

## FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA

M. Miftah

Peneliti bidang pendidikan pada BPMP Kemdikbud  
(hasanmiftah@yahoo.com)

### **Abstrak:**

Dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya sistem penyampaian bahan pengajaran dengan metode ceramah dan diganti dengan digunakannya media pembelajaran. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, maka dibutuhkan peranan media pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan multimedia, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak mencamkan apa yang dipelajarinya, lebih baik, dan meningkatkan penampilan (*performance*) siswa dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi. Media sebagai bagian integral pembelajaran, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru. Pentingnya media dalam memfasilitasi peserta didik (pebelajar), penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu pebelajar lebih memahami hal yang dipelajari.

**Kata kunci:** peran dan fungsi, media pembelajaran, belajar.

### **Abstract:**

The world of education today live in a media world, where learning activities have been moved towards the reduction of the delivery system with the lecture method of teaching material and replaced with the use of instructional media. More on learning activities that emphasize the competencies associated with process skills , then takes the role of instructional media. Good learning and creatively designed to take advantage of multimedia, within certain limits will be able to increase the likelihood of students to learn more imbibe what they learn, the better, and improve performance (*performance*) in order to improve student achievement of competencies. Media as an integral part of learning, these components need to get the attention of the teacher. The importance of the media in facilitating learners ( learners ), presentation tailored to the learning objectives set. The presence of media in the learning process greatly help learners better understand the lessons.

**Key words:** the role and function , learning media , learning .

## A. PENDAHULUAN

Berkenaan dengan persoalan rendahnya partisipasi pebelajar dan khususnya kualitas hasil belajar maka proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian penuh. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya-upaya guna meningkatkan minat dan motivasi pada pebelajar agar mutu atau kualitas belajarnya semakin maju dan semakin aktif berperan dalam aktivitas proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Untuk maksud di atas, salah satu upaya yang dilakukan adalah pembelajaran yang dirancang secara sistematis, dengan cara memberdayakan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas. Dengan demikian, perlu adanya komitmen para guru yang lebih menekankan pada pemberdayaan teknologi pembelajaran dan media pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kemudahan demi kemudahan akan semakin mendesak kita untuk melakukan *information approaching*, yang pada gilirannya akan melahirkan manusia-manusia berbasis teknologi informasi, atau masyarakat berbasis teknologi.

Mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian integral pembelajaran, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru. Pentingnya media dalam memfasilitasi peserta didik (pebelajar), penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu pebelajar lebih memahami hal yang dipelajari. Oleh sebab itu, pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat

agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Pada akhirnya, pemanfaatan dan penggunaan media menungjung efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam pembelajaran.

Itulah sebabnya, guru atau pebelajar perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Menyadari akan pentingnya media dalam proses pembelajaran, pada kesempatan yang sangat baik ini kita (para guru) mulai sadar bahwa tanpa media proses pembelajaran tidak akan berlangsung efektif.

## B. KAJIAN LITERATUR

### Media dan Pembelajaran

Berkenaan dengan perkembangan teknologi pembelajaran, peranan media menjadi sangat penting. Media pembelajaran yang berupa mesin (teknologi) dipandang sebagai aplikasi ilmu pengetahuan dapat berwujud media elektronik atau mesin pembelajaran lainnya menempati posisi strategis dalam mempermudah dan memperlancar belajar. Jangkauan belajar juga menjadi lebih luas (*distance learning*) dan lebih cepat (*access to internet or learning through computer*), yang pada akhirnya penerapan teknologi pembelajaran memiliki kontribusi yang besar dalam belajar. Apakah yang dimaksud teknologi pembelajaran itu? Teknologi pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan masalah, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemeca-

han masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan yang terkontrol.

Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah itu berupa komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi disain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan, serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini meliputi: pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan latar. Komponen-komponen tersebut disebut juga sebagai komponen sumber belajar.

Penyediaan sumber belajar (*learning resources*) yang memadai bagi setiap sekolah atau mungkin gugus sekolah (*school cluster*) akan memberikan arti penting bagi peningkatan proses pembelajaran. Sumber belajar yang dimanfaatkan oleh sekolah atau dapat juga dilakukan secara bersama (*sharing resources*) akan lebih mempercepat pemerataan dan persebarluasan kualitas hasil pembelajaran. Hal ini dapat terlaksana dengan baik apabila terdapat kerja sama yang baik diantara sekolah yang ada termasuk juga kerja sama dengan lembaga lain dan masyarakat sekitarnya.

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Hamidjojo yang dimaksud media ialah semua bentuk perantara

yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan, McLuhan memberikan batasan yang intinya bahwa media sarana yang disebut saluran, karena pada hakekatnya media telah memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas jarak dan waktu tertentu, kini dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada. Dan selanjutnya Blacks dan Horalsen berpendapat, media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, di mana medium itu merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berjalan antara komunikator ke komunikan.

Berdasarkan pada batasan-batasan di atas, maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan) dan komunikan (penerima pesan).

Sedangkan, istilah pembelajaran atau pengajaran (ungkapan yang lebih banyak dikenal sebelumnya), adalah upaya untuk membelajarkan pebelajar. Membelajarkan berarti usaha membuat seseorang belajar. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pebelajar (siswa) dengan guru, pebelajar atau pengajar (ungkapan yang lebih umum digunakan sebelumnya), sehingga proses pembelajaran seperti ini adalah sebagai bagian proses ko-

munikasi antar manusia (dalam hal ini yaitu antara pembelajar dan pebelajar). Meskipun dapat saja terjadi komunikasi langsung antara pebelajar dengan bahan pembelajaran, di sana ada peranan media pembelajaran.

Batasan pembelajaran secara implisit terdapat beberapa kegiatan, yaitu meliputi; kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dalam upaya bagaimana membelajarkan pebelajar itulah peranan media tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dalam hal ini dipandang sebagai suatu sistem, yaitu sistem pembelajaran atau lebih dikenal sebagai sistem instruksional. Sebagai suatu sistem pembelajaran meliputi komponen-komponen yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan, melainkan saling berkaitan dan memiliki efek sinergi (nilai lebih). Komponen itu meliputi tujuan, isi, metode atau strategi pembelajaran, media dan sumber belajar serta evaluasi hasil belajar.

Jadi pengertian media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran di atas yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran.

### **Jenis Pembelajaran dengan Media Pembelajaran**

Dewasa ini masih banyak guru-guru yang enggan memanfaatkan me-

dia yang ada untuk kegiatan pembelajaran. Masih banyak kecenderungan bahwa para siswa dibiasakan untuk mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru, kemudian mencatat dan dipaksa untuk menghafalkannya di luar kepala. Keadaan semacam ini jelas akan menghasilkan sikap verbalistik, yang menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kegiatan pembelajaran menjadi cepat menjemukan. Untuk itu dalam rangka mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning / joyfull class*) serta mengaktifkan siswa, penggunaan multimedia pembelajaran akan sangat membantu kegiatan pembelajaran.

Betapa pentingnya fungsi multimedia di dalam kegiatan pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat visual (alat peraga) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, guna meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi retensi (daya serap) siswa.

Pada kira-kira pertengahan abad ke-20, dengan masuknya pengaruh dari teknologi audio, lahirlah peraga audio visual yang menekankan penggunaan pengalaman konkret untuk menghindari verbalisme. Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar ini Edgar Dale (1969) dalam bukunya "*Audio visual methods in teaching*" membuat klasifikasi pengalaman berlapis menurut jenjang/tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemu-

dian menjadi sangat populer/terkenal dengan nama Kerucut Pengalaman (*the cone of experience*) dari Edgar Dale, yang terdiri dari 11 jenjang, meliputi: pengalaman langsung, observasi, partisipasi, demonstrasi, wisata, TV, film, radio, visual, simbol visual dan lambang verbal (kata-kata). Pada waktu itu guru-guru amat terpicat pada kerucut pengalaman ini, karena dapat dipakai sebagai pedoman dalam memilih alat bantu apa yang sesuai untuk dipergunakan oleh guru.

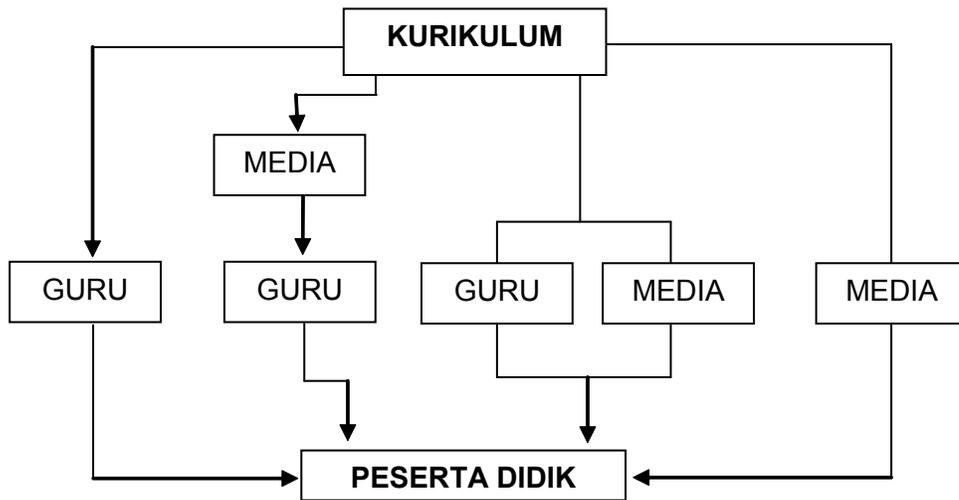
Pada akhir tahun 1950-an, teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio-visual, sehingga fungsi media sebagai alat peraga mulai bergeser menjadi penyalur pesan/informasi belajar. Tahun 1960-an, teori tingkah laku (*behaviorism-theory*) ajaran BF. Skinner, mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Menurut teori ini mendidik adalah mengubah tingkah laku siswa. Karenanya orientasi tujuan pembelajaran (tujuan instruksional) haruslah mengarah kepada perubahan tingkah laku siswa. Teori ini mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang terkenal sebagai produk dari teori ini adalah *teaching-machine* dan *programmed-instruction*.

Sejak tahun 1965 di mana penggunaan pendekatan sistem (*system approach*) mulai memasuki khasanah pendidikan maupun kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Bahkan James W. Brown

(1977), tokoh dalam bidang teknologi, media dan metode pembelajaran, memandang bahwa media itu sebagai central-elements, dengan mengatakan: "*Media are regarded as central-elements in the approach to the systematic instruction*". Program pembelajaran yang termasuk di dalamnya (*involve*) media pembelajaran dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai.

Dengan konsepsi yang semakin mantap itu, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak lagi sekedar peraga bagi guru melainkan pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Dengan demikian pola interaksi edukatif akan lebih bervariasi hingga meliputi 5 pola berikut: 1). Sumber berupa orang saja (seperti yang kebanyakan terjadi di sekolah kita sekarang), 2). Sumber berupa orang yang dibantu oleh/dengan sumber lain. 3). Sumber berupa orang bersama dengan sumber lain berdasarkan suatu pembagian tanggung jawab. 4). Sumber lain saja tanpa sumber berupa orang. 5). Kombinasi dari keempat pola tersebut dalam bentuk suatu sistem.

Bila digambarkan dalam bentuk bagan, pola tersebut menjadi sebagai berikut:



### Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya *"Audio Visual Aids To Instruction"* mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. *Pertama*, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. *Kedua*, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar. *Ketiga*, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.

Terakhir, *keempat*, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Rowntree dalam mengemukakan enam fungsi media, yaitu: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang sesuai.

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk "kemasan" untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam situasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga

disertakan. Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti di atas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik (pebelajar) atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.

### **Peranan Media Pembelajaran dalam Konteks Belajar**

Pada saat mengajar, para guru sering dihadapkan pada persoalan-persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara mempermudah belajar peserta didik (pebelajar). Guru atau instruktur perlu memberi kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya, peserta didik (pebelajar) yang memperoleh kemudahan dalam menerima informasi akan belajar lebih bergairah dan termotivasi. Dalam usaha membantu peserta didik (pebelajar) untuk memperoleh kemudahan belajarnya, ada banyak unsur atau elemen yang harus diperhatikan. Unsur-unsur itu adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik (pebelajar), isi bahan yang dipelajari, cara atau metode atau strategi yang digunakan, alat ukur atau evaluasi, serta balikan. Walaupun, semua unsur telah diseleksi pada dasarnya kita kembali pada apa tujuan yang ingin dicapai. Dan, tujuan itu sendirilah yang akhirnya menjadi tumpuan akhir aktivitas pembelajaran.

Sebagaimana dikemukakan di atas bahwa banyak unsur yang berpengaruh untuk mempermudah peserta didik (pebelajar) pebelajar dalam memperoleh pengetahuan atau informasi.

Salah satu unsur itu adalah media pembelajaran. Pentingnya kehadiran media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu sendiri. Kehadiran media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang atau paradigma kita terhadap sistem pembelajaran.

Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. Selama ini, pembelajaran mungkin lebih banyak tergantung pada keberadaan guru. Dalam situasi demikian, media mungkin tidak banyak digunakan oleh guru. Atau, apabila digunakan media hanya sebatas sebagai "alat bantu" pembelajaran. Pandangan demikian ini mengisyaratkan tidak adanya upaya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran mungkin juga tidak memerlukan kehadiran guru. Pembelajaran yang tidak tergantung pada guru, *instructor-independent instruction*, atau disebut juga sebagai "*self-instruction*," bahkan kerap kali diarahkan oleh siapa yang merancang media tersebut. Dalam situasi pembelajaran yang berbasis pada guru, *instructor-based instruction*, penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan dukungan suplemen secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri.

Apabila kita melihat pembelaja-

ran sebagai sebuah sistem, maka unsur-unsur atau komponen-komponen yang terlibat dalam sistem itu tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Artinya ketiadaan suatu unsur akan berpengaruh terhadap jalannya sistem secara keseluruhan. Pendek kata, dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dalam pembelajaran. Pandangan ini selanjutnya akan mengarahkan pada cara pandang kita tentang media tersebut. Media harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran yang kita lakukan di kelas.

Lagipula, kita harus memiliki komitmen terhadap keberadaan media pembelajaran, di mana pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa dan didasarkan pada apa yang ingin dilakukan oleh peserta didik (pebelajar), atau apa yang ingin dihasilkan oleh peserta didik (pebelajar), atau peserta didik (pebelajar) ingin menjadi apa. Jika media digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran (proses belajar dan mengajar), maka media itu harus dipilih dan digunakan karena media ini memiliki potensi untuk mempermudah belajar.

Kehadiran teknologi dan media pembelajaran tidak bisa lepas dari sejarah perkembangannya. Sejarah perkembangan ini dibangun sejak awal abad 20-an, yang ditandai munculnya teori pendidikan atau belajar. Setidak-tidak tiga pakar pendidikan seperti Dewey, Carter, dan Kilpatrick merupakan peletak dasar tentang konsep teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan ini pertama kali dilihat sebagai suatu teknologi alat. Teknologi

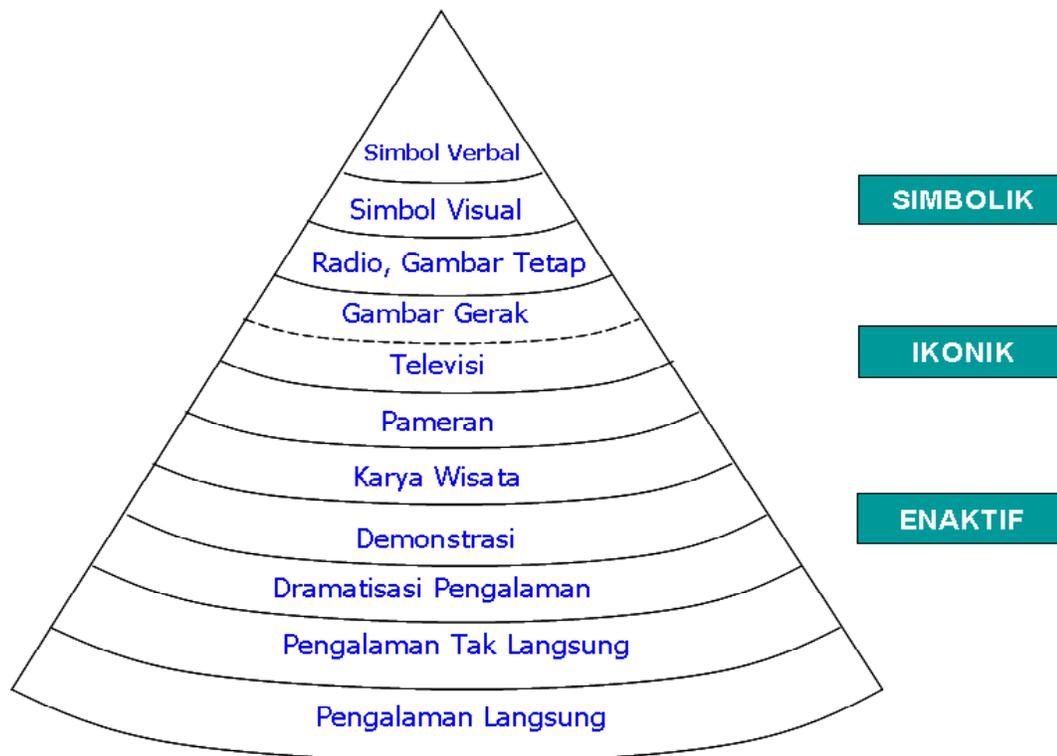
ini merujuk pada penggunaan peralatan, media dan perangkat keras untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, istilah ini sama dengan ungkapan mengajar dengan alat bantu audio-visual.

Bidang ini merupakan hasil dari perpaduan tiga hal, yaitu: media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran, dan pendekatan sistem dalam pendidikan. Perkembangan teknologi pembelajaran modern terjadi pasca perang dunia kedua. Dua pakar pendidikan yang memiliki kontribusi besar bagi kelahiran teknologi pembelajaran modern ini adalah Edgar Dale dan James Finn. Dale terkenal dengan kerucut pengalamannya (*The Cone of Experience*). Kerucut pengalaman ini berfungsi sebagai suatu visual yang sama dengan tingkat konkrit dan abstraksi metode mengajar dan media pembelajaran.

Tujuan kerucut pengalaman ini adalah ingin merepresentasikan tingkat pengalaman, yaitu dari pengalaman yang langsung atau konkrit-konkret menuju pengalaman yang paling abstrak (simbolis). Hubungan konkrit dan abstrak ini bersifat kontinum.

Dale berkeyakinan bahwa simbol-simbol dan ide-ide yang bersifat abstrak hanya dapat dipahami dengan lebih mudah dan dipertahankan oleh peserta didik (pebelajar) manakala pengalaman-pengalaman ini dibangun atas dasar pengalaman konkrit-konkret. Kerucut pengalaman Dale ini didasarkan pada teori pendidikan yang dikembangkan oleh Dewey, yang pada saat itu sangat banyak dianut.

Kerucut ini pertama kali berusaha membangun alasan dasar (rasional)



Gambar 1: Kerucut Pengalaman menurut Edgar Dale

yang mencakup baik teori belajar maupun komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale dapat diperiksa pada gambar 1 di atas.

### Prinsip-Prinsip Pengembangan Media untuk Pembelajaran.

Secara umum untuk mengembangkan multimedia pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

- Visible* : Mudah dilihat
- Interesting* : Menarik
- Simple* : Sederhana
- Useful* : Isinya berguna / bermanfaat

*Accurate* : Benar (dapat dipertanggungjawabkan)

*Legitimate* : Masuk akal/sah

Adapun menurut Kentut (2009), bahwa pengembangan media harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Beberapa prinsip berikut perlu Anda pertimbangkan ketika akan mengembangkan media pembelajaran.

Pertama, harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena pada dasarnya media presentasi yang kita bahas di modul ini adalah untuk keperluan pembelajaran. Jika kita tidak menerapkan prinsip ini, maka bahan presentasi yang kita hasilkan akan

menjadi tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Atau malah mirip seperti bahan presentasi untuk informasi pada umumnya.

Kedua, harus diingat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai bahan pendukung belajar siswa, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh sasaran. Media pembelajaran kurang cocok digunakan sebagai bahan belajar yang bersifat pengayaan. Ini berbeda dengan program multimedia interaktif. Oleh karena itu pesan-pesan yang disajikan dalam media presentasi sebaiknya dibuat secara garis besar dan tidak detail, sebab penjelasan secara detail akan disajikan oleh penyajinya atau guru.

Ketiga, pengembang media pembelajaran seyogyanya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media pembelajaran ini. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada pembuatan media pembelajaran ini antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi, dan unsur audio-visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembuatan media pembelajaran yang akan dibuat.

Keempat, prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik pula.

### C. PENUTUP

Media dalam dunia pendidikan

pada umumnya dan pembelajaran secara khusus telah memberikan kontribusi atau sumbangan besar dalam rangka menyediakan dan melaksanakan pemecahan masalah guna memberi kemungkinan belajar. Pemecahan masalah belajar yang ditawarkan ini berupa penyediaan sumber belajar, baik yang sengaja dirancang maupun yang dipilih dan kemudian dimanfaatkan.

Media pembelajaran ini memiliki dampak yang amat besar terhadap struktur organisasi kelembagaan pendidikan baik pada tingkat makro maupun tingkat mikro. Dampak ini dapat dirasakan dalam tiga hal, yaitu: 1) mengubah pengambilan keputusan, 2) menciptakan pola pembelajaran baru, dan 3) memungkinkan adanya bentuk alternatif baru dalam kelembagaan pendidikan.

Ada tiga tugas pokok guru atau pembelajar yang amat penting, yaitu sebagai perancang (*designer*), pelaksana (*executor*), dan penilai (*evaluator*). Tugas ini memerlukan suatu perhatian khusus karena atas dasar pelaksanaan tugas inilah seorang guru atau pembelajar seharusnya membuat keputusan terhadap baik kepada aktivitas peserta didik (pembelajar) seluruh kelas maupun secara perseorangan. Semua tugas yang dilakukan dan diemban oleh guru atau pembelajar, yaitu penerapan pendekatan pembelajaran aktif dan bermakna bertumpu dari peningkatan aktivitas seseorang dalam menumbuhkan prakarsa dan kreativitas, yang dapat dilihat dari tujuan nasional dan mengisyaratkan pembangunan manusia seutuhnya,

yang mampu berdiri sendiri dan juga mampu bertanggung jawab atas pembangunan sesamanya.

#### PUSTAKA ACUAN

- AECT. (2004). *The definition and domain of the field*. Washington, D.C.: Association for Educational Communication and Technology.
- Ade Kusnandar. (2006). *Tips dan trik pembuatan multimedia pembelajaran interaktif*. Jakarta: Dir. Pembinaan SMA.
- Dick, Walter, Lou Carrey and James O Carey. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Pearson, Allyn and Bacon.
- Gagne, R.M. (2002) *The condition of learning*. New York: Holt, Rinehart and Winstone.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E (2002) *Instructional media and technologies for learning*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Jusufhadi Miarso, dkk., (1990) *Teknologi Komukikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan CV Rajawali.
- Kentut. (2009). *Pembuatan Media Presentasi*. Jakarta: Pustekkom Kemdikbud.
- Mukminan, (2006) *Desain Pembelajaran*. FPIPS IKIP Yogyakarta.
- Punaji, S. (2008). *Pengertian, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam lokakarya penyusunan GBIM, Peta Kompetensi, Peta Konsep, Jabaran, di Hotel Kusuma Madya Bandung pada tanggal 1 – 4 April 2008. Semarang: BPM Semarang: tidak diterbitkan.
- Salomon, G. (2009) *Interaction of media, cognition, and learning*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. (2004) *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Washington, DC: Association for Educational Communication and Technology.
- Smaldino, S.E Russell, J.D., Heinich, R., & Molenda, M. (2002) *Instructional media and technologies for learning*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- \*\*\*\*\*