



**BUKU AJAR
MEDIA PEMBELAJARAN TARI/MUSIK**

oleh:
Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd.
Program Studi Pendidikan Sendratasik FBS UNP

**Program Pengembangan Buku Ajar-IDB
Universitas Negeri Padang
2016**



**BUKU AJAR
MEDIA PEMBELAJARAN TARI/MUSIK**

oleh:
Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd.
Program Studi Pendidikan Sendratasik FBS UNP

**Program Pengembangan Buku Ajar-IDB
Universitas Negeri Padang
2016**

KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan sebuah buku Ajar tentang **Media Pembelajaran Tari/Musik**. Buku ini adalah bagian dari rencana pengembangan sumber belajar di di Jurusan Sendratasik FBS UNP, yang dalam hal ini dibiayai dalam IDB buku ajar Jurusan Sendratasik FBS UNP.

Buku ajar media pembelajaran tari/musik ini sengaja disusun penulis dalam rangka memenuhi kebutuhan sumber materi perkuliahan yang ada di Jurusan Sendratasik, khususnya pada Program Studi Pendidikan Sendratasik. Buku ini mengupas beberapa materi mendasar yang sudah menjadi materi perubahan dalam perkuliahan media pembelajaran di perguruan tinggi, yang saat ini kurikulumnya sudah berbasis KKNI (Kurikulum Kualifikasi Nasional Indonesia). Sebagian dari materi perkuliahan dalam buku ini sudah ditetapkan sebagai bahan perkuliahan, sebagaimana yang dituntut dalam silabus/rencana perkuliahan semesternya.

Penulis merasa jika isi dalam buku ajar ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kepada pembaca budiman dari kalangan dosen, mahasiswa, dan pemerhati media pembelajaran lainnya, berkenan untuk memberikan kritik dan saran untuk pengembangan buku ini lebih baik kedepannya. Akhir kata, semoga buku ini bermanfaat bagi semua, dan terima kasih.

Padang, Desember 2016,

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
BAB I PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN	1
BAB II TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DAN KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN	15
BAB III MEDIA PEMBELAJARAN KONGKRET DAN ABSTRAK ...	31
BAB IV JENIS-JENSI MEDIA YANG TEPAT GUNA DIPAKAI DALAM PEMBELAJARAN	45
BAB V KESIMPULAN	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAPMPIRAN.....	74

BAB I

PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

(1 x Tatap Muka = 1 x 150 menit)

1. Tujuan Pembelajaran Tatap Muka Ke-1

Setelah Mempelajari BAB I, mahasiswa diharapkan mampu:

- (a) menjelaskan pengertian media sebagai *aids*, *tool*, dan *auxiliary*;
- (b) menjelaskan pengertian media menurut bahasa Latin;
- (c) menjelaskan posisi media jika dikaitkan dalam pengertian pusat pembelajaran; dan
- (d) menjelaskan pengertian media berdasarkan penggabungan arti media pembelajaran menurut NEA dan Briggs.

2. Pengertian Media

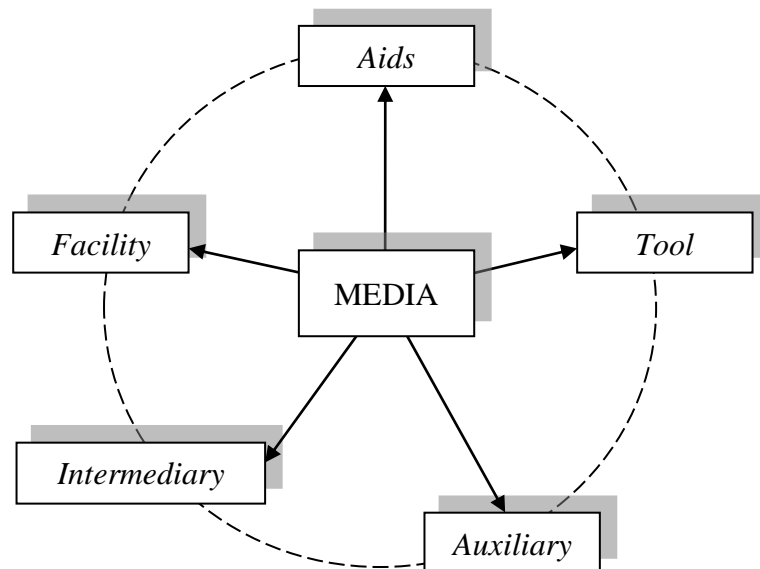
Media sama artinya alat bantu (Inggris = *aids*) dan ada juga yang menyebut media sebagai *tool* atau perkakas. Dengan kata lain, perkakas (*tool*) termasuk ke dalam media. Lebih



dari itu, karena media ini digolongkan sebagai alat bantu atau perkakas yang bersifat tambahan, maka sering pula media disebut dengan *auxiliary*. Jadi pada prinsipnya, kata “media” memiliki sinonim (kesamaan kata) dengan *aids*, *tool*, dan *auxiliary*. Karena media juga berorientasi pada benda fisik, bagi sebagian masyarakat, juga tidak begitu membedakan media dengan

sarana dan fasilitas. Namun sepanjang sarana itu berfungsi sebagai alat bantu (*tool*) dan fasilitas itu bersifat tambahan (*aids*), maka sarana dan fasilitas itu bisa dinyatakan sebagai benda fisik yang tergolong media.

Pengertian media yang lain adalah sebagai “perantara” atau “pengantara = pengantara”, karena pada dasarnya kata “media” pada awalnya bukan berasal dari *vocabulary* bahasa Inggris, namun dari bahasa latin. Menurut terjemahan bahasa Latin, “media” secara harfiah Latin (arti kata sebenarnya) dari bahasa Latin adalah “Perantara atau pengantara (*intermediary or mediator*) pesan (*message*) dari sumber/pengirim (*source/sender*) menuju ke penerima (*receiver*), atau sebaliknya”.



Gambar 1
Skema Pengertian Media

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran sama artinya dengan proses belajar-mengajar (*teaching and learning process*), dan sejak awal tahun 1980-an telah dipopulerkan UNESCO dengan istilah instruksional (*instruction*). Jadi tidak perlu lagi disebut “proses pembelajaran” atau “proses instruksional” (*instructional process*) karena di dalam kata “pembelajaran” atau “instruksional” itu sesungguhnya sudah mengandung maksud sebagai sebuah proses, yaitu proses belajar (dengan kegiatan dominan pada siswa/murid) dan mengajar (kegiatan kegiatan dominan guru). Sepintas dapat simak perbedaan antara konsep belajar-mengajar, dengan pembelajaran, sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

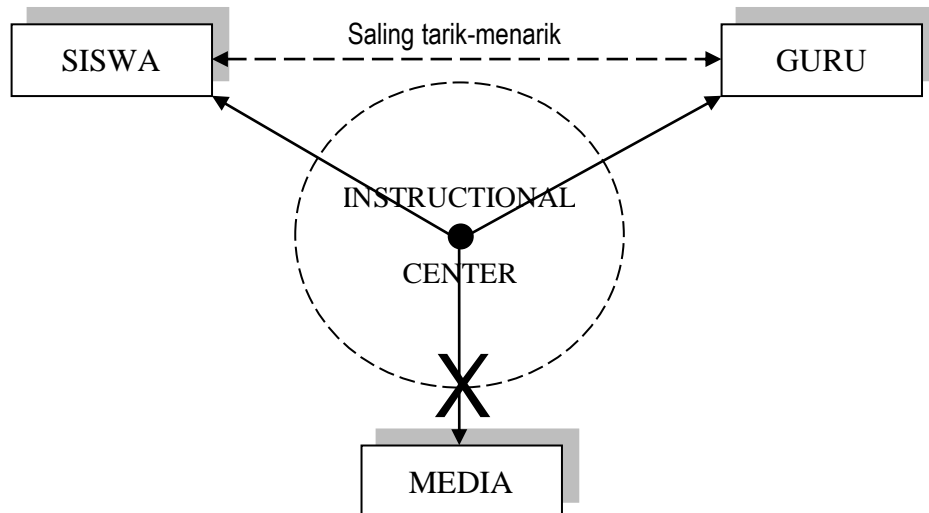
Tabel 1:
Perbedaan Konsep Belajar-mengajar dengan Pembelajaran

NO	BELAJAR-MENGAJAR (<i>Teaching Learning</i>)	PEMBELAJARAN (<i>Instructional</i>)
1.	Belajar hanya dilaksanakan oleh siswa atas bantuan guru. Sedangkan mengajar hanya bisa dilaksanakan oleh orang yang berprofesi sebagai pengajar	Pembelajaran bisa dilaksanakn oleh siapa saja (termasuk siswa maupun guru), termasuk siapa saja yang bisa menyebabkan orang belajar. Misalnya, siswa bisa melakukan pembelajaran dengan teman sebaya, jika teman sebaya bisa menyebabkan siswa lain belajar kepadanya.
2.	Tujuannya menyampaikan informasi satu arah dari pengajar (guru) ke sipebelajar (siswa). Tetapi belum tentu siswa yang menerima informasi akan belajar. Artinya,	Tujuannya agar siswa sadar dan mau membelajarkan dirinya sendiri untuk kebaikan dirinya. Jika yang belajar itu adalah diri siswa (bukan oranglain), maka tidak selamanya siswa belajar

	pusat belajar-mengajar ada padu guru sebagai pemberi informasi pelajaran.	harus didampingi pengajar. Artinya, pusat pembelajaran ada pada siswa, sebagai orang gendak merubah dirinya dengan belajar.
3.	Belajar mengajar bisa terlaksana, jika semua komponen belajar yang diterapkan hanya disesuaikan dengan strategi belajar-mengajar yang direncanakan guru.	Pembelajaran bisa terlaksana, jika komponen belajar yang diterapkan disesuaikan antara strategi belajar-mengajar yang direncanakan guru dengan kebutuhan belajar siswa.
4.	Kegiatan belajar-mengajar dapat terjadi pada siswa jika ada guru yang mengajar.	Kegiatan pembelajaran dapat terjadi pada siswa dengan atau tanpa ada guru yang mengajar

Namun di era *Quantum learning* saat ini, ungkapan tentang siapa yang mendominasi pada proses belajar mengajar itu (apakah siswa atau guru), kerap diperdebatkan para pakar karena mengandung unsur provokasi sehingga kurang tepat terpakaikan sebagai istilah yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil perdebatan itu akhirnya menyetujui untuk mengubah kata “mendominasi” itu sebagai “pusat pembelajaran” (*instructiional center*), yakni apakah berada pada *student center of instruction* (pusat pembelajaran pada siswa) atau *teacher center of instruction* (pusat pembelajaran pada guru). Karena pusat pembelajaran itu hanya ada pada dua kutub yang bisa saling tarik-menarik, yaitu pada siswa dan pada guru, maka hubungannya dengan media pembelajaran adalah, “tidak ada pusat pembelajaran pada media” (*no instructional centers on media*). Suatu kekeliruan yang sangat besar jika dalam pembelajaran, media dijadikan sebagai pusat dari proses

belajar mengajar. Bagaimanapun juga, dua posisi yang bisa menjadi pusat pembelajaran itu hanyalah siswa dan guru. Oleh karena itu “media tetaplah sebagai media” (*media is still media*), yaitu sebagai alat alat, alat bantu, pelengkap, dsb (*tools → aids → auxiliary, etc*). Sehingga patut dipertegas lagi, bahwa media tidak bisa dijadikan sebagai pusat pembelajaran, selama guru dan siswa ada di dalam kelas yang sedang melakukan proses belajar mengajar.



Gambar 2:
Hubungan Guru, Siswa, Media, dan
Pusat Pembelajaran

4. Definisi Media Pembelajaran



Bertitik tolak dari hubungan pembelajaran dengan media di atas, maka media pembelajaran tetap saja sebagai penunjang (*support*) pembelajaran.

Sehingga pada saat ada guru dan siswa yang bisa saling tarik menarik bahkan bertukar posisi untuk menjadi pusat pembelajaran, selama itu pula posisi media tidak bisa difungsikan sebagai pusat pembelajaran. Karena media pembelajaran tidak bisa menggantikan peran guru atau siswa dalam kegiatan mengajar dan belajar di kelas. Kenapa media hanya dianggap sebagai alat untuk men-*support* pembelajaran? Karena media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menstimuli (Inggris = *stimulate* atau merangsang) pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa/murid melalui indera, sehingga rangsangan itu dapat diwujudkan dengan perilaku tertentu untuk mendorong terjadinya pembelajaran ke arah lebih baik. Jawaban dari pertanyaan ini memang cukup luas dan mendalam cakupannya. Jika pernyataan itu dijadikan sebagai landasan untuk membuat definisi media pembelajaran, maka hal-hal yang bisa menjadi bahan diskusi untuk membuat definisi media pembelajaran akan bersinggungan dengan banyak faktor, seperti sumber (*source*), manusia (*human*), metode (*method*) dan lingkungan (*environment*), yang kesemua itu telah menjadi komponen-komponen yang dipakai dalam pembelajaran.

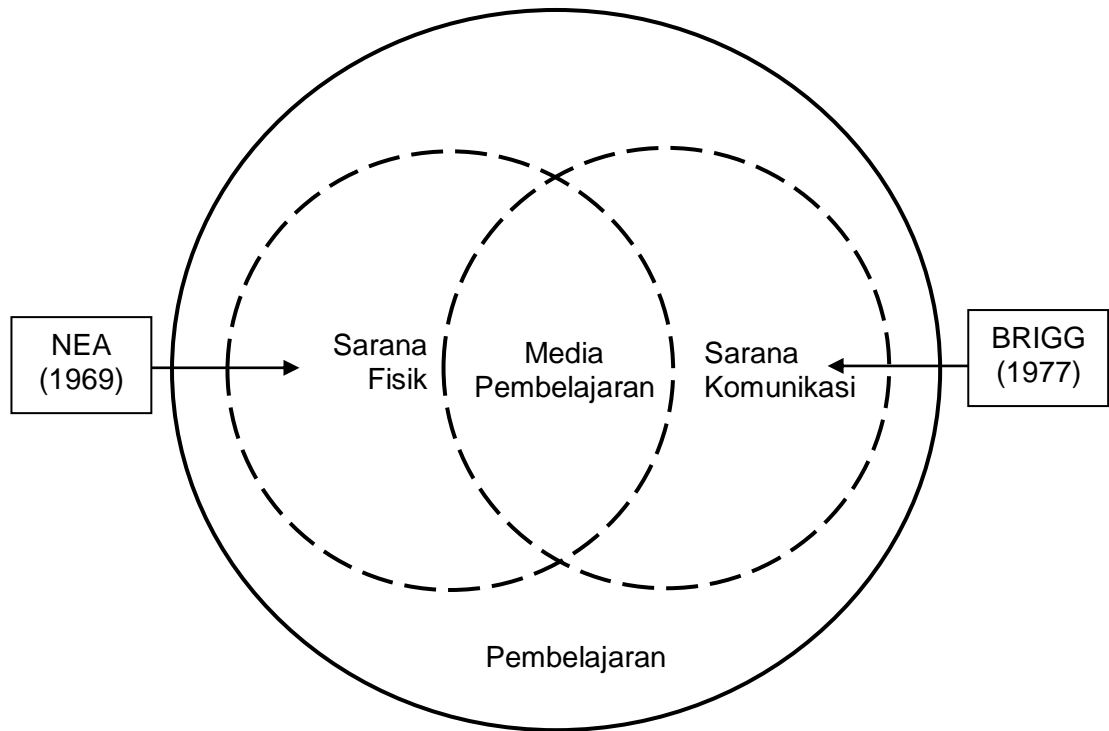
Salah satu organisasi profesi yang sudah lama berkonsentrasi dalam pengembangan media untuk men-*support* pembelajaran adalah *National Education Associaton (NEA)* yang berpusat di Amerika Serikat. Pada tahun 1969, NEA mempublikasikan artikelnya tentang definisi media pembelajaran, yang salah satu bagiannya menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah “*a means of communication in print or view-hearing, including hardware*

technology” atau suatu sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Delapan tahun kemudian, yakni pada tahun 1977, seorang pakar media, Leslie J. Briggs dalam buku yang ditulis bersama Robert M. Gagne menyatakan pula bahwa media pembelajaran adalah “a means of physical to deliver content/learning materials, such as books, movies, videos, and so on” atau suatu sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, seperti buku, film, video, dan sebagainya.



Gambar 3:
National Education Association (NEA) sebagai organisasi profesi pertama yang mendefinisikan media pembelajaran

Dari kedua pandangan di atas, dapat kita tarik benang merah bahwa media pembelajaran merupakan “suatu sarana komunikasi dengan menggunakan sarana fisik” atau “sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana fisik untuk sarana komunikasi”. Artinya, jika ada sarana fisik (alat) apapun yang bisa berfungsi sebagai sarana komunikasi, dan bisa dipakai dalam pembelajaran, maka sarana/alat itu bisa dikategorikan sebagai media pembelajaran.



Gambar 4:
Pengertian Media Pembelajaran Pembelajaran
Menurut NEA & Brigg

5. Perbedaan Pendapat tentang Definisi Media Pembelajaran

Sebelum NEA (1969) dan Brigg (1977) mempublikasikan definisi media pembelajaran seperti yang dijelaskan di atas, sebenarnya sudah ada definisi-definisi yang disusun oleh suatu organisasi profesional dan ahli media lain sebelumnya. Semua pihak yang merasa berkepentingan untuk membuat dan menyusun pengertian media pembelajaran jelas memiliki sudut pandang yang berbeda-beda, sehingga juga melahirkan pengertian yang berbeda-beda pula. Di antara perbedaan pendapat itu, ternyata banyak ahli media yang mengkritisi definisi media pembelajaran yang dikemukakan oleh NEA dan Brigg, terutama dari para ahli yang mencoba memeparkan media

pembelajaran dalam pengertian yang lebih kompleks. Mereka mengkritik bahwa pengertian media pembelajaran yang dikemukakan oleh NEA dan Brigg itu terlalu *simple* (sederhana). Salah satu alasannya, telah dituangkan dalam berbagai artikel, termasuk yang dikemukakan oleh R.E. Meyer (1995) bahwa, “...*anything that can be classified as instructional media, not only the physical means alone, but there are also non-physical means. Then not all means of communication can be used in instruction*”. Ia menyanggah bahwa sesuatu yang dapat tergolong media, bukan hanya alat fisik semata, tapi juga ada sarana non fisik. Kemudian tidak semua sarana komunikasi bisa dipakai dalam pembelajaran. Jika pernyataan ini dicermati baik-baik, maka pendapat yang terakhir ini jelas bersesuaian dengan batasan definisi media pembelajaran yang sudah dipublikasikan oleh AECT (1963) dan ditegaskan kembali oleh Donal P. Ely (1996).

Daftar Rujukan:

Gagne, Robert M. and Leslie J. Briggs (1979). *Principles of Instructional Design (2nd ed)*. New York: Holt, Rinehart, and Winston: USA

Sanaky, Hujair AH (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba

Mayer, R. E., Steinhoff, K., Bower, G., & Mars, R. (1995). *A Generative Theory of Textbook Design: using Annotated Illustrations to Foster Meaningful Learning of Science Text*. *Educational Technology Research and Development*. New York USA: Libraries Unlimited

Kuiz 1: Essay

NO.	PERTANYAAN	BOBOT
1.	: Kata “media” dapat berarti <i>tool</i> , <i>aids</i> , dan <i>auxiliary</i> . Jelaskan maksud dan hubungan ketiga kata tersebut.	: 25
2.	: Jelaskan pengertian media, jika kata “media” menggunakan pengertian menurut bahasa Latin.	: 25
3.	: Jelaskan posisi media jika media dikaitkan dengan pengertian pusat pembelajaran	: 25
4.	: Jelaskan pengertian media pembelajaran jika kita menggabungkan pengertian media pembelajaran menurut NEA dan Briggs.	: 25
Jumlah		: 100

BAB II

TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DAN KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

(2 x Tatap Muka = 2 x 150 menit)

1. Tujuan Pembelajaran Tatap Muka Ke-2

Setelah Mempelajari BAB II, mahasiswa diharapkan mampu:

- (a) menjelaskan definisi teknologi pembelajaran berdasarkan analisis perbandingan menurut AECT dan pendapat Donal P. Ely;
- (b) menyebutkan satu contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni musik. Kemudian berdasarkan contoh media itu bedakanlah, apakah media itu termasuk *instructional tools* atau *instructional aids*.

2. Definisi Teknologi Pembelajaran

Sebelum kita dapat mendefinisikan media pembelajaran lebih lanjut, perlu didahului dengan kegiatan mengidentifikasi (mengetahui) dan mengklasifikasikan (mengelompokkan) media pembelajaran.



Salan satu jalan yang bisa kita gunakan dalam usaha menemukan definisi media pembelajaran melalui identifikasi dan klasifikasi media, adalah dengan menelusuri rekam jejak pemikiran tentang media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh ahli teknologi pendidikan atau oleh ahli teknologi

pembelajaran. Sebab, dengan mengikuti perkembangan sejarah teknologi pendidikan/pembelajaran itu, sesungguhnya kita dapat melihat alur dan tahap-tahap perkembangan identifikasi, klasifikasi, dan definisi media pembelajaran dimaksud, yang memberikan kontribusi (sumbangan) besar terhadap pengembangan media pembelajaran dan teknologi pendidikan (selanjutnya bisa disebut dengan teknologi pembelajaran).

Cikal-bakal (awal) pemikiran tentang media pembelajaran (*instructional media*), adalah suatu pengetahuan dan keterampilan yang diadopsi (diambil) dan diadaptasi (disesuaikan) dari bidang teknologi komunikasi, khususnya pada bidang komunikasi visual (*visual communication*). Dengan kata lain, bidang teknologi komunikasi visual telah berkembang lebih dahulu, sebelum teknologi semacam itu dipakai dalam pembelajaran dengan berbagai penyesuaian. Menurut sejarah teknologi komunikasi, teknologi komunikasi visual mulai berkembang pesat sejak berakhirnya Perang Dunia ke-II, dan sebagian hasil teknologi itu baru dijadikan piranti keras (peralatan) dalam dunia pembelajaran, semenjak tahun 60-an.

Agar generasi mendatang bisa memahami dan memberi batasan, mana penggunaan teknologi komunikasi untuk tujuan pengembangan teknologi itu sendiri (*technology to technology development*), dan mana penggunaan teknologi komunikasi untuk tujuan pengembangan pembelajaran (*technology to instructional development*), maka AECT (*Association for Educational Communications and Technology*) atau Asosiasi Komunikasi dan Teknologi

Pendidikan yang berpusat di USA pada tahun 1963 berkepentingan untuk mempublikasikan batas-batas ranah (disiplin) keilmuan yang baru ini, yang dikenal dengan Teknologi Pendidikan (*Education Technology*). Di dalam disiplin ilmu Teknologi Pendidikan itu, juga tercakup bidang ilmu Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*), di mana Teknologi Pendidikan atau Teknologi Pembelajaran di Indonesia, disingkat dengan TP.

Menurut *AECT* yang dikutip dari Richey (2008: 52) dijelaskan bahwa “Teknologi Pendidikan (TP) adalah, “Teori dan praktik untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja dengan merancang, mengembangkan, menggunakan, mengelola, dan mengevaluasi proses dan sumber teknologi yang memadai (untuk pembelajaran).



Donald P. Ely

Istilah teknologi pendidikan sering dihubungkan dengan teori belajar dan pembelajaran. Bila teori belajar dan pembelajaran mencakup proses dan sistem dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, maka teknologi pendidikan mencakup sistem lain yang dilibatkan dalam proses mengembangkan kemampuan manusia untuk kegiatan pembelajaran tersebut.” Namun pada tahun yang sama (1963), seorang ahli teknologi pendidikan dari *Syracuse University* - New York USA, bernama Donal P. Ely (biasa disapa *Ely*) dalam bukunya berjudul *Classic Writings on Instructional Technology* (di mana buku ini diterbitkan kembali tahun 1996), memberikan suatu perubahan cara

pandang (*a change of perspective*) yang penting terhadap definisi teknologi pembelajaran dengan batasan-batasan sebagai berikut:

- (a) Teknologi pembelajaran lebih membicarakan *process* (proses) penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan bukan membicarakan *product* (hasil buatan) teknologi;
- (b) teknologi pembelajaran lebih membicarakan *messages* (pesan) dan *media instrumentation* (peralatan media) dan bukan *material* (benda) atau *machines* (mesin-mesin); dan
- (c) teori-teori pendukung teknologi pembelajaran adalah *learning theories* (teori-teori belajar) dan bukan *communication theories* (teori-teori komunikasi).

2. Definisi Media Pembelajaran; antara AECT/Ely dan NEA/Brigg

Dengan menyimak lebih lanjut tentang definisi dan batasan teknologi pembelajaran yang dikemukakan AECT dan Ely di atas, maka kita bisa jelaskan bahwa definisi ini memiliki perbedaan dengan definisi media pembelajaran yang diutarakan oleh NEA dan Brigg. Mari kita sama-sama memperhatikan pernyataan yang ada pada poin (b) dan (c):

- Jika pada poin (b), teknologi pembelajaran menurut AECT dan Ely lebih membicarakan pesan dan media pembelajaran (atau bisa diartikan pesan dalam media), maka pengertian sarana fisik bisa dijadikan sebagai media

pembelajaran seperti yang disampaikan NEA dan Brigg menjadi terbantahkan.

- Selanjutnya, pada poin (c), jika teori pembelajaran AECT dan Ely lebih berhubungan dengan teori belajar, maka kemungkinan penggunaan teori komunikasi untuk mendukung media pembelajaran yang berasal dari media komunikasi seperti yang diutarakan oleh NEA dan Brigg juga tidak sesuai.

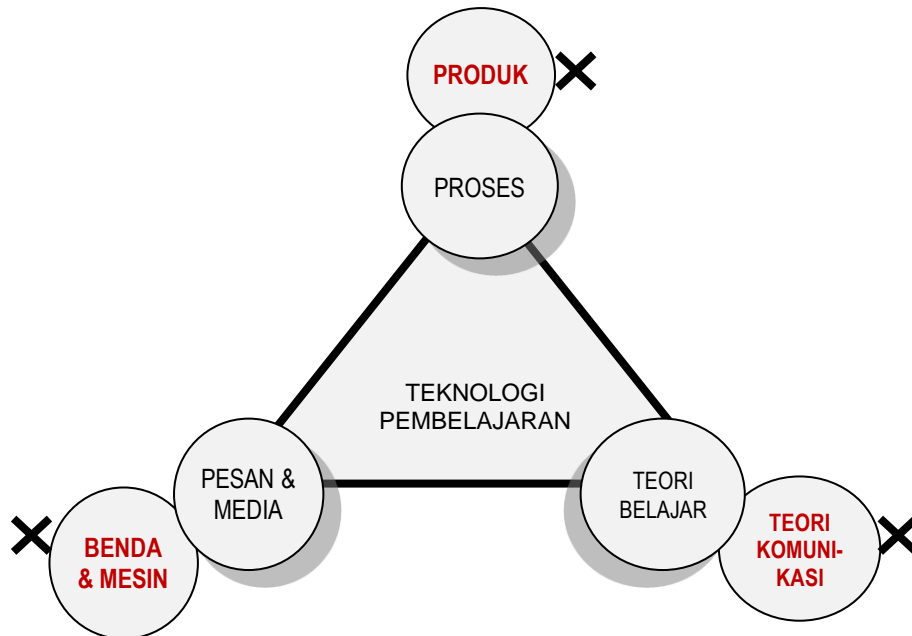
Namun demikian, sebagai generasi sekarang yang telah terlibat dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran, kita patut memberikan apresiasi terhadap kedua pandangan di atas. Kita boleh menentukan sikap, mana definisi media pembelajaran yang sesuai dengan pemahaman dan kebutuhan. Karena yang terpenting dari semua definisi itu adalah, apakah kita dapat memahami penggunaan dan pemanfaatan media sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di kelas, ke arah pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan perbedaan pendapat AECT/Ely dan NEA/Brigg di atas, penulis untuk sementara akan lebih terkonsentrasi untuk menjelaskan pengertian media pembelajaran yang telah dipublikasikan secara resmi oleh *AECT* maupun menurut Donald P. Ely. Untuk tujuan itu, kita dapat melakukan analisis perbandingan tentang terhadap definisi teknologi pembelajaran AECT/Ely, sebagaimana ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1:
Analisis Perbandingan Definisi Teknologi Pembelajaran
Menurut AECT dan Donald P. Ely.

No.	Sudut Pandang		Kesimpulan
	AECT	Dnal P. Ely	
1.	Teknologi pembelajaran adalah <u>teori dan praktik</u> untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja	1. Teknologi pembelajaran membicarakan <i>process</i> (proses) penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan bukan membicarakan <i>product</i> (hasil buatan) teknologi	Relatif Sependapat
		2. Teknologi pembelajaran membicarakan <i>messages</i> (pesan) dan <i>media instrumentation</i> (peralatan media) dan bukan <i>material</i> (benda) atau <i>machines</i> (mesin-mesin)	Lebih Diperjelas
2.	Teknologi pembelajaran sering dihubungkan dengan teori belajar dan pembelajaran.	3. Teori-teori pendukung teknologi pembelajaran adalah <i>instructional theories</i> (teori-teori pembelajaran) dan bukan <i>communication theories</i> (teori-teori komunikasi).	Sependapat

Berdasarkan analisis perbandingan pada Tabel 1 di atas, dapat kita simpulkan bahwa sebenarnya pandangan tentang teknologi pembelajaran yang dinyatakan oleh Donal P. Ely lebih memperjelas/definisi teknologi pendidikan yang telah lebih dahulu dipublikasikan oleh AECT.



Ilustrasi Definisi Teknologi Pendidikan
Menurut AECT dan Donal P. Ely

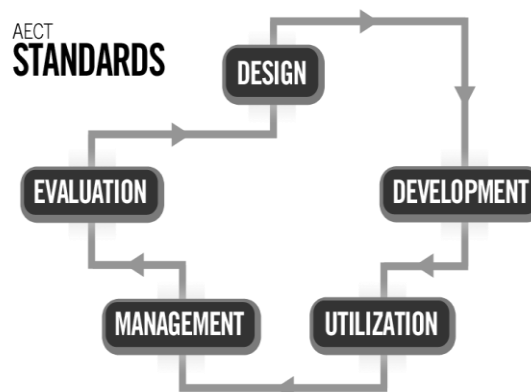
3. Klasifikasi Media Pembelajaran;

a. Sejarah Pemikiran Klasifikasi Media

Perlu dijelaskan kembali bahwa bidang teknologi pembelajaran pada awalnya perkembangannya, dimulai dari proses mengadopsi kemajuan di bidang komunikasi visual dalam dunia industri teknologi informasi elektronik, yang kemudian diadaptasikan ke bidang pembelajaran. Jika teknologi komunikasi elektronika sudah berkembang pesat secara industri sejak Perang Dunia Ke-II di Eropa dan Amerika, maka perkembangan teknologi pembelajaran diawali dengan proses penelitian dan uji coba penggunaan perangkat komunikasi visual dalam pembelajaran pada awal tahun 60-an di Amerika. Namun pada saat teknologi komunikasi visual dalam dunia teknologi informasi itu resmi diadopsi dan diadaptasikan ke dunia pendidikan pada tahun 1963, para ahli teknologi pendidikan yang berhimpun

dalam AECT akhirnya membuat batasan standar definisi teknologi pembelajaran, sekaligus memilih dan memilah tentang jenis teknologi elektronika komunikasi visual yang mana yang cocok dijadikan media media pembelajaran.

Semenjak adanya standarisasi ruang lingkup pemanfaatan teknologi komunikasi visual ke bidang pembelajaran, para peneliti, pemerhati dan pengguna media pembelajaran di dunia pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi misalnya, disarankan untuk berkonsentrasi dalam media pembelajaran pada konteks *design, development, utilization, management,* dan *evaluation* atau merancang, mengembangkan, menggunakan, mengelola, dan mengevaluasi. Dari ke-6 standar pemanfatan media pembelajaran ini, AECT bersama dengan Donal P. Ely, tidak menyarankan peneliti, pemerhati, dan pengguna media pembelajaran untuk *made with his own hands for media product equipment* (tidak membuat produksi peralatan media sendiri), seperti yang dilakukan oleh dunia industri alat komunikasi.



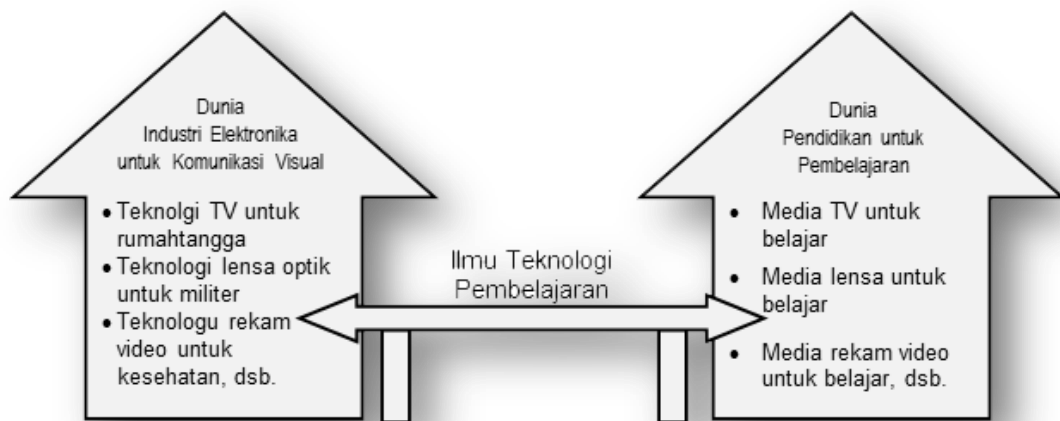
Gambar 6:
Ilustrasi Sistem Pemanfaatan Media Pembelajaran
Menurut Standar AECT

Dengan adanya enam standarisasi pemanfaatan media pembelajaran yang tidak mengarah pada pembuatan alat media seperti di industri komunikasi elektronik, maka semenjak itu pula banyak bermunculan tulisan (artikel) dan hasil penelitian (riset) yang berhubungan dengan konsep dan teori tentang media pembelajaran, yang diawali dari kegiatan mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan mendefinisikan media pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, para ahli media yang telah bekerja bertahun-tahun lamanya menyusun identifikasi dan klasifikasi media menurut suatu tingkatan dan perjenjangan (hirarki-taksonomi), tidak jarang yang menemukan banyak kesulitan dalam melakukan kegiatan ilmiah tersebut. Artinya, tidaklah mudah untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan media pembelajaran, sebab pada dasarnya peralatan media yang digunakan, banyak yang berasal dari produk yang dikembangkan dari ilmu pengetahuan non-pembelajaran (misal dari bidang industri elektronika bidang komunikasi), sementara bidang pembelajaran, yang terkonsentrasi untuk mengembangkan ilmu pembelajaran dengan teori-teori belajarnya, hanya berposisi sebagai peminjam teknologi atau pemakai teknologi pinjaman dari bidang teknologi komunikasi.

Itulah sebabnya, agar bidang pembelajaran dapat mengimbangi kemajuan teknologi komunikasi dan teknologi lain yang bisa memberikan sumbangan positif untuk kemajuan dunia pembelajaran, para ahli pembelajaran perlu membuat ilmu Teknologi Pembelajaran (*Instructional*

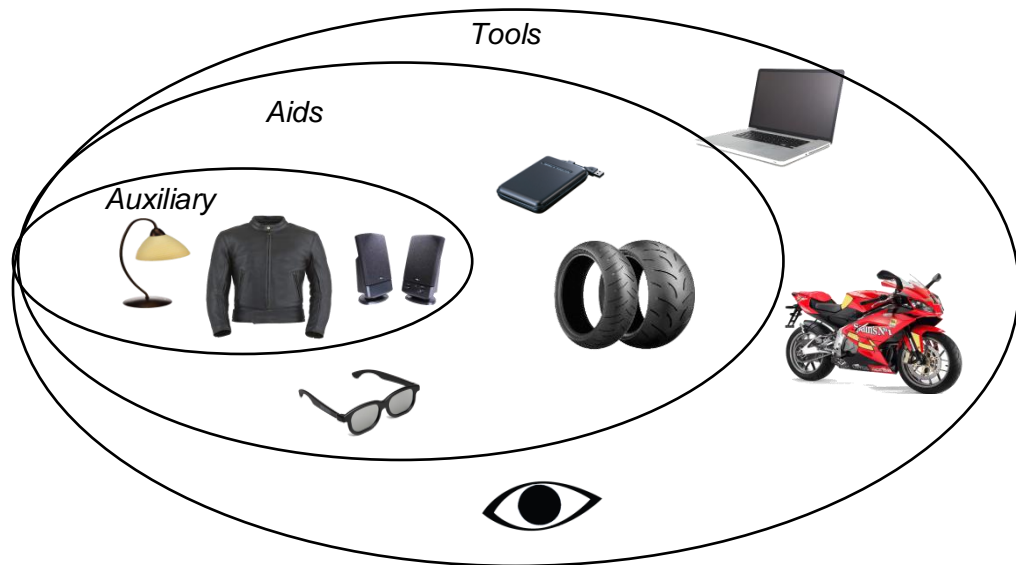
Technology), agar semua teknologi komunikasi dan teknologi lain itu bisa dikuasai untuk dijelaskan penggunaan dan pemanfaatannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan begitu, lahirnya ilmu teknologi pembelajaran bertujuan untuk membuat jembatan penghubung antara pemanfaatan hasil teknologi komunikasi dari dunia industri elektronika atau bidang lain kepada penggunaan yang lebih sesuai dengan kebutuhan bidang pembelajaran.



Gambar 6
Ilustrasi Teknologi Pembelajaran Tahun 1960-an sebagai
Jembatan Penghubung antara Dunia Industri Komunikasi Visual
dengan Dunia Pendidikan untuk Pembelajaran

b. Klasifikasi Awal Media sebagai Tools, Aids, dan Auxiliary

Namun demikian, sebelum juga akan mencoba memahami mengidentifikasi dan mengklasifikasikan media pembelajaran, ada baiknya kita mencoba untuk mengelompokkan media yang ada dalam kehidupan keseharian kita untuk digolongkan ke dalam *tools*, *aids*, dan *auxiliary*. Paling tidak kita dapat memahami hal itu dengan mengamati ilustrasi gambar berikut ini:



Gambar 7:
Ilustrasi Perbandingan Media dalam Kehidupan Sehari-hari)
Sebagai *Tools*, *Aids*, & *Auxiliary*

Dari ilustrasi di atas, kita bisa memberikan jawaban atas pertanyaan, “Manakah media yang dapat diklasifikasikan sebagai alat (*tools*), alat bantu (*aids*) atau tambahan/pelengkap (*auxiliary*)?”. Pengelompokan seperti ini masih bersifat terlalu umum atau tidak detil (tidak terperinci). Sebab, untuk membuat pengelompokan media yang lebih detil, diperlukan analisis tentang banyak faktor dan ciri dari media, baik yang sifatnya *equivalent* (bisa dipersamakan) dan yang bersifat *distinguished* (bisa membedakan) antara media yang satu dengan yang lain. Dengan adanya kesulitan seperti itu, lumrah kiranya sebagian ahli media pembelajaran berpendapat, bahwa tidak ada satupun bentuk klasifikasi media pembelajaran yang benar-benar detil dan sistematis, kecuali dari pengklasifikasian yang sudah ada, kita bisa

memilih mana pengklasifikasian media yang tepat dan relevan bagi kebutuhan pembelajaran yang kita laksanakan.

c. *Klasifikasi Media Pembelajaran*

(1) Media Pembelajaran Sebagai Alat dan Alat Bantu Pembelajaran

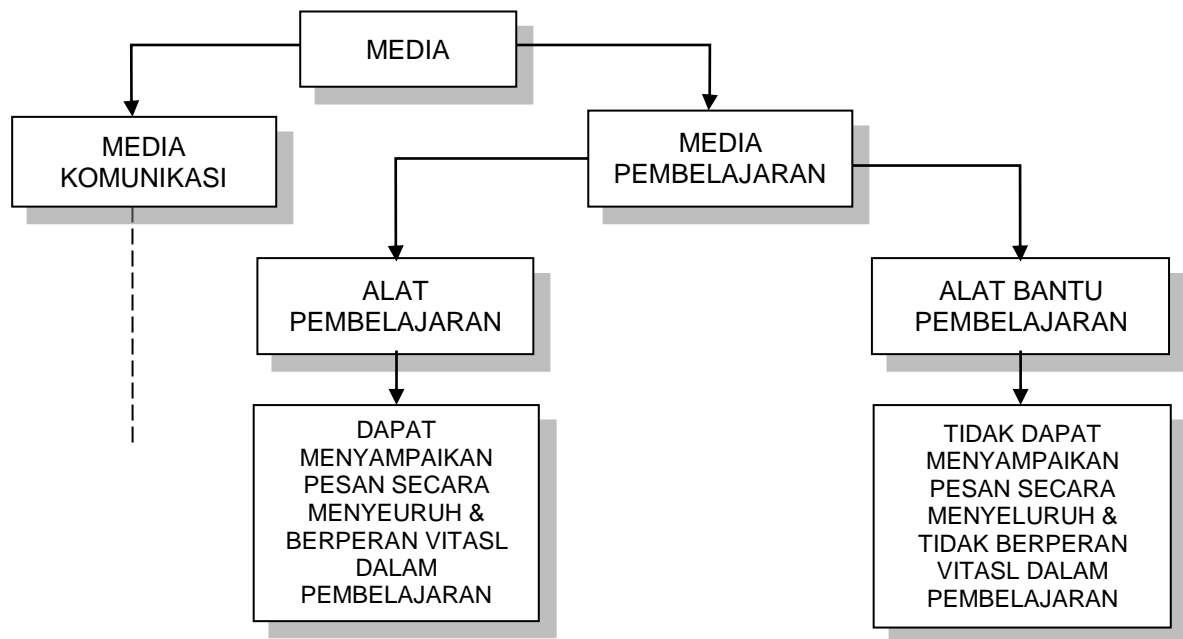
Berdasarkan pengklasifikasian media sebagai *tools*, *aids*, dan *auxiliary* di atas, tulisan ini nantinya juga akan memaparkan sebagian dari bentuk pengklasifikasian media yang sudah ada. Sudut pandang ahli media yang berbeda akan menghasilkan model klasifikasi media yang berbeda pula. Namun yang pasti, saat definisi media dari AECT dan Donal. P Ely serta NEA dan Brigg telah mampu memberikan batasan dan pemisahan mana media yang tergolong media komunikasi dan media pembelajaran di, pada tahap berikutnya kita akan dapat mengelompokkan media sebagai alat pembelajaran (*instructional tools*) atau alat bantu pembelajaran (*instructional aids*).

Suatu pertimbangan yang bisa digunakan untuk membedakan mana media pembelajaran yang tergolong alat pembelajaran dan alat bantu pembelajaran, dapat kita pahami dari pemaparan di bawah ini:

- (a) Jika media pembelajaran itu “mampu” menyampaikan pesan (*message*) secara menyeluruh (*comprehensive*) tentang materi pembelajaran selama pembelajaran berlangsung, kecenderungannya media pembelajaran berperan vital dalam pembelajaran itu sehingga dapat digolongkan sebagai alat pembelajaran (*instructional tools*). Sebab, tanpa ada media

tersebut, besar kemungkinan pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik. Contoh: Jika sebuah media tayangan film tari kreasi Minangkabau digunakan guru untuk menyampaikan pesan dasar-dasar gerak tari Minang kepada siswa pada pelajaran tari daerah setempat secara lengkap (*comprehensive*) selama waktu putarnya dalam kegiatan belajar tari, maka film tari itu dapat digolongkan sebagai alat pembelajaran (*instructional tools*). Sebab, tanpa ada film tari itu, tentunya pembelajaran seni tari tidak dapat berlangsung dengan baik;

- (b) Namun jika media pembelajaran itu “tidak mampu” menyampaikan pesan (*message*) secara menyeluruh tentang materi pembelajaran selama pembelajaran berlangsung, kecenderungannya media pembelajaran itu tidak berperan vital dalam pembelajaran ini sehingga hanya dapat digolongkan sebagai alat bantu pembelajaran (*instructional aids*). Sebab, tanpa ada media tersebut, besar kemungkinan pembelajaran masih dapat berlangsung dengan baik. Contoh: Jika sebuah instrumen musik pianika dipakai guru untuk menerangkan hubungan antara nama dan letak nada-nada di paranada dengan *tut-keyboard*, pada pelajaran seni musik, di mana selain menggunakan pianika, peragaan yang sama juga bisa dilakukan, maka pianika dalam pembelajaran seni musik saat itu hanya digolongkan sebagai alat bantu pembelajaran (*instructional aids*). Sebab, tanpa ada pianika, tentunya pembelajaran tentang hubungan nama-nama nada di paranada dan *tut-keyboard* tetap bisa berlangsung dengan baik.



Gambar 8:
Memahami dengan Mudah tentang Perbedaan Alat Pembelajaran
Dan Alat Bantu Pembelajaran

Meskipun banyak guru, pengamat pendidikan, dan ahli media akhirnya memunculkan beragam model klasifikasi media pembelajaran, namun hal yang terpenting dari semua itu bukanlah pada konsep bagaimana mengklasifikasikan media lebih detil dan sistematis. Tetapi akan lebih penting dan bermanfaat, jika perbincangan tentang media pembelajaran lebih banyak memikirkan bagaimana merencanakan, merancang, menggunakan, mengelola, dan mengevaluasi pemanfaatan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan belajar yang lebih efektif dan efisien.

Daftar Rujukan:

- Richey, R.C. (2008). *Reflections on the 2008 AECT; Definitions of the Field*. USA: AECT Publication
- Ely, Donald P. & Tj Plomp. (1996) *Classic Writings on Instructional Technology*, Volume 1 (*Instructional Technology Series*). New York USA: Libraries Unlimited

Kuiz 2: *Essay*

NO.	PERTANYAAN	BOBOT
1.	: Jelaskan definisi teknologi pendidikan berdasarkan analisis perbandingan menurut AECT dan pendapat Donal P. Ely?	: 30
2.	: Sebutkan satu contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni musik, lalu berdasarkan contoh media itu bedakanlah, apakah media itu termasuk <i>instructional tools</i> atau <i>instructional aids</i> .	: 30
3.	: Seandainya Anda adalah seorang guru Seni Budaya yang akan melaksanakan pembelajaran tari dan musik di kelas. Pada satu kesempatan Anda perlu melakukan klasifikasi terhadap media pembelajaran yang akan digunakan . Oleh karena itu, coba berikan tanda <i>ceklist</i> (V) pada tabel di bawah ini, apakah media yang Anda gunakan dalam pembelajaran itu tergolong alat (<i>tools</i>) atau alat bantu (<i>aids</i>) pembelajaran.	: 40

No.	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Jenis Media	Kegiatan Yang Dilakukan Dengan Media	Klasifikasi Media	
					<i>Tools</i>	<i>Aids</i>
1.	Tari Nusantara	Peran Ekspresi dalam Tari Topeng Cirebon	Topeng	Mengidentifikasi model perwajahan topeng dalam tari cirebon		
2.	Musik Sekolah	Mengenal nada diatonis	Rekorder	Mengidentifikasi nada-nada diatonis dengan alat musik diatonis		
Jumlah:						

BAB III

MEDIA PEMBELAJARAN KONGKRET DAN ABSTRAK

(2 x Tatap Muka = 2 x 150 menit)

1. Tujuan Pembelajaran Tatap Muka Ke-3

Setelah Mempelajari BAB II, mahasiswa diharapkan mampu:

- (c) menjelaskan definisi teknologi pendidikan berdasarkan analisis perbandingan menurut AECT dan pendapat Donal P. Ely;
- (d) menyebutkan satu contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni musik, lalu berdasarkan contoh media itu bedakanlah, apakah media itu termasuk *instructional tools* atau *instructional aids*.

2. Media Pembelajaran dari yang Konkret ke Abstrak

Kegiatan pembelajaran (*instructional*) bisa dianggap sebagai usaha (*effort*) yang dilakukan guru agar siswa ingin belajar, senang belajar, betah belajar, dan sebagainya. Sedangkan yang dimaksudkan dengan belajar (*to learn*) itu sendiri adalah proses mengubah tingkah laku melalui pengalaman (*change*



Edgar Dale

behavior through experience). Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung (*directly-experience*) ataupun pengalaman tidak langsung (*nondirectly-experience*).

Sebelum kita memahami klasifikasi media pembelajaran dari yang kongkret kepada yang abstrak, terlebih dahulu perlu dipahami arti pengalaman belajar, yang nantinya bisa dibagi lagi atas pengalaman belajar langsung dan pengalaman belajar tidak langsung. Menurut Edgar Dale (1984), *learning is a learning about anything, and learning experiences that can not be delegated to others*. Artinya, *belajar adalah mengalami tentang sesuatu, dan pengalaman belajar itu tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain*. Dale juga menjelaskan bahwa jika pengalaman belajar dapat dibagi atas pengalaman langsung dan tidak langsung, maka pengalaman belajar yang paling baik adalah pengalaman belajar langsung.

Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak hanya mengamati, tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Dengan kata lain, dengan belajar melalui pengalaman langsung yang bisa diperoleh dari kehadiran dan keterlibatan sipebelajar pada situasi yang sebenarnya, akan menyebabkan berbagai hal yang dipelajari menjadi lebih kongkret (nyata).

Contoh: Jika pengalaman belajar langsung diterapkan dalam pembelajaran seni budaya, maka siswa dapat langsung berlatih gitar dengan guru *privat-less* untuk dapat memainkan alat musik gitar;

Guru dapat memberi pengalaman belajar langsung kepada siswa untuk menonton pagelaran tari, festival tari, pagelaran musik, lomba paduan suara, dan sebagainya.

Sedangkan pengalaman belajar tidak langsung adalah pengalaman yang diperoleh bukan dari situasi yang sebenarnya, dan pengalaman tidak langsung itu cenderung lebih bersifat abstrak (tidak nyata). Pengalaman tidak langsung itu banyak pula bentuknya.

Contoh: Seandainya materi pelajaran seni musik di sekolah sedang membicarakan alat musik angklung di tanah Pasundan (di Jawa Barat sekarang), tentunya guru perlu memberikan keterangan kepada siswa tentang segala hal yang dapat menimbulkan pengalaman-pengalaman belajar alat musik angklung, misalnya tentang siapa yang menemukan, bagaimana cara pembuatan, bagaimana perubahan bentuk, bagaimana cara memainkan, di mana dipertunjukan, dan sebagainya. Yang pasti, semua keterangan guru tentang alat musik angklung itu, sedikit banyaknya bisa dianggap sebagai suatu pengalaman belajar, yang akan berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa saat mempelajari musik angklung tersebut.

Namun karena berbagai keterbatasan, seperti tempat, waktu, tenaga, biaya, dan sebagainya, beberapa pengalaman-pengalaman belajar tentang musik angklung itu terkadang hanya bisa diperoleh dari buku tentang alat musik angklung,

mendengar musik angklung dari *MP3Player*, menemukan foto ataupun menonton video pertunjukan angklung. Pengalaman belajar yang didapatkan dari cara-cara dan media belajar yang digunakan seperti itu, mungkin tidak sekongkret (*se-real* = nyata), jika dibandingkan apabila kita bisa berkunjung ke daerah sentra (pusat) angklung yang ada di kawasan Propinsi Jawa Barat dan sekitarnya.

Berdasarkan contoh-contoh di atas, dapat dijelaskan bahwa semua aktivitas yang lahir dari pembelajaran di kelas, akan memberikan berbagai bentuk pengalaman belajar. Namun dari segi pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan sebagai bagian penunjang yang tidak terpisahkan dari komponen belajar lainnya (guru, materi, metode, dan sebagainya), maka tidak semua media pembelajaran itu dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit. Keterbatasan jarak, ruang, waktu, tenaga, dan biaya, telah menyebabkan guru hanya bisa memberikan pengalaman belajar tidak langsung melalui media pembelajaran, meskipun sesungguhnya untuk materi-materi pelajaran seni tertentu butuh media pembelajaran yang lebih kongkret yang hanya bisa didapatkan dari pengalaman langsung.

Jika seandainya untuk materi-materi pelajaran seni budaya yang memang membutuhkan pengalaman langsung, namun juga tidak bisa dilaksanakan karena keterbatasan-keterbatasan tadi, ada baiknya guru melakukan singkrionisasi (penyesuaian) materi pelajaran, termasuk media

pembelajaran yang digunakan. Misalnya, manakala di buku paket seni budaya dijelaskan tentang gerakan tari Jawa, otomatis guru yang mengajarkan Seni Budaya di Sumatera Barat tidak akan mungkin membimbing siswa untuk mengenal lebih dekat bentuk-bentuk gerakan tari Jawa. Tidak serta-merta guru di kawasan Kota Padang misalnya akan berinisiatif mengajak siswa pergi ke pusat-pusat kesenian tari Jawa di daerah jawa hanya untuk mengenal bagaimana bentuk gerakan *ngithing*, *ngrayung*, *nyempurit*, *ukel*, *kebyok*, *kebyak*, *ulap-ulap*, *tawing*, *Mbaya Magap*, dan sebagainya. Lebih atas pertimbangan kesesuaian dengan budaya daerah setempat, maka alangkah baiknya guru melakukan sinkronisasi materi pelajaran, dengan mengganti objek pembelajaran ke gerak dasar tari minang. Selain berbagai tulisan, foto, video tentang gerak dasar tari Minang mudah didapatkan di daerah Sumatera Barat, berkemungkinan besar guru juga bisa mendatangkan pakar tari Minang ke sekolah atau mengunjungi sanggar-sanggar tari minang untuk mengenal gerak *kudo-kudo*, *anak main*, *silang gelek*, *simpia*, *pijak baro*, dan sebagainya.

Nah, untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu, guru jelas memerlukan media sebagai alat bantu pembelajaran (*instructional aids*), bisa dalam bentuk tayangan video, melalui peragaan foto-foto model gerakan tari jawa, tari minang dan sebagainya. Demikian juga untuk menunjukkan keterampilan memainkan alat musik *combo-band* secara lengkap di ruangan kelas, maka tidak mungkin guru akan memasang

peralatan musik semacam itu di ruangan kelas dan melakukan peragaan bermain *band* langsung kepada siswanya. Mungkin saja guru perlu menggunakan media peraga, seperti gambar susunan alat musik *band* dengan *chart*, atau menyusun *prototype* alat musik band seperti gitar, keyboard, dan drum, sehingga susunan alat musik *combo-band* menjadi nyata bagi siswa.

3) Media Pembelajaran sebagai Benda Fisik dan Non-Fisik

Selain dari pemahaman belajar langsung dan tidak langsung, prasyarat lain untuk membantu kita mengenal klasifikasi media pembelajaran dari yang konkrit kepada yang abstrak adalah mengidentifikasi media; bahwa yang dapat digolongkan sebagai media pembelajaran dalam konteks pengalaman belajar, bukan sekedar sarana fisik untuk berkomunikasi (seperti yang didefinisikan NEA dan Brigg). Dalam konteks pengalaman belajar Edgar Dale, media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa benda fisik yang nyata (*a real physical object*) atau benda non fisik yang tidak nyata (*non-physical objects that are not real*). Benda fisik yang nyata, contohnya buku, televisi, *tape-recorder*, *LCD projector*, kapur, spidol, dan sebagainya. Sedangkan benda fisik yang tidak nyata, contohnya bisa berupa kejadian-kejadian (seperti pertunjukan musik, pertunjukan tari), situasi (seperti kemeriahan, keheningan, kekhusukan); kelembagaan/profesi (seperti pendidikan, pembelajaran), sifat (seperti kepemimpinan, keikutsertaan, kejujuran) dan sebagainya. Maka apabila kita merujuk kepada pemahaman media pembelajaran

sebagaimana yang dipaparkan Edgar Dale, maka tidak mengherankan jika contoh-contoh di bawah ini bisa kita pahami, misalnya:

- *Pendidikan adalah media untuk perubahan tingkah laku;*
Adapun kata “media” pada kalimat di atas merupakan kata ganti benda (*pronouns*) untuk sarana non-fisik;
- *Seni pertunjukan adalah lahan ekspresi bagi seorang seniman;*
Adapun kata “lahan” pada kalimat di atas merupakan kata ganti benda untuk kata sarana non fisik.
- *Penggunaan metode bermain peran dalam belajar manajemen seni pertunjukan adalah wadah bagi siswa untuk mengambil pengertian dari apa yang dipelajari dengan belajar menghayati aktifitas dan pengalaman menejer kesenian.*
Adapun kata wadah pada kalimat di atas merupakan kata ganti benda untuk kata sarana non fisik.

Berdasarkan contoh di samping, semakin jelas bahwa jika Dale menggolongkan media pembelajaran pada pengalaman belajar sebagai sarana fisik dan non fisik, maka media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

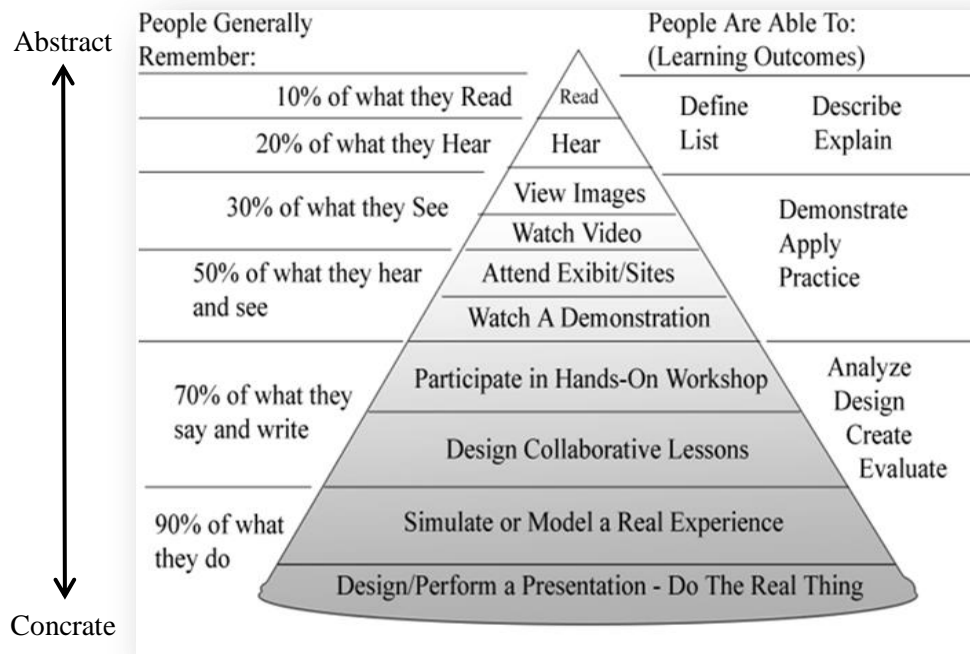
Dari uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud media pembelajaran, bukan sekedar benda fisik semata, namun segala sesuatu yang sudah berisi materi pembelajaran, yang memungkinkan seseorang memanfaatkannya untuk belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap.

Kemudian daripada itu, dalam kegiatan pembelajaran, pancaindera para pebelajar (siswa) juga berperan amat penting (*vital*) dalam merekam berbagai pengalaman-pengalaman belajar yang dijalaninya mulai dari pengalaman yang konkret sampai abstrak, karena selama pengalaman belajar itu berlangsung, siswa akan menerima, menyerap, dan meneruskan

semua informasi pelajaran (bisa disebut pesan pembelajaran) dari sumbernya (seperti guru dan media) melewati pancaindera dan diteruskan oleh syaraf ke pusat kesadaran manusia (otak). Dari semua bentuk pesan pembelajaran yang diterima dalam pengalaman belajar, ada kalanya pesan itu jelas (*clearly*) diterima atau konkret, mudah dimengerti, sehingga tidak perlu dianalisis lebih lanjut untuk memahaminya. Namun ada pula pesan pembelajaran itu yang tidak jelas (*not-clearly*), abstrak, sulit dimengerti, sehingga perlu analisis lebih lanjut untuk memahaminya. Pertanyaannya, “Faktor apakah yang menyebabkan penerimaan pesan pembelajaran oleh siswa menjadi konkret dan abstrak?” Boleh jadi jawabannya karena banyak faktor; antara lain: (a) materi pelajaran sebagai bahan baku pesan dapat dimengerti atau tidak dimengerti; (b) guru yang menyampaikan pelajaran tidak menguasai materi pelajaran; (c) metode penyampaian materi pelajaran sebagai pesan yang disampaikan tepat atau kurang tepat; dan (d) media perantara atau pengantara pesan materi pelajarannya itu dapat atau tidak dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata; dan sebagainya.

Dari beberapa faktor yang menyebabkan penerimaan materi pelajaran oleh siswa oleh siswa menjadi kongkrit atau abstrak, mengerti atau tidak dimengerti, dipahami atau tidak dipahami, Edgar Dale mencoba menganalisis persoalan itu dari sisi hubungan media dengan pengalaman belajar tersebut. Ia mencoba mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar yang bisa diterima siswa mulai dari

tingkat yang paling konkret sampai ke tingkat yang paling abstrak, dengan konsep yang diberinama “Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale’s Cone of Experience*).” Dengan demikian, Kerucut Pengalaman Edgar Dale adalah cara pengkalsifikasian media berdasarkan pengalaman belajar.



Gambar 9:
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan klasifikasi media yang dituangkan Edgar Dale dalam kerucut pengalamannya itu, sebagaimana yang ditampilkan pada Molenda (1996: 16), Edgar Dale membuat teori bahwa: “*Semakin kongkret bentuk pesan yang dihasilkan media, maka semakin kongkretlah pengalaman yang didapatkan*”. Jika teori ini dihubungkan dengan pembelajaran, maka:

- (1) Semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran dari media yang digunakan, maka semakin banyaklah pengalaman belajar yang ia dapatkan; Tetapi sebaliknya,
- (2) semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran dari media yang digunakan, maka semakin sedikit pula pengalaman belajar yang ia dapatkan”
- (3) Memahami gambar Kerucut Pengalaman Edgar Dale di atas, Schram W. (1984) juga memberikan penafsiran-penafsiran untuk membantu kita memahami kerucut pengalaman tersebut dalam pembelajaran. Di bawah ini, penulis juga ingin menerjemahkan Kerucut Pengalaman Edgar Dale untuk pembelajaran seni, seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 2:
Menerjemahkan Kerucut Pengalaman Edgar Dale dalam Pembelajaran Seni

(1)	10% of what they read	10% dari apa yang mereka baca	<i>Read</i>	Baca	<i>Define List</i>	Menyebutkan suatu daftar	Membaca buku teori musik
	20% of what they read	20% dari apa yang mereka dengar	<i>Hear</i>	Dengar			<i>Describe Explaint</i>
(2)	30% of what they see	30% dari apa yang mereka lihat	<i>View Image</i>	Melihat Gambar	<i>design collaborative lessons</i>	Memperagakan penerapan yang dipelajari	Melihat Pameran Lukisan
			<i>Watch Video</i>	Menonton Video			Menonton Video tentang fim tari
	50% of what they hear and see	50% dari apa yang mereka dengar dan	<i>Attent Exhibit/Site</i>	Perhatian pada pameran/te mpat			Menyaksikan penuh perhatian pertunjukan drama

		lihat	<i>Watch A Demonstration</i>	Menonton sebuah peragaan			Mendemonstrasikan secara kolaboratif permainan ensemble musik
(3)	<i>70% of what they say and write</i>	70% dari apa yang mereka bicarakan dan tuliskan	<i>Participate in hand-on workshop</i>	Berpartisipasi in kegiatan lokakarya	<i>Analyze design create evaluate</i>	Analisis Mendesain Mengkreasikan Mengevaluasi	Berceramah tentang pembuatan alat musik di depan kelas
			<i>design collaborative lessons</i>	Merancang belajar bersama			Menuliskan tentang pembuatan alat musik di papantulis
(4)	<i>90% What they do</i>	70% dari apa yang mereka lakukan	<i>simulate or model a real experience</i>	Bersimulasi atau suatu model pengalaman nyata			

Berdasarkan tabel di atas, kita dapat menerangkan Kerucut Pengalaman Edgar Dalae lebih lanjut sesuai dengan penjelasan berikut:



- (1)
- Jika kegiatan belajar di kelas, dilakukan dengan membaca menggunakan media buku, misalnya dengan membaca buku teori musik, maka bacaan itu hanya kemungkinan akan memberikan 10% pengalaman belajar dibandingkan jika kita belajar dengan pengalaman sebenarnya.
 - Jika kegiatan belajar di kelas, dilakukan dengan mendengar menggunakan media audio, misalnya dengan mendengarkan lagu dari *MP3Player*, maka lagu yang didengar itu kemungkinan akan memberikan 20% pengalaman belajar dibandingkan jika kita belajar dengan pengalaman sebenarnya.

Sebab, dari kegiatan membaca dan mendengar itu, umumnya kita hanya memiliki kemampuan untuk menyebutkan suatu daftar (*define list*) tertentu dan menjelaskan (*describe explain*) sesuatu dengan pemaparan semata.



- (2)
- Jika kegiatan belajar di luar kelas, dilakukan dengan mengamati terhadap media gambar/lukisan, misalnya dengan menyaksikan pameran lukisan dilokasi pameran, maka lukisan itu akan memberikan 30% pengalaman belajar dibandingkan jika kita belajar dengan pengalaman sebenarnya.



- Jika kegiatan belajar di luar kelas, dilakukan dengan menonton media video, misalnya dengan menonton film Tari dari *DVDPlayer*, maka film tari yang ditonton itu akan memberikan 30% pengalaman belajar dibandingkan jika kita belajar dari pengalaman sebenarnya.



- Jika kegiatan belajar di luar kelas, dilakukan dengan mendengar dan melihat penuh perhatian terhadap suatu pameran/pertunjukan dari suatu tempat, misalnya dengan menyaksikan penuh perhatian pada pertunjukkan drama di sebuah panggung pertunjukan drama, maka pertunjukan drama itu akan memberikan 50% pengalaman belajar dibandingkan jika kita belajar dengan pengalaman sebenarnya.



- Jika kegiatan belajar di dalam atau di luar kelas, dilakukan dengan melakukan kegiatan belajar bersama pada satu bahasan yang dipelajari, misalnya

Sebab, dari kegiatan mengamati dan menyaksikan itu, umumnya kita akan memiliki kemampuan untuk memperagakan /penerapan apa yang dipelajari (*design collaborative lessons*)

dengan melibatkan diri dalam memainkan musik ensemble secara bersama-sama, maka permainan musik ensemble yang dimainkan secara kolaboratif itu akan memberikan 50% pengalaman belajar dibandingkan jika kita belajar dari pengalaman sebenarnya.



- (3)
- Jika kegiatan belajar di kelas, dilakukan dengan kegiatan berbicara dan menuliskan menggunakan media pengeras suara atau papantulis, misalnya dengan menjelaskan cara pembuatan alat musik dengan berceramah atau menulis di papantulis, maka ceramah dan tulisan di papantulis tentang pembuatan alat musik itu kemungkinan akan memberikan 70% pengalaman belajar dibandingkan jika kita belajar dengan pengalaman sebenarnya.



- Jika kegiatan belajar di kelas, dilakukan melakukan langsung melakukan kegiatan yang dipelajari, misalnya mempraktekkan tari jadi di hadapan siswa, maka tari jadi yang dilakukan itu kemungkinan akan memberikan 90% pengalaman belajar dibandingkan jika kita belajar dengan pengalaman sebenarnya.

Sebab, dari kegiatan yang dilakukan dengan ceramah, menuliskan di papan tulis, dan mempraktekkan di depan kelas, sudah mengandung unsur menganalisis, mendesain, mengkreasikan, dan mengevaluasi.

Dari tabel penjelasan tentang kerucut pengalaman Edgar Dale di atas, penyusun klasifikasi media pembelajaran yang disesuaikan dengan bentuk pengalaman belajar, dapat lagi disederhanakan secara hirarki (bertingkat), yaitu:

(1) *Media yang dapat memberikan pengalaman*

audisi/visualisasi atau pengalaman bacaan/mendengarkan;

Merupakan media yang dapat memberikan pengalaman melalui bacaan dan sesuatu yang didengarkan. Misalnya dalam mempelajari struktur gerak tari, jika ia hanya mendapat pengetahuan dari penjelasan guru, atau dari keterangan yang dibaca di buku (tanpa gambar), maka ia telah mendapatkan pengalaman bacaan dan mendengarkan.

Berkontribusi
menghasilkan 10
s.d. 20%
pengalaman belajar

(2) *Media yang dapat memberikan pengalaman mengamati dan dan pengalaman menyaksikan;*

Merupakan media yang dapat memberikan pengalaman dari penyampaian materi melalui kunjungan ke lokasi di mana informasi itu berada. Misalnya, untuk mempelajari bagaimana seorang sutradara drama melatih lakon drama di sanggar drama, maka kita dapat melakukan kunjungan ke sanggar pelatihan drama bersangkutan.

Berkontribusi
menghasilkan 20
s.d. 30% pengalaman
belajar

(3) *Media yang dapat memberikan pengalaman dramatisasi atau pengalaman memerankan;*

Merupakan media yang dapat memberikan pengalaman dari kondisi dan situasi yang diciptakan sendiri melalui dramatisir keadaan (bermain peran), misalnya dengan menggunakan

Berkontribusi
menghasilkan 30
s.d. 50% pengalaman
belajar

skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Walaupun siswa tidak mengalami secara langsung terhadap kejadian, namun melalui dramatisir keadaan, siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang disuguhkan. Misalnya dalam mempelajari makna kepemimpinan seorang pemimpin paduan suara, maka siswa dapat mendramatisasi lomba paduan suara di kelas dengan menonjolkan fungsi mendireksi (memimpin) lagu seorang dirigen.

(4) *Media yang dapat memberikan pengalaman manipulasi atau pengalaman rekaan,*

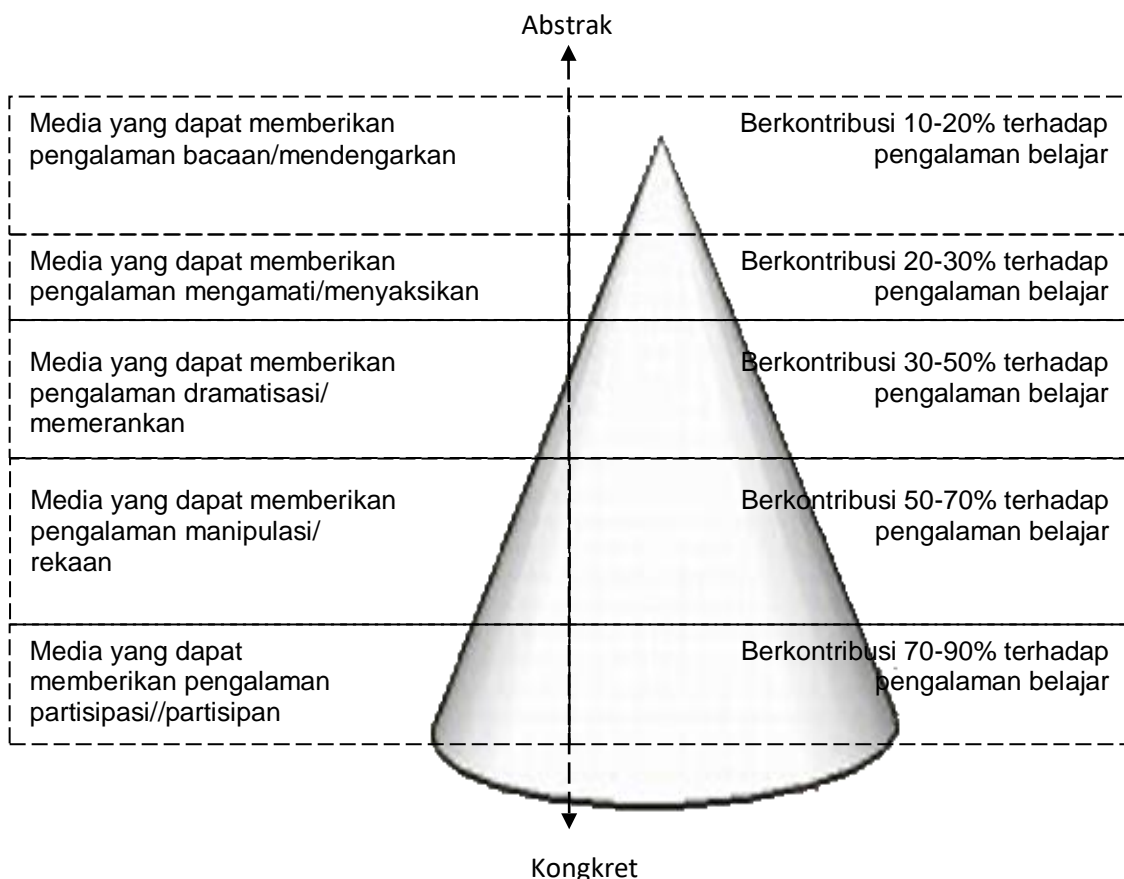
Merupakan media yang dapat memberikan pengalaman melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi (direka) sehingga mendekati keadaan yang sebenarnya. Pengalaman tiruan sudah bukan pengalaman langsung lagi, sebab objek yang dipelajari bukan yang asli atau yang sesungguhnya, melainkan media tiruan yang menyerupai benda aslinya. Mempelajari objek tiruan sangat besar manfaatnya terutama untuk menghindari terjadinya verbalisme. Misalnya siswa akan mempelajari nada-nada pada alat musik piano di kelas. Oleh karena piano itu sulit dibawa ke dalam kelas, maka untuk mempelajarinya, dapat menggunakan model alat musik piano, misalnya pianika dengan sistem nadanya pada keyboardnya sama dengan piano, dan lebih mudah dibawa.

Berkontribusi
menghasilkan 50
s.d. 70% pengalaman
belajar

(5) *Media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman partisipasi atau pengalaman partisipan;*

Merupakan media yang dapat memberikan pengalaman langsung melalui aktifitas sendiri. Dengan berpartisipasi langsung pada aktifitas yang sebenarnya, siswa dapat melakukan, mengalami, dan merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan belajarnya. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena diperoleh siswa secara langsung maka menjadi konkret sehingga hasil belajarnya akan memiliki ketepatan yang tinggi.

Berkontribusi menghasilkan 70 s.d. 90% pengalaman belajar



Gambar 7:
Hubungan Kerucut Pengalaman Edgar Dale dengan Media dan Pengalaman Belajar

3) Media Pembelajaran sebagai *Hardware* dan *Software*

Perkembangan definisi media pembelajaran, khususnya dalam kurun dua dekade terakhir, semakin erat hubungannya dengan banyak media (multimedia) yang berbasis komputer. Pendidikan berbasis ICT telah lama dimulai sejak tahun 1960an dengan pendidikan berbasis komputer. Seiring dengan perkembangan teori belajar, semula pemanfaatan komputer dalam pembelajaran menggunakan pendekatan teori behaviorisme. Komputer lebih banyak digunakan untuk melakukan *drill and practice*. Perkembangan selanjutnya dipengaruhi oleh teori belajar konstruktivisme, komputer dimanfaatkan untuk membantu siswa menemukan dan merumuskan pengetahuannya melalui interaksi dan eksplorasi sumber-sumber belajar berbasis ICT. Selain itu, pemanfaatan ICT dalam pembelajaran juga mendukung teori *socio-constructivism*, yakni siswa memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis ICT. Perkembangan terkini adalah pemanfaatan ICT secara terpadu di dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi ICT di dalam proses belajar mengajar.

Daftar Rujukan:

- Briggs, L. 1977. *Instructional Media*. Pittsburg: AIR.
- Criticos, C. 1996. *Media selection*. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd edition. New York: Elsevier Science, Inc.
- Dale, E. 1969. *Audio Visual Methods in Teaching*. (Third Edition). New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Kuiz 3: *Essay*

NO.	PERTANYAAN	BOBOT
1.	: Jelaskan hukum kerucut pengalamannya yang dinyatakan Edgar Dale ?	: 30
2.	: Berikan jawaban dalam bentuk contoh tindakan dan media yang digunakan, sehingga sebuah media pembelajaran dapat memberikan pengalaman mengamati dan dan pengalaman menyaksikan;	: 30
3.	: Bandingkanlah pemahaman yang terjadi dalam belajar dari belajar menggunakan media yang dapat didengar dan dilihat ?	: 40

BAB IV

JENIS-JENSI MEDIA YANG TEPAT GUNA DIPAKAI DALAM PEMBELAJARAN

(2 x Tatap Muka = 2 x 150 menit)

1. Tujuan Pembelajaran Tatap Muka Ke-4

Setelah Mempelajari BAB II, mahasiswa diharapkan mampu:

- (a) membandingkan berbagai bentuk dan jenis media yang ada di lingkungan pengguna, namun tepat untuk digunakan dalam pembelajaran
- (b) membedakan penggunaan media untuk kebutuhan pembelajaran secara langsung dan pembelajaran jarak jauh.

2. Kesulitan dan Pengklasifikasian Media Pembelajaran

Kembali lagi ke pengertian dan jenis-jenis media pembelajaran, maka penjelasan berikut tentang klasifikasi media pembelajaran juga masih berkaitan dengan konsep media yang dijelaskan Dale. Tapi dalam pembahasan berikut, kita akan memperdalam lagi tentang pengklasifikasian media, sebagaimana media itu sudah semakin berkembang seiring dengan perkembangan bidang pembelajaran itu sendiri. Patut diketahui bahwa karena pengertian media masih sering dikacaukan dengan peralatan, maka mengklasifikasikan media pembelajaran secara keilmuan baku akan menjadi sulit, karena dipengaruhi oleh dua hal:

- a. Banyak pakar pendidikan dan pembelajaran yang mendefinisikan media pembelajaran menurut cara pandangnya masing-masing;

- b. Sejatinya media yang digunakan dalam pembelajaran berasal dari proses adaptasi dari media teknologi yang sudah berkembang pesat lebih dulu di luar pembelajarannya. Akibatnya, ada perbedaan antara media yang diklasifikasikan dalam cara pandang ilmu/teknologi dengan media yang diklasifikasikan dalam bidang media pembelajaran. dan;
- c. Pengklasifikasikan media pembelajaran akan menjadi sulit pada saat penggunaan media dalam pembelajaran semakin saling berinteraksi atau melahirkan media-media dalam bentuk baru. Sehingga tidak ada pengklasifikasian media yang baku dalam perkembangannya, melainkan akan banyak jenis pengelompokan media yang akan terus berbeda sesuai zamannya. Dengan kata lain, “Setiap media ada zamannya; dan setiap zaman ada medianya”.



Gambar 8:
Pembelajaran di sekolah pada masa lampau yang masih
mengandalkan media pembelajaran dengan
teknologi pada masa itu.



Gambar 9:
Pembelajaran di sekolah pada masa sekarang yang sudah
mengandalkan media pembelajaran dengan
teknologi pada masa sekarang.

3. Cara Pandang Pakar Media di Indonesia dalam Mengklasifikasikan Media Pembelajaran

Media atau bahan adalah perangkat lunak berisi pesan atau informasi pendidikan biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. Sedangkan peralatan atau perangkat keras sendiri merupakan sarana untuk menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Untuk lebih jelasnya, mari perhatikan penggolongan media sesuai tabel di bawah ini:

Tabel 2:
Perbandingan Klasifikasi Media Pembelajaran

No	Kelompok Media	Media Instruksional
1	Audio	Pita audio Piringan audio Radio (rekaman siaran)

2	Cetak	Buku teks terprogram Buku pegangan Buku tugas
3	Audio Cetak	Buku latihan dilengkapi kaset Pita, gambar bahan dilengkapidengan suara pita
4	Proyek visual diam	Film bingkai Film rangkai suara
5	Visual gerak	Film bisu dengan judul
6	Visual gerak dengan audio	Film suara video
7	Benda	Benda nyata Model tiruan
8	Manusia dan sumber lingkungan	
9	Proyek visual diam dengan audio	Slide suara Film rangkai suara
10	Komputer	CAI

Contoh diatas adalah salah satu pendapat tentang penggolongan media, berikutini akan dipaparkan tentang media pembelajaran yang lazim dipakai di Indonesia. Dan ada juga contoh pendapat lain di Indonesia yang mengklasifikasikan media sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 3:
Perbandingan Klasifikasi Media Pembelajaran
dalam Pandangan Masyarakat Indonesia

No	Kelompok Media	Media Instruksional
1	Media Grafis	Gambar/foto,Sketsa,Diagram,Gr afik,kartun ,poster, peta/globe,papan flanel, papan buletin.
2	Media audio	Radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa.
3	Media proyeksi diam	Film bingkai, film rangkai,media transparansi, proyektortak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan&simulasi.

Klasifikasi sumber belajar tidak jauh berbeda dengan bentuknya. Klasifikasi sumber belajar menurut Degeng dalam Azhar Arshad (2006) adalah sebagai berikut:

1. Pesan (Apa informasi yang ditransmisikan?)
2. Orang (Siapa/Apakah yang melakukan transmisi?)
3. Bahan (Siapa/Apakah yang menyimpan informasi?)
4. Alat (Siapa/Apakah yang menyimpan informasi?)
5. Teknik (Bagaimana informasi itu ditransmisikan?)
6. Lingkungan/Latar (Di mana ditransmisikan?)

Perlu anda ketahui bahwa sumber belajar memiliki 6 bentuk atau terbagi menjadi 6 golongan. Menurut Wiryokusumo & Mustaji (1989), pengertian dan contoh tiap-tiap bentuk sumber belajar tersebut dijabarkan

dalam tabel berikut:

Tabel 4:
Sumber belajar

Sumber Belajar	Pengertian	Contoh
Pesan	Pelajaran/informasi yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, arti, dan data.	Semua bidang studi atau mata pelajaran (untuk pendidikan anak usia dini adalah semua kegiatan yang dapat mengembangkan semua aspek dan kecerdasan anak).
Orang/Manusia	Manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah dan penyaji pesan. Tidak termasuk mereka yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar.	Guru Pembina, guru pembimbing, tutor, pamong, murid, pemain, pembicara, tidak termasuk tim kurikulum, peneliti, produser, teknisi dan lain-lain yang tidak langsung berinteraksi dengan siswa.
Bahan/Material	Sesuatu (biasa disebut media atau <i>software</i>) yang mengandung pesan untuk disajikan, melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya.	Transparansi, slide, film, film strip, audio tape, video, tape, modul, majalah, bahan pengajaran terprogram, dan lain-lain.
Alat/Peralatan	Sesuatu (biasa pula disebut <i>hardware</i> atau perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan.	Proyektor, slide, film strip, film, OHP, LCD, video tape atau kaset recorder, pesawat televisi, dan lain-lain.

a. Media Grafis



Media grafis termasuk media visual, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Grafis berfungsi menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan/menghiasi fakta yang mungkin dilupakan bila tidak digrafiskan.

Beberapa contoh media grafis, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Gambar/Foto

Kelebihan media foto adalah: sifatnya konkret, menunjukkan pokok masalah dibanding media verbal., dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas suatu masalah, murah harganya dan gampang didapat serta digunakan.

2) Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa, selain dapat memperjelas penyampaian pesan, menghindari verbalisme, menarik perhatian siswa, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab

media ini dibuat langsung oleh guru. Sketsa, yang dibuat secara cepat sementara guru menerangkan dapat pula dipakai untuk tujuan tersebut.

3) Diagram

Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari obyeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang terjadi. Ciri-ciri diagram yang perlu diketahui adalah:

- bersifat simbolis dan abstrak sehingga kadang sulit dimengerti
- untuk dapat membaca diagram seorang harus punya latar belakang tentang apa yang didiagramkan
- walaupun sulit dimengerti, karena sifatnya yang padat, diagram dapat memperjelas arti
- Diagram yang baik sebagai media pendidikan adalah:
- Benar, digambar rapi, diberi judul, label dan penjelasan-penjelasan yang perlu.
- Cukup besar dan ditempatkan secara strategis
- Penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum, dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah.

4) Chart (Bagan)

Seperti halnya media grafis yang lain, fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep yang sulit disampaikan secara

tertulis atau secara lisan. Syarat bagan yang baik, adalah:

- Dapat dimengerti anak
- Sederhana dan lugas, tidak rumit dan berbelit-belit
- Diganti pada waktu-waktu tertentu agar tetap termasa juga tidak kehilangan daya tarik.
- Contoh: bagan organisasi, bagan alur siklus air.

5) Grafik

Sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif. Kelebihan grafik sebagai media adalah:

- Bermanfaat untuk mempelajari dan mengingat data-data kuantitatif dan hubungan-hubungannya.
- Memungkinkan secara cepat kita mengadakan analisis, interpretasi, dan perbandingan antar data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, pertumbuhan dan arah.
- Penyajian data grafik: jelas, cepat, menarik, ringkas, dan logis.

Media grafis dikatakan baik, jika memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Jelas untuk dilihat seluruh kelas
- Hanya menyajikan satu ide setiap grafik
- Ada jarak/ruang kosong antara kolom-kolom bagiannya
- Warna yang digunakan kontras dan harmonis

- Berjudul dan ringkas
- Sederhana
- Mudah dibaca
- Praktis, mudah diatur
- Menggambarkan kenyataan/realisme
- Menarik
- Jelas dan tak memerlukan informasi tambahan
- Teliti.

6) Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas atau sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti cepat. Kalau kartun mengena, pesan besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingatan.

7) Poster

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan- kesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster dapat dibuat diatas kertas, kain,

batang kayu, seng, dan semacamnya. Pemasangannya bisa dikelas, luar kelas, dipohon, ditepi jalan, dimajalah. Ukurannya bermacam-macam tergantungkebutuhan. Namun secara umum, poster yang baik hendaklah:

- Sederhana
- Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok
- Berwarna
- Slogannya ringkas dan jitu
- Tulisannya jelas
- Motif dan desain bervariasi.

8) Peta/Globe

Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Kelebihan dari peta dan globe, jika dipakai dalam kegiatan belajar mengajar:

- Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain-lain.
- Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis
- Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.

9) Papan Flanel

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-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain gambar, dikelas rendah SD papan flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf dan angka-angka. Karena penyajiannya seketika, kecuali menarik perhatian siswa, penggunaan papan flanel membuat sajian lebih efisien.

10) Papan Buletin

Berbeda dengan papan flanel, papan buletin ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Berbagai jenis media grafis seperti gambar, poster, sketsa, diagram, chart dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan buletin. Selain juga pesan-pesan verbal tertulis seperti karangan-karangan berita, feature, dan sebagainya.

b. Media Tiga Dimensi



1) Model

Dalam membuat model, yang perlu diperhatikan adalah: 1) dibuat dalam bentuk tiga dimensi, yaitu mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi; 2) model dibuat cukup besar untuk dapat dilihat oleh seluruh murid di dalam kelas; 3) dapat memperlihatkan bagian-bagian yang penting; 4) dapat diuraikan dengan mudah bagian-bagiannya dan mudah pula dikembalikan kepada bentuk asalnya; dan 5) bagian yang kurang penting dikesampingkan supaya dapat dilihat dengan jelas bagian-bagian yang penting. Selain kelima hal di atas, perlu diperhatikan pula hal berikut: 1) buat model benda-benda yang tidak dapat di bawa ke dalam kelas atau yang memiliki keterbatasan lainnya; 2) harus diterangkan bahwa model tidak sama dengan benda yang asli; dan 3) kumpulkan benda-benda atau contoh-contoh yang banyak hubungannya dengan model yang dibuat.

2) Benda Asli

Benda asli merupakan benda yang sebenarnya. Jadi, guru atau pendidik harus mengumpulkannya terlebih dahulu. Yang harus diperhatikan dalam mengumpulkan benda-benda asli ini adalah:

- Kumpulkan benda-benda yang diperlukan sesuai kurikulum dan temayang akan diajarkan.
- Benda disusun sesuai golongannya.
- Penyimpanan dilakukan dalam suatu tempat yang tidak mudah kotor (kena debu) dan disusun sedemikian rupa sehingga mudah diambil biladiperlukan.
- Sebelum mengumpulkan benda-benda ini, terlebih dahulu dipikirkan atau diusahakan tempat penyimpanannya.
- Untuk pemakaiannya, hendaknya didukung oleh gambar atau foto yang melukiskan tempat terdapatnya benda-benda tersebut.

Membuat alat ini harus memperhatikan hal-hal berikut: 1) kegunaannya diusahakan sesuai dengan benda asli, contohnya membuat alat musik perkusi dari botol atau gelas; dan 2) bagian-bagian yang kecil dikesampingkan, dan bagian yang penting ditonjolkan.

3) Diorama

Pembuatan diorama harus memperhatikan hal-hal berikut: 1) merencanakan pemakaian diorama tersebut untuk pelajaran atau tema apa; 2) persiapkan keterangan-keterangan untuk memperjelas

diorama yang dibuat hendaknya didukung oleh contoh-contoh benda asli yang banyak hubungannya; dan 4) dalam penggunaannya didukung pula dengan gambar dan foto yang banyak hubungannya dengan diorama. Selain hal-hal di atas, dalam pembuatannya perlu pula memperhatikan hal-hal berikut:

- Hendaknya jangan melukiskan sesuatu yang tidak mirip dengan kenyataan yang sebenarnya. Misalnya jangan melukiskan rumah dengan menggunakan karton, tapi gunakan bahan-bahan yang sesuai dengan keadaan rumah yang sesungguhnya; misal anyaman bambu atau kayu kecil untuk dinding rumah dan alang-alang untuk atapnya.
- Diorama jangan terlalu besar atau kompleks, sehingga mudah di bawakan digunakan.

4) Boneka

Dalam pembuatan boneka haruslah mempertimbangkan hal-hal berikut: boneka dibuat untuk mempertinggi daya kreatif siswa, mengurangi sifat malu-malu pada siswa (membangkitkan rasa percaya diri), mempertinggi keaktifan dan memupuk kerja sama di antara siswa, serta membawa suasana gembira dalam belajar sehingga harus dibuat semenarik mungkin. Boneka tangan dapat menjadi alternatif media yang menarik bagi guru untuk menjelaskan materi cerita, monolog dan dialog.

5) Topeng

Membuat topeng tidak sesulit yang dibayangkan. Bahan yang digunakan untuk membuat pun tidak sulit dicari serta murah harganya, diantaranya adalah tanah liat, kertas Koran, kertas layang-layang, perekat, dan cat warna. Sedangkan pembuatannya adalah sebagai berikut:

- Buatlah bentuk muka dengan tanah liat yang dilekatkan pada sekeping papan.
- Bila telah selesai, model muka tersebut dibasahi dengan air sabun.
- Kemudian, kertas Koran yang telah dipotong-potong selebar 3 cm direkatkan menurut model muka itu. Lakukanlah berkali-kali sebanyak 8 sampai 12 lapis.
- Keringkan di panas matahari; bila telah kering, kertas dilepas (melepas kertas tidak sulit karena air sabun yang telah membasahinya).
- Terakhir ialah memberi warna (dapat menggunakan cat poster atau cat minyak).

c. Media Audio



Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang- lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, tetapi kita hanya akan membahas radio dan laboratorium bahasa.

1) Radio/Tape Recorder

Radio dan tape recorder Sebagai media audio mempunyai kelebihan:

- Harganya relatif murah dan variasi program
- Sifatnya mudah dipindahkan.
- Program dapat direkam dan diputar sesuka kita.
- Merangsang partisipasi aktif daripada pendengar.
- Dapat memusatkan perhatian siswa pada kata-kata yang digunakan.
- Radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang tak dapat dikerjakan oleh guru, misalnya dapat menyajikan

pengalaman-pengalaman dunialuar kelas

- Mengatasi batasan ruang dan waktu

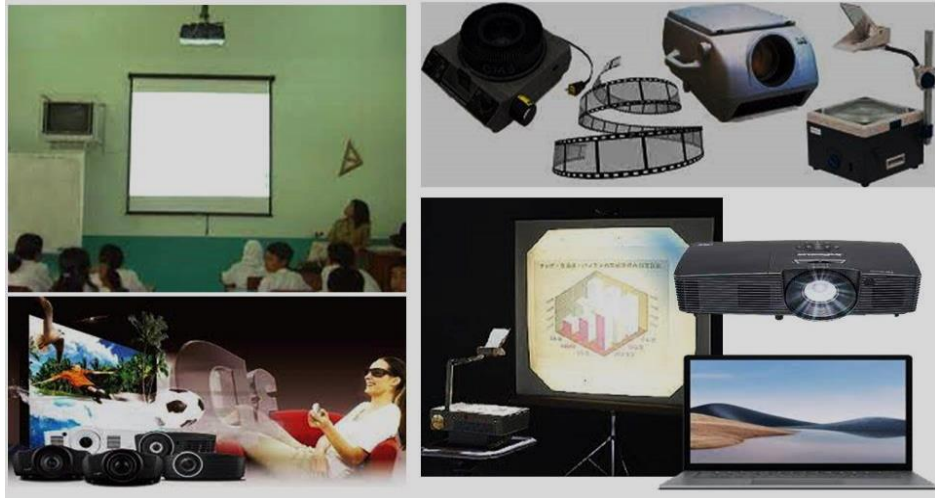
2) Laboratorium Audio

Laboratorium audio adalah pemanfaatan media audio untuk melatih membantu kegiatan mendengar dan berbicara dalam bahasa asing, musik, perekaman ilustrasi, dan sebagainya, yaitu dengan jalan menyajikan materi audio yang sudah disiapkan sebelumnya. Media audio yang dipakai untuk perekaman di laboratorium audio, memerlukan ruangan yang memiliki standar akustik. Sehingga siswa yang mendengar suara guru yang duduk di ruang kontrol lewat headphone bisa mengoperasikan labor audio sebagaimana mestinya.

3) Peralatan Musik

Salah satu contoh media audio yang juga sudah dikenal luas oleh siswa dan guru di sekolah adalah peralatan musik. Peralatan musik yang menghasilkan bunyi audio ini, bisa dalam arti peralatan akustik (tidak memakai listrik) dalam menghasilkan audionya, maupun untuk peralatan musik menggunakan audio elektrik (memakai listrik). Dengan adanya instrumen musik, maka siswa dan guru dapat melakukan kegiatan bermain musik, dalam menghasilkan berbagai bentuk dan warna bunyi berdasarkan nada, irama, durasi panjang pendek, dan harmoni dalam musik sekalipun.

d. Media Proyeksi



Yang dimaksud dengan media proyeksi adalah media yang bisa menampilkan visual baik dalam arti diam dan bergerak dengan pencahayaan dan warna. Media proyeksi diam akan mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah bila pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi. Ada banyak jenis media proyeksi diam berikut akan dipilih media yang bisa digunakan dalam pembelajaran:

1) Media proyeksi Transparan

Berbagai obyek atau pesan yang dituliskan atau digambarkan pada transparansi bisa diproyeksikan lewat OHP. Adapun kelebihan media proyeksi transparan adalah:

- Lebih sehat dibanding papan tulis
- Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas ruangan
- Sepenuhnya dibawah kontrol guru

- Guru sambil mengajar dapat berhadapandengan siswa.
- Dapat dipakai sebagai petunjuk sistematika penyajian guru, catatan-catatan tambahan untuk mengingatkan guru dapat dibuat diatasnya

2) Filem

Sebagai media proyeksi, penggunaan film memiliki keunggulan antara lain:

- Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, untuk menampilkan butir-butir tertentu.
- Memikat perhatian anak
- Film lebih realistik, dapat diulang-ulang, dihentikan dan sebagainya sesuai kebutuhan. Hal-hal abstrak menjadi jelas.
- Film bisa mengatasi keterbatasan daya indera kita.
- Dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak.

3) Televisi

Media televisi adalah media transmisi gambar dan bunyi bentuk grafik bergerak bersama gelombang audio yang dipancarkan dari jarak jauh. Sebagai media pembelajaran, televisi pada saat ini makin sering digunakan di kelas karena mempunyai kelebihan:

- Menyajikan informasi visual dan lisan secara simultan.
- Sifatnya langsung dan nyata
- Hampir semua mata pelajaran bisa diTVkan
- Dapat meningkatkan kemampuan guru mengajar

4. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Komputer

Di dalam buku ini, penulis sengaja menempatkan pembahasan tentang media pembelajaran berbasis komputer, mengingat masalah penggunaan media belajar yang terhubung dengan komputer dan perangkat lainnya, pada saat ini menjadi suatu kecenderungan yang berkembang pesat, seiring dengan meningkatnya kebutuhan untuk melaksanakan pendidikan secara tatap muka dan pembelajaran jarak jauh masa kini,

Perkembangan dunia pembelajaran yang sudah memasuki era digital ini akan terus akan berkembang sejalan dengan pertumbuhan teknologi komputer sebagai media pembelajaran yang semakin masif digunakan untuk kebutuhan sekolah sebagai institusi pendidikan, maupun untuk guru dan siswa sebagai individu yang mengajar dan belajar.. Penggunaan komputer untuk pembelajaran sering diistilahkan dengan Pembelajaran berbasis komputer (PBK) atau yang sering disebut *computer assisted instruction (CAI)* oleh Hickand Hyde yang dikutip oleh Ch. Ismaniati (2001:5) yang di maksud dengan *computer assisted instruction (CAI)* adalah “*a teaching process directly involving a computer in the presentation of instructional materials in an interactive mode to provide and control the individualized learning environment for each individual student.*”

Atas dasar definisi tersebut pembelajaran berbasis komputer (PBK) menekankan siswa berhadapan dan berinteraksi langsung dengan komputer.

Interaksi siswa dan komputer terjadi secara individual, dan komputer memang memiliki kemampuan untuk itu, sehingga apa yang dialami oleh siswa yang satu akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa yang lain. Interaksi yang penting dan efektif dapat dilakukan antara guru dan siswa yaitu interaksi yang mengarah pada terciptanya berbagai interaksi yang menuju pada terciptanya berbagai aktifitas interaktif seperti diskusi, tanya jawab dan latihan serta bimbingan. Metode pembelajaran seperti tersebut diatas dapat dikemas lebih menarik dan efektif dibanding dengan metode pembelajaran yang menempatkan siswa hanya diajar dan diberi tahu.



Gambar 10:
PBK di sekolah

Pembelajaran berbasis komputer (PBK) akan memberikan beberapa manfaat, diantaranya; Dengan desain menarik PBK dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, Komputer mampu memberikan informasi kepada siswa tentang kesalahan dan jumlah waktu belajar serta waktu mengerjakan

soal-soal, pembelajaran berbantuan komputer juga dapat didesain untuk mengatasi masalah dan kelemahan pada pembelajaran kelompok besar. Selain dari itu pembelajaran berbantuan komputer melatih siswa untuk terampil memilih bagian-bagian isi pembelajaran yang dikehendaki.

Pengembangan pembelajaran yang dirancang dengan teliti dan memperhatikan psikologis siswa akan bermanfaat bagi siswa yang kesulitan mengikuti pembelajaran dengan metode tradisional. Dengan PBK dapat memberikan penguatan kepada siswa yang lemah dalam belajar karena materi dapat diulang-ulang. manfaat yang lainya adalah pembelajaran berbantuan komputer memungkinkan siswa untuk lebih mengenal dan terbiasa dengan komputer yang menjadi semakin penting dalam masyarakat modern sekarang ini. Serata sebagaimana yang diketahui saat ini komputer merupakan media penyampaian pembelajaran yang efektif.

Daftar Rujukan:

- Briggs, L. 1977. *Instructional Media*. Pittsburg: AIR.
Criticos, C. 1996. *Media selection*. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.):
International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd
edition. New York: Elsevier Science, Inc.
- Dale, E. 1969. *Audio Visual Methods in Teaching*. (Third Edition). New York:
The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja
Rosdakarya

Kuiz 3: *Essay*

NO.	PERTANYAAN	BOBOT
1.	: Apa yang menyebabkan pengklasifikasian media pembelajaran sulit dilakukan saat ini?	: 30
2.	: Apa usaha guru yang mesti ia lakukan agar ia dapat beradaptasi dengan perkembangan media pembelajaran sekarang?	: 30
3.	: Apa yang dimaksud dengan PNK, dan jelaskanlah bagaimana penggunaan yang tepat dalam pembelajaran di sekolah.	: 40

BAB V

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dalam perkembangannya diadopsi dan diadaptasikan dari bidang teknologi komunikasi awalnya, merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada saat ini. Hal tersebut disebabkan karena adanya perkembangan teknologi yang mempengaruhi beragamnya kebutuhan media dalam bidang pendidikan, termasuk tuntutan untuk melakukan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran itu sendiri. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Pertanyaannya sekarang adalah mengapa harus menggunakan media pembelajaran?. Ada dua hal mengapa media pembelajaran dipergunakan, pertama, karena kebutuhan (demand), seperti yang kita ketahui kehidupan semakin kompleks, sehingga hal-hal yang perlu dipelajari juga menjadi semakin rumit, olehnya itu proses mempelajarinya juga menjadi semakin rumit. Disini media bisa membantu menyederhanakan konsep yang rumit agar bisa dicerna dengan mudah. Kedua, dewasa ini ketersediaan media (supply) yang semakin beragam, sebagai akibat kemajuan teknologi disegala bidang. Menurut Sasonohardjo (2002) Daya serap pancaindera manusia berbeda-beda. Masing-masing pancaindera manusia memiliki karakteristik tersendiri dalam

daya serap pembelajaran. Proses pembelajaran seseorang, dengan menggunakan indera penglihatan mencapai 82%, pendengaran 11%, peraba 3,5%, perasa 2,5%, dan penciuman 1%. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa penyampaian materi dalam lebih banyak memanfaatkan indera penglihatan akan memperoleh hasil yang lebih tinggi. Apabila digabungkan antara pemanfaatan indera penglihatan dan indera pendengaran maka hasilnya akan lebih maksimal. Penggunaan media pembelajaran tentunya akan berdampak pada pemahaman siswa dalam menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tetap, tentunya kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Bretz, R.A. 1977. *A Taxonomy of Communication Media*. New York: Education Technology Publications.
- Briggs, L. 1977. *Instructional Media*. Pittsburg: AIR.
- Criticos, C. 1996. Media selection. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd edition. New York: Elsevier Science, Inc.
- Dale, E. 1969. *Audio Visual Methods in Teaching*. (Third Edition). New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Gagne dan Briggs. 1979. *Principles of Instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, Robert M. & Robert A. Reiser. 1983. *Selecting Media for Instruction*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Koran, Jaya Kumar C. 2002. *Aplikasi E-Learning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malaysia*.
- Kozma, Robert B., Lawrence W. Belle & George W. Williams. 1991. *Instructional Techniques in Higher Education*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Kristanto, Andi. 2013. *Fotografi bagi pemula*. Surabaya: Unesa University Press.
- Lee, S.H. & E. Holing. 1999. "Screen Design Guidelines for Motivation in Interactive Multimedia Instruction: A Survey and Framework for Designers". *Educational Technology*. May-June.
- Romisowky. 1988. *The Selection and Use of Instructional media*. Great Britain: billing & Son Ltd.
- Rosenberg, Marc J. 2001. *e-Learning; Strategies for Delivering Knowledge in the Digital*. New York: McGraw Hill.

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sadiman, Arif, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali. Sasonohardjo, & P.W. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: LAN RI.

LAMPIRAN

CONTOH HANDOUT

MEDIA PEMBELAJARAN TARI/MUSIK YANG DISUSUN

SESUAI DENGAN BUKU AJAR

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Nama Mata Kuliah	: Media Pembelajaran Seni Tari/Musik
Kode	: Sen301
Bobot	: 3 SKS
Pengampu Mata Kuliah	: Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd.
Pertemuan Ke-	: 1, 2

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa mampu menjelaskan pengertian pembelajaran dan Komponen-komponen pembelajaran (termasuk media pembelajaran)

B. Indikator

Untuk dapat memahami pengertian dan komponen pembelajaran, mahasiswa dapat menjelaskan:

- (1) menjelaskan pengertian pembelajaran;
- (2) menjelaskan lima komponen pembelajaran;
- (3) menjelaskan kedudukan media pembelajaran sebagai bagian dari komponen pembelajaran

C. Pokok Bahasan

Arti Pembelajaran dan Hubungannya dengan Media Pembelajaran

D. Kegiatan Perkuliahan (Pertemuan Ke-1)

Tahap Kegiatan	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa	Buku Sumber, Perangkat, Media/Alat Peraga
1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Absensi kehadiran mahasiswa • Apersepsi: menjelaskan pengalaman-pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dan pengalaman dalam belajar yang ada hubungannya dengan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran • Dosen menjelaskan tujuan mempelajari materi perkuliahan untuk ke-1 • Mengadakan tes kemampuan awal untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap silabus perkuliahan yang telah dibagikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan • Mencatat • Menanyakan • Menjawab • Menanggapi 	<p>Gagne, Robert M. and Leslie J. Briggs (1979). <i>Principles of Instructional Design (2nd ed)</i>. New York: Holt, Rinehart, and Winston: USA</p> <p>Sanaky, Hujair AH (2011). <i>Media Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Kaukaba</p> <p>Silabus</p> <p>Soal</p>

Tahap Kegiatan	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa	Buku Sumber, Perangkat, Media/Alat Peraga
1	2	3	4
Kegiatan Inti Perkuliahan Pert. Ke-1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Dosen menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai kegiatan interaksi dalam belajar Dosen menjelaskan lima komponen belajar utama, yaitu menjelaskan tujuan, menyampaikna materi, menggunakan metode, memanfaatkan media, dan melaksanakan evaluasi Dosen menjelaskan kedudukan media pembelajaran yang termasuk sebagai komponen utama dalam pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan Mencatat Menanyakan Menjawab Menanggapi 	Printout Powerpoint
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Dosen menyimpulkan materi pelajaran Dosen memberikan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mencatat isi tugas, dan melaksanakannya di luar tatap muka 	

E. Tugas (Pertemuan Ke-1, 2)

- Jelaskanlah pengertian pembelajaran
- Jelaskan kedudukan media dalam pembelajaran, jika dipandang dari sudut komponen pembelajaran

HANDOUT PERKULIAHAN

A. INFORMASI UMUM

Nama Mata Kuliah	: Median Pembelajaran Seni Tari/Musik
Kode/SKS	: Sen301 / 3 SKS
Pokok Bahasan	: Arti Pembelajaran dan Hubungannya dengan Media Pembelajaran
Pertemuan Ke-	: 1, 2
Pengampu Mata Kuliah	: Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd.

B. KOMPETENSI DASAR

Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa memiliki kompetensi untuk:

- (1) menjelaskan pengertian pembelajaran;
- (2) menjelaskan lima komponen pembelajaran
- (3) menjelaskan kedudukan media pembelajaran sebagai bagian dari komponen pembelajaran

C. RINGKASAN MATERI

1. Pengertian Pembelajaran dan Hubungannya dengan Media Pembelajaran

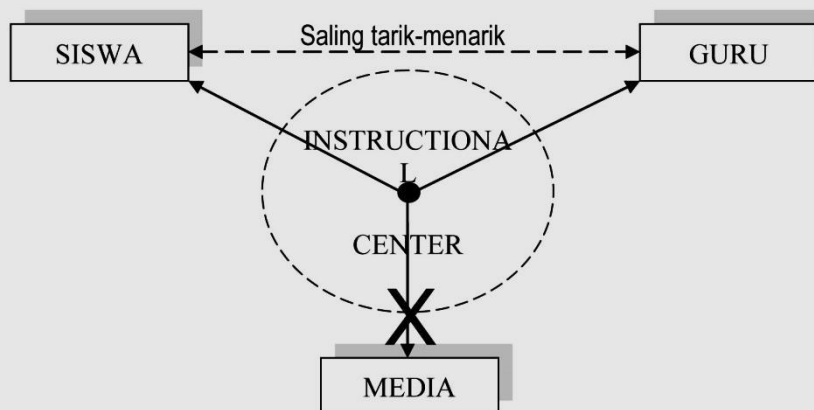
Pembelajaran sama artinya dengan proses belajar-mengajar (*teaching and learning process*), dan sejak awal tahun 1980-an telah dipopulerkan UNESCO dengan istilah instruksional (*instruction*). Jadi tidak perlu lagi disebut “proses pembelajaran” atau “proses instruksional” (*instructional process*) karena di dalam kata “pembelajaran” atau “instruksional” itu sesungguhnya sudah mengandung maksud sebagai sebuah proses, yaitu proses belajar (dengan kegiatan dominan pada siswa/murid) dan mengajar (kegiatan kegiatan dominan guru). Sepintas dapat simak perbedaan antara konsep belajar-mengajar, dengan pembelajaran, sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1:
Perbedaan Konsep Belajar-mengajar dengan Pembelajaran

NO	BELAJAR-MENGAJAR (<i>Teaching Learning</i>)	PEMBELAJARAN (<i>Instructional</i>)
1.	Belajar hanya dilaksanakan oleh siswa atas bantuan guru. Sedangkan mengajar hanya bisa dilaksanakan oleh orang yang berprofesi sebagai pengajar	Pembelajaran bisa dilaksanakn oleh siapa saja (termasuk siswa maupun guru), termasuk siapa saja yang bisa menyebabkan orang belajar. Misalnya, siswa bisa melakukan pembelajaran dengan teman sebaya, jika teman sebaya bisa menyebabkan siswa lain belajar kepadanya.
2.	Tujuannya menyampaikan informasi satu arah dari pengajar (guru) ke sipebelajar (siswa). Tetapi belum tentu siswa yang	Tujuannya agar siswa sadar dan mau membelajarkan dirinya sendiri untuk kebaikan dirinya. Jika yang belajar itu

	menerima informasi akan belajar. Artinya, pusat belajar-mengajar ada padu guru sebagai pemberi informasi pelajaran.	adalah diri siswa (bukan oranglain), maka tidak selamanya siswa belajar harus didampingi pengajar. Artinya, pusat pembelajaran ada pada siswa, sebagai orang gendak merubah dirinya dengan belajar.
3.	Belajar mengajar bisa terlaksana, jika semua komponen belajar yang diterapkan hanya disesuaikan dengan strategi belajar-mengajar yang direncanakan guru.	Pembelajaran bisa terlaksana, jika komponen belajar yang diterapkan disesuaikan antara strategi belajar-mengajar yang direncanakan guru dengan kebutuhan belajar siswa.
4.	Kegiatan belajar-mengajar dapat terjadi pada siswa jika ada guru yang mengajar.	Kegiatan pembelajaran dapat terjadi pada siswa dengan atau tanpa ada guru yang mengajar

Namun di era *Quantum learning* saat ini, ungkapan tentang siapa yang mendominasi pada proses belajar mengajar itu (apakah siswa atau guru), kerap diperdebatkan para pakar karena mengandung unsur provokasi sehingga kurang tepat terpakaikan sebagai istilah yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil perdebatan itu akhirnya menyetujui untuk mengubah kata “mendominasi” itu sebagai “pusat pembelajaran” (*instructiional center*), yakni apakah berada pada *student center of instruction* (pusat pembelajaran pada siswa) atau *teacher center of instruction* (pusat pembelajaran pada guru). Karena pusat pembelajaran itu hanya ada pada dua kutub yang bisa saling tarik-menarik, yaitu pada siswa dan pada guru, maka hubungannya dengan media pembelajaran adalah, “tidak ada pusat pembelajaran pada media” (*no instructional centers on media*). Suatu kekeliruan yang sangat besar jika dalam pembelajaran, media dijadikan sebagai pusat dari proses belajar mengajar. Bagaimanapun juga, dua posisi yang bisa menjadi pusat pembelajaran itu hanyalah siswa dan guru. Oleh karena itu “media tetaplah sebagai media” (*media is still media*), yaitu sebagai alat alat, alat bantu, pelengkap, dsb (*tools → aids → auxiliary, etc*). Sehingga patut dipertegas lagi, bahwa media tidak bisa dijadikan sebagai pusat pembelajaran, selama guru dan siswa ada di dalam kelas yang sedang melakukan proses belajar mengajar.



Gambar 1
Hubungan Guru, Siswa, Media, dan
Pusat Pembelajaran

Kemudian daripada itu, pembelajaran sama artinya dengan proses belajar-mengajar (*teaching and learning process*), dan sejak awal tahun 1980-an telah dipopulerkan UNESCO dengan istilah instruksional (*instruction*). Jadi tidak perlu lagi disebut “proses pembelajaran” atau ““proses instruksional” (*instructional process*) karena di dalam kata “pembelajaran” atau “instruksional” itu sesungguhnya sudah mengandung maksud sebagai sebuah proses, yaitu proses belajar (dengan kegiatan dominan pada siswa/murid) dan mengajar (kegiatan kegiatan dominan guru). Sepintas dapat simak perbedaan antara konsep belajar-mengajar, dengan pembelajaran, sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Bertitik tolak dari hubungan pembelajaran dengan media di atas, maka media pembelajaran tetap saja sebagai penunjang (*support*) pembelajaran. Sehingga pada saat ada guru dan siswa yang bisa saling tarik menarik bahkan bertukar posisi untuk menjadi pusat pembelajaran, selama itu pula posisi media tidak bisa difungsikan sebagai pusat pembelajaran. Karena media pembelajaran tidak bisa menggantikan peran guru atau siswa dalam kegiatan mengajar dan belajar di kelas. Kenapa media hanya dianggap sebagai alat untuk men-*support* pembelajaran? Karena media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menstimuli (Inggris = *stimulate* atau merangsang) pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa/murid melalui indera, sehingga rangsangan itu dapat diwujudkan dengan perilaku tertentu untuk mendorong terjadinya pembelajaran ke arah lebih baik. Jawaban dari pertanyaan ini memang cukup luas dan mendalam cakupannya. Jika pernyataan itu dijadikan sebagai landasan untuk membuat definisi media pembelajaran, maka hal-hal yang bisa menjadi bahan diskusi untuk membuat definisi media pembelajaran akan bersinggungan dengan banyak faktor, seperti sumber (*source*), manusia (*human*), metode (*method*) dan lingkungan (*environment*), yang kesemua itu telah menjadi komponen-komponen yang dipakai dalam pembelajaran.

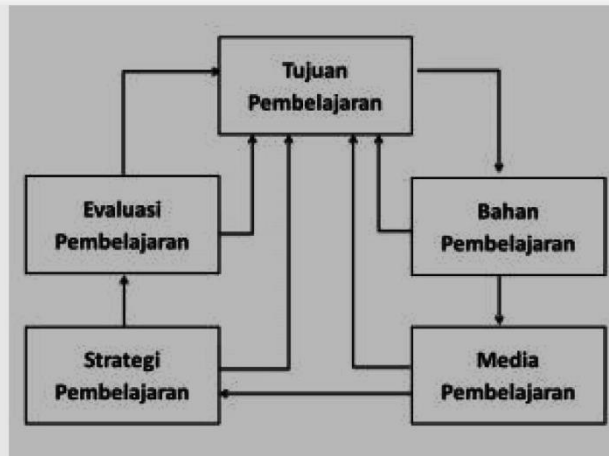
2. Komponen Pembelajaran dan Kedudukan Media Sebagai Komponen Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran, yang artinya diadopsi dari pengertian proses belajar-mengajar (*teaching and learning process*), dan sejak awal tahun 1980-an telah dipopulerkan UNESCO dengan istilah instruksional (*instruction*). Jadi tidak perlu lagi disebut “proses pembelajaran” atau ““proses instruksional” (*instructional process*) karena di dalam kata “pembelajaran” atau “instruksional” itu sesungguhnya sudah mengandung maksud sebagai sebuah proses, yaitu proses belajar (dengan kegiatan dominan pada siswa/murid) dan mengajar (kegiatan kegiatan dominan guru). Sepintas dapat simak perbedaan antara konsep belajar-mengajar, dengan pembelajaran, sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Oleh sebab itu, istilah pembelajaran (*instruction*) berbeda dengan istilah pengajaran (*teaching*). Kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar kegiatan mengajar (pengajaran) yang mengabaikan kegiatan belajar, yaitu sekedar menyiapkan tenaga pengajaran dan melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka. Kata “pengajaran” lebih bersifat formal dan hanya ada di dalam konteks guru dengan peserta didik di kelas atau sekolah. Sedangkan kata “pembelajaran” lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi.

Kegiatan pembelajaran tidak hanya ada di dalam konteks guru dengan peserta didik di kelas secara formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan – kegiatan belajar peserta didik diluar kelas yang mungkin saja tidak dihadiri oleh guru secara fisik. Dengan demikian, kata “pembelajaran” ruang lingkupnya lebih luas daripada kata “pengajaran”. Pembelajaran lebih menekankan pada kegiatan peserta didik secara sungguh-sungguh yang melibatkan aspek intelektual, emosional dan sosial. Dalam arti sempit, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Dalam arti luas, pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun diluar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan (Zaenal Arifin, 2009 : 10). Sedangkan pengertian pembelajaran menurut UU RI tahun 2003 Bab 1, pasal 1, ayat 20 adalah adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Oleh karena itu, pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik. Konsep tersebut dipandang sebagai suatu sistem, sehingga dalam sistem belajar ini terdapat komponen-komponennya. Komponen-komponen utama pembelajaran antara lain yaitu : tujuan belajar, materi ajar, metode, media dan evaluasi. Sedangkan komponen lain dalam pembelajaran, yang saat ini dikenal dengan subjek belajar adalah peserta didik (siswa) dan pendidik (guru).



Gambar 2
Komponen Pembelajaran

Berdasarkan keterangan di atas, dapat dilihat bahwa media adalah salah satu komponen pembelajaran utama. Karena media sudah menjadi komponen yang terintegrasi dengan pembelajaran, maka tepat kiranya jika kedudukan media dalam pembelajaran langsung disebut dengan media pembelajaran. Dilihat dari kedudukannya itu, maka menurut Barry Moris (dalam Rusman, 2011: 134) dapat diidentifikasi empat pola pembelajaran yaitu:

- b. *Pola pembelajaran guru dengan siswa*, tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran ini tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada siswa
- c. *Pola (guru + alat bantu) dengan siswa*. Pada pola pembelajaran ini guru sudah dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran yang disebut alat peraga pembelajaran dalam menjelaskan dan meragakan suatu pesan yang bersifat abstrak.
- d. *Pola (guru) + (media) dengan siswa*. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru yang tidak mungkin menjadi satu – satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat menggantikan guru dalam pembelajaran, jadi siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media sebagai sumber belajar, misalnya dari majalah, modul, siaran radio pembelajaran, televisi pembelajaran, media komputer dan internet. Pola ini merupakan pola pembelajaran bergantian antara guru dan media dalam berinteraksi dengan siswa.

- e. *Pola pembelajaran media dengan siswa* atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media atau bahan pembelajaran yang disiapkan, dalam pola ini, siswa belajar dengan media, tanpa campur tangan guru, artinya, guru hanya sebagai fasilitator yang menyiapkan bahan atau materi pembelajaran saja yang kemudian bahan tersebut diaplikasikan pada media sebagai sumber belajar siswa yang utama.

D. TUGAS

1. Jelaskanlah pengertian pembelajaran
2. Jelaskan kedudukan media dalam pembelajaran, jika dipandang dari sudut komponen pembelajaran

E. KEPUSTAKAAN

Gagne, Robert M. and Leslie J. Briggs (1979). *Principles of Instructional Design (2nd ed)*. New York: Holt, Rinehart, and Winston: USA

Sanaky, Hujair AH (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba