang

² Wawancara dengan Bapak Drs. M. Shobirienur Rasyid, pada 4 Maret 2010, ruang guru lantai 1, jam 11.00-11.30 wib.

³ Nana, Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remajarosda Karya, 1991), h. 22.

dicapai siswa setelah siswa melewati proses pembelajaran, dan dengan adanya penilaian hasil belajar akan terlihat tingkat keberhasilan suatu pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan, tentang bagaimana langkah-langkah pemanfaatan media yang harus dilakukan oleh guru sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi baik, dan juga mengetahui langkah-langkah pemanfaatan media yang seperti apa yang masih berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik. Dengan mengetahui hal tersebut diharapkan mampu mewujudkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi masalah penelitian adalah bagaimana langkah-langkah pemanfaatan media yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran sejarah.

Hal inilah yang merupakan masalah penelitian dan berupaya peneliti gambarkan dengan detail mengenai bagaimana gejalanya di lapangan. Melalui penelitian ini, peneliti berusaha menggali faktor apa saja yang mendukung terciptanya kondisi pembelajaran yang diinginkan yaitu ketercapaian nilai siswa.

C. Fokus Penelitian

Setelah melakukan pengamatan umum di SMA Labschool Kebayoran, maka yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana pemanfaatan media instruksional audio visual dalam hal ini menyangkut:

benda-benda grafik (gambar, peta), gambar yang bergerak dan bersuara (film dan video) dan benda-benda verbal (Transparansi, slide) serta kesesuaian dalam pemilihan media dengan materi.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media instruksional dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Kegunaan penelitian secara teoritis dan praktis :

Secara teoritis kegunaan penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara (media), dengan menggunakan alat penampil dalam pembelajaran dapat mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional.

Secara praktis kegunaan penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman secara langsung bagi para guru tentang langkah-langkah penggunaan media yang berdampak pada keberhasilan dalam mengajar.

E. Kerangka Konseptual

1. Hakikat Pemanfaatan

Pengertian pemanfaatan menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah suatu proses, cara atau perubahan memanfaatkan sesuatu.⁴ Pemanfaatan menurut AECT (*Assosiation For Educational Communication and Technology*) adalah mengusahakan agar pelajar dapat berinteraksi dengan

⁴ Depdibud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1989), h. 555.

sumber belajar atau komponen instruksional.⁵ Maksudnya adalah bagaimana guru memanfaatkan media pembelajaran yang merupakan salah satu solusi dimana guru dapat memberikan konsep yang divisualisasikan sehingga mudah untuk diserap oleh siswa dan tentunya akan berdampak pada ketercapaian nilai siswa yang sesuai standar. Pemanfaatan media juga ditujukan agar siswa tertarik untuk belajar dan nantinya akan mendorong siswa belajar mandiri dengan berbagai kemajuan teknologi yang tentunya bersifat positif.

2. Hakikat Pembelajaran Sejarah

Pengertian pembelajaran dari beberapa ahli diantaranya adalah, pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan yang baru.⁶ Pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan siswa, dalam hal ini pembelajaran melalui sebuah proses.⁷ Pembelajaran adalah suatu proses, suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi.⁸

Kesimpulannya adalah bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah proses atau kegiatan yang menghasilkan dan menambah pengetahuan baru dalam diri manusia sehingga manusia dapat menerapkannya dalam kehidupan. Sehingga pembelajaran dalam hal ini tidak hanya terjadi dalam

⁵Yusufhadi Miarso, *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada,1994), h.14.

⁶Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2008), h. 35.

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2008) h. 51.

⁸Jogiyanto, *Filosofi, Pendekatan dan Penerapan Pembelajaran Metode Kasus untuk Dosen dan Mahasiswa*. (Jogyakarta:Andi, 2006), h. 12.

sebuah lembaga formal seperti sekolah saja tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari yang dialami dari pengalaman yang ditemui.

Menurut Kuntowijoyo sejarah adalah rekonstruksi masa lalu.⁹ Pendapat ini dipertegas oleh Hugiono yang menyatakan sejarah sebagai gambaran tentang peristiwa masa lampau yang dialami manusia, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, tafsiran dan analisis kritis sehingga mudah dimengerti dan dipahami.¹⁰

Mata pelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat dimasa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu.¹¹ Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, mata pelajaran sejarah di Sekolah Mengengah Atas (SMA) bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang perkembangan masyarakat pada masa lampau sampai masa kini, menumbuhkan kebangsaan, rasa cinta terhadap tanah air, bangga sebagai warga negara Indonesia dan memperluas wawasan hubungan masyarakat antar bangsa.¹²

Pembelajaran sejarah di sekolah mengarahkan siswa agar termotivasi untuk mempelajari dan memahami sebab terjadinya peristiwa sejarah, mampu mengembangkan kompetensi untuk berfikir secara kronologis dan memiliki

⁹ Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Yogyakarta : Bentang Budaya, 2005), h. 18.

¹⁰ Hugiono, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Jakarta : Bina Aksara, 1997), h. 9.

¹¹ <http://www.puskur.net/inc/si/sma/sejarah.pdf>, diakses pada 26 Mei 2009, pukul 16.10 wib.

¹² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Depdikbud, 1994), h. 68.

pengetahuan tentang masa lampau serta mengambil hikmahnya guna dijadikan sebagai rambu-rambu dalam menjalani kehidupan yang akan datang.

Sebagaimana telah tercantum dalam Permen Diknas No 22 tahun 2006, mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah disebutkan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut :¹³

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

¹³ Permen Diknas, tentang, *Standar Isi*, No 22 tahun 2006.

Pembelajaran yang merupakan proses yang dirancang dalam usaha untuk membantu seseorang dalam belajar, perlu inovatif dan kreatif agar sasaran pencapaiannya dapat terlaksana dengan baik. Pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media mampu memberikan pengalaman yang luar biasa, mampu menyajikan hal-hal yang tidak mampu dijelaskan hanya dengan ceramah atau bercerita. Pembahasan mengenai setiap materi yang ada mampu begitu tampak nyata dan dapat lebih mudah dipahami. Sehingga tujuan pembelajaran tidak akan terasa sulit lagi untuk dicapai.

3. Hakikat Media Instruksional Audio Visual

Pengertian media instruksional dapat ditinjau dari dua kata yaitu “media” dan “instruksional”. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti perantara atau pengantar, media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah, ataupun alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal, sedangkan instruksional diartikan pembelajaran.¹⁴ Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi atau penyalur pesan. Secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang dapat menjadi bekal dalam kehidupan siswa kelak, perlu diusahakan dalam menggunakan metode atau cara mengajar yang lebih baik, yaitu dengan menggunakan media. Dalam hal

¹⁴<http://www.jambiekspres.co.id/index.php/guruku/3140-media-instruksional-sebagai-jembatan-transfer-pengetahuan.html>, diakses pada 15 Januari 2010, pukul 14.00 wib.

ini tentu saja media yang sesuai untuk mengajarkan contoh-contoh dalam pembelajaran sejarah. Gambar, slide, siaran radio, film, merupakan contoh jenis-jenis media, media tersebut dapat dikatakan media instruksional atau media pendidikan apabila digunakan untuk menyampaikan pesan yang berisi pengajaran.

Beberapa pengertian mengenai media instruksional dapat dikemukakan sebagai berikut :¹⁵

1. Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional.
2. Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video, tipe, sajian slide, guru dan perilaku nonverbal. Dengan kata lain media instruksional edukatif menyangkut perangkat lunak (*software*) dan/atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat beelajar/ alat bantu belajar.
3. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis Besar Pedoman Instruksional (GBPP) dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
4. Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional.

¹⁵ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta; Rineka Cipta, 1997), hh. 3-4.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media instruksional adalah sarana komunikasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah.

Lebih lanjut dalam sebuah sumber disebutkan bahwa media memiliki nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk:¹⁶

- a. Membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah.
- b. Membawa objek yang berbahaya dan sulit untuk dibawa ke dalam kelas, seperti binatang buas, bola bumi, dan sebagainya.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar, seperti candi Borobudur.
- d. Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang, seperti mikro-organisme.
- e. Mengamati gerakan yang terlalu cepat, misalnya dengan *slow motion*.
- f. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
- g. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar.
- h. Membangkitkan motivasi belajar.
- i. Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar.

¹⁶ Rahardjo, 1986. "*Media Pembelajaran*". dalam Yusufhadi Miarso dkk. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali, h.51.

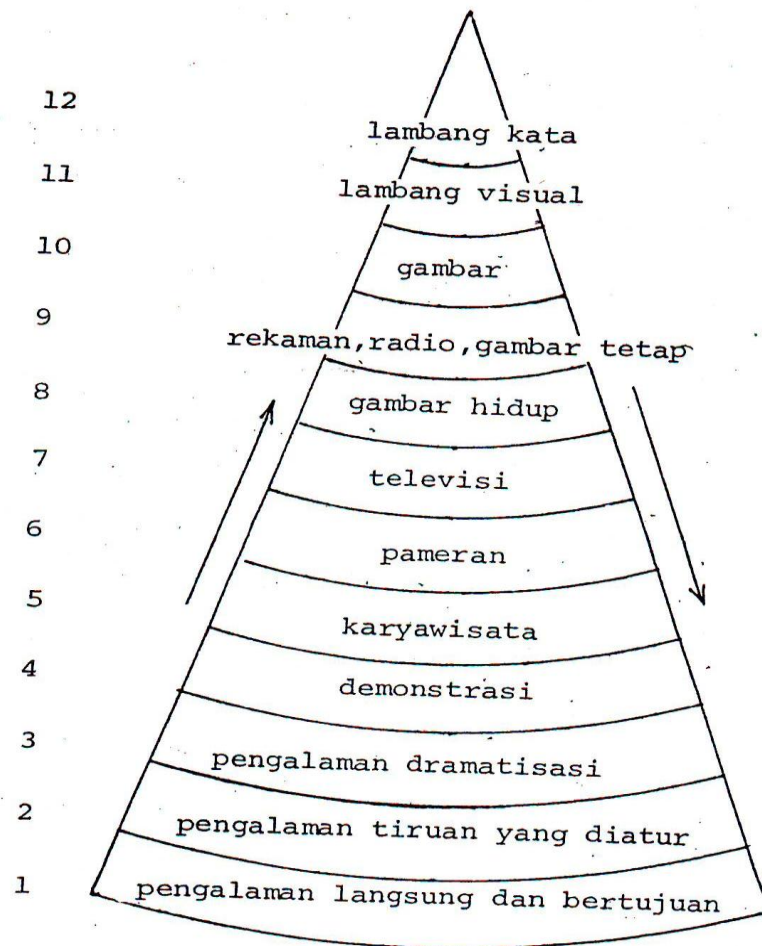
- j. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- k. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu dan ruang.
- l. Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

Dalam membantu memahami betapa pentingnya media dalam pembelajaran, seorang tokoh bernama Edgar Dale, dalam bukunya yang berjudul “ Audio Visual Methods in Theaching “ menggambarkan tingkat-tingkat pengalaman dan alat-alat yang diperlukan untuk memperoleh pengalaman itu.

Tingkatan pengalaman tersebut digambarkan dalam bentuk kerucut, pengalaman berlangsung dari tingkat yang kongkrit naik menuju tingkat yang abstrak. Pada tingkat yang kongkrit seseorang belajar dari kenyataan atau pengalaman langsung. Kemudian meningkat ketinggian yang lebih atas menuju ke puncak kerucut, yaitu pengalaman yang abstrak yang berupa simbol-simbol atau kata-kata. Sedangkan yang berada di tengah-tengah adalah pengalaman belajar melalui media.

Oleh karena itu, media dianggap potensial dalam usaha memberikan pengalaman belajar. Pembagian tingkat ini semata-mata untuk membantu melihat pengalaman belajar. Bentuk kerucut tersebut seperti berikut ini :¹⁷

¹⁷ Edgar. Dale, *Audio Visual Methode In Teaching*, diterjemahkan oleh Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung : Penerbit Alumni, 1980) hh. 53-54.



Gambar 1

Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dalam kerucut pengalaman Edgar Dale terdapat empat jenis pengalaman belajar, yaitu : a) mengamati dan berinteraksi dengan lambang verbal, misalnya mendengarkan ceramah, b) mengamati dan berinteraksi dengan *mediated events*, misalnya menonton slide, video/VCD, film, c) mengamati dan berinteraksi dengan *actual events* misalnya fieldtrip,

demonstration, sosiodrama, d) melakukan dengan pengalaman langsung, misalnya memasak, mencangkul kebun sekolah dan sebagainya.¹⁸

Pemikiran Edgar Dale tentang kerucut pengalaman merupakan salah satu upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audio visual atau media. Selain itu juga memberikan implikasi terhadap pemilihan metode, strategi dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Seperti yang telah diungkapkan bahwa secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda atau peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media instruksional dapat digolongkan menjadi delapan kategori, yaitu :¹⁹

- a. Benda asli dan manusia.
- b. Benda-benda verbal termasuk buku, tulisan-tulisan dalam slide, film strip, transparansi.
- c. Benda-benda grafik, yaitu gambar, peta, grafik diagram.
- d. Gambar diam yaitu foto.
- e. Gambar yang bergerak antara lain televisi, film, kaset video.
- f. Rekaman audio, yang dapat didengar.
- g. Programa, yaitu urutan-urutan informasi baik yang verbal, visual maupun audio.
- h. Simulasi.

¹⁸ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h.12.

¹⁹ Mudhoffir, *Teknologi Instruksional*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1996), h. 81.

Media instruksional menurut Mudhoffir terdapat delapan jenis, dan yang menjadi fokus dalam penelitian hanya tiga jenis yaitu benda-benda grafik (gambar, peta), gambar yang bergerak dan bersuara (film dan video) dan benda-benda verbal (Transparansi, slide) yang terdapat dalam poin b, c, dan e.

Oleh karena itu berupaya peneliti jelaskan keunggulan dari ketiga jenis media tersebut:

- a. Benda-benda grafik (gambar dan peta) : merupakan benda visual yang penting dan mudah untuk didapat. Dikatakan penting sebab dapat mengganti kata-kata verbal dan mengkonkritkan yang abstrak. Benda-benda grafik dapat membuat siswa meangkap ide atau informasi yang terkandung dengan lebih jelas dari pada yang diungkapkan dengan kata-kata.
- b. Gambar yang bergerak dan bersuara (film dan video) : dilihat dari indra yang terlibat gambar yang bergerak dengan suara adalah alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang terdengar oleh telinga dan terpandang oleh mata akan lebih cepat dan mudah diingat karena menggabungkan keunggulan pengalaman belajar dari audio dan juga visual.
- c. Benda-benda verbal (Transparansi, slide) : media ini merupakan salah satu benda verbal, namun dapat diproyeksikan pada layar melalui sebuah alat proyektor. Dengan menggunakan media tersebut guru mampu mempersiapkan materi pembelajaran sebelum proses pembelajaran

berlangsung yang dibuat dalam bentuk transparansi atau slide, sehingga mampu memudahkan saat menjelaskan materi dalam proses pembelajaran, serta dampaknya bagi siswa akan menyajikan tulisan-tulisan yang berisi materi pelajaran dengan lebih jelas dan dapat diulang kembali bila ada sesuatu yang belum jelas ataupun belum dimengerti.

Media-media tersebut merupakan media yang diproyeksikan. Media tersebut terdiri dari dua unsur yaitu perangkat keras (alat proyeksi) dan perangkat lunak (media). Melalui alat proyeksi materi yang merupakan perangkat lunak yang berupa gambar, bagan atau tulisan dapat diproyeksikan pada layar. Adapun yang termasuk perangkat keras ataupun alat proyeksi yang lazim digunakan antara lain :²⁰

- a. Overhead Projector (OHP) : media yang diproyeksikan OHP yaitu transparansi.
- b. Digital Projektor (LCD) : media yang diproyeksikan LCD yaitu slide power point, gambar, film.

Dari berbagai jenis media yang ada inilah dapat dipilih salah satu media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Maka dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media instruksional adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara baik berupa alat-alat elektronik, gambar, alat peraga, buku dan lain-lain yang digunakan untuk menyalurkan isi bahan ajar kepada siswa.

²⁰ Yudi Munandi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta :Gaung Persada Perss, 2008), h.169.

Kebanyakan para guru, dosen, pelatih dan berbagai macam profesi mendidik yang menggunakan media tidak mendasarkan pilihan medianya pada pemikiran logis dan ilmiah, melainkan lebih karena mengikuti perkembangan majunya teknologi atau karena mengikuti kebiasaan yang berkembang di lingkungan sekolah. Tidak sedikit juga dalam proses belajar mengajar di kelas para pengajar membiasakan penggunaan media yang telah disediakan oleh pihak sekolah, sehingga penggunaan media tersebut tidak didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswanya. Maka dari itu kriteria pemilihan media dibuat dalam rangka mempermudah hal tersebut. Kriteria-kriteria yang menjadi fokus antara lain adalah :²¹

1. Karakteristik Siswa

Berdasarkan pengertiannya yang dimaksud karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

2. Tujuan Pembelajaran

Dasar pertimbangan lainnya adalah merumuskan tujuan belajar. Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan serta pembentukan sikap. Hasil pembelajaran tersebut meliputi: (1) segi keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif).

²¹ Yudi Munandi, *Op. Cit.*, hh.185-187.

(2) segi personal, kepribadian atau sikap (afektif), (3) segi kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomorik).

Hasil belajar di atas dalam pengajaran merupakan 3 hal yang secara pedagogik terpisah, namun dalam kenyataannya pada diri siswa akan merupakan suatu kesatuan yang utuh. Dengan demikian, dalam sebuah rencana pembelajaran hendaknya guru melakukan pilihan-pilihan media yang sesuai dengan tujuan, yakni yang dapat membantu pencapaian ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafal kata-kata tentu media audio yang tepat untuk digunakan, jika tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan, dan apabila tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktifitas) maka media film dan video yang paling cocok digunakan.

3. Sifat Bahan Ajar

Berbagai macam kegiatan akan jauh lebih efektif apabila didukung oleh media pembelajaran yang tepat, tentunya lingkungan belajar pun akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar perannya sebagai pusat transformasi pengetahuan. Di sini kreativitas para guru mutlak diperlukan untuk merencanakan dan menciptakan media

dan lingkungan belajar yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan-kegiatan yang bervariasi.

4. Pengadaan Media

Dilihat dari segi pengadaannya media dapat dibagi menjadi dua macam, *pertama*, media jadi (by utilization) yakni media yang sudah menjadi komoditi perdagangan. Walaupun hemat waktu, hemat tenaga, hemat biaya bila dilihat dari kestaabilan materi dan penggunaannya namun kecil kemungkinan sesuai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan, tujuan pembuatan media tersebut tidak khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik seperti biasa, tetapi tujuan tersebut dibuat lebih umum untuk kelompok sasaran yang umum juga. *Kedua*, media rancangan (by design) yaitu media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu media ini besar kemungkinan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Aspek teknis lainnya yang butuh perhatian dan menjadi pertimbangan pemilihan media adalah kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas dan peralatan pendukung sehingga karena aspek-aspek tersebut seringkali menjadi penghambat dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran tersebut secara maksimal.

5. Sifat Pemanfaatan Media

Dalam pemilihan media untuk proses belajar mengajar perlu juga mempertimbang sifat pemanfaatannya. Guru hendaknya mengetahui potensi media, maka dengan demikian ia juga harus terlebih dahulu

mengetahui karakteristik masing-masing jenis media. Jika tidak media tersebut akan kehilangan peranannya dalam proses pembelajaran.

Perlu disadari bahwa tidak ada jawaban yang sederhana dalam memilih media namun peneliti berupaya memaparkannya berdasarkan hasil referensi yang diperoleh. Setelah paparan dari Yudi Munandi dalam bukunya “Media Pembelajaran” di atas, dalam buku yang berjudul serupa yaitu “Media Pembelajaran” karangan Prof. Dr. Sri Anitah berupaya memaparkan perlunya mempertimbangkan ke enam hal dalam pemilihan media yaitu:²²

1. Variabel Tugas

Dalam pemilihan media, guru harus menentukan jenis kemampuan yang diharapkan dari peserta didik sebagai hasil pembelajaran, disarankan untuk menentukan jenis stimulasi yang diinginkan sebelum melakukan pemilihan media.

2. Variabel Peserta Didik

Karakteristik peserta didik perlu dipertimbangkan dalam memilih media walaupun belum ada kesepakatan karakteristik mana yang penting. Namun guru menyadari bahwa para siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda.

3. Lingkungan Belajar

Pertimbangan ini lebih bersifat administratif. Berbagai hal yang termasuk di dalamnya adalah besarnya biaya sekolah, ukuran ruang kelas, kemampuan mengembangkan materi baru, ketersediaan radio, televisi,

²² Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta :Yuma Pustaka, 2009), hh. 78-79.

proyektor dan perlengkapan lainnya. Kemampuan guru dan kesediaan untuk usaha-usaha mendesain pembelajaran, ketersediaan bahan-bahan buku, sikap pemimpin sekolah maupun guru terhadap inovasi.

4. Lingkungan Pengembangan

Jelas akan sia-sia untuk merencanakan penyajian yang baik, bila pengembangan sumber-sumber tidak mendukung untuk tugas tersebut, misalnya; ketersediaan waktu, pengembangan personel. Hal itu akan mempengaruhi keberhasilan penyajian.

5. Ekonomi dan Budaya

Dalam pemilihan media perlu mempertimbangkan apakah media itu dapat diterima oleh si pemakai dan sesuai dengan sumber dana serta peralatan yang tersedia. Juga sikap terhadap berbagai media yang mungkin berbeda antara penduduk kota dan desa, antar sub kelompok bangsa dan sosial ekonomi.

6. Faktor-Faktor Praktis

Faktor ini termasuk faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yaitu:

- a. Besarnya kelompok yang dapat ditampung dalam suatu ruangan.
- b. Jarak antara penglihatan dan pendengaran untuk penggunaan media.
- c. Seberapa jauh media dapat mempengaruhi respon siswa.
- d. Adakah penyajian itu sesuai dengan respon siswa.
- e. Apakah stimulus pembelajaran menuntut gerak, warna, gambar, kata-kata lisan atau tulisan.

- f. Apakah media yang dipakai mempunyai urutan yang pasti.
- g. Media manakah yang paling mendukung kondisi belajar untuk pencapaian tujuan.
- h. Media manakah yang lebih lengkap untuk maksud peristiwa-peristiwa pembelajaran.
- i. Media yang dipandang kemungkinan lebih efektif bagi siswa sehingga perlu ditentukan apakah perangkat lunak dapat disimpan dan bernilai.
- j. Apakah guru memerlukan training tambahan.

Pemaparan dari beberapa ahli tersebut di atas dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa pertimbangan yang lebih singkat dalam pemilihan media adalah:

- a. Tujuan pembelajaran.
- b. Siswa.
- c. Ketersediaan.
- d. Ketepatangunaan.
- e. Biaya.
- f. Kemampuan SDM.

Media yang di gunakan dalam kegiatan instruksional memang beraneka ragam. Guru dapat memilih media apa saja yang sesuai dengan tujuan instruksional tertentu. Untuk mengetahui tinggi rendahnya kemampuan jenis media bagi pencapaian berbagai tujuan belajar, sebagai berikut :²³

²³ Ahmad Rohani, *Op.Cit.*, h. 26.

Macam Belajar Jenis Media	Informasi faktual	Pengenalan visual	Konsep, Prinsip, Aturan	Prosedur	Keterampilan, Persepsi, Gerak	Sikap, Opini, Motivasi
Gambar Diam	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah
Gambar Hidup	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
Televisi/Video	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Rendah	Sedang
Objek 3 Dimensi	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
Rekaman Audio	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Sedang
Demonstrasi	Rendah	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
Buku/Teks	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang
Sajian Orasi/Narasi	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang

Gambar 2

Kemampuan Berbagai Jenis Media Dalam Pencapaian Berbagai Tujuan Belajar

Dalam menggunakan media pembelajaran, seharusnya dilakukan perencanaan yang sistematis, karena media pembelajaran digunakan bila media itu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, perlu adanya pengetahuan tentang bagai mana langkah-langkah dalam penggunaan media tersebut yaitu :²⁴

1. Persiapan sebelum menggunakan media

Langkah awal penggunaan adalah membuat persiapan sebaik-baiknya, yang dilakukan dengan cara :

- a. Mempelajari petunjuk penggunaan media, terutama bila dibutuhkan perangkat keras seperti berbagai jenis pesawat proyektor. Periksalah

²⁴ Sri Anitah, *Op. Cit.*, hh. 83-84.

alat yang akan dimasukkan ke dalam saluran listrik sebelum menghidupkan alat. Setelah itu, ikuti petunjuk-petunjuk khusus tiap alat.

- b. Semua peralatan yang akan digunakan perlu disiapkan sebelumnya, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak akan terganggu oleh hal-hal yang bersifat teknis

2. Pelaksanaan penggunaan media

Pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media berlangsung, hendaknya dijaga agar suasana tetap tenang. Keadaan tenang bukan berarti siswa harus duduk diam dan pasif, yang penting perhatian siswa harus tetap terjaga. Bila hendak menggunakan proyektor yang memerlukan kegelapan ruangan, usahakan agar siswa masih dapat menulis sehingga masih mungkin untuk membuat catatan. Jika dalam proses pembelajaran guru masih perlu menambahkan penjelasan yang harus ditulis di papan tulis usahakan siswa tidak terhalang oleh posisi berdiri guru. Di samping itu, guru jangan sampai terlampaui lama membelakangi siswa sehingga menimbulkan suasana kelas yang kacau.

Bila media akan digunakan secara berkelompok, usahakan setiap kelompok secara bergiliran dipantau, dengan demikian guru dapat membantu apa bila siswa mendapat kesulitan. Selain itu juga hal tersebut mampu untuk menjaga ketertiban kelas.

3. Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap penyajian apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, selain itu untuk menentukan pemahaman materi yang disampaikan melalui media. Untuk itu perlu disediakan tes yang harus di kerjakan siswa sebagai umpan balik. Bila ternyata tujuan belum tercapai, guru perlu memperbaiki sajian program media tersebut.

Media pembelajaran banyak jenisnya dan tidak ada satupun media yang paling baik dibandingkan dengan media yang lain. Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Oleh karena itu, perlu mengenal berbagai jenis media dengan karakteristik masing-masing. Dengan demikian dapat dapat dengan mudah memilih dan menggunakannya sesuai dengan kompetensi dasar, pengalaman belajar, serta materi yang telah disusun. Dan terdapat tiga klasifikasi media yang ingin peneliti paparkan.

Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indra pendengaran. Agar media audio benar-benar dapat membawakan pesan yang mudah diterima oleh pendengar, harus digunakan bahasa audio. Bahasa audio adalah bahasa yang memadukan elemen-elemen suara, bunyi, musik, yang mengandung nilai abstrak misalnya bahasa puitis, suara yang merdu, musik yang menarik dan lain-lain.

Media visual juga disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Media ini dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu; *pertama*, media visual yang tidak diproyeksikan; *kedua*, media visual yang diproyeksikan. Media visual yang

tidak diproyeksikan merupakan media yang sederhana, tidak membutuhkan proyektor dan layar. Media ini tidak tembus cahaya, maka tidak dapat dipantulkan pada layar. Namun, media ini hanya digunakan oleh guru karena lebih mudah pembuatan maupun penggunaannya. Contohnya; gambar mati atau gambar diam, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, grafik, peta, berbagai jenis papan. Sedangkan media visual yang diproyeksikan merupakan suatu media visual, namun dapat diproyeksikan pada layar melalui suatu alat proyektor. Oleh karena itu, media ini terdiri dari dua unsur yang tidak dapat dipisahkan yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Melalui alat proyektor materi (perangkat lunak) yang berwujud gambar, bagan, atau tulisan dapat diproyeksikan pada layar. Contohnya; Overhead Projector (OHP), Slide (film bingkai), filmstrip (film rangkai) dan lain lain.

Media audio visual merupakan media dimana seseorang tidak hanya dapat melihat atau mengamati sesuatu, melainkan sekaligus dapat mendengarkan sesuatu yang divisualisasikan. Banyak sekali jenis media ini diantaranya; slide suara, televisi, film, dan lain-lain

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa: Media Instruksional edukatif adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah dan memiliki sifat mendidik.

Klasifikasi media dapat dilihat dari pembagiannya berdasarkan jenisnya, daya liputnya dan dari bahan serta cara pembuatannya. Maka media dapat dilihat sebagai berikut:²⁵

1. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam :
 - a. Media Audio; adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti : radio, cassette recorder, piringan hitam media ini tidak cocok untuk orang yang mempunyai kelainan dalam pendengaran.
 - b. Media Visual; adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Media ini menampilkan gambar diam seperti rangkai foto, gambar atau lukisan, cetakan dan juga yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.
 - c. Media Audiovisual; adalah media yang mempunyai unsur rupa, gambar serta unsur suara. media ini dibagi ke dalam :
 - Audiovisual diam
 - Audiovisual gerak
2. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi ke dalam :
 - a. Media dan daya liput luas dan serentak. Contoh : radio dan televisi.
 - b. Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat. Contoh : film, sound slide, film rangkai.
 - c. Media untuk pengajaran individual. Media ini digunakan hanya untuk seorang diri Contoh: modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

²⁵ *Ibid.*, hh 34-35.

3. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi :

a. Media sederhana

b. Media kompleks

Dari penjelasan tentang jenis-jenis media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang menghasilkan/mengandung suara dan gambar. Secara menyeluruh dapat dijelaskan bahwa Media Instruksional Audiovisual adalah alat bantu belajar yang menghasilkan/mengandung unsur suara dan gambar yang digunakan dalam pembelajaran secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan instruksional.