

# **MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

**disampaikan pada Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru  
Sekolah Menengah Pertama**

**oleh  
Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd**



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2008**

## MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Seiring dengan kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) peranan media dalam pembelajaran tengah mendapat perhatian yang serius. Belajar dengan memanfaatkan media dapat mempermudah guru melakukan pembelajaran sehingga tujuan belajar yang berkaitan dengan terjadinya perubahan tingkah laku, baik yang terkait dengan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dapat dicapai.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1966:10-11) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu (1) pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya, arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (gambar atau imaji), kata 'simpul' dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul', mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film. Pada tingkatan simbol siswa membaca (atau mendengar) kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan 'simpul' pada imaji mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat 'simpul'.

### 1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti 'perantara atau pengantar'. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk., 1990:6; Arsyad,

2005:3). Asosiasi Teknologi dan komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Batasan media yang agak berbeda berasal dari Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*). NEA menyatakan bahwa media merupakan bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Dengan demikian, buku, tape recorder, kaset, video, camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer termasuk media. Berbagai batasan tersebut menyiratkan hal yang sama, yakni media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

## **2. Manfaat Media**

Dilihat dari perkembangannya, media merupakan alat bantu guru dalam memberikan pembelajaran. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio sekira abad ke-20, alat visual bermanfaat untuk mengkonkretkan pembelajaran, yakni alat audio visual aids (AVA). Pada akhir tahun

1950 teori komunikasi mulai memengaruhi penggunaan alat bantu audio visual sehingga media tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi belajar.

Media sebagai alat penyalur pesan digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Secara umum media pendidikan mempunyai manfaat sebagai berikut.

- (1) Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- (2) Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- (3) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa. Dengan demikian, media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang langsung antara siswa, lingkungan, dan kenyataan, dan memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- (4) Dengan adanya unsur keunikan pada diri siswa, guru dapat menggunakan media untuk memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menyamakan persepsi.

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris. Media pembelajaran berfungsi atensi karena menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran, misalnya, gambar yang diproyeksikan melalui OHP dapat menenangkan dan

mengarahkan perhatian siswa pada pembelajaran yang mereka terima. Media berfungsi afektif dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Media berfungsi kognitif karena lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Media berfungsi kompensatoris karena media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Kemp & Dayton (dalam Sadiman, 1990:19) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama jika media tersebut digunakan untuk perseorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya banyak, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi pertama, media dapat diwujudkan melalui teknik drama atau hiburan. Untuk memenuhi fungsi kedua, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi di hadapan sekelompok siswa. Untuk memenuhi fungsi ketiga, informasi yang terdapat dalam media pembelajaran harus melibatkan siswa, baik dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Sudjana & Rivai (dalam Sadiman, 1990:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;

- (3) metode mengajar akan lebih variatif, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan guru sehingga siswa tidak merasa bosan;
- (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan sesuatu, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

### **3. Jenis Media**

Media merupakan bahan atau perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Dengan masuknya pengaruh ilmu cetak-mencetak, perilaku, komunikasi, dan perkembangan teknologi elektronik, media mengalami perkembangan dengan menampilkan berbagai jenis dan karakteristiknya (modul cetak, film, televisi, film bingkai, slide, radio, komputer, dan sebagainya). Celce-Murcia (dalam van Els, 1984: 289) membagi media atas dua kelompok, yakni (1) perangkat pengajaran nonteknis (*non-technical teaching aids*) dan (2) perangkat proyek teknis (*technical projected aids*). Media kelompok pertama di antaranya papan tulis, papan magnetis, gambar, bagan (*charts*), gulungan (*scrolls*), kartu pengingat (*flashcards*), foto, dan kartun. Media yang tergolong kelompok kedua terdiri atas *slides*, transparansi, film, bilah film (*filmstrips*), *videotapes*. Sadiman (1990) memilah media pembelajaran ke dalam beberapa karakteristik, yakni media grafis, media audio, dan media proyeksi diam.

#### **3.1 Media Grafis**

Media grafis termasuk media visual. Media ini berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media yang termasuk ke dalam grafis adalah (a) gambar

(foto), (b) sketsa, (c) diagram, (d) bagan, (e) grafik, (f) kartun, (g) poster, (h) peta dan globe, (i) papan flanel, dan (j) papan buletin.

**Media gambar (foto)** merupakan media yang paling umum dipakai. Media ini memiliki kelebihan, di antaranya (a) sifatnya konkret (media ini lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata), (b) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, (c) media gambar dapat mengatasi keterbatasan, (d) media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, (e) murah harganya dan mudah tanpa memerlukan peralatan khusus.

**Sketsa** merupakan gambar yang sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa selain dapat menarik perhatian, menghindari verbalisme, dan dapat memperjelas penyampaian pesan, juga harganya murah karena dibuat langsung oleh guru.

**Diagram** atau **skema** menggambarkan struktur dari objeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antarkomponennya. Isi diagram biasanya berisi petunjuk-petunjuk. Diagram berfungsi juga menyederhanakan sesuatu yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Ciri-ciri diagram yang perlu diketahui adalah diagram bersifat simbolis dan abstrak sehingga sulit untuk dimengerti, untuk membaca diagram diperlukan wawasan tentang topik yang didiagramkan, dan diagram dapat memperjelas arti.

**Bagan** berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan dalam bentuk visual. Selain itu, bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Bagan dapat dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu bagan yang menyajikan pesannya bertahap dan

yang sekaligus. Selain pembagian tersebut bagan dapat pula terdiri atas bagan pohon (*tree chart*), bagan arus (*flowchart*), bagan garis waktu (*time line chart*), dan bagan pendar (*stream chart*). Biasanya bagan pohon digunakan untuk menunjukkan sifat, komposisi, atau hubungan antarkelas(keturunan). Bagan arus biasanya menggambarkan arus suatu proses atau hubungan kerja antarberbagai bagian (seksi) dalam suatu organisasi. Bagan pendar merupakan bagan yang bertolak belakang dengan bagan pohon. Jika pada bagan pohon dimulai dari satu hal kemudian memecah menjadi berbagai hal/bagian, bagan pendar menyajikan berbagai hal tersebut kemudian diakhiri dengan simpulan atau menuju satu hal yang sama. Bagan garis waktu bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu. Pesan-pesannya disajikan dalam bagan secara kronologis.

**Grafik** merupakan gambar sederhana yang menggunakan titik-titik , garis atau gambar. Grafik berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Media ini disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematika dan menggunakan data-data komparatif. Grafik sangat bermanfaat untuk mempelajari dan mengingat data-data kuantitatif dan hubungan-hubungannya, secara cepat dapat melakukan analisis, interpretasi, dan perbandingan antardata yang disajikan, baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan, maupun arah. Penyajian data grafis jelas, cepat, menarik, ringkas, dan logis. Dari segi keragaman, grafis memiliki bentuk yang beragam, yakni grafik garis (*line graphs*), grafik batang (*bar graphs*), grafik lingkaran (*circle graphs*), dan grafik gambar (*pictorial graphs*). Grafik garis termasuk grafik dua skala atau dua proses yang dinyatakan dalam garis vertikal dan garis horisontal yang



saling bertemu. Grafik batang bermanfaat untuk membandingkan suatu objek atau peristiwa yang sama dalam waktu yang berbeda atau menggambarkan berbagai objek yang berbeda tentang sesuatu yang sama. Grafik lingkaran digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan serta perbandingan bagian-bagian tersebut. Penggambaran bagian tersebut dilakukan dengan pecahan atau persentase. Grafik gambar menggunakan simbol-simbol gambar untuk menggambarkan data kuantitatif sehingga mudah dibaca.

**Kartun** merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detil dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat.

**Poster** tidak hanya penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu, tetapi juga poster mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan sebagainya. Poster yang baik hendaklah sederhana, menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok, berwarna, slogannya ringkas dan jitu, tulisannya jelas, dan motif dan desain bervariasi.

**Peta** dan **globe** berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Secara khusus keduanya memberikan informasi tentang keadaan permukaan bumi, daratan, sungai, gunung, dan bentuk-bentuk daratan dan perairan lainnya; tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain; data-data budaya dan kemasyarakatan; data-data ekonomi.

**Papan flanel** adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar yang disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Karena penyajiannya seketika, penggunaan papan flanel dapat menarik perhatian siswa dan sajian lebih efisien.

**Papan buletin** tidak dilapisi flanel, tetapi langsung ditempel gambar atau tulisan. Media ini berfungsi untuk menerangkan sesuatu atau memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Berbagai media grafis yang telah diterangkan (gambar, poster, sketsa, diagram, dan bagan) dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan buletin.

### **3.2 Media Audio**

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Jenis media yang tergolong ke dalam media audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

**Media radio** memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a. Harganya relatif lebih murah daripada televisi.
- b. Sifatnya mudah dipindahkan.
- c. Jika digunakan bersama alat perekam, program dapat diputar ulang.
- d. Radio dapat mengembangkan daya imajinasi siswa.
- e. Radio dapat merangsang partisipasi aktif pendengar.
- f. Radio dapat memusatkan perhatian siswa pada kata-kata yang digunakan, pada bunyi dan artinya.
- g. Siaran melalui suara cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa.

- h. Radio dapat menampilkan guru-guru yang ahli dalam bidang tertentu.
- i. Melalui radio, pembelajaran yang bermutu dapat disajikan.
- j. Radio dapat menyajikan laporan seketika (*on the spot*).
- k. Siaran yang aktual dapat memberikan kesegaran pada sebagian topik.
- l. Radio dapat mengerjakan hal tertentu yang tidak dapat dilakukan guru (pengalaman dunia luar ke dalam kelas).
- m. Radio dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.

**Alat perekam pita magnetik** (tape recorder) merupakan media yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi. Kelebihan alat perekam ini adalah mempunyai fungsi ganda untuk merekam, menampilkan rekaman, dan menghapusnya; pita rekaman dapat diputar berulang-ulang; rekaman dapat dihapus secara otomatis dan pita dapat digunakan lagi; pita rekaman dapat digunakan sesuai dengan jadwal yang ada; program kaset dapat menyajikan kegiatan-kegiatan di luar sekolah; program kaset dapat menimbulkan berbagai kegiatan; program kaset memberikan efisiensi pada pembelajaran bahasa.

**Laboratorium bahasa** adalah alat untuk melatih siswa mendengarkan dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pembelajaran yang disiapkan sebelumnya. Media yang dipakai adalah alat perekam.

### **3.3 Media Proyeksi Diam**

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis (menyajikan rangsangan visual). Selain itu, bahan-bahan grafis banyak dipakai dalam media proyeksi diam. Jenis media yang termasuk media proyeksi diam antara lain film bingkai (slide), film rangkai (film strip), OHP, dan proyeksi mikro.

#### **4. Pemilihan Media**

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan media merupakan hal penting yang harus diketahui guru. Pemilihan media yang tidak tepat dapat berakibat pada kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, sasaran didik, karakteristik media, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan, dan mutu teknis (Rahadi, 2003:39).

Ada beberapa prinsip umum yang perlu kita perhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Prinsip umum yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- (1) Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kekurangannya. Tidak ada satu jenis media yang cocok untuk semua proses belajar dan dapat mencapai semua tujuan belajar.
- (2) Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang perlu. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media yang terlalu banyak sekaligus dalam suatu kegiatan pembelajaran dapat membingungkan siswa.
- (3) Penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa secara aktif.
- (4) Sebelum media digunakan harus direncanakan secara matang dalam penyusunan rencana pembelajaran.
- (5) Hindari penggunaan media yang hanya dimaksudkan sebagai selingan.
- (6) Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup sebelum penggunaan media.

#### **5. Sumber Belajar**

Berbicara tentang sumber belajar sering dikaitkan dengan media pembelajaran. Kedua istilah tersebut menimbulkan berbagai pertanyaan, di antaranya apakah sumber

belajar sama dengan media pembelajaran, apakah sumber belajar bagian dari media pembelajaran atau media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar, dan adakah keterkaitan antara sumber belajar dan media pembelajaran. Rahadi (2003) menyatakan bahwa sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas daripada media pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar/lingkungan.

### **Daftar Rujukan**

- Arsyad, A. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bruner, J.S. 1966. *Towards a Theory of Instruction*. Cambridge: Harverd University.
- Rahadi, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- van Els, T et all. *Applied Linguistics and the Learning and Teaching of Foreign Languages*. Baltimor: Edward Arnold.