

MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan di bidang teknologi, maka keberhasilan belajar mengajar geografi yang menanamkan pengetahuan, nilai dan ketrampilan dapat dibantu dengan menggunakan media belajar. Hal ini sesuai dengan rumusan AECT (Assosiation of Education and Comunication Technology) tentang pengertian media yang merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Heinich dkk (1982) lebih jauh mengatakan bahwa media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dengan penerima. Sementara itu Hamijoyo dalam Lathuheru (1993) media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai pada penerima yang dituju. Dalam kaitannya dengan pengajaran biasanya dikenal dengan istilah media pendidikan

. Ashar Arsyad (2002) menggariskan ciri-ciri media pendidikan sebagai berikut: media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal dengan perangkat keras (hardware), memiliki pengertian nonfisik yang disebut juga perangkat lunak (software), penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio, media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar, media belajar digunakan dalam rangka komunikasi antara guru dengan siswa, media pendidikan digunakan secara masa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya; modul, komputer, radio kaset).

B. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Media pendidikan , tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita bandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri.

Sedangkan media pembelajaran sifatnya lebih mengkhusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media

pembelajaran pasti termasuk media pendidikan. Alat peraga, alat bantu guru (teach-ing aids), alat bantu audio visual (AVA), atau alat bantu belajar yang selama ini sering juga kita denga pada dasarnya, semua istilah itu dapat kita masukkan dalam konsep media, karena konsep media merupakan perkembangan lebih lanjut dari konsep konsep tersebut.

Alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/ konkrit. Alat bantu adalah alat (benda) yang digunakan oleh guru untuk mempermudah tugas dalam mengajar. Audio Visual Aids (AVA) mempunyai pengertian dan tujuan yang sama hanya saja penekanannya pada peralatan audio dan visual. Sedangkan alat bantu belajar penekanannya pada pihak yang belajar (pembelajar). Semua istilah tersebut, dapat kita rangkum dalam satu istilah umum yaitu media pembelajaran.

Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar. Media belajar erat kaitannya dengan sumber belajar, Sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas daripada media belajar. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar/lingkungan. Apa yang dinamakan media sebenarnya adalah bahan dan alat belajar tersebut. Bahan sering disebut perangkat lunak software, sedangkan alat juga disebut sebagai perangkat keras hardware. Transparansi, program kaset audio dan program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya bisa disajikan jika ada alat, misalnya berupa OHP, Radio kaset dan Video player.

Jadi salah satu atau kombinasi perangkat lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama sama dinamakan media. Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar. Dengan demikian, kalau saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertiannya yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal hal tertentu, bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

C. Perkembangan Konsepsi Media Pembelajaran

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian bertambah dengan adanya buku. Pada masa itu kita mengenal tokoh bernama Johan Amos Comenius yang tercatat sebagai orang pertama yang menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah.

Buku tersebut berjudul *Orbis Sensualium Pictus* (Dunia Tergambar) yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1657. Penulisan buku itu dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan. Dari sinilah para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera pandang dan dengar.

Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar (teaching aids). Alat bantu mengajar yang mula mula digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda

nyata lain. Alat alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar.

Sekitar pertengahan abad 20 usaha pemanfaatan alat visual mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka lahirlah peralatan audio visual pembelajaran. Usaha usaha untuk membuat pelajaran abstrak menjadi lebih konkrit terus dilakukan.

Pada akhir tahun 1950, teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat audio visual. Dalam pandangan teori komunikasi, alat audio visual berfungsi sebagai alat penyalur pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Begitupun dalam dunia pendidikan, alat audio visual bukan hanya dipandang sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga berfungsi sebagai penyalur pesan belajar. Sayangnya, waktu itu faktor siswa, yang merupakan komponen utama dalam pembelajaran, belum mendapat perhatian khusus.

Baru pada tahun 1960 an, para ahli mulai memperhatikan siswa sebagai komponen utama dalam kegiatan pembelajaran. Pada saat itu teori Behaviorisme BF. Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang terkenal sebagai hasil terod ini adalah diciptakannya teach-ing machine (mesin pengajaran) dan Programmed Instruction (pembelajaran terprogram). Pada tahun 1965 70, pendekatan sistern (system approach) mulai menampakkan pengaruhnya dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Pendekatan sistern ini mendorong digunakannya me-dia sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Media, yang tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu guru, melainkan telah diberi wewenang untuk membawa pesan belajar, hendaklah merupakan bagian integral dari kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian, kalau saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertiannya yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal hal tertentu, bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

Peranan media yang semakin meningkat ini sering menimbulkan kekhawatiran bagi guru. Namun sebenarnya hal itu tak perlu terjadi, seandainya kita menyadari betapa masih banyak dan beratnya peran guru yang lain. Memberikan perhatian dan bimbingan secara indi-vidual kepada siswa, merupakan tugas penting guru yang terkadang kurang mendapat perhatian. Hal ini mungkin karena waktu yang ada telah banyak tersita untuk tugas menyajikan mated pelajaran. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar utama (apalagi satu satunya sumber) bagi siswa. Padahal, jika guru bisa memanfaatkan berbagai media belajar secara baik, maka guru dapat berbagi peran dengan media. Percayakanlah sebagian peran kita kepada media pembelajaran. Dengan begitu, peran guru akan lebih mengarah sebagai manajer pembelajaran.

Tanggungjawab utama manajer pembelajaran adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa agar siswa dapat belajar. Proses kegiatan akan terjadi jika siswa dapat berinteraksi dengan berbagai

sumber belajar. Untuk itu guru bisa lebih banyak menggunakan waktunya untuk menjalankan fungsinya sebagai penasehat, pembimbing, motivator dan fasilitator dalam kegiatan belajar.

D. Pemilihan dan Pemanfaatan Media dalam Belajar.

1). Pemilihan Media

Sebelum kita gunakan, media harus kita pilih secara cermat. Memilih media yang terbaik untuk tujuan pembelajaran bukanlah pekerjaan yang mudah. Pemilihan itu rumit dan sulit, karena harus mempertimbangkan berbagai faktor.

a). Model pemilihan media

Anderson (1976) mengemukakan adanya dua pendekatan/model dalam proses pemilihan media pembelajaran, yaitu: model pemilihan tertutup dan model pemilihan terbuka. Pemilihan tertutup terjadi apabila alternatif media telah ditentukan "dari atas" (misalnya oleh Dinas Pendidikan), sehingga mau tidak mau jenis media itulah yang harus dipakai. Kalau toh kita memilih, maka yang kita lakukan lebih banyak ke arah pemilihan topik/pokok bahasan mana yang cocok untuk dimediakan pada jenis tertentu. Misalnya saja, telah ditetapkan bahwa media yang digunakan adalah media audio. Dalam situasi demikian, bukanlah mempertanyakan mengapa media audio yang digunakan, dan bukan media lain? Jadi yang harus kita lakukan adalah memilih topik topik apa saja yang tepat untuk disajikan melalui media audio. Untuk model pemilihan terbuka, lebih rumit lagi.

Model pemilihan terbuka merupakan kebalikan dari pemilihan tertutup. Artinya, kita masih bebas memilih jenis media apa saja yang sesuai dengan kebutuhan kita. Alternatif media masih terbuka luas. Proses pemilihan terbuka lebih luwes sifatnya karena benar benar kita sesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Namun proses pemilihan terbuka ini menuntut kemampuan dan keterampilan guru untuk melakukan proses pemilihan. Seorang guru kadang bisa melakukan pemilihan media dengan mengkombinasikan antara pemilihan terbuka dengan pemilihan tertutup.

b). Perlunya pemilihan media

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih.

Apabila kita telah menentukan alternatif media yang akan kita gunakan dalam pembelajaran, maka pertanyaan berikutnya adalah sudah tersediakah media tersebut di sekolah atau di pasaran? Jika sudah tersedia, maka kita tinggal meminjam atau membelinya saja. Itupun jika media yang ada memang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah kita rencanakan, dan terjangkau harganya. Jika media yang kita butuhkan ternyata belum tersedia, mau tak mau kita harus membuat sendiri program media sesuai keperluan tersebut.

Jadi, pemilihan media itu perlu kita lakukan agar kita dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran didik. Untuk itu, pemilihan jenis media harus dilakukan dengan prosedur yang benar, karena begitu banyak jenis media dengan berbagai kelebihan dan kelemahan masing-masing.

(1). Kriteria Pemilihan Media

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang dimediasi, akan membawa akibat panjang yang tidak kita inginkan di kemudian hari. Banyak pertanyaan yang harus kita jawab sebelum kita menentukan pilihan media tertentu. Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

(a). Tujuan

Apa tujuan pembelajaran (standar kompetensi dan kompetensi dasar) yang ingin dicapai? Apakah tujuan itu masuk ranah kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasinya? Jenis rangsangan indera apa yang ditekankan: apakah penglihatan, pendengaran, atau kombinasinya? Jika visual, apakah perlu gerakan atau cukup visual diam? Jawaban atas pertanyaan itu akan mengarahkan kita pada jenis media tertentu, apakah media realia, audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak dan seterusnya.

(b). Sasaran didik

Siapakah sasaran didik yang akan menggunakan media? bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, bagaimana latar belakang sosialnya, bagaimana motivasi dan minat belajarnya? dan seterusnya. Apabila kita mengabaikan kriteria ini, maka media yang kita pilih atau kita buat tentu tak akan banyak gunanya. Mengapa? Karena pada akhirnya sasaran inilah yang akan mengambil manfaat dari media pilihan kita itu. Oleh karena itu, media harus sesuai benar dengan kondisi mereka.

(c). Karakteristik media yang bersangkutan

Bagaimana karakteristik media tersebut? Apa kelebihan dan kelemahannya, sesuaikah media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai? Kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media. Karena

kegiatan memilih pada dasarnya adalah kegiatan membandingkan satu sama lain, mana yang lebih baik dan lebih sesuai dibanding yang lain. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami dengan baik bagaimana karakteristik media tersebut.

(d). Waktu

Yang dimaksud waktu di sini adalah berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan kita pilih, serta berapa lama waktu yang tersedia/yang kita memiliki, cukupkah? Pertanyaan lain adalah, berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyajikan media tersebut dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran? Tak ada gunanya kita memilih media yang baik, tetapi kita tidak cukup waktu untuk mengadakannya. Jangan sampai pula terjadi, media yang telah kita buat dengan menyita banyak waktu, tetapi pada saat digunakan dalam pembelajaran ternyata kita kekurangan waktu.

(e). Biaya

Faktor biaya juga merupakan pertanyaan penentu dalam menyewa media tersebut? Bisakah kita mengusahakan biaya tersebut/apakah besarnya biaya seimbang dengan tujuan belajar yang hendak dicapai? Tidak mungkinkah tujuan belajar itu tetap dapat dicapai tanpa memilih media. Bukankah penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Apakah artinya kita menggunakan media, jika akibatnya justru pemborosan. Oleh sebab itu, faktor biaya menjadi kriteria yang harus kita pertimbangkan. Berapa biaya yang kita perlukan untuk membuat, membeli atau menggunakan media itu, adakah alternatif media lain yang lebih murah namun tetap dapat mencapai tujuan belajar? Media yang mahal belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar dibandingkan media sederhana dan murah.

(f). Ketersediaan

Kemudahan dalam memperoleh media juga menjadi pertimbangan kita. Adakah media yang kita butuhkan itu di sekitar kita, di sekolah atau di pasaran? Kalau kita harus membuatnya sendiri, adakah kemampuan, waktu tenaga dan sarana untuk membuatnya? Kalau semua itu ada, pertanyaan berikutnya adalah tersediakah sarana yang diperlukan untuk menyajikannya di kelas? Misalnya, untuk menjelaskan tentang proses terjadinya gerhana matahari memang lebih efektif disajikan melalui media video. Namun karena di sekolah tidak ada video player, maka sudah cukup bila digunakan alat peraga gerhana matahari.

(g). Konteks penggunaan

Konteks penggunaan maksudnya adalah dalam kondisi dan strategi bagaimana media tersebut akan digunakan. Misalnya: apakah untuk belajar individual, kelompok kecil, kelompok besar atau masal? Dalam hal ini kita perlu merencanakan strategi pembelajaran secara keseluruhan yang akan kita gunakan dalam proses pembelajaran, sehingga tergambar kapan dan bagaimana konteks penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

(9). Mutu Teknis

Kriteria ini terutama untuk memilih/membeli media siap pakai yang telah ada, misalnya program audio, video, grafis atau media cetak lain. Mutu teknis media tersebut, visual jelas, menarik, dan

cocok; suaranya jelas dan enak didengar, jangan sampai hanya karena keinginan kita untuk menggunakan media saja, lantas media yang kurang bermutu kita paksakan penggunaannya.

c). Prinsip-prinsip Pemanfaatan Media

Setelah kita menentukan pilihan media yang akan kita gunakan, maka pada akhirnya kita dituntut untuk dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar siswa jika kita tidak dapat menggunakannya dengan baik. Untuk itu, media yang telah kita pilih dengan tepat harus dapat kita manfaatkan dengan sebaik mungkin sesuai prinsip-prinsip pemanfaatan media.

Ada beberapa prinsip umum yang perlu kita perhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu:

(1). Setiap jenis media, memiliki kelebihan dan kelemahan

Tidak ada satu jenis media yang cocok untuk semua proses pembelajaran dan dapat mencapai semua tujuan belajar. Ibaratnya, tak ada satu jenis obat yang manjur untuk semua jenis penyakit.

(2). Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang diperlukan

Namun harap diingat, bahwa penggunaan media yang terlalu banyak sekaligus dalam suatu kegiatan pembelajaran, justru akan membingungkan siswa dan tidak akan memperjelas pelajaran. Oleh karena itu gunakan media seperlunya, jangan berlebihan.

(4). Penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa secara aktif.

Lebih baik menggunakan media yang sederhana yang dapat mengaktifkan seluruh siswa dari pada media canggih namun justru membuat siswa kita terheran-heran pasif. Sebelum media digunakan harus direncanakan secara matang dalam penyusunan rencana pembelajaran.

Tentukan bagian materi mana saja yang akan kita sajikan dengan bantuan media. Rencanakan bagaimana strategi dan teknik penggunaannya. Hindari penggunaan media yang hanya dimaksudkan sebagai selingan atau sekedar pengisi waktu kosong saja. Jika siswa sadar bahwa media yang digunakan hanya untuk mengisi waktu kosong, maka kesan ini akan selalu muncul setiap kali guru menggunakan media.

Penggunaan media yang sembarangan, asal-asalan, atau "daripada tidak dipakai", akan membawa akibat negatif yang lebih buruk. Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup sebelum penggunaan media. Kurangnya persiapan bukan saja membuat proses pembelajaran tidak efektif dan efisien, tetapi justru mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Hal ini terutama perlu diperhatikan ketika kita akan menggunakan media elektronik.

(5). Manfaat Umum dan Khusus Media dalam Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

(a). Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau

mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh siswa-siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa di manapun berada.

(b). Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat siswa. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

(c). Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.

d). Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari.

Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh guru secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

(e). Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

(f). Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri,

tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan siswa di luar lingkungan sekolah.

(g). Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

(h). Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

(6). Manfaat Praktis Media dalam Pembelajaran

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, kita masih dapat menemukan banyak manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran antara lain:

(a). Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit

Arus listrik misalnya dapat dijelaskan melalui media grafis berupa simbol simbol dan bagan. Demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya materi yang membahas rangkaian peralatan elektronik atau mesin dapat disederhanakan melalui bagan skema yang sederhana.

(b). Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu

Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan siswa sewaktu waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

(c). Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Obyek obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian. Misalnya, proses perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan bulan, dapat dipercepat dan disaksikan melalui media hanya dalam waktu beberapa menit saja. Sebaliknya, ketika anak belajar teknik menendang bola atau melakukan smash permainan bulu tangkis yang sangat cepat, dapat dipelajari dengan cara memperlambat gerakan tersebut melalui bantuan media (slow motion). Media juga dapat menyajikan obyek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas. Peristiwa terjadinya gerhana

matahari total yang jarang sekali terjadi, dapat disaksikan oleh siswa setiap saat melalui media rekaman. Terjadinya gunung meletus yang berbahaya dapat pula disaksikan siswa di kelas melalui media. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

d).Jenis Media dan Karakteristiknya.

(1). Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, overhead proyektor (OHP) dan obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Meskipun demikian, sebagai seorang guru alangkah baiknya Anda mengenal beberapa jenis media pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar mendorong kita untuk mengadakan dan memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk meng-golongkan jenis media. Rudy Bretz (1971), misalnya, mengidentifikasi jenis jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak.

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

Golongan Media Contoh dalam Pembelajaran

1. Audio Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2. Cetak Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3. Audio cetak Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4. Proyeksi visual diam Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5. Proyeksi audio visual diam Film bingkai (slide) bersuara.
6. Visual gerak Film bisu
7. Audio visual gerak Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8. Obyek fisik Benda nyata, model, spesimen
9. Manusia dan lingkungan Guru, pustakawan, laboran
10. Komputer CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Sementara itu, Schramm (1985) menggolongkan media atas dasar kompleksnya suatu media. Atas dasar itu, Schramm membagi media menjadi dua golongan yaitu: media besar (media yang mahal dan kompleks) dan media kecil (media sederhana dan murah). Termasuk media besar misalnya: film, televise, dan video NCD, sedangkan yang termasuk media kecil misalnya: slide, audio, transparansi, dan teks. Selain itu Schramm juga membedakan media atas dasar jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak), media kelompok (liputannya

seluas ruangan tertentu), dan media individual (untuk perorangan). Termasuk media masal adalah radio dan televisi. Termasuk media kelompok adalah: kaset audio, video, OHP, dan slide. Sedangkan yang termasuk media individual adalah: buku teks, telepon, dan program komputer pembelajaran (CAI).

Sebagian ahli lain mengelompokkan media berdasarkan pada tingkat teknologi yang digunakan, mulai dari media dengan teknologi rendah hingga yang menggunakan teknologi tinggi. Jika media digolongkan atas dasar tingkat teknologi yang digunakan, maka penggolongan media sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Media tertentu akan dapat mengalami perubahan dalam penggolongannya. Misalnya, pada tahun 1950 an, media televisi dikategorikan media paling tinggi. Tetapi kemudian pada tahun 1970 an kategori tersebut bergeser dengan hadirnya media komputer. Pada masa tersebut, komputer digolongkan pada media dengan teknologi yang paling tinggi. Tetapi dewasa ini media komputer tergeser kedudukannya dengan adanya program computer conferencing melalui internet. Kondisi seperti ini akan terus berlangsung sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Sementara itu, dari sekian banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, Henich dkk (1996) membuat klasifikasi media yang lebih sederhana sebagai berikut: (1) media yang tidak diproyeksikan, (2) media yang diproyeksikan, (3) media audio, (4) media video, (5) media berbasis komputer, dan (6) multi media kit.

Dari beberapa pengelompokkan media tersebut, kita dapat melihat bahwa hingga kini belum ada suatu pengelompokkan media yang mencakup segala aspek, khususnya untuk keperluan pembelajaran. Pengelompokkan yang ada, dilakukan atas bermacam-macam kepentingan. Masih ada pengelompokkan yang dibuat oleh ahli lain. Namun apapun dasar yang digunakan dalam pengelompokkan itu, tujuannya sama yaitu agar orang lebih mudah mempelajarinya.

Sebagai seorang guru, perlu mengikuti perkembangan teknologi khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran. Sehingga paling tidak kita dapat lebih mengenalnya. Beberapa jenis media tentu pernah Anda gunakan, beberapa jenis yang lain mungkin juga sudah Anda kenal meskipun belum pernah menggunakannya dalam pembelajaran. Jenis media mana yang akan kita gunakan, sangat tergantung pada kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.

(2). Karakteristik Media

Setiap jenis media, mempunyai karakteristik (kekhasan) tertentu, yang berbeda beda satu sama lain. Masing masing media tentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Tidak semua jenis media yang disebutkan di atas akan dibahas di sini. Untuk mempermudah pembahasan, kita akan menggunakan pengelompokkan media seperti yang dikemukakan oleh Henich. Namun karena pertimbangan praktis, maka jenis media yang akan dibahas di sini hanya dipilih beberapa media yang biasa digunakan dalam pembelajaran.

(a). Media yang tidak diproyeksikan

Kelompok media ini sering disebut sebagai media pameran (displayed media). Jenis media yang tidak diproyeksikan antara lain; realia, model, dan grafis. Ketiga jenis media ini dapat dikategorikan sebagai media sederhana yang penyajiannya tidak memerlukan tenaga listrik.

Walaupun demikian media ini sangat penting bagi siswa karena mampu menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan lebih menarik yaitu:

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Ciri media realia yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Media realia sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Misalnya untuk mempelajari binatang langka, siswa diajak melihat badak yang ada di kebun binatang. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media realia juga dapat dimodifikasi. Modifikasi media realia bisa berupa: potongan benda (cutaways), benda contoh (specimen), dan pameran (exhibid).

Cara potongan (cutaways) adalah benda sebenarnya tidak digunakan secara utuh atau menyeluruh, tetapi hanya diambil sebagian saja yang dianggap penting dan dapat mewakili aslinya. Misalnya binatang langka hanya diambil bagian kepalanya saja. Benda contoh (specimen) adalah benda asli tanpa dikurangi sedikitpun. Yang dipakai sebagai contoh untuk mewakili karakter dari sebuah benda dalam jenis atau kelompok tertentu. Misalnya beberapa ekor ikan hias dari jenis tertentu, yang dimasukkan dalam sebuah toples berisi air untuk diamati di dalam kelas. Pameran (exhibit) menampilkan benda benda tertentu yang dirancang seolah olah berada dalam lingkungan atau situasi aslinya. Misalnya senjata senjata kuno yang masih asli ditata dan dipajang seolah olah menggambarkan situasi perang pada jaman dulu.

Secara teori, penggunaan media realia ini banyak kelebihanannya, misalnya dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Namun dalam prakteknya banyak benda benda nyata yang tidak mudah dihadirkan dalam bentuk yang sebenarnya yang disebabkan oleh keterbatasan keterbatasan tertentu. Oleh karena itu perlu ada jenis media lain sebagai penggantinya, seperti dijelaskan berikut ini,

Media model diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model sebagai media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kendala tertentu untuk pengadaan realia. Model suatu benda dapat dibuat dengan ukuran yang lebih besar, lebih kecil atau sama dengan benda sesungguhnya. Model juga bisa dibuat dalam wujud yang lengkap seperti aslinya, bisa juga lebih disederhanakan hanya menampilkan bagian/ciri yang penting. Contoh model adalah: candi borobudur, pesawat terbang atau tugu monas yang dibuat dalam bentuk mini,

Media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata kata verbal. Ingat ungkapan "Satu gambar berbicara seribu

kata". Semua media grafis, baik itu berupa gambar, sketsa bagan, grafik atau media visual yang lain harus dibuat dengan memperhatikan prinsip prinsip umum. Sebagai salah satu media visual, grafis harus diusahakan memenuhi ketentuan ketetapan agar menghasilkan visual yang komunikatif. Untuk lebih mudah diingat, ketentuan tersebut dinyatakan dalam akronim "VISUALS" (singkatan dari Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, dan Structured). Secara singkat prinsip umum pembuatan visual itu dapat dijelaskan sebagai berikut. Visible berarti mudah dilihat oleh seluruh sasaran didik yang akan memanfaatkan media yang kita buat. Interesting artinya menarik, tidak monoton dan tidak membosankan. Simple artinya sederhana, singkat, dan tidak berlebihan. Useful maksudnya adalah visual yang ditampilkan harus dipilih yang benar-benar bermanfaat bagi sasaran didik. Jangan menayangkan tulisan terlalu banyak yang sebenarnya kurang penting. Accurate artinya isinya harus benar dan tepat sasaran. Jika pesan yang dikemas dalam media visual salah, maka dampak buruknya akan sulit terhapus dari ingatan siswa. Legitimate adalah bahwa visual yang ditampilkan harus sesuatu yang sah dan masuk akal. Visual yang tidak logis atau tidak lazim akan dianggap janggal oleh anak. Structured maksudnya visual harus terstruktur atau tersusun dengan baik, sistematis, dan runtut sehingga mudah dipahami pesannya. Media grafis banyak jenisnya, misalnya: gambar/foto, sketsa, bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan sebagainya. Berikut ini dijelaskan beberapa diantara jenis grafis tersebut,

Gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar/foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Beberapa kelebihan media gambar/foto antara lain (1) sifatnya konkret. (2) dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan indera. (3) harganya relatif murah serta mudah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain kelebihan, gambar/foto juga memiliki kelemahan, antara lain: (1) hanya menekankan pada persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa. (2) jika gambar terlalu kompleks, akan kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu. Agar lebih bermanfaat dalam pembelajaran, maka gambar/foto hendaknya memenuhi persyaratan berikut (1) otentik, artinya dapat menggambarkan obyek/peristiwa seperti jika siswa melihat langsung. (2) sederhana, artinya harus menunjukkan dengan jelas bagian bagian pokok dari gambar tersebut. (3) ukurannya proporsional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/obyek yang digambar. Caranya antara lain dengan mensejajarkan gambar/foto tersebut dengan benda lain yang sudah dikenal siswa. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sketsa adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian bagian pokoknya tanpa detail. Selain dapat menarik perhatian siswa, sketsa dapat menghindarkan verbalisme dan memperjelas pesan. Sketsa dapat dibuat langsung oleh guru, karena itu harganya pasti murah (bahkan bisa tanpa biaya). Satu-satunya hambatan yang sering dikemukakan adalah guru tidak bisa menggambar. Padahal setiap orang pasti memiliki kemampuan dasar menggambar, dan itu sudah cukup sebagai modal membuat sketsa untuk memperjelas sajian kita.

Diagram/skema merupakan suatu gambar sederhana yang menggunakan garis garis dan simbol simbol. Diagram menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Diagram

menunjukkan hubungan yang ada antara komponennya atau sifat sifat proses yang ada di sana. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk untuk memahami komponen dan mekanisme kerja peralatan tertentu. Misalnya kalau kita membeli peralatan elektronik, biasanya disertai sebuah diagram mengenai komponen alat tersebut, fungsi, dan cara pengoperasian. Jika digunakan dalam pembelajaran, diagram bisa menyederhanakan sesuatu yang kompleks sehingga dapat membantu memperjelas penyajian guru. Kelebihannya diagram dapat menyajikan materi yang luas dan kompleks menjadi lebih padat dan sederhana. Namun untuk bisa memahami diagram, siswa harus memiliki latar belakang tentang materi yang didiagramkan. Diagram yang baik haruslah: (1). benar datanya. (2). Rapi. (3). diberi judul dan penjelasan seperlunya. (4).ukurannya cukup dan dapat dilihat oleh siswa dalam jumlah yang diinginkan. (5). penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum (dari kiri ke kanan).

Bagan/chart. Fungsi bagan/chart yang pokok adalah menyajikan ide ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Bagan mampu memberikan ringkasan butir butir penting dari suatu penyajian. Dalam bagan/chart sering dijumpai bentuk grafis yang lain seperti gambar, diagram, kartun atau lambang verbal. Agar menjadi media yang baik, bagan hendaknya dibuat: (1). secara sederhana. (2).lugas. (3).tidak berbelit belit. (4).up to date. Ada beberapa macam bentuk bagan, yaitu: bagan pohon, bagan arus dan bagan garis waktu. Bagan pohon biasanya digunakan untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas (strata). Contoh bagan pohon yang paling mudah ditemukan di sekolah adalah bagan tentang struktur organisasi OSIS. Bagan arus untuk menggambarkan hubungan atau langkah langkah suatu kegiatan. Sedangkan bagan garis waktu untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dengan waktu secara kronologis.

Grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Grafik digunakan untuk menjelaskan perkembangan atau perbandingan suatu obyek yang saling berhubungan. Grafik biasanya disusun berdasarkan prinsip matematika dan menggunakan data komparatif. Ada beberapa bentuk grafik, antara lain: grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar. Beberapa kelebihan grafik dalam pembelajaran antara lain: (1).memungkinkan kita mengadakan analisis, penafsiran dan perbandingan antar data data yang disajikan, baik dalam ukuran, jumlah, pertumbuhan, maupun arah tertentu. (2). bermanfaat untuk mempelajari hubungan kuantitatif antar beberapa data. (3). penyajian pesannya cepat, jelas, menarik, ringkas, dan logis. Semakin rumit data yang akan disajikan akan semakin efektif bila disajikan melalui grafik. Grafik yang baik haruslah: (1)jelas untuk dilihat dan dibaca siswa. (2).hanya menyajikan satu ide/pokok masalah. (3). menggunakan warna warna kontras dan harmonis. (4).dibuat secara ringkas dan diberikan judul. (5).sederhana, menarik, teliti dan mampu "berbicara sendiri" (begitu siswa membaca, langsung mengerti maksudnya).

(2). Media yang diproyeksikan

(a). Transparansi OHP

Berbeda dengan media visual terdahulu yang tidak memerlukan alat penyaji, transparansi OHP visualnya diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. Media ini terdiri dari dua perangkat, yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Perangkat lunaknya berupa transparansi yang disebut OHT (overhead transparency). Sedangkan perangkat lunaknya adalah OHP (overhead projector). Beberapa kelebihan media transparansi OHP adalah: (1). tidak memerlukan ruangan gelap, sehingga aktivitas belajar siswa dapat berjalan seperti biasa. (2). praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas dan ruangan, dan bisa disajikan tanpa layar khusus (dapat langsung ke dinding kelas). (3).memberi kemungkinan siswa mencatat informasi yang ditayangkan (4).bisa disajikan dengan berbagai variasi yang menarik sehingga tidak membosankan, (5).transparansi dapat dicopy dan dibagikan kepada siswa sebagai hand out, (6).dapat dipakai guru sebagai pointer (pokok pokok materi), (7). dapat dipakai berulang ulang, (8) guru dapat mengatur, mengurutkan, dan merevisi materi yang akan disajikan. (9) guru bebas mengatur waktu, kecepatan, dan teknik penyajiannya. (10).mudah pembuatannya, tulisan dapat dihapus, ditambah, atau dikurangi serta mudah pengoperasiannya, (11) visual yang disajikan jauh lebih menarik dibandingkan kalau hanya digambar di papan tulis, (13) guru dapat bertatap muka (tidak perlu membelakangi siswa) sambil menggunakan OHP, (14).lebih bersih dan sehat jika dibandingkan dengan menggunakan kapur dan papan tulis. Meskipun banyak kelebihannya media ini juga memiliki kelemahan yang perlu diperhatikan, yaitu: (1).tergantung pada adanya aliran listrik. (2). urutan penyajiannya mudah kacau jika sebelumnya tidak dipersiapkan secara sistematis. (3).bagi sekolah sekolah tertentu, pengadaan peralatannya masih dirasakan mahal. (4). bila rusak, misalnya lampunya putus, suku cadangnya sulit diperoleh, khususnya untuk sekolah yang jauh dari kota besar. (5).untuk jenis OHP tertentu, tidak mudah dibawa kemana-mana.

(b). Pembuatan dan Penyajian Media Tranparansi.

Diantara beraneka macam media yang telah kita bicarakan, media transparansi agaknya merupakan media yang cukup populer penggunaannya di sekolah. Hampir semua sekolah telah memiliki peralatan OHP, namun pemanfaatannya belum maksimal. Dibandingkan dengan media pembelajaran modern lainnya (slide, film, video), OHP merupakan "alat bantu mengajar tatap muka sejati". Anggapan ini bisa dimaklumi, sebab untuk menggunakan OHP tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Selain itu, dengan ruang kelas yang tidak perlu gelap, aktivitas siswa dapat berlangsung seperti biasa, dapat saling melihat dan tetap dapat sambil mencatat. Keadaan seperti ini membuat aktivitas belajar tidak terganggu.

Perangkat Media Transparansi terdiri dari perangkat keras (OHP) dan perangkat lunak (OHT). Untuk mengenal lebih jauh, masing masing perangkat dijelaskan secara singkat sebagai berikut. (1) Overhead proyektor (OHP). Dalam kelompok peralatan proyeksi, OHP merupakan peralatan yang paling sederhana. Peralatan OHP hanya menggunakan sistem optik (lensa lensa) dan elektronik (kipas pendingin dan lampu proyektor). Ada beberapa model atau bentuk OHP, tetapi pada dasarnya memiliki prinsip kerja yang sama. Perbedaannya adalah beberapa fasilitas tambahan dan variasinya. Bentuk OHP yang biasa dipakai di sekolah pada umumnya terdiri atas lampu, reflektor dan kipas pendingin ditempatkan dalam kotak bagian bawah. Hal ini

menyebabkan bentuk dan ukurannya menjadi besar, sehingga mengurangi kepraktisannya. Namun bentuk OHP yang demikian memiliki kelebihan yaitu lebih tahan untuk dinyalakan lebih lama, karena udara panas akibat nyala lampu dapat dihembuskan ke luar oleh kipas pendingin. Ada jenis OHP lain yang dirancang agar lebih praktis dan mudah di bawa kemana mana. Bentuk OHP ini lebih ramping dan bersifat portable. Pada OHP jenis tersebut, lampu proyektor dipasang menjadi satu dengan lensa. Tipe ini tidak dilengkapi dengan kipas pendingin. Jadi tidak diperlukan lagi bagian kotak besar seperti pada jenis OHP yang pertama. Karena itu, OHP jenis ini lebih tipis, ringan dan jika dilipat hanya setebal tas sehingga lebih mudah dibawa kemana mana. Meskipun demikian, jenis OHP ini akan cepat panas sehingga jika terlalu lama dinyalakan lampunya mudah putus, (2) Overhead transparency (OHT) sering disebut transparency film atau transparansi. Terbuat dari bahan plastik tembus cahaya sehingga visual dapat diproyeksikan. Lembaran plastik biasanya berukuran 26,5 x 21 cm. Ada beberapa kualitas plastik yang bisa digunakan, mulai dari yang mahal dan bermerk khusus hingga yang paling murah, bahkan bisa saja menggunakan plastik seperti yang dipakai untuk taplak meja. Di atas transparansi itu, guru bisa menyiapkan tulisan jauh sebelum penyajian atau bisa langsung menulis sambil mengajar. Teknik Pembuatan Media Transparansi ada dua cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan transparansi, yaitu: (1). Dengan cara mengambil dari bahan cetak dengan teknik tertentu, antara lain: Mencetak dengan bantuan komputer, baik dengan full color (berwarna) maupun mono colour (hitam). Hal ini bisa menggunakan plotter maupun laser ink jet printer; Membuat gambar/tulisan dalam selembar kertas atau mengambil dari buku, lalu difotocopy dalam plastik transparansi khusus; Melalui proses fotografi yang dicetak dalam film transparansi., dan masih ada cara cara lain (2). Membuat sendiri secara manual. Cara ini dapat dilakukan sendiri oleh guru dengan cepat, sederhana dan murah. Secara singkat , teknik pembuatannya dijelaskan sebagai berikut :Siapkan bahan dan peralatan yang diperlukan, yaitu: plastik transparansi (sesuai kualitas yang dikehendaki), OHT pen (marker pen) atau spidol pamanen, minyak penghapus (eceton), kapas dan alat bantu tulis lain yang diperlukan. Bila diperlukan sediakan pula bingkai OHT; Siapkan draft yang akan ditrasparansikan dengan pensil pada kertas, lalu dijiplak ke dalam transparansi. Sesuaikan ketentuan ukurannya dengan bidang proyeksi.OHT dapat dibuat dalam beberapa bentuk dan teknik sajian, misalnya: bentuk tunggal, tumpang tindih (overlay), bentuk ibuka tutup (masking), bentuk yang diberikan lapisan transparansi berwarna. Selain itu, dalam membuat rancangan visual dalam transparansi, perlu juga diperhatikan perhatikan beberapa tips berikut. (1). Gunakan huruf dengan ukuran minimal 0,6 cm. Jika Anda menggunakan huruf yang lebih kecil dari itu, maka hasil tayangan akan sulit terbaca oleh siswa yang duduk di belakang. (2). Luas bidang transparansi yang ditulisi jangan melebihi ukuran 18x22 cm. Jika melebihi, maka akan ada sebagian tulisan yang tidak tampak dalam tayangan. (3). Sebaiknya dalam satu lembar transparansi tidak lebih dari enam baris tulisan. Setiap baris maksimal berisi enam kata. Jika lebih dari itu, transparansi akan terlihat terlalu "ramai". (4). Dalam satu lembar transparansi usahakan hanya berisi satu topik permasalahan. Setiap transparansi agar diberi judul. Jika satu lembar transparansi belum cukup untuk menuangkan satu topik tertentu, bisa disambung pada transparansi yang lain dengan diberi judul yang sama. (5).Bila transparansi diberi bingkai, maka

pada ruang bingkai dapat diberi catatan kecil yang dianggap perlu. (6). Lembar transparansi sebaiknya tidak hanya berisi tulisan, tetapi dikombinasikan dengan gambar, bagan, grafik, foto, skema atau simbol visual lain, agar lebih menarik dan tidak membosankan. Tulisan dan gambar diusahakan proporsional/seimbang. (7). Agar tayangan lebih menarik, gunakan variasi warna dan bentuk huruf. Namun pemakaian warna jangan berlebihan, maksimal empat warna agar tidak terlalu ramai.

Teknik Penyajian Transparansi OHP, untuk dapat menyajikan media transparansi dengan baik, ada baiknya Anda perhatikan saran-saran berikut: (1). Susunlah semua transparansi yang akan Anda sajikan dengan rapi. Untuk memudahkan urutan sajian, sebaiknya setiap lembar transparansi diberi nomor urut, mulai dari transparansi pertama sampai terakhir berdasarkan urutan sajian, (2) Letakkan transparansi terlebih dahulu di atas OHP dengan baik, kemudian baru nyalakan lampunya, (3) Periksa arah cahaya, apakah posisi tayangan sudah tepat pada layar. Arah tayangan yang tidak tepat akan membentuk efek keystone (menyempit pada salah satu sisinya). Jika mungkin, posisi layar bagian atas dibuat agak ke depan (4). Atur letak posisi transparansi dan ketepatan fokusnya sehingga memperoleh hasil visual yang baik, (5). Penerangan dalam ruangan tetap seperti biasa (kecuali jika ada cahaya kuat yang masuk ke ruang, maka lampu di dekat layar bisa dimatikan), (6) Gambar/tulisan yang tertayang pada layar harus dapat terlihat dengan mudah oleh seluruh siswa. Siswa harus dapat melihat dengan bebas tanpa terhalang oleh guru atau siswa lain, (7) Selama penyajian, tetaplah menghadap ke arah siswa. Hindari membaca tulisan pada layar (kecuali ketika mengontrol ketepatan fokus dan posisi tayangan), (8). Dengan menunjuk ke tulisan/gambar yang ada di layar, tetapi tunjuklah tulisan/gambar pada transparansi di OHP, (9). Tunjukkan bagian materi yang sedang Anda bicarakan. Sebaiknya tidak menunjuk tulisan dengan menggunakan jari tetapi gunakan alat tunjuk, misalnya pensil yang runcing, (10) Bila diperlukan, Anda bisa menulis pada transparansi untuk memperjelas sajian, atau menambahkan penjelasan yang baru saja Anda ingat. Sebaiknya tambahkan penjelasan tersebut ditulis pada lembar plastik kosong yang ditumpangkan di atas transparansi yang sedang disajikan. Dengan demikian transparansi aslinya tidak tercoret-coret sehingga masih dapat digunakan lagi pada kesempatan lain, (11) Segera matikan OHP jika tayangan tidak diperlukan lagi. Hal ini untuk menghindari OHP yang terlalu panas yang dapat merusak lampu. Harap diperhatikan bahwa kerusakan OHP yang paling sering terjadi adalah putus lampunya. Lebih baik untuk tipe OHP yang tidak menggunakan kipas pendingin, (12), Simpanlah lembar-lembar transparansi ke dalam map. Setiap lembar sebaiknya dilapisi selembar kertas untuk memisahkan dengan lembar lainnya agar tulisan tidak cepat rusak dan tidak lengket ketika diambil. Pemberian kertas pemisah, juga dimaksudkan agar transparansi mudah terbaca pada saat dipilih sebelum penyajian.

(3). Film Bingkai/slide

Film bingkai/slide adalah suatu film transparansi yang umumnya berukuran 35 mm. Dalam satu paket program film bingkai berisi beberapa bingkai film yang terpisah satu sama lain. Sebagai suatu program, maka durasi (lama putar) film bingkai sangat bervariasi, tergantung jumlah

bingkai filmnya. Waktu yang diperlukan untuk menayangkan setiap bingkai juga bervariasi. Film bingkai ada juga yang dilengkapi dengan peralatan audio, sehingga selain gambar, juga bisa menyajikan suara. Film bingkai yang dilengkapi dengan audio dinamakan film bingkai suara atau slide suara. Dalam beberapa hal, manfaat film bingkai ini sebenarnya hampir sama dengan transparansi OHP, hanya saja kualitas visual yang dihasilkan jauh lebih bagus. Dengan demikian potensi dan kelebihan yang ada pada transparansi OHP juga dimiliki oleh film bingkai. Kelemahan media ini dibandingkan OHP adalah biaya produksi dan peralatannya lebih mahal. Pengoperasiannya juga kurang praktis. Untuk menyajikan film bingkai ini diperlukan alat yang disebut proyektor slide. Karena faktor kemahalan dan kurang praktis tersebut, maka penggunaan media ini kurang populer di sekolah. Apalagi saat ini sudah ada program komputer yaitu Power Point yang lebih murah dan lebih praktis penggunaannya.

(4). Media Audio

Media audio yang dibahas di sini khusus kaset audio karena media inilah yang paling sering digunakan di sekolah. Program kaset audio termasuk media yang sudah memasyarakat hingga ke pelosok pedesaan. Program kaset audio merupakan sumber yang cukup ekonomis karena biaya yang diperlukan untuk pengadaan dan perawatan cukup murah. Beberapa kelebihan program audio adalah: (1).materi pelajaran yang sudah terekam tak akan berubah, jika diperlukan bisa digandakan berkali kali sesuai jumlah yang dibutuhkan.(2).untuk jumlah sasaran yang banyak, biaya produksi dan pengandaannya relatif murah. (3). jika diperlukan, rekaman dapat dihapus dan kasetnya masih dapat dipergunakan. (4). peralatan penyajinya (tape recorder) juga termasuk murah bila dibandingkan dengan peralatan audio visual lainnya. (5). pengoperasian dan perawatannya juga mudah, tempat perbaikannya mudah ditemukan di sekitar sekolah. (6). program kaset audio dapat menyajikan kegiatan, materi pelajaran dan sumber belajar yang berasal dari luar kelas/sekolah seperti: hasil wawancara, rekaman peristiwa, dan dokumentasi sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Program audio sangat cocok untuk menyajikan materi pelajaran yang bersifat auditif, seperti pelajaran bahasa asing dan seni suara. Program audio mampu menciptakan suasana yang imajinatif dan membangkitkan sentuhan emosional bagi siswa. Dalam pelajaran sejarah misalnya, kita tidak mungkin memperoleh suara asli patih Gajahmada. Melalui program audio, secara imajinatif kita bisa menghadirkan suara tokoh Gajahmada yang gagah berani dan patriotik. Program ini bisa digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan afektif kepada siswa sehingga memberikan kesan mendalam di hati siswa. Adapun kelemahannya adalah: (1). daya jangkauannya terbatas, tidak bisa didengarkan secara masal (kecuali disiarkan melalui radio). (2).jika jumlah sasarannya sedikit dan hanya sekali pakai, maka biaya produksi menjadi mahal. (3).cenderung verbalistik karena semua informasi hanya disajikan melalui suara, sehingga sulit dipergunakan untuk menyajikan materi yang bersifat sangat teknis, praktek, dan eksak.

(5). Media video

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Jenis media audio visual lain misalnya film. Tetapi yang akan dibicarakan di sini hanyalah media video, karena media inilah yang sudah banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Sebagian besar fungsi film sudah bisa digantikan oleh media video. Biaya produksi dan perawatan video juga lebih murah. dibandingkan film. Pengoperasiannya pun jauh lebih praktis. Sehingga tak heran bila media video saat ini lebih populer dan diminati dibandingkan media film. Oleh sebab itu saat ini media video telah banyak diproduksi untuk keperluan pembelajaran.

Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran di sekolah bukan lagi sesuatu yang aneh. Saat ini banyak sekolah yang telah memiliki dan memanfaatkan program video pembelajaran di sekolah. Media video memiliki banyak kelebihan dibanding OHP, slide, dan audio. Sebagai media audio visual, video dapat menampilkan suara, gambar, dan gerakan, sekaligus. Sehingga media ini efektif untuk menyajikan berbagai topik pelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal.

Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak siswa melanglang buana walaupun dibatasi oleh dinding ruang kelas. Obyek obyek yang terlalu kecil, terlalu besar atau obyek langka dan berbahaya dapat dihadirkan ke ruang kelas. Bahkan video dapat menghadirkan obyek yang hanya ada di lain benua dan luar angkasa. Singkatnya, media ini mampu "membawa dunia ke dalam kelas" .

Pesan yang dapat disajikan melalui video dapat bersifat fakta (obyek, kejadian, atau informasi nyata), dapat pula bersifat fiktif. Pada mata pelajaran yang banyak mempelajari keterampilan motorik, media video sangat diperlukan. Dengan kemampuannya untuk menyajikan gerakan lambat (slow motion), maka media ini akan memudahkan siswa mempelajari prosedur gerakan tertentu secara lebih rinci dan jelas.

Sekarang, media ini biasanya dikemas dalam bentuk VCD (video compact disc). Beberapa tahun lalu, media ini masih dianggap terlalu mahal untuk digunakan di sekolah. Tetapi saat ini harganya sudah terjangkau oleh masyarakat hingga ke lapisan bawah. Harga satu keping VCD hampir sama dengan kaset audio. Dengan demikian, media video ini layak kita jadikan sebagai salah satu pilihan untuk dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Meskipun demikian, akhir-akhir ini kehebatan program video masih terkalahkan oleh program pembelajaran berbantuan komputer. Media komputer memiliki hampir semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara, dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas. Oleh karena itu media komputer dapat dimasukkan dalam kelompok multi-media.

Pada modul ini media komputer memang tidak kita bahas lebih jauh lagi. Sebab untuk membahasnya diperlukan kondisi yang lebih khusus. Namun tidak lama lagi, setiap kali membahas media pembelajaran, media ini mau tak mau akan menjadi media yang harus kita bahas lebih mendalam. Tidak lama lagi penggunaan media komputer dalam pembelajaran diperkirakan semakin mendesak. Perkembangan media pembelajaran memang akan terus berlanjut, seiring

dengan pesatnya kemajuan iptek terutama bidang teknologi komunikasi dan informasi. Untuk itu sebagai pendidik, kita perlu mengikuti perkembangan itu.

D. Daftar Pustaka.

Arsyad Azhar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta. Grafindo Persada.

Degeng, Sudjana. 1993. Teknologi Pendidikan. Jakarta. Dikbud Dikti.

Hamalik, Oemar. 1990. Perencanaan Pengajaran. Bandung. PT. Citra Aditya Bakti.

Luteheru, J. 1988. Media Pembelajaran. Jakarta. Dierjen Dikti.

Diknas. 2001. Kurikulum Berbasis Kompetensi. Jakarta.

Retnaningsih, dkk. 1997. Perspektif Global. Jakarta. Dikti.

Sujana, N. 1989. Teknologi Pengajaran. Bandung. Sinar Baru

Sadiman, A. 1984. Media Pendidikan. Jakarta. CV Rajawali.

Kunjungi Blog Kami di : <http://www.pustakasekolah.com/>