

# **EFEKTIFITAS PROSES PEMBELAJARAN DENGAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**Oleh :  
Dra. Badriyah**

*Hubungan Masyarakat, Politeknik LP3I Jakarta  
Gedung sentra Kramat Jl. Kramat Raya No. 7-9 Jakarta Pusat 10450  
Telp. 021 – 31904598 Fax. 021 - 31904599*

*Email : badriyah\_lp3i@yahoo.co.id*

## **ABSTRAK**

Proses pembelajaran dalam pendidikan belum sepenuhnya berhasil secara efektif. Penggunaan Media pembelajaran juga belum dikolabosarikan secara optimal. Hal ini, antara lain disebabkan kurangnya ketrampilan yang dimiliki oleh pendidik disamping mahalnya biaya dalam penyediaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik dalam proses pembelajaran, (2) mengetahui bagaimana efektifitas proses pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran. Sedangkan tujuan penelitian (1) Untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran (2) untuk mendeskripsikan efektifitas proses pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan kajian pustaka, berdasarkan teori-teori, yang berkaitan dengan pembahasan dan dideskripsikan secara jelas. Pembahasan berkaitan dengan teori pembelajaran, media pembelajaran dan keefektifan pemanfaatan media pembelajaran. Dimana tujuan pembelajaran menurut Bloom dapat dipilah menjadi tujuan yang bersifat kognitif, psikomotor dan afektif. Media pembelajaran menurut Gagne merupakan komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Proses pembelajaran akan efektif dengan pemanfaatan media pembelajaran.

*Kata kunci : Proses Pembelajaran, Media Pembelajaran, dan proses pembelajaran efektif.*

## **PENDAHULUAN**

### **LATAR BELAKANG MASALAH**

Dalam sejarah, media memiliki pengaruh terhadap pendidikan, telah mempengaruhi proses pembelajaran sampai saat ini. Aturan-aturan dari pendidik dan pebelajar telah berubah karena dipengaruhi media yang digunakan di dalam kelas. Perubahan ini sangat esensial, karena sebagai penuntun dalam proses pembelajaran, pendidik (guru) berhak memanfaatkan media dalam konteks belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan itu berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah

mengurangi dominasi sistem penyampaian pelajaran yang melulu hanya ceramah atau konvensional yaitu dengan cara pemanfaatan media pembelajaran.

Sehubungan dengan pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran, para pendidik perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakannya. Kecermatan dan ketepatan dalam pemanfaatan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Disamping itu juga kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti luas sempitnya pengetahuan dan pemahaman pendidik tentang kriteria dan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan serta prosedur pemilihan media pembelajaran. Makalah ini akan membahas tentang hal-hal dimaksud agar tepat sasaran dalam pemanfaatan media pembelajaran.

## **RUMUSAN MASALAH**

- 1) Bagaimanakah pemanfaatan media dalam pembelajaran?
- 2) Bagaimana efektifitas proses pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran?

## **TUJUAN PENULISAN**

- 1) Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media dalam pembelajaran
- 2) Untuk mengetahui bagaimana penerapan efektifitas PBM dengan pemanfaatan media pembelajaran

## **PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran**

Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu (AECT dalam Miarso, 1994:196). Menurut Degeng (1993:1) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit bahwa dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono, (2002:157), mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Anonim, 2003:29). Menurut Gagne dan Briggs (1979:78), pembelajaran atau instructional/mencakup semua peristiwa yang mungkin mempunyai pengaruh langsung terhadap proses belajar manusia dan bukan saja terbatas pada peristiwa-peristiwa yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Pembelajaran itu juga meliputi kejadian yang disajikan oleh bahan cetakan, gambar, program televisi, film, slide, kaset audio atau kombinasi.

Menurut Miarso (2004:314), pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan secara sengaja agar orang lain membentuk dirinya dalam kondisi tertentu. Pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Dalam hal ini, kegiatan pengajar dalam mendesain

intruksional untuk membuat peserta belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar secara terprogram. Bloom (1981:31-38), mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran dapat dipilah menjadi tujuan yang bersifat kognitif (pengetahuan), psikomotor (ketrampilan), dan afektif (sikap). Derajat pencapaian tujuan tersebut merupakan indikator penempatan tujuan dan hasil perbuatan belajar peserta.

Dari berbagai pendapat tersebut maka disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara pengajar dengan peserta, ataupun antara peserta dengan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional merupakan bentuk komunikasi yang dapat dipahami, diterima dan disepakati oleh pihak-pihak terkait dalam proses pembelajaran. Pengajar menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan peserta agar dapat mencapai tujuan secara optimal.

Pembelajaran juga merupakan proses sebab akibat, dimana pengajar merupakan penyebab utama. Proses pembelajaran peserta dapat terjadi, meskipun tidak semua perbuatan belajar peserta merupakan akibat dari pengajar. Karena itu, pengajar sebagai figure sentral harus mampu menetapkan strategi pembelajaran yang tepat. Sehingga dapat mendorong terjadinya perbuatan belajar yang aktif, produktif, dan efisien. Peserta didik merupakan subyek utama dalam pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan banyak tergantung pada kegiatan dan cara belajar yang dilakukan oleh peserta. Cara belajar tersebut dilakukan dalam bentuk kelompok (klasikal) ataupun perorangan (individual). Pengajar dalam pembelajaran harus memperhatikan kesiapan, tingkat kematangan, dan cara belajar peserta.

## **Media Dalam Pembelajaran**

Disamping 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 yang mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap system pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Heinich dan kawan-kawan (1982) dalam Azhar Arsyad (2008:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, photo, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjoyo dalam Azhar Arsyad (2008:4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Bovee (1997) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Raharjo (1991) menyimpulkan beberapa pandangan para ahli

tentang media, yaitu Gagne yang menempatkan media sebagai komponen sumber, mendefinisikan media sebagai “komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.” Briggs berpendapat bahwa media harus didukung sesuatu untuk mengkomunikasikan materi (pesan kurikuler) supaya terjadi proses belajar, yang mendefinisikan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional. Wilbur Schramm mencermati pemanfaatan media sebagai suatu teknik untuk menyampaikan pesan, di mana ia mendefinisikan media sebagai teknologi pembawa informasi/pesan instruksional.

Beragamnya istilah tersebut, yang mempunyai tekanan sendiri-sendiri, maka akan dapat disimpulkan bahwa Media pendidikan sebagai alat bantu memiliki ciri-ciri:

- 1) Media pendidikan identik artinya dengan pengertian keparagaan yang berasal dari kata raga, suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan dapat diamati.
- 2) Tekanan utama terdapat pada benda atau hal-hal yang bisa dilihat dan didengar.
- 3) Media pendidikan digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran, antara [guru](#) dengan [siswa](#).
- 4) Media pendidikan sebagai alat bantu [belajar](#) mengajar, baik diluar kelas.
- 5) Berdasarkan (3) dan (4), maka pada dasarnya media pendidikan merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka pendidikan.
- 6) Media pendidikan mengandung aspek; sebagai alat dan sebagai teknik, yang sangat erat pertaliannya dengan [metode](#) mengajar.
- 7) Karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam tulisan ini kita menggunakan pengertian “media pendidikan”

Berdasarkan dari ciri-ciri umum media pendidikan tersebut, Oemar Hamlik (1982), memberi batasan media pendidikan adalah [alat](#), [metode](#) dan teknik digunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi antar [guru](#) dan siswa dalam prose pendidikan dan pengajaran disekolah”.

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang.

Berbagai sudut pandang untuk menggolongkan jenis-jenis media. Rudy Bretz (1971) menggolongkan media berdasarkan tiga unsur pokok (suara, visual dan gerak): Media audio, Media cetak, Media visual diam, Media visual gerak, Media audio semi gerak, Media visual semi gerak, Media audio visual diam, Media audio visual gerak.

Sedangkan Anderson (1976) menggolongkan menjadi 10 media:

No.	Media	Jenis
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, 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/VCD, Televisi
8.	obyek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9.	manusia dan lingkungan	guru, pustakawan, laboran
10.	komputer	CAI

Schramm (1975), menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara, yaitu: media kompleks (film, TV, Video/VCD,) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks). Selain itu menggolongkan media berdasarkan jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak / radio, televisi), media kelompok (liputannya seluas ruangan / kaset audio, video, OHP, slide, dll), media individual (untuk perorangan / buku teks, telepon, CAI). Henrich, dkk menggolongkan: 1) media yang tidak diproyeksikan, 2) media yang diproyeksikan, 3) media audio, 4) media video, 5) media berbasis komputer, 6) multi media kit.

Media akan diklasifikasikan menjadi media visual, media audio, dan media audio-visual.

### **a. Media Visual**

Media yang tidak diproyeksikan

Media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.

- 1) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.
- 2) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah: 1) gambar / foto: paling umum digunakan 2) sketsa: gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Dengan sketsa dapat menarik perhatian siswa, menghindarkan verbalisme, dan memperjelas pesan.
- 3) Diagram / skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme.
- 4) bagan / chart : menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam bagan sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal.
- 5) grafik: gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari pertumbuhan.

### **b. Media proyeksi**

- 1) Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (Overhead transparency / OHT) dan perangkat keras (Overhead projector / OHP). Teknik pembuatan media transparansi, yaitu: Mengambil dari bahan cetak dengan teknik tertentu, Membuat sendiri secara manual
- 2) Film bingkai / slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2X2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya

kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.

### **c. Media Audio**

- 1) Radio, Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.
- 2) Kaset-audio, yang dibahas disini khusus kaset audio yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

### **d. Media Audio-Visual**

- 1) Media video, merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.
- 2) Media komputer, media ini memiliki 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 keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2008:81), Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung pesan atau informasi kepada itu penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan mediana yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Berikut ini akan diuraikan prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dibahas tersebut akan mengikuti taksonomi Leshin, dan kawan-kawan (1992) dalam Azhar Arsyad (2008:81) yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain), media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, *charts*, grafik, peta, figure/gambar, transparansi, film, bingkai atau slide), media berbasis audio-visual (video, film, slide bersama tape, televisi) dan media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer dan video interaktif).

### **Media berbasis manusia**

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satu contoh yang terkenal adalah gaya tutorial Socrates. System ini tentu dapat menggabungkannya dengan media visual lain. Pertanyaannya yang timbul adalah “Bagaimana kita dapat menggunakan komunikasi tatap muka antar-manusia agar pelaksanaan rencana pelajaran efektif ?

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia

dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Guru atau instruktur dapat merangkai pesannya untuk satu kelompok khusus, dan setelah itu dirangkai menurut kebutuhan belajar kelompok siswa atau irama emosinya. Sebagian kelompok dapat dimotivasi dan tertarik belajar sedangkan sebagian lainnya mungkin menolak dan melawan terhadap pelajaran. Seringkali dalam suasana pembelajaran, siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar sebagai sesuatu yang negative. Instruktur manusia-sebagai media-secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates. Rancangan pembelajaran yang berpusat pada masalah dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh pelajar. Langkah – langkah rancangan jenis pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. merumuskan masalah yang relevan;
2. mengidentifikasi pengetahuan dan ketrampilan yang terkait untuk memecahkan masalah. Gunakan buku teks dan ceramah sebagai sumber untuk menyajikan pengetahuan;
3. ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk pemecahan masalah;
4. tuntun eksplorasi siswa. Sebagai seorang instruktur untuk pelajaran pemecahan masalah, perannya adalah :
  - 1) membiarkan eksplorasi siswa tak terintangi, partisipasi aktif, dan bertanya;
  - 2) membantu siswa dalam menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan terdahulu ;
  - 3) membantu siswa membentuk dan menginternalisasi representasi masalah tugas;
  - 4) membantu siswa mengidentifikasi persamaan antara masalah baru dan pengalaman yang lalu
  - 5) yang berisikan masalah yang serupa. Jaga agar pada awalnya analogi ini sederhana;
  - 6) berikan umpan balik mengenai benar atau salahnya jalan pikiran dan jalur pemecahan masalah;
  - 7) gunakan representasi grafik masalah itu yang dihubungkan dengan uraian verbal.
5. Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kerumitan;
6. Nilai pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.

### **Media berbasis manusia**

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satu contoh yang terkenal adalah gaya tutorial Socrates. System ini tentu dapat menggabungkannya dengan media visual lain. Pertanyaannya yang timbul adalah “Bagaimana kita dapat menggunakan komunikasi tatap muka antar-manusia agar pelaksanaan rencana pelajaran efektif ?

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Guru atau instruktur dapat merangkai pesannya untuk satu kelompok khusus, dan setelah itu dirangkai menurut kebutuhan belajar kelompok siswa atau irama emosinya. Sebagian kelompok dapat

dimotivasi dan tertarik belajar sedangkan sebagian lainnya mungkin menolak dan melawan terhadap pelajaran. Seringkali dalam suasana pembelajaran, siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar sebagai sesuatu yang negative. Instruktur manusia-sebagai media-secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates. Rancangan pembelajaran yang berpusat pada masalah dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh pelajar. Langkah – langkah rancangan jenis pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. merumuskan masalah yang relevan;
2. mengidentifikasi pengetahuan dan ketrampilan yang terkait untuk memecahkan masalah. Gunakan buku teks dan ceramah sebagai sumber untuk menyajikan pengetahuan;
3. ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk pemecahan masalah;
4. tuntun eksplorasi siswa. Sebagai seorang instruktur untuk pelajaran pemecahan masalah, perannya adalah :
  - 1) membiarkan eksplorasi siswa tak terintangi, partisipasi aktif, dan bertanya;
  - 2) membantu siswa dalam menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan terdahulu ;
  - 3) membantu siswa membentuk dan menginternalisasi representasi masalah tugas;
  - 4) membantu siswa mengidentifikasi persamaan antara masalah baru dan pengalaman yang lalu
  - 5) yang berisikan masalah yang serupa. Jaga agar pada awalnya analogi ini sederhana;
  - 6) berikan umpan balik mengenai benar atau salahnya jalan pikiran dan jalur pemecahan masalah;
  - 7) gunakan representasi grafik masalah itu yang dihubungkan dengan uraian verbal.
5. Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kerumitan;
6. Nilai pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan pelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik bukan hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif. Disamping itu, pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik dapat mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan. Sebagai penuntun untuk mengembangkan pelajaran interaktif dikemukakan langkah-langkah berikut :

1. Mengidentifikasi pokok bahasan pelajaran
2. Mengembangkan sajian pembelajaran yang mencakup semua informasi yang diharapkan siswa harus dikuasai.
3. Membaca/mengamati keseluruhan penyajian dan menentukan di mana dialog-dialog interaktif dapat digabung dan disisipkan:
4. Menetapkan jenis informasi yang diinginkan dari siswa; kembangkan pertanyaan atau strategi lain yang memerlukan keikutsertaan siswa menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, atau membuat keputusan;
5. Menentukan pesan-pesan apa yang ingin disampaikan dengan kegiatan interaktif;



Menetapkan butir-butir diskusi penting; butir-butir penting ini dapat disajikan setelah melibatkan siswa dalam diskusi atau kegiatan strategis lainnya

Beberapa cara yang dapat digunakan sebagai penarik perhatian adalah : (a) memulai pembelajaran dengan memusatkan pada aplikasi isi berbagai isu yang relevan dengan siswa bagaimana siswa akan menggunakan atau menerapkan informasi baru ini, (b) menginformasikan kepada siswa apa yang diharapkan mereka dapat kerjakan; dan (c) memulai dengan mengajukan pertanyaan atau mengajukan masalah yang memusatkan perhatian terhadap informasi yang musti dipelajari oleh siswa.

Pembelajaran interaktif dapat direalisasikan dalam beberapa bentuk, berikut ini dikemukakan beberapa jenis pembelajaran interaktif.

1. Pembelajaran partisipatori yaitu jenis pembelajaran yang dimulai sesi curah pendapat dari seluruh siswa. Guru kemudian mengelompokkan, mengevaluasi, dan membahas hasil curah pendapat itu bersama dengan siswa.
2. Pembelajaran main peran dimulai dengan main peran yang diberi tahapan dengan pelaku yang terdiri atas siswa dengan sukarela. Setelah bermain peran butir-butir informasi penting dibahas dan akhirnya disimpulkan.
3. Pembelajaran kuis tim dimulai dengan mengumumkan bahwa akan ada kuis pada akhir pelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang bersaing mengumpulkan angka berdasarkan jumlah jawaban yang benar. Teknik bukan saja meriah tetapi juga membantu menarik perhatian siswa. Siswa akan lebih berkonsentrasi ketika mereka mengetahui bahwa mereka akan ditanya, dan mereka berusaha untuk memberikan yang terbaik untuk timnya.
4. Pembelajaran kooperatif menciptakan tim-tim atau kelompok-kelompok yang bertanggung jawab untuk saling mengajar pengetahuan atau ketrampilan khusus. Secara konseptual, siswa akan belajar lebih baik dan lebih banyak jika mereka harus atau bertanggung jawab untuk mengajarkan pesan atau informasi kepada yang lainnya.
5. Debat terstruktur amat bermanfaat apabila ada butir-butir informasi penting atau pandangan yang berlawanan. Pertama-tama isu diuraikan kepada siswa. Siswa kemudian ditunjuk (atau memilih) posisi pada pandangan yang sesungguhnya bertentangan dengan pandangan mereka sendiri. Setiap tim mempersiapkan butir-butir yang mendukung pandangan yang dibelanya. Kemudian tim bergantian menyajikan posisi dan dukungan argumentasi timnya. Kegiatan ini diikuti dengan pembahasan oleh guru mengenai isu yang diperdebatkan.
6. Pembelajaran 99-detik merupakan rancangan pembelajaran yang membantu siswa memproses informasi dengan meminta siswa mengorganisasikan secara singkat informasi ke dalam penyajian yang tidak lebih dari 99 detik. Organisasi ringkasan tersebut memuat butir-butir penting keseluruhan informasi.

### **Media Berbasis Cetakan**

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

#### **Konsistensi**

- a. gunakan konsistensi format dari halaman ke halaman. Usahakan agar tidak menggabungkan cetakan huruf dan ukuran huruf

- b. usahakan untuk konsistensi dalam jarak spasi. Jarak antara judul dan baris pertama serta garis samping supaya sama, dan antara judul dan teks utama. Spasi yang tidak sama sering dianggap
- c. buruk, tidak rapih dan oleh karena itu tidak memerlukan perhatian sungguh-sungguh.

#### Format

- a. jika paragraph panjang sering digunakan, wajah satu kolom lebih sesuai, sebaliknya, jika paragraph tulisan pendek-pendek, wajah dua kolom akan lebih sesuai.
- b. Isi yang berbeda supaya dipisahkan dan dilabel secara visual
- c. Taktik dan strategi pembelajaran yang berbeda sebaiknya dipisahkan dan dilebel secara visual.

#### Organisasi

- a. Upayakan untuk selalu menginformasikan siswa/pembaca mengenai di mana mereka atau sejauh mana mereka dalam teks itu.
- b. Susunlah teks sedemikian rupa sehingga informasi mudah diperoleh
- c. Kotak-kotak dapat digunakan untuk memisahkan bagian-bagian dari teks

#### Daya tarik

Perkenalkan setiap bab atau bagian baru dengan cara yang berbeda. Ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk membaca terus.

#### Ukuran Huruf

- a. Pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan siswa, pesan, dan lingkungannya. Ukuran huruf biasanya dalam poin per inci.
- b. Hindari penggunaan huruf capital untuk seluruh teks karena dapat membuat proses membaca itu sulit.

#### Ruang (spasi) kosong

- a. Gunakan spasi kosong lowong tak berisi teks atau gambar untuk menambah kontras. Hal ini penting untuk memberikan kesempatan siswa/pembaca untuk beristirahat pada titik-titik tertentu pada saat matanya bergerak menyusuri teks. Ruang kosong dapat berbentuk :  
Ruang sekitar judul, batas tepi (marjin), spasi antar kolom, permulaan paragraph, penyesuaian spasi antar baris atau antar paragraph.
- b. Sesuaikan spasi antar baris untuk meningkatkan tampilan dan tingkat keterbacaan
- c. Tambahkan spasi antarparagraph untuk meningkatkan tingkat keterbacaan.

Pembelajaran berbasis teks yang interaktif mulai populer pada tahun 1960-an dengan istilah pembelajaran

### **Media Berbasis Visual**

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk visual berupa (a) *gambar representasi* seperti gambar,

lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) *diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) *peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsure-unsur dalam isi materi; (d) *grafik* seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka. Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut :

- 1) Usahakan visual itu sederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistik harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.
- 2) Visual digunakan untuk menekankan informasi saran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- 3) Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.
- 4) Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara rinci.
- 5) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- 6) Hindari visual yang tak berimbang.
- 7) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
- 8) Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
- 9) Visual khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks.
- 10) Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila (1) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas (2) jumlah aksi terpisah yang penting yang pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas (3) semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
- 11) Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- 12) *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk (1) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain (2) member nama orang, tempat, atau objek (3) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (4) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.
- 13) Warna harus digunakan secara realistik.
- 14) Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

### **Media Berbasis Audio Visual**

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa. Hal ini diikuti dengan jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan sambung-menyambung dan kemudian menuntun kepada kesimpulan atau rangkuman. Kontinuitas program dapat dikembangkan melalui penggunaan cerita atau permasalahan yang memerlukan pemecahan. Berikut adalah beberapa petunjuk praktis untuk menulis naskah narasi :

- a. Tulis singkat, padat, dan sederhana.
- b. Tulis seperti menulis judul berita, pendek dan tepat, berirama, dan mudah diingat.
- c. Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap. Pikirkan frase yang dapat melengkapi visual atau tuntun siswa kepada hal hal yang penting.
- d. Hindari istilah teknis, kecuali jika istilah itu diberi batasan atau digambarkan.
- e. Tulislah dalam kalimat aktif.
- f. Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari 15 kata. Diperkirakan setiap kalimat memakan waktu satu tayangan visual kurang lebih satu 10 detik.
- g. Setelah menulis narasi, baca narasi itu dengan suara keras.
- h. Edit dan revisi naskah narasi itu sebagaimana perlunya.

*Storyboard* dikembangkan dengan memperhatikan beberapa petunjuk di bawah ini.

- 1) Menetapkan jenis visual apa yang akan digunakan untuk mendukung isi pelajaran, dan mulai membuat sketsanya.
- 2) Pikirkan bagian yang akan diperankan audio dalam paket program. Audio bisa dalam bentuk diam, *sound effect* khusus, suara latar belakang, musik, dan narasi. Kombinasi suara akan dapat memperkaya paket program itu.
- 3) Lihat dan yakinkan bahwa seluruh isi pelajaran ter:cakup dalam *storyboard*
- 4) Reviu *storyboard* sambil mengecek hal-hal berikut:
  - a) Semua audio dan grafik cocok dengan teks
  - b) Pengantar dan pendahuluan menampilkan penarik perhatian
  - c) Informasi penting telah dicakup
  - d) Urutan interaktif telah digabungkan
  - e) Strategi dan taktik belajar telah digabungkan
  - f) Narasi singkat padat
  - g) Program mendukung latihan-latihan
  - h) Alur dan organisasi program mudah diikuti dan dimengerti
- 5) Kumpul dan paparkan semua *storyboard* sehingga dapat terlihat sekaligus
- 6) Kumpulkan anggota tim produksi untuk mereviu dan mengeritik *storyboard*
- 7) Catat semua komentar, kritik, dan saran-saran
- 8) Revisi untuk persiapan akhir sebelum memulai produksi

### **Media Berbasis Komputer**

Dewasa ini computer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *computer managed instructions (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *computer assisted instructions (CAI)*. CAI mendukung pembelajaran dan latihan akan tetapi ia bukanlah

penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut:

1. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran
2. Mengevaluasi siswa (tes)
3. Mengumpulkan data mengenai siswa
4. Melakukan analisis statistic mengenai data pembelajaran
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan)

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas *tutorial terprogram, tutorial intelijen, drill and practice, dan simulasi*. Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu di programkan. Secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer (dibandingkan dengan kemungkinan-kemungkinann jawaban yang telah diprogramkan oleh guru/perancang), dan berdasarkan hasil analisis itu umpan balik yang sesuai. Urutan linear dan urutan bercabang digunakan. Penetapan kapan bercabang dimaksudkan untuk penyajian materi pelajaran tambahan berdasarkan hasil analisis perkembangan siswa setelah menyelesaikan latihan dan tugas. Semakin banyak alternative cabang yang tersedia, semakin luwes program tersebut menyesuaikan dengan perbedaan individual siswa.

Tutorial intelijen berbeda dari turorial terprogram karena jawaban computer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelijensia artificial, bukan jawaban-jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran. Drill and Practice digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada siswa. Latihan ekstensif yang dapat memberikan hasil penguasaan otomatis adalah melalui format kegiatan drill and practice pada computer. Simulasi pada computer membrikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata.

## **PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR**

Perpustakaan belakangan ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sekolah sampai dengan ke perguruan tinggi. Perpustakaan merupakan pusat sarana akademis. Perpustakaan menyediakan bahan-bahan pustaka dan non pustaka (non cetakan). Oleh karena itu perpustakaan dapat dimanfaatkan oleh pelajar dan mahasiswa serta masyarakat umum untuk memperoleh informasi dalam berbagai keilmuan baik untuk tujuan akademis maupun untuk rekreasi. Bahan-bahan yang tersedia itu dapat dikelompokkan ke dalam jenis (1) referensi, (2) reserve (3) pinjaman.

## **EFEKTIFITAS PBM DENGAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Beberapa Pengertian Efektif , efektif adalah pencapaian hasil yang sesuai dengan tujuan seperti yang telah ditetapkan. Sondang P. Siagian (2001) memberikan definisi sebagai berikut :Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya. Abdurahmat (2003) Efektivitas

adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya. Jika teori pembelajaran hendak digunakan sebagai dasar dalam pemilihan media untuk pembelajaran, maka haruslah dipertimbangkan pertama-tama sifat-sifat situasi pembelajaran itu. Ketentuan bahwa pengajaran menghasilkan unjuk kerja bebas kesalahan menyebabkan keterbatasan yang amat sangat pada kemungkinan pemilihan media, karena perlengkapan yang sebenarnya, atau sesuatu yang mendekati itu, harus merupakan medium untuk pembelajaran (Munandir & Handy Kartawinata 1989:375)

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Hubbard, 1983). Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

Kriteria di atas lebih diperuntukkan bagi media konvensional. Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Thorn, 1995). Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar bahasa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media di mana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan bahasa yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu. (Hernawan, 2008)

Gagne dalam Munandir dan Handy Kartawinata (1989:395-397), Sifat-sifat media yang merupakan gabungan gambar dan pembelajaran verbal lisan atau tulisan (cetak) mampu mendukung pengkodean dan retrieval proses-proses yang bersangkutan dalam berbagai hasil belajar. Kombinasi yang sama, sebagaimana terdapat di dalam program televisi misalnya, memiliki banyak ciri lain yang berguna guna mendukung belajar. Dalam kombinasi demikian itu, pemandangan yang diubah-ubah secara cepat dan rangsangan visual yang lain dari biasanya sangat efektif untuk mengontrol perhatian. Ada banyak teknik yang menekankan gambar persetujuan mengarahkan persepsi selektif. Gerakan dan urutan tindakan dapat persetujuan mengarahkan persepsi selektif. Gerakan dan urutan tindakan dapat digambarkan dengan cara-cara tertentu yang memungkinkan timbulnya citra yang dapat diretrival mengenai peristiwa itu.

Keefektifan belajar media untuk penyampaian pembelajaran dapat lebih dipastikan kalau dalam mempertimbangkan penggunaan media itu digunakan teori pembelajaran. Khususnya, persyaratan yang berbeda-beda untuk hasil belajar hendaknya disesuaikan dengan ciri media yang akan digunakan. Dengan menggunakan metode bagan alir yang secara berangsur-angsur makin menciutkan pemilihan media, penggunaan untuk media ketrampilan intelek atau motoris pertama-tama dilihat bedanya dengan penggunaan media untuk maksud mencapai hasil belajar lainnya. Latihan untuk menguasai kemahiran ketrampilan motoris mempunyai tuntutan media yang berbeda daripada tuntutan belajar ketrampilan intelek. Selanjutnya belajar dalam hal terakhir tadi memerlukan kualitas media yang berbeda dengan kualitas yang diperlukan untuk pembelajaran informasi verbal yang terorganisasi. Akhirnya,

penggunaan orang sebagai model dalam mengajarkan sikap menunjukkan perlunya suatu medium yang dapat menampilkan komunikasi dan tindakan orang.

Dalam pengertian umum istilah “media”, kebanyakan wahana untuk penyampaian pembelajaran meliputi baik komunikasi verbal maupun representasi objek dengan perantara gambar dan diagram. Kalau sesuai dan tersedia barangnya, objek sebenarnya lebih disukai untuk digunakan dari pada gambar. Gambar menambahkan banyak sifat yang bermanfaat kepada peristiwa pembelajaran kalau digunakan bergabung dengan salah satu, apakah komunikasi cetak atau komunikasi lisan. Gunanya untuk membantu mengkodekan dan retrieval dipandang penting sekali. Bekerjanya dipahami sebagai sesuatu yang menimbulkan citra yang dapat diretrival secara spesifik dan si belajar, yang selanjutnya merupakan cara untuk mengkodekan dan penyimpanan memori serta sumber tenaga untuk meretrival apa-apa yang telah dipelajari. Perencanaan fungsi-fungsi tersebut dalam media seperti televisive menghendaki agar perancang pengajaran mempertimbangkan kategori tertentu hasil belajar yang dikehendaki,, agar tercapai keefektifan optimal peranan media dalam menunjang belajar.

## **SIMPULAN**

Keefektifan merupakan perbandingan terbaik antara input dengan out put, semakin sedikit sumber daya yang digunakan untuk menghasilkan out put yang optimal .Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya. Keefektifan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat dilakukan dengan mempertimbangkan penggunaan media dengan pula memadukannya dengan teori pembelajaran. Khususnya, persyaratan yang berbeda-beda untuk hasil belajar hendaknya diserasikan dengan ciri media yang akan digunakan. Dalam kombinasi demikian itu, pandangan yang diubah-ubah secara cepat dan rangsangan visual yang lain dari biasanya sangat efektif untuk mengontrol perhatian dengan memperhatikan criteria-kriteria keefektifan pemanfaatan media.

Dengan mempertimbangkan segala pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang diterapkan untuk semua pihak-pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar disuatu waktu tertentu. Sehingga keefektifan Proses Pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran akan optimal jika didapatkan perbandingan terbaik dari komposisi kombinasi dari seluruh kondisi pebelajar dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Hubbard, 1983). Kreteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

## DAFTAR PUSTAKA

- AET. 1994. *The Definition of Educational Terminology*, Terjemahan Yusufhadi Miarso dkk, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Anonim, 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*, Jakarta Sinar Grafika
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*, Gajah Grafindo Persada
- Bloom, Benyamin S. 1981, *Taxonomi of Educational Objectives*, New York: Longman
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1993. *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan*, Jakarta: PAU-UT
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Gagne, Robert & Briggs J. 1979. *Principles Of Instructional Design*, New York: Holt, Rinehart, and Witson
- Gagne, Robert M. 1989. *The Conditions of learning and Theory of instruction Fourth Edition* (Munandir & Handy Kartawinata) *Buku Petunjuk Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*, PAU- PPAI UT
- Yusufhadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media

-----  
*Referensi lain :*

<http://edu-articles.com/berbagai-jenis-media-pembelajaran/Edu-articles.com> – [Situs Pendidikan Indonesia](#)

<http://www.scribd.com/doc/22186682/Beberapa-Pengertian-Efektif-Dan-Efisien> (diunduh 28 Desember 2011)

<http://hernawan01.wordpress.com/2008/11/07/epektifitas-media-pembelajaran/> (diunduh 28 Desember 2011)