

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIK

A. Tinjauan Pustaka

Kajian pustaka ini dilakukan agar tidak terjadi pengulangan penelitian terhadap objek yang sama. Sepanjang penelusuran peneliti, memang sudah ada penelitian tentang Peranan Media Pembelajaran Berbasis IT akan tetapi mengarah kepada peningkatan kognitif dan keterampilan serta secara spesifik menyebutkan media pembelajaran yang diteliti sedangkan pada penelitian ini ingin berupaya mengetahui seberapa efektif penggunaan media-media pembelajaran berbasis IT pada mata pelajaran TIK yang ada di sekolah yang diteliti tersebut. Berikut ini merupakan penelitian yang terkait:

Penelitian oleh Asrori (2012) yang meneliti tentang “Hubungan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT Dan Motivasi Belajar Siswa SMP PGRI Kasihan Bantul”. Penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan analisa datanya peneliti menggunakan deskriptif analisis kuantitatif, penyajian data, dan kesimpulan. Kemudian untuk uji keabsahan data menggunakan ketekunan atau kesahan data, dan triangulasi metode.

Penelitian ini memberi kesimpulan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis ada hubungan yang signifikan antara media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis IT dan motivasi belajar siswa SMP PGRI Kasihan Bantul. Hal ini dibuktikan dari hasil anlisis korelasi sebesar 0.554 dengan nilai signifikansi 0.000 sehingga Hipotesis alternatif (Ha) diterima dan Hipotesis

nihil (Ho) ditolak. Sehingga semakin tinggi penggunaan media pendidikan agama islam berbasis IT, maka semakin tinggi juga motivasi belajar siswa.

Penelitian oleh Rizkika Rakhmawati (2014) yang meneliti tentang “Studi Kritis Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Film *Taare Zameen Par* karya Aamer Khan dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Agama Islam”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan simiotik. Penelitian ini dilakukan dengan mengobservasi langsung film *Taree Zameen Par* karya Aamir Khan dengan cara mengidentifikasi metode pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus yang terdapat dalam dialog dan gambar adegan yang berlangsung dalam film tersebut.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa materi pembelajaran yang terdapat dalam film tersebut adalah materi belajar membaca dan menulis. Tujuan pembelajaran yang terdapat dalam film tersebut adalah agar Ishaan dapat membaca dan menulis. Kemudian metode pembelajaran yang digunakan untuk anak berkebutuhan khusus terutama *disleksia* dalam film *Taare Zaamen Par* karya Aamir Khan menggunakan metode *multisensory*. Adapun media pembelajaran yang digunakan Nikumbh dalam proses pembelajaran adalah bak air, plastisin, cat air dan tangga sekolah.

Penelitian oleh Lina Normayanti (2014) yang meneliti tentang “Penerapan Media Pembelajaran *Card Slot* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa arab Pada Siswa Kelas VII A Di MTS MUHAMMADIYAH Gedongtengen Yogyakarta”. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Card*

Slot pada pembelajaran bahasa arab dalam meningkatkan prestasi siswa kelas VII A. Subjek pada penelitian ini adalah semua siswa kelas VII A yang berjumlah 22 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Gedongtengen Yogyakarta pada tanggal 06 Mei 2013. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini berdasarkan pengumpulan data menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus pertama sebesar 64,18 kemudian pada siklus kedua meningkat menjadi 68,77. Sedangkan ketuntasan klasikalnya pada siklus pertama sebesar 68,18% dan pada siklus kedua 100%. Dengan demikian penerapan media pembelajaran *card slot* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII A pada pelajaran Bahasa Arab materi madrasah.

Penelitian oleh Endah Dwi Astuti (2013) yang meneliti tentang “Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Grogol Paliyan Kabupaten Gunungkidul”. Jenis penelitian ini adalah Pendekatan Kuantitatif dimana pendekatan ini digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Grogol. Sedangkan sumber data diperoleh dari informan yang ada di sekolah tersebut antara lain Kepala Sekolah, Guru Pendidikan Agama Islam, dan siswa kelas III. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, dan observasi.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Grogol menunjukkan keberhasilan yang optimal. Dimana media pembelajaran dapat difungsikan sesuai dengan fungsinya, yaitu: meningkatkan motivasi belajar pembelajar, merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis serta pembelajar dapat memahami pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Kemudian, ditemukan faktor penghambat dan pendukung dalam penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Grogol. Antara lain yang merupakan faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran yaitu: penguasaan dan kondisi anak, ketepatan dalam memilih media pembelajaran dan motivasi belajar serta perhatian siswa yang sangat tinggi sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Sedangkan faktor penghambat penggunaan media pembelajaran yaitu: masih terbatasnya dana yang disediakan sekolah dan kurangnya perhatian yang cukup dari orang tua terhadap proses belajar siswa yang ditandai dengan seringnya pekerjaan rumah tidak diselesaikan oleh siswa.

Penelitian oleh Sri Wahyuni (2011) yang meneliti tentang “Peranan Media Gambar Lcd Proyektor Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas I C MIN Yogyakarta”. Dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa ternyata peranan media gambar LCD Proyektor dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Indonesia khususnya dalam hal membaca dan menulis pada siswa kelas

1 C MIN Yogyakarta, secara signifikan mempengaruhi pembelajaran siswa menuju kearah yang lebih baik. Ini terbukti dari nilai KKM siswa sebelum menggunakan media gambar LCD Proyektor, belum semua anak mencapai nilai KKM yang telah ditentukan diawal semester yaitu 7,5, dengan penggunaan media gambar LCD Proyektor KKM bukan saja dapat terpenuhi, bahkan meningkat dengan nilai rata-rata kelas 8,9 atau dalam kategori baik sekali.

Penelitian oleh Abdul Muti (2014) yang meneliti tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Flash Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Banguntapan Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian ini membahas tentang pengaruh media pembelajaran biologi berbasis aplikasi Adobe Flash terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMA negeri 1 Banguntapan. Setelah dilakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran biologi dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash.

Penelitian oleh Aldila Siddiq Hastomo (2013) yang meneliti tentang “Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMA NEGERI 1 YOGYAKARTA”. Penelitian ini membahas tentang efektivitas pembelajaran *e-learning* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam siswa SMA negeri 1 Yogyakarta. Setelah dilakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa: *pertama*, penerapan *e-learning* dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Yogyakarta tidak

sepenuhnya menggunakan sistem *e-learning* atau sistem konvensional saja, akan tetapi penggabungan keduanya.

Dengan kata lain media pembelajaran *e-learning* berperan sebagai media alternatif pendukung pembelajaran PAI. Hal ini dilakukan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. *Kedua*, penerapan media *e-learning* dalam pembelajaran PAI dinyatakan efektif terhadap prestasi belajar siswa dibuktikan dengan hasil angket yang disebarkan kepada siswa yang menunjukkan bahwa *e-learning* sangat bermanfaat sebagai media pendukung dalam pembelajaran PAI. Karena dengan adanya media *e-learning* siswa dapat mempelajari materi PAI secara lebih intensif dan mandiri. Selain mudah untuk digunakan *e-learning* juga memberikan wadah diskusi dan juga konten-konten yang sangat berpengaruh pada siswa dalam menyerap nilai-nilai tentang materi PAI baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Penelitian oleh Farida Nur Hikmah (2013) yang meneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa MTs Kelas VIII SEMESTER 2”. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis macromedia flash 8 sebagai sumber belajar bagi siswa mts kelas viii semester 2. Setelah dilakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Macromedia Flash yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa MTs kelas VIII Semester 2.

Kemudian berdasarkan hasil jawaban angket, respon oleh siswa terhadap media pembelajaran fiqih mendapat skor 859 dari skor maksimal

ideal 1000. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan respon yang sangat baik (SB) dengan angka presentase 85,9%.

Penelitian oleh Suratiningsih (2014) yang meneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Untuk Meningkatkan Kognitif Dan Keterampilan Proses Dasar Sains Siswa Kelas IV SD/MI”. Dalam thesisnya membahas tentang langkah-langkah pengembangan media pembelajaran sains. Setelah dilakukan penelitian, terdapat peningkatan kualitas belajar dari segi kognitif dan keterampilan siswa kelas IV SD.

B. Kerangka Teoretik

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:219), kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dapat disimpulkan juga bahwa suatu media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi criteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa

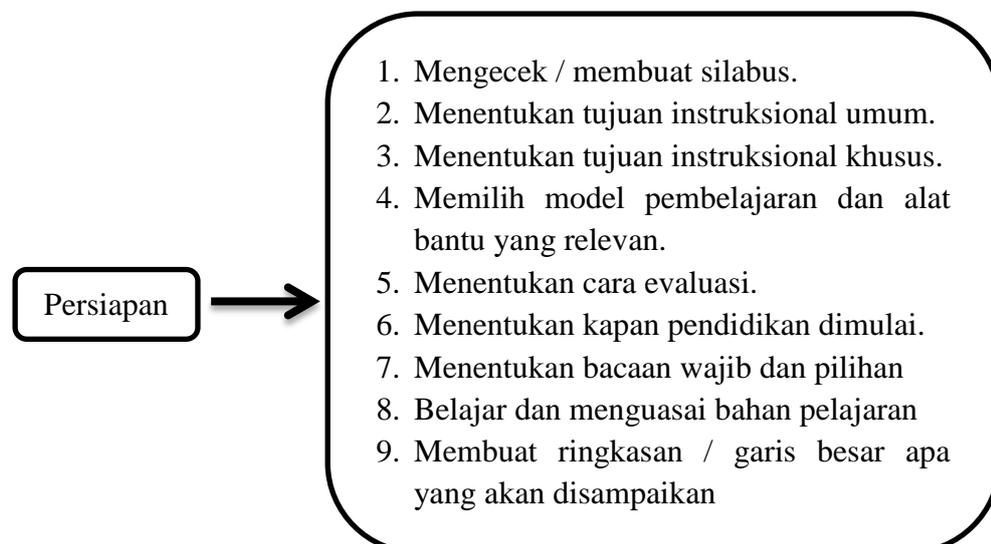
hasil. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

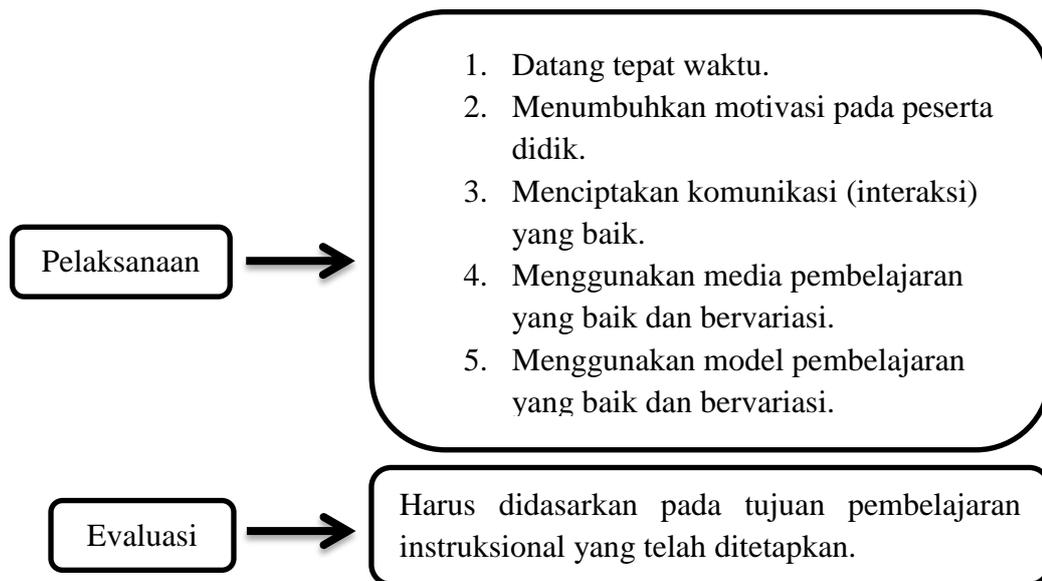
2. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Popham (2003:7), efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, di dalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Dunne (1996:12) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik pertama ialah “memudahkan murid belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti guru, pengawas, tutor atau murid sendiri.

Strategi guru untuk dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas, Sutikno Sobry (2008:87) memaparkan sebagai berikut :





Gambar I. Upaya Dalam Peningkatan Efektivitas Pembelajaran

Pendapat yang menyatakan tentang indikator sesuatu bisa dikatakan efektif :

- a. Menurut Sinambela (2006:78), pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Beberapa indikator keefektifan pembelajaran:
- 1) Ketercapaian ketuntasan belajar,
 - 2) Ketercapaian keefektifan aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran),
 - 3) Ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif

b. Menurut Wotruba dan Wright dalam Yusufhadi Miarso (2004), indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran adalah :

- 1) Pengorganisasian materi yang baik
- 2) Komunikasi yang efektif,
- 3) Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran,
- 4) Sikap positif terhadap siswa,
- 5) Pemberian nilai yang adil,
- 6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan
- 7) Hasil belajar siswa yang baik.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

3. Pembelajaran IT

Meier (2002:263) menyatakan pembelajaran akan memberi hasil terbaik jika bersifat SAVI (*Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual*). Peristiwa belajar khusus dapat melibatkan dua, tiga, atau semua cara tersebut sekaligus, oleh karena itu pembelajaran berbasis komputer harus mendukung gaya belajar tersebut.

Untuk membuat materi pengajaran dan pelatihan berbasis komputer yang lebih efektif, para perancang harus berusaha untuk memudahkan berlangsungnya proses belajar mengajar. Hal ini dapat

terpenuhi dengan mengaplikasikan teori-teori pembelajaran dan pendekatan pedagogik dalam desain pembelajaran berbasis komputer. Adapun teori-teori pembelajaran dan implikasinya dalam pengembangan desain pembelajaran berbasis komputer sebagai berikut:

a. Teori Pembelajaran Gagne

Didasarkan pada sembilan hierarki keterampilan intelektual yang disusun berdasarkan tingkat kompleksitasnya, desain instruksional pembelajaran berbasis komputer harus mengidentifikasi prasyarat yang dibutuhkan untuk memudahkan proses pembelajaran terjadi pada setiap tingkatan.

b. Teori Konstruktivis Bandura

Mendefinisikan proses belajar sebagai sebuah proses aktif dimana pembelajar membangun gagasan-gagasan baru berdasarkan pengetahuan yang telah ada sebelumnya. Sehingga dalam perancangan instruksional pembelajaran berbasis komputer disusun secara *sequensial* sehingga memungkinkan pembelajar membangun prinsip-prinsip dan konsep kunci atas dasar pengetahuan yang telah dimilikinya dan bergerak melampaui informasi yang diberikan kepadanya.

c. Teori Sosial Bandura

Menekankan pada pentingnya pengamatan dan memperagakan tingkah laku, sikap, dan reaksi emosional secara langsung. Menurut teori sosial Bandura desain instruksional akan

lebih efisien jika memberikan keluasaan kepada pembelajar untuk melakukan sesuatu secara langsung, menerapkan sikap dan tingkah laku serta reaksi emosional dalam pembelajaran akan meningkatkan ingatan.

d. Teori Minimalis Carrol

Menyarankan agar para perancang desain instruksional untuk meminimalkan materi pembelajaran, mengingat materi yang banyak hanya akan melelahkan dan menghambat proses belajar. Oleh karenanya perancang diminta untuk memberikannya pada perancangan aktivitas yang mendukung aktivitas langsung para pembelajar.

e. Teori Pengembangan Sosial Kognitif Vygotsky

Menawarkan suatu teori yang mengatakan bahwa potensi untuk perkembangan kognitif dibatasi oleh suatu rentang tertentu dan bersifat unik bagi setiap individu pembelajar. Teori vygotsky juga mengklaim bahwa pembelajaran akan sangat efektif ketika pembelajar di tempatkan pada suatu lingkungan belajar yang memberikan dukungan penuh (*supportive*) dan ketika mereka menerima bimbingan yang sesuai dan dimediasi oleh media. Media instruksional tersebut dapat berupa sebuah strategi kognitif, seorang tutor, bahan cetakan, atau komputer serta instrumen lainnya yang menyediakan informasi bagi pembelajar. Peran yang dilakukan oleh media instruksional adalah untuk mengorganisasikan dukungan

dinamis yang dapat digunakan pembelajar menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan sampai pada batas atas ZDP yang dimiliki pembelajar bersangkutan. Pada saat pembelajar bergerak ke tingkat kepercayaan (*confidence*) yang lebih tinggi, media instruksional ini secara sistematis ditarik dan memberikan keleluasaan kepada pembelajar untuk melakukan eksplorasi sendiri.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dalam desain media pembelajaran berbasis komputer harus didasarkan pada pemahaman tentang teori-teori pembelajaran dan bagaimana proses belajar terjadi pada setiap individu.

4. Definisi Media dan Media Pembelajaran

“Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan” (criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi (Daryanto, 2013: 4-5).

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian

ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2014: 3).

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Harjito *et al.*, 2014: 6-7).

Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (1987: 234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Henich dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau

mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran* (Arsyad, 2014: 3-4).

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Usman dan Asnawir, 2002: 11).

Sekarang apa yang dimaksud dengan media pembelajaran? Apakah media pembelajaran sama dengan media itu sendiri?

Rossi dan Breidle (1966) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Bagi Rossi media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan. Pendapat Rossi itu juga dikemukakan oleh AECT (1977) yang menjelaskan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

Dari konsep di atas, maka perbedaan antara media dan media pembelajaran terletak pada pesan atau isi yang ingin disampaikan. Artinya alat apapun itu asal berisi tentang pesan-pesan pendidikan termasuk ke dalam media pendidikan atau media pembelajaran (Sanjaya, 2012: 58).

Namun demikian, apakah pesan-pesan itu hanya dapat disampaikan melalui alat-alat tertentu seperti buku, TV atau radio saja? Bukankah tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran bukan hanya sekedar mengetahui dan memahami informasi yang ingin disampaikan? Bukankah belajar tidak hanya sekedar duduk, mendengarkan dan mencatat setiap informasi. Bukankah dalam pendidikan atau pembelajaran informasi itu hanya merupakan alat untuk mengubah perilaku siswa? Dalam konteks ini media bukan hanya sekedar informasi beserta alatnya, akan tetapi juga proses mempelajarinya, sebab informasi atau pesan yang hanya diketahui hasil pemberitahuan orang lain, tidak akan menjadikan informasi tersebut menjadi bermakna dalam hidupnya. Dengan demikian sebagai perantara media juga meliputi berbagai pengalaman untuk memahami materi pelajaran (Sanjaya, 2012: 59).

Gerlach dan Ely (1980) memandang media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Selanjutnya Gerlach dan Ely menyatakan "*A medium, conceived is any person,*

material or even that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude.” Menurut Gerlach secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media pembelajaran/media pendidikan bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, stimulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, serta untuk menambah keterampilan.

Sependapat dengan pandangan Gerlach, Gagne (1970) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Lingkungan itu sendiri cukup luas, meliputi lingkungan yang didesain sedemikian rupa untuk kebutuhan proses pembelajaran seperti laboratorium, perpustakaan, atau mungkin apotek hidup dan lain sebagainya dan lingkungan yang tidak didesain untuk kebutuhan pembelajaran akan tetapi dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran siswa seperti kantin sekolah, taman dan halaman sekolah, kamar mandi dan lain sebagainya (Sanjaya, 2012: 59-60).

Dari uraian di atas, maka nampak jelas terjadinya pergeseran makna tentang media pembelajaran, yakni dari media yang

menitikberatkan pada alat untuk menyampaikan informasi pesan yang berarti media lebih mementingkan pada sumber pesan itu sendiri yakni guru, menjadi media sebagai segala sesuatu yang dapat memengaruhi belajar siswa, yang berarti media menitikberatkan pada proses dan siswa itu sendiri. Dengan demikian, yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Dari batasan tersebut minimal ada dua hal yang harus dipahami. *Pertama*, media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja seperti TV, radio, CD dan lain sebagainya, akan tetapi meliputi pemanfaatan lingkungan baik yang didesain atau tidak untuk pembelajaran serta kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Kedua*, media digunakan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau digunakan untuk menanamkan keterampilan tertentu. Ini berarti dalam alat dan kegiatan yang dirancang itu mengandung pesan tertentu sesuai dengan tujuan penggunaan media itu sendiri (Sanjaya, 2012: 61).

5. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

a. Landasan Filosofis

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat

proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

Sebenarnya perbedaan tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru mengaggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

b. Landasan Psikologi

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu,

persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Untuk maksud tersebut, perlu: 1) diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya, 2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa.

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat, antara lain: *pertama*, Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.

Kedua, Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai

yang paling nyata ke yang paling abstrak. *Ketiga*, Edgar Dale, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

c. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan pretek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi disain atau seleksi dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap.

d. Landasan Empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa

akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran dan karakteristik media itu sendiri (Daryanto, 2013: 12-16).

6. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi, yaitu menurut: (1) Wilbur Schramm, (2) Gagne, (3) Allen, (4) Gerlach dan Ely dan (6) Ibrahim (Daryanto, 2013:17-18).

Menurut Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu (1) liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile; (2) liputan terbatas pada ruangan,

seperti film, video, slide, poster audio tape; (3) media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi dan pemberi umpan balik.

Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak dan sajian lisan. Disamping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar; ada tinggi, rendah dan rendah.

Menurut Gerlach dan Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram dan simulasi.

Menurut Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; media audio; media proyeksi; televisi, video, komputer.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajar, akan sangat menunjang efisiensi dan Efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

7. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih

media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2014: 19).

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran (Usman dan Asnawir, 2002: 21).

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2013: 8-9).

Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam Ibrahim, *et.al.*, 2001 dalam Daryanto, 2013) adalah sebagai berikut: *pertama*, kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. *Kedua*, kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. *Ketiga*, kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Dari uraian di atas, maka penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut (Sanjaya, 2012: 73-75):

- a. *Fungsi komunikatif*. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Kadang-kadang penyampai pesan mengalami kesulitan manakala harus menyampaikan pesan dengan hanya mengandalkan verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan, khususnya materi-materi yang bersifat abstrak. Bagaimana agar pesan mudah

ditangkap dan tidak menimbulkan salah persepsi? Harus dijadikan pertimbangan utama para pengembang media.

- b. *Fungsi motivasi.* Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara optimal, bukan hanya dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa sebagai penerima pesan, akan tetapi juga dapat mengganggu suasana belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- c. *Fungsi kebermaknaan.* Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- d. *Fungsi penyamaan persepsi.* Walaupun pembelajaran di *setting* secara klasikal, namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individual. Kalau kita memiliki 40 orang siswa yang belajar, mungkin ada 40 macam pemikiran atau ada 40 jenis persepsi yang

datang dari masing-masing pemikiran siswa. Artinya, bisa terjadi setiap siswa akan menginterpretasi materi pelajaran secara berbeda. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

- e. *Fungsi individualitas*. Siswa datang dari latar belakang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi maupun latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama. Demikian juga halnya mengenai bakat dan minat siswa tidak mungkin sama, walaupun secara fisik sama. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

8. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diuraikan di bawah ini (Sanjaya, 2012: 75-77):

- a. Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru.
- b. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai

alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

- c. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran. Contohnya, untuk membelajarkan siswa memahamai pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, maka guru perlu mempersiapkan semacam grafik yang mencerminkan pertumbuhan penduduk.
- d. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian pula sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual.
- e. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi. Media yang membutuhkan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat murah belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya.

- f. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoprasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoprasikannya.