

Pertemuan 1 -2: PROSES BELAJAR MENGAJAR

Hakekat Proses Belajar Mengajar

Proses belajar mengajar (PBM) yang juga dikenal proses pembelajaran merupakan gabungan dua konsep yaitu belajar yang dilakukan oleh siswa dan mengajar yang dilakukan oleh instruktur atau guru. Belajar tertuju oleh apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar tertuju pada apa yang harus dilakukan oleh instruktur atau guru sebagai pemberi pelajaran. Dua konsep tersebut menjadi terpadu pada suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa pada saat proses belajar-mengajar itu berlangsung.

Untuk sampai pada suatu rumusan pengertian proses belajar-mengajar terlebih dahulu harus diungkapkan pengertian belajar dan mengajar. Banyak ahli pendidikan mengemukakan pendapatnya tentang pengertian tersebut. Pada bagian berikut ini penulis uraikan beberapa pendapat dari para ahli yang dianggap mewakili untuk mendapat rumusan yang tepat dan sesuai dengan ilmu pengetahuan dewasa ini.

Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut Oemar Hamalik (1984:21) sebagai berikut “Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku berkat pengalaman dan latihan”.

Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan dari hasil proses belajar dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti perubahan aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (1989:28) bahwa : “Belajar mengajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui beberapa pengalaman adalah proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Apabila kita belajar maka kita berbicara bagaimana mengubah tingkah laku seseorang”.

Menurut Muhammad Ali (1992:14) “Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungan. Interaksi ini biasanya berlangsung secara sengaja”. tidak semua perubahan perilaku merupakan hasil belajar. Hanya melakukan kemampuan secara permanen yang dapat diulang-ulang dengan hasil yang sama. Perubahan perilaku dalam proses belajar adalah akibat interaksi dengan

lingkungan yang berlangsung secara sengaja. Kesengajaan itu menurut Muhammad Ali (1992:15) terlihat dari adanya faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan proses belajar seperti faktor kesiapan fisik dan mental untuk melakukan sesuatu dan tujuan yang ingin dicapai.

Pengertian belajar menurut beberapa ahli sangat beraneka ragam, akan tetapi para ahli pada dasarnya mempunyai konsep yang sama dalam pengertian belajar ini yaitu perubahan perilaku. Menurut taksonomi mengenai mengenai perilaku belajar yang dikemukakan oleh bloom, perilaku belajar dibagi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Pengertian Mengajar

Mengajar menurut Nana Sudjana (1989:29) berpendapat bahwa mengajar pada hakekatnya adalah “Suatu proses yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar-mengajar”. Dari pengertian ini, proses mengajar terbagi menjadi dua tahap pertama, proses mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh sumber untuk menciptakan kondisi belajar pada siswa dengan cara memanfaatkan lingkungan sebagai faktor penunjang terhadap kondisi belajar pada siswa. Kedua, kondisi belajar tercipta sehingga perilaku mengajar yang dilakukan oleh instruktur atau guru dengan melakukan bimbingan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

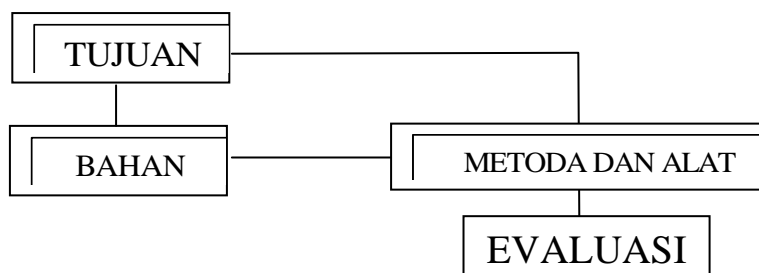
Selanjutnya Muhammad Ali (1992:12) mengemukakan bahwa “Mengajar adalah segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan”. Sasaran akhir dari proses pembelajaran adalah siswa belajar dengan upaya yang disengaja dan penuh rasa tanggung jawab untuk mencapai tujuan. Tujuan tercapai melalui proses pembelajaran, sedangkan belajar bisa terjadi dengan berbagai cara. Bisa dengan cara guru langsung mengajar di kelas atau dapat pula dengan menggunakan alat pembelajaran.

Mengingat pengertian-pengertian mengajar di atas, peran seorang guru adalah sebagai pemimpin belajar dan fasilitator belajar. Jadi melihat konsep tersebut, belajar merupakan proses membelajarkan siswa.

Proses Belajar Mengajar

Pengertian proses belajar-mengajar secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses dimana terdapat perubahan tingkah laku pada diri siswa baik dari aspek pengetahuan, sikap dan psikomotor yang dihasilkan dari pentransferan dengan cara pengkondisian situasi belajar serta bimbingan untuk mengarahkan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Proses belajar-mengajar merupakan interaksi antara komponen-komponen pembelajaran sehingga tercipta situasi belajar-mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan. Adapun komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, bahan, metoda dan media evaluasi.

Tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas operasional. Kemudian ditentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tersebut. Setelah itu metoda dan alat ditentukan atas dasar tujuan dan bahan yang telah ditetapkan sehingga betul-betul penggunaannya dapat efektif dan efisien. Untuk mengetahui apakah tujuan telah tercapai maka dilakukan evaluasi. Secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 : Interelasi Komponen Pengajaran

Dari bagan dan uraian di atas jelas bahwa keempat komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh satu sama lain. Kriteria untuk menetapkan apakah pembelajaran itu berhasil atau tidak secara umum dapat dilihat dari dua segi yaitu **segi proses** dan **segi hasil**. Keberhasilan proses pembelajaran banyak dipengaruhi oleh variabel siswa dan lingkungan yang memadai untuk tumbuhnya proses pembelajaran. Sedangkan keberhasilan pembelajaran banyak dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang telah terjadi.

Strategi Belajar Mengajar

Pengertian strategi dalam proses belajar mengajar yaitu rencana pembelajaran yang digunakan untuk suatu tujuan. Seperti diungkapkan Djadja Djadjuri (1988:10)

bahwa “ Di dalam konteks belajar mengajar, strategi ialah pola umum perbuatan dan guru siswa di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar, di dalamnya terkandung macam dan urutan perbuatan yang dimaksud”.

Ada beberapa strategi belajar mengajar, diantaranya adalah strategi belajar mengajar individual. Pembelajaran individual sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran yang bersifat klasikal.

Strategi pembelajaran individual memberi kemudahan pada siswa untuk mengatasi kelemahan guru baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Pembelajaran individual ini tidak hanya dilaksanakan di sekolah saja, dapat juga dilaksanakan di luar sekolah. Salah satu bentuk strategi pembelajaran individual selain modul adalah pengajaran berprogama.

Macam-macam Perilaku

Perilaku pencapaian tujuan pembelajaran menurut Bloom yang diungkapkan oleh Nana Sudjana (1989:50) dibedakan menjadi tiga bidang, yaitu:

a. Bidang kognitif

Bidang kognitif berkenaan dengan perilaku pencapaian tujuan yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, dan memecahkan. Bidang ini memiliki beberapa tingkatan, tingkatan yang paling rendah dan tingkatan yang paling tinggi. Tingkat kemampuan ini meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Bidang afektif

Bidang ini berkenaan dengan perilaku pencapaian tujuan yang berhubungan dengan penguasaan, sikap, nilai-nilai, minat (*interest*) dan penyesuaian peran sosial. Bidang afektif memiliki tingkatan yaitu aspek kemampuan menerima, menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, ketelitian, dan ketekunan.

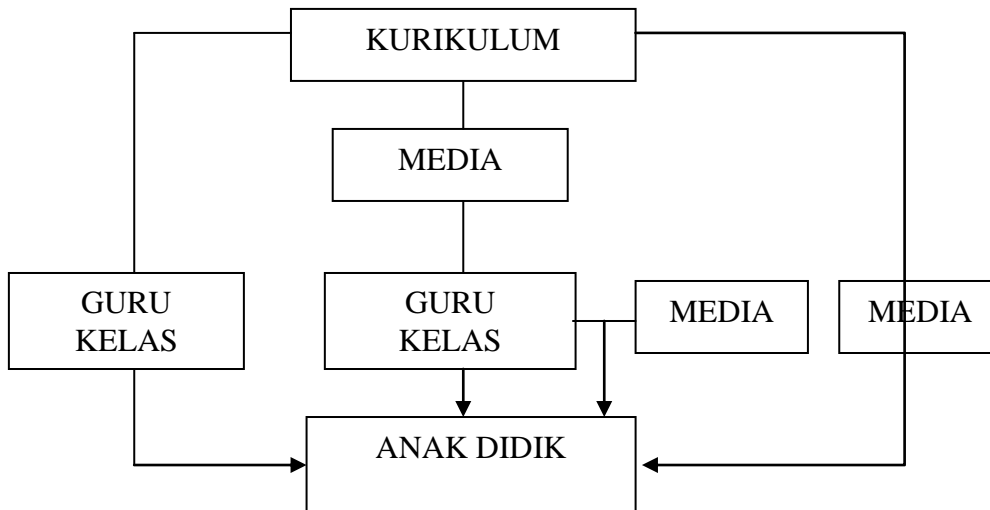
c. Bidang psikomotor

Bidang ini berkenaan dengan perilaku pencapaian tujuan yang berhubungan dengan keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak individu. Ada beberapa tingkatan dalam bidang psikomotor yaitu gerakan reflek, keterampilan pada gerakan dasar, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan skill dan sebagainya.

Pertemuan 3-4: PROSES BELAJAR MENGAJAR BERMEDIA

Di dalam proses belajar-mengajar sumber pesan bisa beragam bentuk dan jenisnya, maksudnya yang bertindak sebagai sumber penyampai pesan bisa guru, buku atau sumber lain. Pesan pembelajaran yang disampaikan biasanya materi atau bahan pelajaran sedangkan saluran/perantara yang digunakan berupa metode atau teknik, strategi pembelajaran, dan alat seperti gambar, foto, diagram, komik, film, slide, televisi, dan lain lain. Menurut Santoso S. Hamijoyo (1988:11) “Media adalah semua bentuk yang digunakan manusia untuk menyampaikan pesan, menyebarkan ide, pendapat atau gagasan sehingga yang disampaikan itu bisa sampai ke penerima”. Kemudian pengertian media menurut Brigs (1970) yang dikutip oleh Arief S. Sadiman (1990:6) “Media adalah segala sesuatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. penggunaan media dalam proses pembelajaran digambarkan dalam pola-pola interaksi belajar-mengajar bermedia. Salah satu pola interaksi belajar-mengajar yang dikemukakan oleh Yusuf Hadimiarso (1984 :54) seperti yang digambarkan berikut ini:



Gambar 2 : Pola Interaksi Belajar-Mengajar Bermedia

- a) Sumber yang hanya berupa orang saja dalam hal ini hanya guru saja yang menyampaikan bahan ajaran kepada siswa
- b) Sumber yang berupa orang (guru) dibantu dengan sumber lain, walaupun dalam hal ini guru masih memegang peranan yang cukup besar untuk mengendalikan pengajaran secara keseluruhan
- c) Sumber orang (guru) bersama sumber lain, yang didasarkan pada pengontrolan secara bersama dan seimbang
- d) Sumber lain tanpa adanya sumber berupa orang
- e) Kombinasi dari keempat pola yang tercantum diatas.

Hakikat Media Pembelajaran:

- Alat komunikasi untuk membawa informasi dari pengajar ke anak didik.
- Memberi penguatan dan motivasi
- Menciptakan kondisi yang dikontrol dengan baik
Munculnya teknologi pendidikan (teknologi media)
- I : ketika orang tua merasa tidak mampu memberi pengajaran terhadap anaknya
- II : munculnya kebutuhan guru untuk menyampaikan informasi lebih banyak dan lebih cepat
- III : ditemukannya mesin cetak dan budaya tulis baca
- IV : perkembangan teknologi komunikasi

Peranan Media

- Penyajian materi ajar menjadi lebih standar.
- Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif.
- Waktu yang dibutuhkan untuk PPb dpt dikurangi.
- Kualitas belajar dapat ditingkatkan.
- Pembelajaran dpt disajikan di mana dan kapan saja
- Meningkatkan sikap positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat/baik
- Memberikan nilai positif bagi pengajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai manfaat yang dapat menarik minat dan memotivasi belajar siswa. Menurut Arief S. Sadiman kegunaan

media pembelajaran bila dilihat dari karakteristiknya sebagai perantara dalam menyampaikan pesan, diantaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
3. Menimbulkan kegairahan belajar
4. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antar anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
5. Memungkinkan terjadinya belajar secara individual menurut kemampuan dan minatnya
6. Memberikan rangsangan yang sama pada setiap siswa
7. Mempersamakan pengalaman
8. menimbulkan persepsi yang sama antara siswa yang satu dengan yang lainnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991:2) mengenai manfaat media dalam pembelajaran adalah “Pertama, pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi siswa. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Ketiga, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain”.

Kegunaan dan manfaat media dalam proses pembelajaran sangat menguntungkan bagi penyampai pesan kepada penerima pesan dengan adanya kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh setiap media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, keterbatasan indera manusia, perbedaan gaya belajar dan karakteristik penerima pesan. Penggunaan media dalam proses belajar-mengajar di sekolah berhubungan dengan tingkat perkembangan psikologis serta tarap kemampuan siswa yang mengikuti proses pembelajaran.

Kedudukan media

Sebagai sumber belajar:

1. Pesan
2. Manusia
3. Bahan
4. Peralatan

5. Teknik
6. Lingkungan

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991:3) jenis media terbagi menjadi empat golongan yaitu “Pertama media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mockup, diorama, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan dan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran”. Menurut Edgar Dale yang dikutip oleh Nana Sudjana (1989:109) bahwa “Klasifikasi media berbentuk kerucut pengalaman (Cone Of Experience)”, yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3: Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale

Gambar di atas menunjukkan bahwa belajar itu dapat ditempuh melalui berbagai cara, yaitu dengan mengalaminya secara langsung, dengan mengamati orang lain, dan mendengar.

Pertemuan 5-6: PENGGUNAAN MEDIA DALAM PBM

Setiap individu adalah unik yang ditunjukkan dengan keunggulan dan kelemahannya. Mereka memiliki perbedaan, mulai dari perbedaan fisik, pola berpikir dan cara-cara merespon atau mempelajari hal-hal baru. Dalam hal belajar, masing-masing individu memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menyerap pelajaran yang diberikan. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan dikenal berbagai metode untuk dapat memenuhi tuntutan perbedaan individu tersebut. Di negara-negara maju sistem pendidikan bahkan dibuat sedemikian rupa sehingga individu dapat dengan bebas memilih pola pendidikan yang sesuai dengan karakteristik dirinya (Mu'tadin, 2002).

Di Indonesia seringkali kita mendengar keluhan dari orangtua yang merasa sudah melakukan berbagai cara untuk membuat anaknya menjadi "pintar". Selain itu anak diikutkan dalam berbagai kursus maupun les privat. Namun demikian usaha-usaha tersebut seringkali tidak membuahkan hasil seperti yang diharapkan, bahkan ada yang justru menimbulkan masalah bagi anak dan remaja. Apa sebenarnya yang terjadi? Mengapa anak-anak tersebut tidak kunjung-kunjung pintar? Salah satu faktor yang dapat menjadi penyebabnya adalah ketidaksesuaian cara belajar yang dimiliki oleh sang anak dengan metode belajar yang diterapkan dalam pendidikan yang dijalaninya termasuk kursus atau les privat. Cara belajar yang dimaksudkan disini adalah kombinasi dari bagaimana individu menyerap, lalu mengatur dan mengelola informasi (Mu'tadin, 2002).

Berdasarkan kemampuan yang dimiliki otak manusia dalam menyerap, mengelola dan menyampaikan informasi, cara belajar individu dapat dibagi dalam 3 (tiga) kategori (Mu'tadin, 2002). Ketiga kategori tersebut adalah cara belajar visual, auditorial dan kinestetik yang ditandai dengan ciri-ciri perilaku tertentu. Pengkategorian ini tidak berarti bahwa individu hanya yang memiliki salah satu karakteristik cara belajar tertentu sehingga tidak memiliki karakteristik cara belajar yang lain. Pengkategorian ini hanya merupakan pedoman bahwa individu memiliki salah satu karakteristik yang paling menonjol sehingga jika ia mendapatkan rangsangan yang sesuai dalam belajar maka akan memudahkannya untuk menyerap pelajaran. Dengan kata lain jika sang individu menemukan metode belajar yang sesuai dengan karakteristik cara belajar dirinya maka akan cepat ia menjadi "pintar" sehingga kursus-kursus atau pun les private secara intensif mungkin tidak diperlukan lagi.

PBM merupakan kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sbg individu dan makhluk sosial

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sbg individu dan makhluk sosial

Lingkungan belajar atau komponen pengajaran:

- Tujuan pengajaran
- Bahan pengajaran
- Metodologi pengajaran
- Penilaian

Alasan pertama manfaat media pengajaran dlm PBM:

- Pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa shg dpt menumbuhkan motivasi belajar
- Bahan pengajaran akan lebih luas maknanya shg dpt lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tdk hanya mendengar tetapi juga dpt mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.
- Tujuan Pengajaran: rumusan kemampuan yg diharapkan dimiliki siswa stlh menempuh berbagai pengalaman belajarnya
- Bahan Pengajaran: seperangkat materi keilmuan yg terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yg menunjang tercapainya tujuan pengajaran.
- Metodologi pengajaran: metode dan teknik yg digunakan guru dlm melakukan interaksinya dgn siswa agar bahan pengajaran sampai kpd siswa, shg siswa menguasai tujuan pengajaran.

Dalam metodologi pengajaran ada 2 aspek yg paling menonjol:

1. Metode mengajar
 2. Media pengajaran
- Penilaian: alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai-tidaknya tujuan pengajaran.

Nilai dan Manfaat Media Pengajaran

Berdasarkan kemampuan yang dimiliki otak manusia dalam menyerap, mengelola dan menyampaikan informasi, cara belajar individu dapat dibagi dalam 3 (tiga) kategori.

Ketiga kategori tersebut adalah cara belajar visual, auditorial dan kinestetik yg ditandai dengan ciri-ciri perilaku tertentu. Pengkategorian ini tidak berarti bahwa individu hanya memiliki salah satu karakteristik cara belajar tertentu shg tidak memiliki karakteristik cara belajar yang lain.

Pengkategorian ini hanya merupakan pedoman bahwa individu memiliki salah satu karakteristik yg paling menonjol shg jika ia mendapatkan rangsangan yg sesuai dlm belajar maka akan memudahkannya utk menyerap pelajaran.

Adapun ciri-ciri perilaku individu dengan karakteristik cara belajar tersebut, menurut DePorter & Hernacki dalam Mu'tadin (2002), sebagai berikut:

- a. Karakteristik Perilaku Individu dgn Cara Belajar Visual. Individu yg memiliki kemampuan belajar visual yg baik ditandai dgn ciri-ciri perilaku sebagai berikut:
 - rapi dan teratur
 - berbicara dengan cepat
 - mampu membuat rencana jangka pendek dengan baik
 - teliti dan rinci
 - mementingkan penampilan
 - lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar
 - mengingat sesuatu berdasarkan asosiasi visual
 - memiliki kemampuan mengeja huruf dengan sangat baik
 - tdk mudah terganggu oleh keributan atau suara berisik ketika sdg belajar

- sulit menerima instruksi verbal (karena itu seringkali ia minta instruksi secara tertulis)
 - merupakan pembaca yang cepat dan tekun
 - lebih suka membaca daripada dibacakan
 - dlm memberikan respon thdp segala sesuatu, ia selalu bersikap waspada, membutuhkan penjelasan menyeluruh tentang tujuan dan berbagai hal lain yang berkaitan.
 - jika sdg berbicara di telpon ia suka membuat coretan-coretan tnp arti selama berbicara
 - lupa menyampaikan pesan verbal kepada orang lain
 - sering menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat "ya" atau "tidak"
 - lebih suka mendemonstrasikan sesuatu daripada berpidato/berceramah
 - lebih tertarik pada bidang seni (lukis, pahat, gambar) daripada musik
 - seringkali tahu apa yg harus dikatakan, ttp tidak pandai menuliskan dalam kata-kata.
- b. Karakteristik Perilaku Individu dengan Cara Belajar Auditorial. Individu yang memiliki kemampuan belajar auditorial yang baik ditandai dengan ciri-ciri perilaku sebagai berikut:
- sering berbicara sendiri ketika sedang bekerja
 - mudah terganggu oleh keributan atau suara berisik
 - lebih senang mendengarkan (dibacakan) daripada membaca
 - jika membaca maka lebih senang membaca dengan suara keras
 - dapat mengulangi atau menirukan nada, irama dan warna suara
 - mengalami kesulitan untuk menuliskan sesuatu, tetapi sangat pandai dalam bercerita
 - berbicara dalam irama yang terpola dengan baik
 - berbicara dengan sangat fasih
 - lebih menyukai seni musik dibandingkan seni yang lainnya
 - belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada apa yang dilihat

- senang berbicara, berdiskusi dan menjelaskan sesuatu secara panjang lebar
 - mengalami kesulitan jika harus dihadapkan pada tugas-tugas yang berhubungan dengan visualisasi
 - lebih pandai mengeja atau mengucapkan kata-kata dengan keras daripada menuliskannya
 - lebih suka humor atau gurauan lisan daripada membaca buku humor/komik
- c. Karakteristik Perilaku Individu dengan Cara Belajar Kinestetik. Individu yang memiliki kemampuan belajar kinestetik yang baik ditandai dengan ciri-ciri perilaku sebagai berikut:
- berbicara dengan perlahan
 - menanggapi perhatian fisik
 - menyentuh orang lain untuk mendapatkan perhatian mereka
 - berdiri dekat ketika sedang berbicara dengan orang lain
 - banyak gerak fisik
 - memiliki perkembangan otot yang baik
 - belajar melalui praktek langsung atau manipulasi
 - menghafalkan sesuatu dengan cara berjalan atau melihat langsung
 - menggunakan jari untuk menunjuk kata yang dibaca ketika sedang membaca
 - banyak menggunakan bahasa tubuh (non verbal)
 - tidak dapat duduk diam di suatu tempat untuk waktu yang lama
 - sulit membaca peta kecuali ia memang pernah ke tempat tersebut
 - menggunakan kata-kata yang mengandung aksi
 - pada umumnya tulisannya jelek
 - menyukai kegiatan atau permainan yang menyibukkan (secara fisik)
 - ingin melakukan segala sesuatu

Jenis dan karakteristik media:

- Media yang dapat diproyeksikan
- (realita, model, bahan grafis, papan display)
- Media yang diproyeksikan

- (OHT, slide, filmstrip, opaque)
- Media Audio/Visual
- Media berbasis komputer

Memilih sumber belajar

- Ekonomis
- Praktis
- Mudah diperoleh
- Fleksibel
- Sesuai tujuan

Pertemuan 7-8: KETERBACAAN VISUAL SBG DASAR MEDIA PENDIDIKAN

Awalnya konsep keterbacaan hanya digunakan dalam konteks verbal yakni membaca dan menulis. Pada pertengahan tahun 1960-an mulai muncul konsep keterbacaan visual dalam bentuk grafis seperti sket, gambar, foto, diagram, tabel, dan lain-lain.

Pengajaran akan lebih menarik dan efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan sebenarnya. Perlu diingat bahwa tidak ada bentuk media visual yang sepenuhnya realistik, nyata, dan konkret sama sekali disebabkan adanya tingkat realisme isi pesan yang akan disampaikan.

Media pengajaran yang memiliki derajat realistik tinggi tidak selalu memberikan makna isi pesan yang tinggi pula, bisa saja membingungkan mengingat rumitnya visualisasi tersebut. Berarti visualisasi objek dan kejadian sebagai media pengajaran tidak ditentukan oleh derajat realistiknya melainkan bergantung pada tujuan dan isi pesan yang harus dipelajari.

Pesan visual yang paling mudah, sederhana, dan praktis dipahami oleh siswa adalah dalam bentuk gambar, apalagi berwarna.

Grafis Sebagai Media Visual

Grafis asal kata *graphikos* (Yunani) yang berarti melukis atau menggambarkan dengan garis-garis. Sebagai kata sifat, *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, penjelasan yang kuat atau penyajian yang efektif.

Grafis sebagai media pengajaran dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui keterpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar. Pengungkapan itu dalam bentuk sket, diagram, dan grafik. Kata-kata dan angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Sedangkan sket, lambang, dan bahan foto dipergunakan pada media grafis untuk mengartikan fakta, pengertian, dan gagasan yang pada hakikatnya sebagai penyajian grafis.

Nilai media grafis terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian, minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Peran utamanya adalah memvisualisasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan dalam bentuk yang ringkas dan padat. Media grafis yang baik hendaknya mengembangkan daya imajinasi atau citra

anak didik. Dalam menyusun medianya perlu memperhatikan patokan-patokan sebagai berikut:

- kesederhanaan
- keterpaduan
- penekanan
- keseimbangan
- garis
- bentuk
- tekstur
- warna
- ruang

Pertemuan 9-10: MEDIA BERBASIS KOMPUTER (MBK)

- memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pembelajaran.
- proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik.
- mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar (multimedia)
- dapat memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik dengan segera
- mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

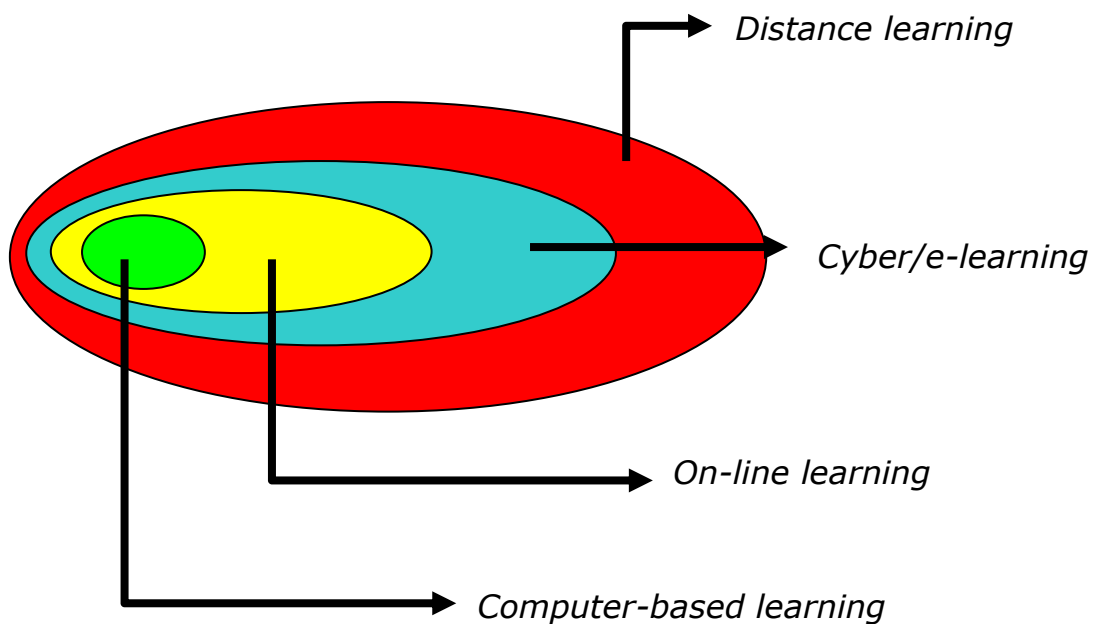
Enam bentuk interaksi MBK menurut Heinich,et.al.(1996):

- praktek dan latihan (*drill and practice*)
- tutorial
- simulasi (*simulation*)
- permainan (*games*)

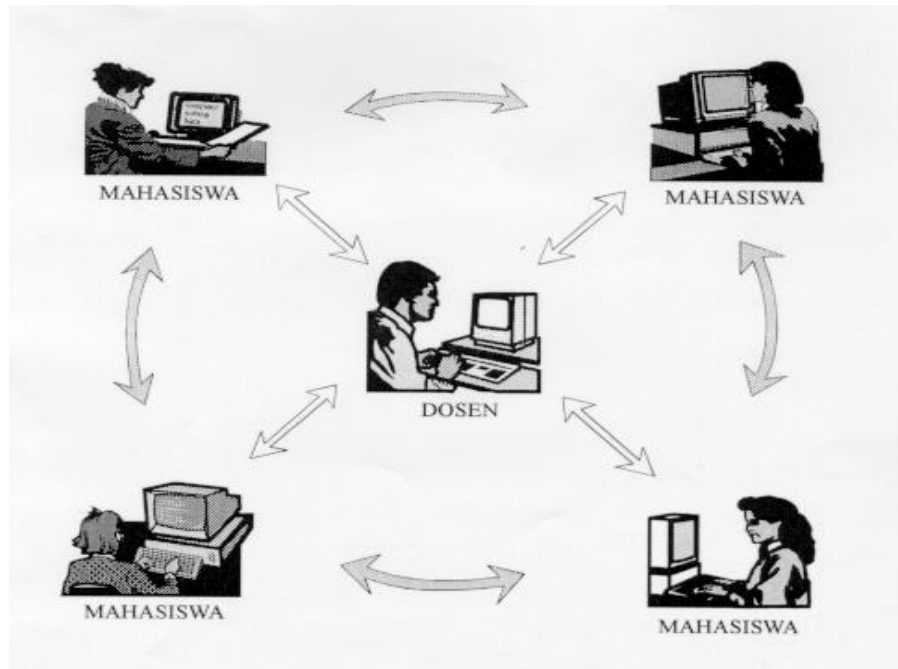
Media berbasis ICT

- *computer-based learning*
- *web-based instruction* atau *online learning*
- *e-learning* atau *e-education*
- *distance learning system*

Tingkatan media berbasis ICT



On-line learning



Lingkup *e-education*

- *e-book*
- *e-news*
- *e-dictionary*
- *e-laboratory*
- *e-mail*
- *chatting*
- *news group*

Dampak

- Keinginan serba cepat (tidak sabaran)
- Menurunnya kemampuan berfikir
- Menurunnya sosialisasi
- Merasa status sosialnya lebih tinggi
- Meningkatnya jumlah pengangguran
- Kejahatan komputer
- Penyalahgunaan untuk hal-hal negatif

Pertemuan 11-12: MEDIA KOMIK

Media yang penulis ungkapkan pada penelitian ini adalah media komik. Komik menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991 : 63) “Sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya”²⁵. menurut David Manning White (1967 : 370) “Comics, are cartoon arranged either in a single panel or in several boxes-in which case they are called ‘Comic Strip’-which are popular feature of more american newspaper”²⁶ yang maksudnya komik adalah rangkaian gambar kartun dalam satu panil maupun rangkaian gambar kartun dalam bingkai-bingkai yang disebut komik strip.

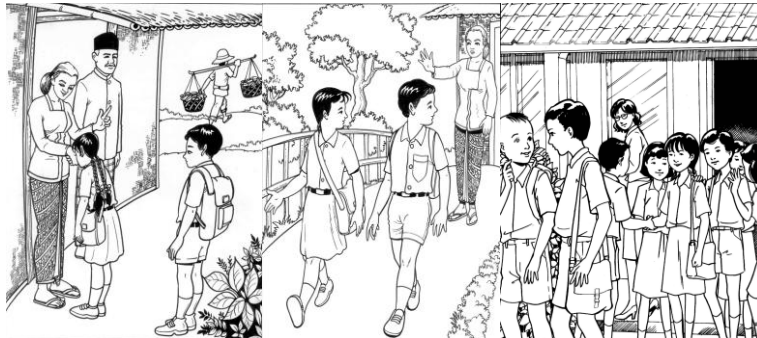
Komik sebagai bacaan sudah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak, sebagai bacaan komik berfungsi ganda, yaitu sebagai media pendidikan dan sebagai media hiburan. Komik dapat membantu anak-anak dalam proses belajar. Melalui komik si anak dapat mengenal lingkungannya disamping pemenuhan kebutuhan akan fantasi dan imajinasi kreatif. Komik sebagai bacaan dilihat dari segi isi dan temanya ada bermacam-macam, antara lain: cerita petualangan, detektif, sejarah, humor, fiksi ilmiah, roman, perang, horor, silat, dan lain-lain.

Menurut Suhandang dan Kusnadi (1985:27), unsur terpenting dari media komik adalah konsep cerita dan estetika:

1. Konsep cerita terdiri dari;
 - jenis cerita atau titik tolak cerita (roman, humor, silat, dll)
 - waktu dan tempat kejadian cerita, bisa berupa khayalan maupun nyata
 - konsep karakter dan penampilan tokoh cerita
2. Estetika pada komik meliputi;
 - ilustrasi yang kualitasnya berkaitan erat dengan teknik menggambar, gaya gambar dan sifat gambar
 - bahasa komik yang terdiri dari segi semantik dan teknik visualisasi bahasa

Penggunaan media komik dalam pembelajaran meliputi peranan yaitu kemampuan dalam menciptakan minat belajar pada siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran termasuk dalam ruang lingkup teknologi pengajaran. Pengertian teknologi pengajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1989;41) adalah “Himpunan dari proses terintegrasi yang melibatkan manusia, prosedur, gagasan,

peralatan dan organisasi serta pengelolaan cara-cara pemecahan masalah pendidikan yang yang terdapat di dalam situasi-situasi belajar yang bertujuan dan disengaja”.



Gambar : Contoh Komik

Teknologi pengajaran mempunyai aplikasi praktis dengan adanya sumber-sumber belajar seperti pesan, orang, material, peralatan, metode, dan lingkungan, berperannya tugas-tugas pengembangan dan pengelolaan pendidikan.

Konsep teknologi pengajaran merupakan bagian dari teknologi pendidikan. AECT (1977;1) mendefinisikan bahwa “Teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia”. Teknologi pendidikan dapat mempengaruhi struktur organisatoris pendidikan sebab mempengaruhi secara langsung pengembangan kurikulum, memberi alternatif bentuk pembelajaran yaitu menggunakan sumber manusia, sumber-sumber lain kecuali manusia, dan sumber-sumber lain yang dikombinasikan dalam sistem pembelajaran dengan media pembelajaran, dan media pembelajaran atau guru dengan media saja, memberi kemungkinan terbentuknya kelembagaan alternatif yang dapat menyediakan fasilitas belajar dan dapat melayani semua bentuk kelembagaan pendidikan (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1989;2).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sebaiknya dipadu dengan strategi dan metode pembelajaran sehingga media tersebut dapat menjadi alat penyampai pesan yang efektif. Salah satu bentuk perwujudan dari teknologi pendidikan adalah pengajaran berprograma.

HANDOUT

MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI

OLEH:

DRS. AHMAD YANI, M.SI.

BAGJA WALUYA, S.PD

JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2007