

AUDIO VISUAL AS ONE OF THE TEACHING RESOURCES ON *ILEARNING*

Dewi Immaniar Desrianti¹
Untung Rahardja²
Reni Mulyani³

e-mail : dewiimmaniar@pribadiraharja.com, Untung.rahardja@faculty.raharja.ac.id,
reni.mulyani@ti.raharja.ac.id.

Diterima : 9 Desember 2011 / Disetujui : 15 Desember 2011

ABSTRACT

Technological developments continue to rise rapidly pushing the educational system to keep pace with technological developments. Education by delivering a good and interesting by utilizing technology as a medium of communication systems to support quality learning quality. But the current system of education and learning is still used conventional and monotonous. Besides the lack of an attractive medium of communication technology make rapid saturation and sometimes student learning materials submitted become fully absorbed. Therefore needed a system and way of teaching a modern and attractive. By using iLearning and utilizing audio visual media as content support can make learning more interesting and certainly more optimally absorbed by the students. This article will discuss the current educational system, identification of problems facing the implementation of iLearning systems that are used as learning, audio visual definition of these, the types of audio visual media that can be applied in learning, a learning system architecture in iLearning. Besides, there are advantages and disadvantages of audio visual media in learning iLearning. In the implementation program listing is displayed by using x-code in iLearning iBooks content. And surveys of student achievement are conveyed through the comparison chart. Audio visual media is a medium that is very helpful in learning, especially in the delivery of educational material with iLearning. Previous learning very monotonous and uninteresting to be a quality learning and optimal absorbed by students.

Keywords: Learning, Audio Visual, iLearning

-
- 1. Dosen Jurusan Teknik Informatika, STMIK Raharja**
Jl. Jend Sudirman No. 40 Modern Cikokol-Tangerang Telp. 5529692
 - 2. Dosen Jurusan Sistem Informasi, STMIK Raharja**
Jl. Jend Sudirman No. 40 Modern Cikokol-Tangerang Telp. 5529692
 - 3. Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, STMIK Raharja**
Jl. Jend Sudirman No. 40 Modern Cikokol-Tangerang Telp. 5529692

ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi yang terus meningkat dengan cepat mendorong sistem pendidikan mengikuti laju perkembangan teknologi. Pendidikan dengan cara penyampaian yang baik dan menarik dengan memanfaatkan teknologi sebagai media penunjang komunikasinya mendukung kualitas pembelajaran yang bermutu. Tetapi saat ini sistem pendidikan dan pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan monoton. Selain itu kurangnya media teknologi komunikasi yang menarik membuat terkadang mahasiswa cepat jenuh dan materi pembelajaran yang disampaikan menjadi tidak terserap optimal. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem dan cara pengajaran yang modern dan menarik dari segi penyampaian materi dan komunikasi. Dengan menggunakan *iLearning* dan memanfaatkan media audio visual sebagai konten pendukung dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tentunya lebih terserap optimal oleh mahasiswa. Artikel ini akan membahas sistem pendidikan saat ini, identifikasi masalah yang dihadapi, penerapan sistem *iLearning* dengan media audio visual yang digunakan sebagai pembelajaran, definisi dari audio visual tersebut, jenis-jenis dari media audio visual yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, arsitekturnya dalam sebuah sistem pembelajaran *iLearning*. Disamping itu terdapat kelebihan dan kelemahan dari media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran *iLearning*. Pada implementasinya ditampilkan listing program dengan menggunakan *x-code* untuk menampilkan video pada content *iBooks iLearning*. Peningkatan prestasi mahasiswa yang didapat dari survey dan disampaikan melalui diagram perbandingan. Media audio visual adalah suatu media yang sangat membantu dalam pembelajaran khususnya dalam penyampaian materi pendidikan dengan *iLearning*. Pembelajaran yang sebelumnya sangat monoton dan tidak menarik menjadi pembelajaran yang berkualitas dan terserap optimal oleh mahasiswa.

Kata kunci : Pembelajaran, Audio Visual, *iLearning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terus meningkat dengan cepat, mempengaruhi laju pertumbuhan pendidikan, terlebih lagi di suatu instansi pendidikan. Mutu pendidikan harus diupayakan untuk mencapai kemajuan yang dilandasi suatu perubahan terencana.

Peningkatan mutu pendidikan bisa dicapai melalui dua strategi, yaitu peningkatan mutu berorientasi akademis dan peningkatan mutu yang berorientasi pada keterampilan hidup [1].

Suatu institusi pendidikan membutuhkan sistem pembelajaran yang kompeten untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Salah satu teknologi yang telah digunakan sebagai sistem pembelajaran adalah *iLearning*. Sistem *iLearning* merupakan sistem pembelajaran konvensional yang diterapkan secara modern. Oleh karena itu *iLearning* dikemas dengan sedemikian rupa dengan *content – content* pendukung. Sebagai penunjang untuk belajar mengajar yang modern *iLearning* ialah mengintegrasikan teknologi untuk belajar, bermain, berdoa, dan bekerja [2].



Gambar 1. Diagram Aktivitas Pembelajaran *iLearning*.

Gambar 1 diatas merupakan gambar diagram aktivitas pembelajaran dengan *iLearning*. Dimana pada gambar ini dijelaskan bagaimana siklus dalam aktivitas pembelajaran yang menjelaskan *iLearning* adalah sebagai sarana, sumber, alat untuk memaksimalkan potensi belajar dan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam menguasai materi dengan cepat. Dengan praktek pembelajaran menghasilkan pembelajaran yang efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang seimbang antara akademik dan sosial. Namun untuk memenuhi standar kurikulum dalam pembelajaran harus adanya pendekatan secara kognitif, afektif, psikomotor, dan juga pedagogik.



Gambar 2. Diagram Metode pembelajaran *iLearning*.

Gambar 2 menjelaskan metode pembelajaran *iLearning* memerlukan *content* pendukung dan media yang tepat sebagai materi perkuliahan. Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka media penyampaian dapat dengan gambar seperti bagan dan slide dapat digunakan. Apabila yang dipelajari adalah aspek-aspek yang menyakut gerak, maka media penyampaian dengan film atau video akan lebih tepat. Wilkinson menyatakan bahwa penggunaan bahan-bahan yang bervariasi menghasilkan dan meningkatkan pencapaian akademik. Apabila dilihat dari etimologi kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu [3].

Sejalan dengan pendapat di atas, AECT (Association for Education Communication Technology) dalam Arsyad mendefinisikan bahwa media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan informasi [4]. Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar [5]. Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Terdapat banyak karakteristik unik dalam media audio visual untuk digunakan sebagai media komunikasi yang memberikan inspirasi terutama pada pembelajaran. Audio visual dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses belajar sebagai kasus, tutorial, simbolisme, metafora, memperjelas materi, dan pengalaman. Dengan adanya audio visual sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar dan mengajar pembelajaran *iLearning*, peserta didik memiliki banyak manfaat diantaranya mengatasi keterbatasan pikiran, memperluas imajinasi, dan memperjelas hal – hal yang abstrak dengan memberikan gambaran yang lebih realistis.

PERMASALAHAN

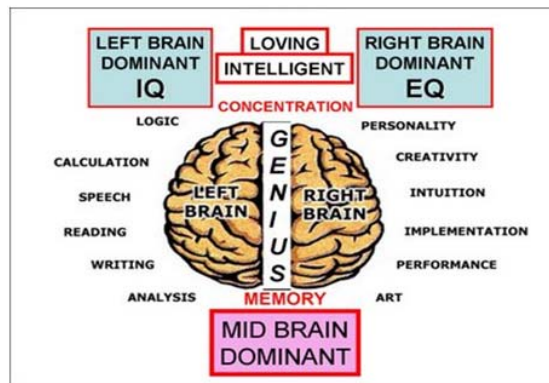
Seperti diketahui bahwa saat ini sistem pendidikan dan cara penyampaian dalam sebuah pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem dan cara pengajaran model baru yang memiliki unsur modern. Banyak hal yang mendorong mengapa *iLearning* menjadi salah satu pilihan untuk penyelesaian masalah pendidikan, antara lain disebabkan karena pesatnya fasilitas teknologi informasi.



Gambar 3. Pembelajaran *iLearning*.

Namun, diantara keunggulan *iLearning* tersebut tanpa *content* pendukung untuk pembelajaran dan media penyampaian yang menarik dan interaktif pembelajaran yang ada tidak akan terserap secara maksimal oleh mahasiswa. Jika materi kuliah

memiliki banyak teks didalamnya dan memungkinkan mahasiswa harus menghafal banyak angka dan huruf, sedangkan untuk respon mahasiswa sendiri terhadap materi pembelajaran yang penuh tulisan dan angka kurang peka dan kurang ketertarikan untuk belajar. Berikut tampilan gambar otak manusia dalam menerima pesan dan menghafal informasi atau materi yang ada.



Gambar 4. Carak kerja otak.

Dari gambar 4 diatas, kita bisa melihat bahwa otak manusia terdiri dari otak kanan dan otak kiri. Otak kanan berhubungan tentang kreativitas, persamaan, khayalan, bentuk atau ruang, emosi, musik dan warna, berpikir lateral, tidak terstruktur, dan cenderung tidak memikirkan hal-hal yang terlalu mendetail. Daya ingat otak kanan bersifat panjang (*long term memory*). Bila terjadi kerusakan otak kanan misalnya pada penyakit stroke atau tumor otak, maka fungsi otak yang terganggu adalah kemampuan visual dan emosi. Sedangkan otak kiri biasanya berkaitan dengan rapi, perbedaan, angka, urutan, tulisan, bahasa, hitungan, logika, terstruktur, analitis, matematis, sistematis, linear, dan tahap demi tahap. Daya ingat otak kiri bersifat jangka pendek (*short term memory*).

Bayangkan jika ada ratusan materi perkuliahan yang semuanya berisi teori, angka, dan teks di dalam satu mata kuliah yang hanya membebankan sebelah otak yaitu fungsi otak kiri. Berapa cepat respon dan penyerapan mahasiswa dalam menangkap materi pembelajaran yang isinya saja sudah membuat mahasiswa bosan?

Dari penjelasan diatas, dampak dari permasalahan yang dapat menimbulkan permasalahan lain, yaitu sebagai berikut :

1. Apa dampak dari metode pembelajaran konvensional dengan pembelajaran yang monoton dan tidak menarik ?

2. Mahasiswa akan mengalami kesulitan dalam menyerap mata kuliah dengan tidak adanya media penunjang pembelajaran *iLearning*.
3. Mahasiswa tidak memiliki semangat untuk belajar karena metode pengajaran yang monoton.

PEMBAHASAN

1. Literature Review

Banyak dari penelitian sebelumnya yang membahas tentang audio visual. Dalam upaya pengembangan Konsep audio visual untuk sumber pengajaran *iLearning* ini perlu dilakukan studi pustaka sebagai dasar teoritis dalam penerapan konsep penelitian yang akan dilakukan. Diantaranya adalah mengidentifikasi kesenjangan (*Identify Gaps*), menghindari pembuatan ulang (*Reinventing The Wheel*), mengidentifikasi metode yang pernah dilakukan, meneruskan penelitian sebelumnya, menegetahui orang lain yang melakukan penelitian yang sama. Beberapa *literature review* tersebut adalah sebagai berikut:

1. "*Film animation as a teaching resources*" adalah salah satu judul jurnal yang di buat oleh Joseph E. Champoux Regents' Professor of Management The Robert O. dan Anderson Schools dari Management The University of New Mexico Albuquerque, New Mexico 87131 USA Seratus tahun dari bioskop animasi menawarkan yang kaya sumber pengajaran bagi pendidik dan pelatih. Penelitian ini menjelaskan beberapa aspek dari film animasi dan memberikan sejarah singkat dari genre film. Peneliti ini berpendapat bahwa film animasi adalah sumber pengajaran yang kaya untuk digunakan dalam perilaku organisasi dan kursus manajemen. Termasuk dalam penelitian ini adalah contoh dari beberapa film animasi, semua terkait dengan manajemen dan konsep perilaku organisasi. *Interspersion* adegan film animasi dengan *live-action* adegan film bisa membawa berbagai vitalitas ke kelas [6].
2. Penelitian yang dilakukan Joseph E. Champoux Regents' Professor of Management The Robert O. dan Anderson Schools dari Management The University of New Mexico Albuquerque, New Mexico 87131 USA. Dalam jurnalnya berjudul "*Film as a Teaching Resource*". Penelitian ini membahas film sebagai sumber daya untuk mengajar perilaku organisasi dan manajemen. Penelitian ini mengacu dari studi literatur untuk menjelaskan kualitas film yang unik sebagai media komunikasi. Kemudian menjelaskan bagaimana film dapat meningkatkan proses belajar dengan cara-cara yang tidak tersedia dalam media lainnya. Peneliti juga menjelaskan contoh dari beberapa potongan *scenes*

film yang bisa digunakan sebagai sumber daya dalam mengajar. Meskipun penelitian ini banyak mengajarkan kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan sebuah film sebagai alat pengajaran namun cukup sulit dalam implementasinya. Dengan penelitian ini kita dapat mengembangkan konsep produksi film untuk memperkaya film dalam hal sumber daya pengajaran perilaku [7].

3. *“Learning Objects and iLearning”* merupakan penelitian yang dilakukan oleh Eli Cohen B dari Science Institute, Santa Rosa, CA, AS dan Malgorzata Nycz dari Universitas Wroclaw Ekonomi, Wroclaw, Polandia. Penelitian ini memberikan ikhtisar tentang *iLearning* dari fundamental melalui bagaimana *iLearning* yang diimplementasikan dengan menggunakan seluruh kampus Konten Pembelajaran Sistem Manajemen (LCMS). *iLearning* terbaik dapat dipahami dalam konteks yang lebih luas menggunakan teknologi untuk bertemu di masyarakatkebutuhan untuk belajar. Salah satu aspek yang paling penting dari *iLearning* Pembelajaran Objek dan berbagai perangkat lunakalat yang membantu dalam perkembangan mereka, penyimpanan, penggunaan dalam mengajar, dan administrasi. Hal ini karena pembelajaran sering disampaikan menggunakan software khusus yang membantu guru untuk menciptakan program mereka, mahasiswa untuk menggunakan kursus, dan administrator untuk membuat kursus sebelumnya dikembangkan tersedia untuk digunakan kembali [8].
4. *“Film as a Resource for Teaching SpeechWriting”* adalah judul dari penelitian yang di lakukan oleh Dr. Heather Kavan, Massey University Heather menggunakan contoh pidato dari film atau program sebagai contoh ilustratif. Peserta didik menemukan bahan ini menarik dan cara menyenangkan belajar tentang menulis pidato. Praktek ini telah ditampilkan terlibat peserta didik secara mendalam dengan konsep komunikasi [9].
5. *“Pedagogical model for iLearning: A theory-based design framework”*. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nada Dabbagh. Nada Dabbagh adalah Associate Professor Teknologi Instruksional dalam The Graduate Sekolah Pendidikan di George Mason University. penelitian ini menyajikan sebuah teori berbasis kerangka desain untuk *iLearning* yang menekankan transformatif yang interaksi antara model pedagogis, instruksional strategi, dan teknologi pembelajaran. Saya berpendapat bahwa terletak kognisi atau didistribusikan adalah sesuai pengetahuan dasar perspektif yang berasal dari model pedagogis dan konstruksi untuk belajar dan menawarkan kerangka teori-dalam-praktek

yang mencirikan implikasi instruksional terletak kognisi dan panduan desain *iLearning*. Spesifik contoh bagaimana menerapkan kerangka ini dalam E-Konteks pembelajaran disediakan [10].

6. “*Towards a Theory iLearning: Experiential iLearning*” adalah judul sebuah penelitian yang dilakukan Colin Beard, John P. Wilson, Richard McCarter dari Sheffield Hallam University. *iLearning* sering teknologi yang dipimpin daripada teori-dipimpin. Dalam rangka memberikan lebih landasan teoritis untuk pengembangan *iLearning*, studi kasus ini menggunakan model dikembangkan dari teori belajar pengalaman praktis sebagai dasar untuk desain sebuah induksi CD-Rom untuk mahasiswa. Dalam bergerak dari pengalaman tatap muka dengan elektronik pengalaman, konten video telah ditambahkan ke dalam berbasis handout induksi, dengan film dan teks hati-hati digunakan untuk mensimulasikan sebuah ‘pengalaman nyata’ untuk melibatkan peserta didik. Sebuah model pengalaman informasi urutan dan pengembangan naskah film, yang kemudian dievaluasi melalui penggunaan kuesioner, wawancara dan menulis reflektif dengan mahasiswa pascasarjana. *Experiential learning* erat melibatkan orang, sedangkan *iLearning*, melalui sifatnya, adalah interaksi elektronik dimediasi [11].
7. Penelitian yang dilakukan oleh Jason Lee, Jennifer Kane University of North Florida, Dan Drane University of Southern Mississippi, Amerika Serikat. Richard Kane, County Public Schools Duval yang berjudul “*Seeing is believing: Using films to teach diversity in sport*” Mengingat bahwa kedua kelas dan tenaga kerja industri masing-masing terdiri dari kelompok heterogen individu, akademisi olahraga harus membuat upaya yang bertujuan untuk mengajar aspek keanekaragaman. Film menyediakan bentuk media berharga yang positif dapat berkontribusi pada mengajarkan konsep keanekaragaman. Pendidik mungkin menemukan bantu Film implementasi yang dalam memfasilitasibelajar siswa dan retensi pengetahuan. Film memberikan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan isu yang relevan. Ini preview kertas potensi film sebagai sumber daya ilmiah untuk mengajar konsep keragaman dalam dunia akademis pendidikan tinggi olahraga, dan memberikan wawasan dan saran untuk pelaksanaan yang efektif [12].
8. Penelitian yang dilakukan oleh Porfirio Barroso Lucía Tello yang berjudul “*Movies a powerful Resource of Visual Literacy in Journalism Ethics*” “menjelaskan bahwa kontemporer telah membuktikan bahwa film dapat

menuju ke keaksaraan, merupakan sumber pengajaran yang kuat, khususnya, dalam bidang Etika dalam Studi Jurnalistik. Pentingnya sebuah etika bingkai ke dalam profesi jurnalistik adalah yang tertinggi, dalam rangka untuk melaksanakan kegiatan profesional sungguh-sungguh. Secara tradisional, guru telah digunakan untuk instruksi alat sebagai proyek, bibliografi teks dan Kode Etik, yang memberikan panduan yang benar untuk bekerja dengan tekun. Namun, di abad baru dan dengan jalan jurnalistik baru, guru telah melihat kebutuhan untuk meningkatkan perangkat yang mereka gunakan, untuk mengekspresikan pengembangan etika seluruh jurnalistik profesi. Analisis telah memeriksa bahwa film-film, seperti Komunikasi Massa Media, memberikan pengaruh besar pada orang, menjadi alat yang berpengaruh untuk mencerminkan kenyataan dan untuk membentuk hati nurani profesional, dalam rangka memberikan Jurnalisme muda siswa pendidikan etika yang benar untuk masa depan profesi mereka [13].

9. *"iLearning: Concepts and Applications"* adalah judul dari penelitian yang dilakukan oleh Soekartawi (2002b). *iLearning* dapat dilihat dari perspektif yang berbeda. Hal ini mengacu pada istilah generic untuk semua didukung teknologi pembelajaran menggunakan sebuah array dari mengajar dan belajar alat-alat sebagai ponsel menjembatani, audio dan kaset video, telekonferensi, transmisi satelit, dan pelatihan berbasis web lebih diakui atau komputer dibantu instruksi juga sering disebut sebagai online program. *iLearning* berkembang sangat cepat karena keuntungan yang cepat dari transformasi digital global di sektor pendidikan. Mengetahui keuntungan *iLearning* sebagai kompetensi meningkatkan belajarsiswa, meningkatkan efisiensi kerja, mengurangi masalah personil kekurangan, meningkatkan kualitas dan kesetaraan dalam pendidikan - itu adalah percaya bahwa hal itu dapat digunakan sebagai model alternatif dalam mengatasi masalah pada kualitas dan kesetaraan dalam pendidikan dan kebutuhan bagi orang untuk melakukan: belajar untuk mengetahui, belajar melakukan, belajar untuk menjadi, dan belajar untuk hidup bersama, seperti yang disarankan oleh UNESCO dalam 'empat pilar' belajar. Namun, ada tantangan yang mungkin dihadapi dan harus diperhitungkan, yaitu Masalah kualitas, memilih metode pengiriman, memilih dan menyediakan teknologi yang didukung, menyediakan dukungan infrastruktur (komputer, listrik, telepon, konektivitas ke internet), menyiapkan desain saja, efektivitas biaya. Oleh karena itu disarankan melakukan studi kelayakan ketika salah

satu ingin untuk berpikir tentang *iLearning*. *iLearning* secara teknis mungkin ekonomis menguntungkan dan secara sosial dapat diterima [14].

10. “*Utilization of Information Technology in the Development of Learning Media*” adalah judul penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Andri. Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri, beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang *iLearning*. *iLearning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat computer. Karena itu *iLearning* sering disebut juga dengan *on-line course* [15].

Dari 10 *literature review* di atas banyak yang membahas film sebagai sumber daya pengajaran animasi, objek learning, film sebagai pengajaran pembuatan pidato, film sebagai pengajaran olahraga. Namun belum ada yang meneliti tentang pentingnya audio visual sebagai sumber pengajaran terhadap *iLearning*.

2. Pengertian Media Audio Visual

Kata media di ambil dari bahasa latin yaitu Medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association for educational communication and technology (AECT) suatu organisasi yang bergerak dalam bidang komunikasi pembelajaran mendefinisikan bahwa media adalah segala bentuk yang di gunakan untuk menyalurkan informasi. Pengertian media yang di berikan AECT ini menunjukkan bahwa istilah “media” memiliki makna yang sangat umum, ini di sebabkan kata “segala bentuk” yang terdapat dalam pengertian tersebut memberikan makna bahwa

yang di sebut media tidak terbatas pada satu jenis media tertentu. Tahun 1970 ditemukan teknologi CCD (Charged Caupled Device) menggantikan tabung citra vidicon. Tidak ada yang meramalkan bahwa di kemudian hari temuan Boyle dan Smith tersebut akan menjadi tonggak yang mempercepat perkembangan teknologi penangkap gambar diam maupun gambar gerak. Kamera foto dan kamera video berkembang sangat pesat berkat penemuan tersebut. Akhirnya hanya tinggal teknik lensa saja yang hampir tidak berubah.

Media penyimpanan mengalami perkembangan dan melahirkan banyak varian, di antaranya dalam bentuk pita (cassete), cakram (disk), dan memori chip. Dengan demikian sinematografi tidak lagi identik dengan media penyimpan fim atau selluloid. Masyarakat mulai risih menyebut gambar hasil tangkapan dengan teknik sinematografi sebagai film karena media penyimpannya memang bukan lagi film. Lalu, apa nama pengganti yang sesuai? Muncullah istilah media audio visual. CCD yang jauh lebih murah dibanding tabung citra vidicon juga menyebabkan harga kamera menjadi murah, dengan demikian penyebarannya menjadi lebih pesat. Masyarakatnya kamera video menyebabkan semakin banyaknya objek yang bisa dikemas menjadi tayangan video. Dulu hanya film dalam arti film cerita saja yang merupakan karya sinematografi, sekarang berbagai dokumentasi dapat dikemas menjadi tayangan video, dan semua itu memerlukan teknik sinematografi. Fenomena ini mengkokohkan penggunaan istilah media audio visual untuk karya-karya sinematografi. Pengertian Media audio visual, media berarti wadah atau sarana. Dalam bidang komunikasi, istilah media yang sering kita sebut sebenarnya adalah penyebutan singkat dari media komunikasi. Penyebutan audio visual sebenarnya mengacu pada indra yang menjadi sasaran dari media tersebut. Media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton). Produk audio visual dapat menjadi media dokumentasi dan dapat juga menjadi media komunikasi. Sebagai media dokumentasi tujuan yang lebih utama adalah mendapatkan fakta dari suatu peristiwa. Sedangkan sebagai media komunikasi, sebuah produk audio visual melibatkan lebih banyak elemen media dan lebih membutuhkan perencanaan agar dapat mengkomunikasikan sesuatu. Film cerita, iklan, media pembelajaran adalah contoh media audio visual yang lebih menonjolkan fungsi komunikasi. Media dokumentasi sering menjadi salah satu elemen dari media komunikasi. Karena melibatkan banyak elemen media, maka produk audio visual yang diperuntukkan sebagai media komunikasi kini sering disebut sebagai multimedia. Pada masyarakat yang masih terbelakang (belum berbudaya baca-tulis) elemen elemen multimedia tidak seluruhnya secara optimal menunjang komunikasi. Masyarakat terbelakang hanya mengenal gambar dan suara. Pada masyarakat modern seluruh elemen multimedia menjadi sangat vital dalam membangun kesatuan dan memperkaya informasi. Suara, teks,

gambar statis, animasi dan video harus diperhitungkan sedemikian rupa penampilannya, sehingga dapat menyajikan informasi yang sesuai dengan ciri khas masyarakat modern yakni efektif dan efisien.

Table 1. Elemen multimedia

JENIS BERDASARKAN INDRRA	ELEMEN MULTIMEDIA
1. Audio	Suara
2. Visual	Teks
	Gambar statis
	Animasi (Gambar gerak rekaan)
	Video (gambar gerak)

3. Jenis - Jenis Audio Visual Untuk Penunjang Pembelajaran *iLearning*

Media audio visual dan manfaat dari masing-masing klasifikasi media audio visual memiliki beberapa jenis, yaitu sebagai berikut :

3.1 Film Gerak Bersuara

Film adalah alat yang ampuh untuk menyampaikan suatu maksud kepada masyarakat dan juga anak yang lebih banyak menggunakan aspek emosinya di banding aspek rasionalitasnya. Besarnya kegunaan media ini dapat pula dirasakan dalam dunia pendidikan. Munadi menekankan bahwa melalui media yang terlibat, dia menyimpulkan bahwa film adalah alat komunikasi yang dapat membantu proses pembelajaran efektif. Karena apa yang terpancang mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah di ingat dari pada apa yang dapat dibaca saja atau hanya di dengar saja.

● Documentary Film

Film dokumenter adalah cabang non-fiksi dari industri film dan biasanya narasi yang berbasis aspek kehidupan sekarang yang khalayak mainstream mungkin atau mungkin tidak akrab dengan. Film ini oftened digunakan untuk menyoroti suatu aspek dari masyarakat atau mungkin cerita individu untuk tujuan membawa masalah ke permukaan.

● Animasi

Definisi animasi sendiri berasal dari kata 'to animate' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik

menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan.

3.2 Video

Video maupun media film memiliki banyak kemiripan dalam segi karakteristiknya dan kelemahannya. Yakni mengatasi keterbatasan jarak dan waktu dan sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang. Kelemahannya adalah sama-sama menekankan pentingnya materi dari proses pengembangan materi tersebut. Dalam upaya pemanfaatan video dalam proses pembelajaran, hendaknya kita memperhatikan beberapa hal berikut :

- a. Program video harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu contohnya adalah apakah media video untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk hal-hal yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi.
- b. Guru harus mengenal program video yang ada dan memahami manfaatnya bagi pelajaran.
- c. Sesudah program video di putar, harus diadakan diskusi agar siswa memahami bagaimana mencari pemecahan masalah dan menjawab pertanyaan.
- d. Perlu diadakan tes agar mampu mengukur berapa banyak informasi yang mereka tangkap dari program video tersebut.

3.3 Multimedia

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia untuk meningkatkan prestasi belajar pembelajar, namun bukan berarti dalam prakteknya tidak ada hambatan. Hambatan utama adalah disebabkan adanya kesalahan konsep yang terjadi ketika kelompok ahli menerangkan kembali ke kelompok asal. Kesalahan terutama terjadi pada materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Disamping itu, waktu yang diperlukan untuk proses pembelajaran menjadi relatif lebih lama. Seringkali waktu pembelajaran habis sebelum cakupan materi terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu diperlukan suatu alternatif untuk menyempurnakan pendekatan pembelajaran ini. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran, CD interaktif yang berisikan materi-materi pembelajaran dianggap cukup memadai untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang muncul pada proses pembelajaran.

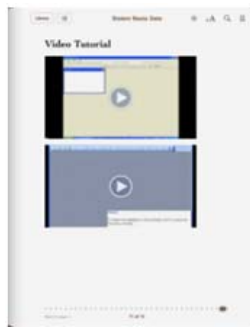
PEMECAHAN MASALAH

Untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dijabarkan diatas, maka diperlukan suatu metode pembelajaran *iLearning* menggunakan media audio visual, serta ditunjang dengan fasilitas iPad yang di dalamnya terdapat aplikasi-aplikasi yang berhubungan dengan media audio visual seperti tutorial, gambar, animasi, music, video.

IMPLEMENTASI

1. Tutorial

Tutorial adalah pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang peserta didik atau sekelompok kecil mahasiswa dan bisa dikatakan pengajaran tambahan melalui tutor. Tutorial disini dapat berupa tahapan yang telah bebrupa video ataupun berupa tahapan materi dengan format epub.



Gambar 6. Tutorial pada iBook.

2. Gambar

Gambar adalah tiruan visual (orang, binatang, tumbuhan, benda dan lain-lain) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya lukisan.



Gambar 7. gambar pada iBook.

3. Animasi

Animasi adalah berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

4. Music

Music adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang. Definisi sejati tentang musik juga bermacam-macam:

- Bunyi yang dianggap enak oleh pendengarnya
- Segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja oleh seseorang atau kumpulan dan disajikan sebagai music.



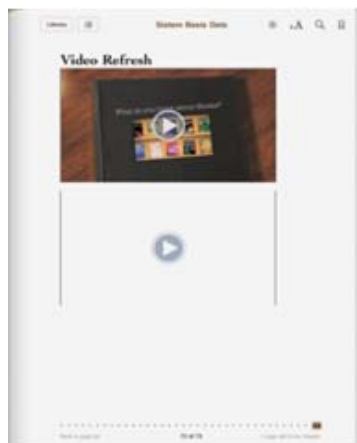
Gambar 8. Garageband pada iPad.

5. Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (*frame per second*). Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai frame rate maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan.



Gambar 9. iMovie pada iPad



Gambar 10. Video pada iBook

LISTING PROGRAM UNTUK MEMASUKAN VIDEO KE iBOOKS

```
<- HTML5 ->  
<Item id = "video"  
href = "video.html"  
fallback = "video-fallback"  
media-type = "text / html" />
```



```
<- XHTML 1.1 fallback ->  
<Item id = "video-fallback"  
href = "fallback.html"  
media-type = "application / xhtml + xml" />
```

Di sini saya mendefinisikan dokumen dengan tipe-media yang tidak didukung (teks / html) dan fallback dalam jenis yang didukung (aplikasi / xhtml + xml).

```
Saya juga menyertakan file media di OPF:<Item id = "video mp4"  
href = "20143.mp4"  
jenis media = "video/mpeg4" />  
<Item id = "video ogg"  
href = "20143.ogv"  
jenis media = "video / ogg" />  
<Item id = "video png"  
href = "video.png"  
media-type = "image / jpeg" />
```

Dan inilah pulau HTML5 lengkap:

```
<DOCTYPE html>  
<html>  
<head>  
<title> tes Video </ title>  
</ Head>  
<body>  
<p>  
<video width="320" height="240" controls="true" autoplay="true">  
<source type="video/ogg" src="20143.ogv" />  
<source type="video/mp4" src="20143.mp4" />  
</ Video>  
</ P>  
</ Body>  
</ Html>
```

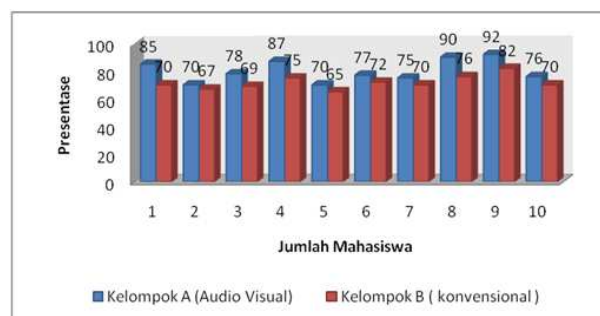
DIAGRAM PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN *ILEARNING* MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL.

Untuk mengimplementasikan pembelajaran *iLearning* menggunakan media audio visual adalah menggunakan perbandingan hasil belajar antara 2 kelompok mahasiswa yang menggunakan media audio visual dengan mahasiswa yang menggunakan media konvensional. Seperti disebutkan sebelumnya kelompok A ditetapkan sebanyak 10 orang mahasiswa yang menggunakan media visual dan kelompok B juga terdiri dari 10 orang mahasiswa yang menggunakan metode konvensional. Selanjutnya hasil perbandingan belajar akan diilustrasikan sebagai berikut :

Table 2. Perbandingan Hasil Belajar

No	Kelompok A (<i>iLearning</i> dengan Media Audio Visual)	Kelompok B (konvensional)
1	85	70
2	70	67
3	78	69
4	87	75
5	70	65
6	77	72
7	75	70
8	90	76
9	92	82
10	76	70
Jumlah Rata-rata	80	71.6

Dari hasil survey dilakukan kepada 2 kelompok peserta didik, didapat hasil bahwa penggunaan media audio visual untuk mendukung pembelajaran *iLearning* meningkatkan prestasi peserta didik. Berikut tampilan diagram perbandingannya.



Gambar 13. Diagram Perbandingan Hasil Belajar

KELEBIHAN MEDIA AUDIO VISUAL SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN *ILEARNING*

Dalam studi sastra (1990) menyatakan bahwa komunikasi dua arah merupakan pembelajaran yang efektif dalam korespondensi studi independen. Dengan media pembelajaran yang semakin nyata dan sensorik dalam segi indra manusia maka potensi untuk belajar semakin besar. Untuk itu penggunaan media audio dan visual sangat penting karena melihat dan mendengar adalah dua dari indra dominan dan juga dapat digunakan untuk mendorong keterlibatan emosional dengan proses induksi pembelajaran. Audio visual menawarkan kaya kesempatan untuk perbandingan dalam beberapa proses kerja atau praktek yang mungkin berbeda tetapi menghasilkan hasil yang lebih baik. Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa banyaknya kelebihan dan manfaat audio visual sebagai penunjang pembelajaran *iLearning*, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan dalam hal ini materi kuliah agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
2. Variasi untuk dapat mengatasi sikap pasif mahasiswa.
3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra manusia.
4. Menimbulkan minat dan kegairahan belajar.
5. Respon mahasiswa menjadi lebih aktif dan peka terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.
6. Lebih efektif dalam korespondensi studi independent. Dengan audio visual media pembelajaran semakin nyata dan sensorik indra manusia menjadi lebih respon.
7. Kemampuan untuk daya tangkap dan daya ingat lebih meningkat sehingga materi pembelajaran langsung dapat ditangkap dan volume durasi ingatan otak tersimpan lebih lama.
8. Mahasiswa dapat membandingkan dengan realita baik dari segi gambar, bentuk, gerak, kejadian, proses, objek yang kompleks, aktivitas dan masih banyak lagi.

KEKURANGAN AUDIO VISUAL SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN *ILEARNING*

Selain banyak kelebihan yang ada, sistem pembelajaran *iLearning* dengan media audio visual juga memiliki kekurangannya. Diantaranya sebagai berikut :

1. Kecenderungan mengabaikan aspek akademis yaitu materi pembelajaran yang penyampaiannya masih secara satu arah yaitu hanya dari dosen (verbalitas).

2. Proses belajar dan mengajar lebih cenderung ke arah pelatihan.
3. Berubahnya peran pengajar yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut mengetahui teknik pembelajaran dengan *iLearning*.
4. Tidak semua tempat tersedia fasilitas iPad.
5. Kurangnya tenaga profesional yang memiliki keterampilan dalam hal media pembelajaran secara audio visual.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan bahwa media audio visual dalam *iLearning* merupakan media yang sangat tepat untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. Pembelajaran lebih cepat ditangkap serta durasi tamping informasi lebih lama diingat karena melibatkan dua sensor indra sekaligus yaitu audio dan visual, hal ini pun berhubungan dengan fungsi kerja otak manusia. Penjelasan tersebut sudah dibuktikan dengan survei presentasi mahasiswa yang ditampilkan dengan grafik. Berdasarkan hasil perbandingan belajar yang telah dilakukan disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari kelompok A adalah sebesar 80 sedangkan kelompok B mendapatkan nilai rata-rata 71,6

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maimunah. 2009. *Perancangan Aplikasi Forum Diskusi pada Media E-learning Berbasis Web*. Tangerang : Stmik Raharja.
- [2] Raharja, Untung. 2011. *iLearning*. Tangerang : Stmik Raharja
- [3] Salahudin. 1986: 3. *Pengertian Media Pembelajaran*. Jakarta
- [4] Azhar, Arsyad. 2002:11. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- [5] Rohani. 1997: 97-980. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- [6] Regents, E. Champoux', Joseph. 2006. *Film as a Teaching Resource*, New Mexico:University of New Mexico Albuquerque.
- [7] Regents, E. Champoux', Joseph dan Anderson. 1999. *Film animation as a teaching resources*, New Mexico:University of New Mexico Albuquerque.
- [8] Cohen, B. Eli dan Nycs, Malgorzata. *Learning Objects and iLearning*. Universitas Wroclaw Ekonomi, Wroclaw. Polandia.
- [9] Dr. Heather, Kavan. *Film as a Resource for Teaching Speech Writing*. Massey University Heather.
- [10] Dabbagh, Nada. 2005. *Pedagogical model for iLearning: A theory-based design framework*. George Mason University.

- [11] Beard, Colin dkk. 2007. *Towards a Theory iLearning: Experiential iLearning*. Sheffield Hallam University.
- [12] Lee, Jason dkk. 2009. *Seeing is believing: Using films to teach diversity in sport*. University of North Florida. Drane University of Southern Mississippi, Amerika Serikat.
- [13] Tello, Lucía P. Barroso. *Movies a powerful Resource of Visual Literacy in Journalism Ethics*
- [14] Soekartawi. 2007. *iLearning: Concepts and Applications*. Jakarta
- [15] Andri, Muhammad. 2008. *Utilization of Information Technology in the Development of Learning Media*. Teknik Elektro, Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta
- [16] Ali Pandie, Imansjah. 1984. *Didaktik Metodik*. Surabaya : PT. Usaha Nasional, 115
- [17] Handoko, Sapto. 2009. *Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Universitas Negeri Makasar.
- [18] Mukhid, Abd. 2009. *Media Pembelajaran*. Pamekasan: STAIN Pamekasan Press, 34-38.
- [19] Sudjana, Nana. 1978. *Media Pengajaran*. Surabaya : Pustaka dua. 192-193.
- [20] Umar. 2011. *Pengembangan media audio visual*. Tersedia di alamat: <http://umarstain.blogspot.com/2011/06/pengembangan-media-audio-visual-b.html> [accessed 24/11/2011].