

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENINGKATAN KUALITAS BELAJAR SISWA

M. Miftah

Peneliti bidang pendidikan pada BPMP Kemdikbud
(hasanmiftah@yahoo.com)

Abstrak:

TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) memiliki potensi yang amat besar untuk membantu guru dan siswa dalam keberhasilan pembelajaran. Implementasi pembelajaran berbasis TIK, sekolah perlu melakukan analisis kebutuhan, penyiapan kebutuhan yang diperlukan, perancangan model pembelajaran serta pengembangannya. Sehingga mempermudah guru dalam memanfaatkan media dalam pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran bagi sistem pendidikan adalah untuk mendukung belajar mengajar dengan media Internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kemampuan dalam berbagai hal diantaranya: upaya memanfaatkan media dalam aktivitas pembelajaran sebagai sumber-sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media pembelajaran merupakan suatu keputusan yang diambil oleh pembelajar (guru) yang didasarkan pada desain atau rancangan pembelajaran. Oleh sebab itu, prinsip pemanfaatan perlu dikaitkan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Karakteristik ini berkenaan dengan gaya visual, auditorial, dan kinestetika siswa. Dengan memanfaatkan media berbantuan komputer diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga guru lebih pada bagaimana mengoptimalkan peran guru sebagai fasilitator, modiator, motivator, supervisor, dan evaluator.

Kata kunci: pola pemanfaatan media, kualitas belajar, guru, siswa

Abstract:

ICT (Information and Communication Technology) has tremendous potential to help teachers and students in successful learning. Implementation of ICT-based learning, schools need to do a needs analysis, preparation of the necessary requirements, design models of learning and development. Making it easier for teachers in the use of media in teaching. The importance of instructional media for the education system is to support teaching and learning with the Internet media, computer network, or standalone computer. The success is determined by the ability of learning in a variety of things including: efforts to use the media in a learning activity as resources for learning. The process of utilization of instructional media is a decision taken by the learner (teacher) which is based on the design or the lesson plan. Therefore, the principle of utilization needs to be linked to the needs and characteristics of students. These characteristics with respect to the visual style, auditory, and kinestetika students. By utilizing computer-aided media is expected to increase student interest, so that more teachers on how to optimize the role of the teacher as a facilitator, modiator, motivator, supervisor, and evaluator.

Keywords: media utilization patterns, quality of learning, teachers, students

A. PENDAHULUAN

Salah satu kebijakan pendidikan yang dituangkan dalam propenas 1999-2004 adalah peningkatan mutu pendidikan nasional. Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu 2010 pendidikan akan dan telah dilakukan, diantaranya dengan melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar. Hal ini seiring dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS yang mensyaratkan agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai pendukung pelaksanaan pendidikan.

Keterbatasan kemampuan pemerintah khususnya dalam hal sarana pendidikan, maka perlu adanya langkah guru yang inovatif dan kreatif untuk membuat strategi dalam melaksanakan proses pembelajaran yang variatif sesuai dengan keadaan sekolah agar pembelajaran lebih optimal pada diri peserta belajar. Lemahnya perhatian terhadap kualitas pembelajaran di sekolah karena proses belajar mengajar masih didominasi dengan metode klasikal yaitu ceramah dan tanya jawab mengakibatkan pembelajaran masih bersifat "*Teacher Center*" menjadi kurang bermakna sehingga prestasi dan kinerja siswa dalam belajar belum optimal.

Di dalam praktek kegiatan belajar mengajar masih terdapat sebagian guru kurang mampu merancang pembelajaran untuk memanfaatkan media atau teknologi dalam mengajar. Padahal terdapat berbagai media yang tersedia di lapangan atau di pasaran. Guru tidak perlu sibuk membuat me-

dia yang akan digunakan, melainkan cukup memilih media yang tersedia. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di kelas dapat berupa media mulai dari yang paling sederhana dan tinggal memanfaatkan saja yang ada di lingkungan kita hingga yang paling canggih (*hightech*). Media yang kita gunakan di kelas dapat berupa media hanya tinggal memanfaatkan dan tersedia di pasaran (*by utilization*). Misalnya, buku-buku, peta, gambar, rangka, dan sebagainya. Selain itu juga media yang berupa lingkungan yang ada di sekitar sekolah, rumah, pasar, museum, candi dan seterusnya. Namun, kemampuan guru dalam hal merancang dan mengoptimalkan pemanfaatan media masih sangat minim pengetahuannya.

Sepengetahuan penulis, peserta belajar kurang antusias dan pasif dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan gaya klasikal, masih banyaknya peserta belajar yang senang bermain yang belum terarahkan, menyelesaikan tugas belum optimal masih ketergantungan dengan temannya. Ditambah sebagian guru masih kurang memahami dan menyadari arti penting dari peran TIK sebagai strategi penyampaian materi ajar. Dengan memperhatikan keadaan diatas maka diperlukan inovasi pembelajaran di sekolah dengan optimalisasi pemanfaatan media untuk peningkatan kualitas belajar siswa.

B. KAJIAN TEORI DAN PEMBAHASAN

1. Pemanfaatan Media: Tersedia atau Direncanakan

Pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan salah satu kawasan atau domain dalam Teknologi Pembelajaran. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar (AECT, 1994). Guru atau pembelajar yang terlibat dalam kegiatan pemanfaatan ini memiliki tanggung jawab untuk: 1) menyesuaikan antara pembelajar (siswa) dengan bahan dan kegiatan yang spesifik, 2) menyiapkan pembelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan yang dipilih, 3) memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian terhadap hasil belajar yang dicapai, dan 4) memasukkan dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

Teknologi media pembelajaran ini memiliki dampak yang amat besar terhadap struktur organisasi kelembagaan pendidikan baik pada tingkat makro maupun tingkat mikro. Dampak ini dapat dirasakan dalam tiga hal, yaitu: 1) mengubah pengambilan keputusan, 2) menciptakan pola pembelajaran baru, dan 3) memungkinkan adanya bentuk alternatif baru dalam kelembagaan pendidikan.

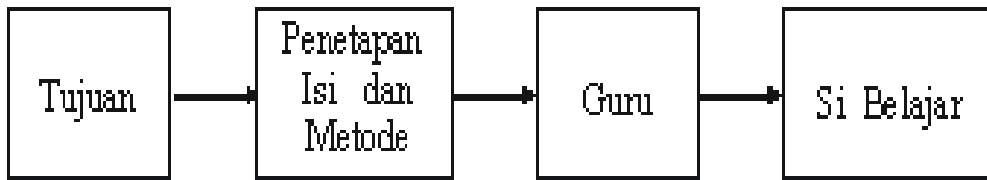
Aplikasi teknologi pembelajaran pada tingkat makro berupa penerapan teknologi pada pendidikan jarak jauh (*distance learning*), misalnya penyediaan modul pada sistem pendidikan SD kecil, SD Pamong, SMP terbuka, UT, program penyetaraan pendidikan guru, dan sebagainya. Pada tingkat mikro aplikasi teknologi dapat dilihat pada pemanfaatan berbagai media pembelajaran di tingkat kelas dan

juga cara memposisikan media sebagai bagian integral pembelajaran.

2. Pola-pola Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran

Secara umum pola pemanfaatan media itu dapat dilihat dari dua segi, yaitu dalam pola pembelajaran langsung dan pembelajaran mandiri. Pola pembelajaran langsung, yaitu guru memanfaatkan media dalam pembelajaran secara langsung berinteraksi dengan para siswa. Guru menggunakan media ketika membelajarkan siswa. Sedangkan, pembelajaran mandiri terjadi mana-kala siswa berhadapan langsung atau berinteraksi dengan media itu sendiri sebagai sumber belajar. Kegiatan ini dapat berjalan, apabila media atau sumber belajar tersebut disertai tujuan yang ingin dicapai, petunjuk menggunakan, prosedur menggunakan pengalaman belajar, dan evaluasi hasil belajar.

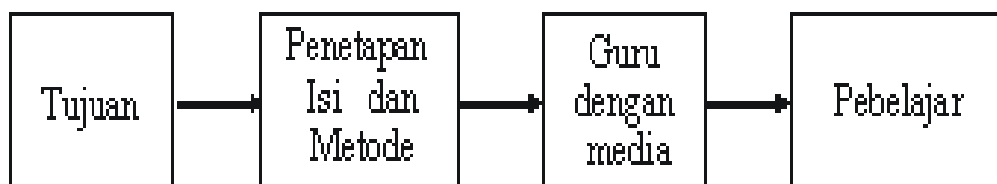
Pola pemanfaatan media dalam pembelajaran tidak dapat dilepaskan dengan pola-pola pembelajaran itu sendiri. Pola-pola pembelajaran yang diorganisasi dan diterapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan atau pembelajaran yang sekarang kita anut, dibedakan menjadi empat pola. Keempat pola pembelajaran itu meliputi: 1) pola tradisional, yaitu hubungan guru - subyek didik secara langsung, 2) pola guru dengan media, 3) pola pembelajaran bermedia, dan 4) pola pembelajaran dengan media saja. Pola-pola pembelajaran ini dapat direpresentasikan pada gambar 2 sebagai berikut di bawah ini.



Gambar 2: Pola Pembelajaran Tradisional

Pola pembelajaran yang pertama, diidentifikasi sebagai pola pembelajaran tradisional karena menempatkan hubungan bentuk tatap muka antara guru-peserta didik (pebelajar). Pola ini masih menempatkan kedudukan guru sebagai satu-satunya sumber dalam komponen sistem pembelajaran. Segala sesuatunya masih sangat tergantung kepada guru, sebagai sumber belajar utama. Artinya tanpa adanya atau hadirnya guru maka belajar hampir dipastikan tidak akan terjadi. Hal ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa apabila guru tidak ada maka proses belajar pun tidak terjadi.

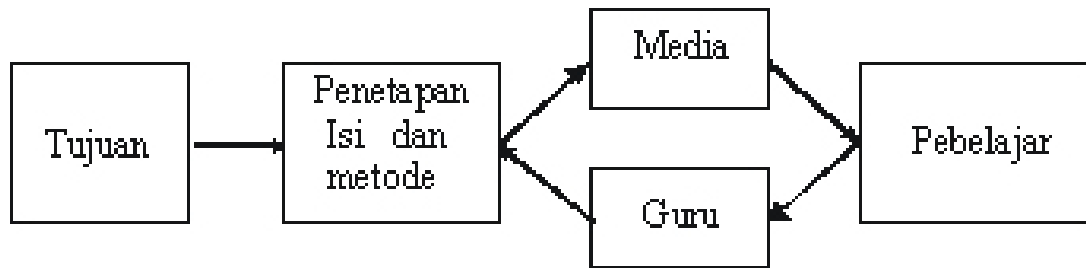
Tipe pola pembelajaran yang kedua telah menempatkan media dalam pembelajaran. Pola kedua ini merupakan pola pembelajaran, di mana guru dengan alat bantu audiovisual untuk membantu aktivitas pembelajaran. Pada tipe pembelajaran ini masih menempatkan guru sebagai komponen sistem pembelajaran utama dengan sumber belajar lain seperti bahan pelajaran, perangkat keras, teknik, latar kegiatan belajar yang dapat dipakai sebagai tambahan atau suplemen. Pola pembelajaran yang kedua ini sebagaimana diperlihatkan pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3: Pola Pembelajaran Tradisional Guru dengan Media

Pola pembelajaran yang ketiga telah menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran yang setara dengan komponen lainnya. Pola ini mengandung pemanfaatan sistem pembelajaran bermedia yang lengkap

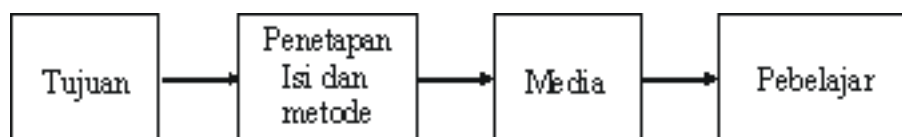
di mana guru terlibat dalam suatu peran merancang dan evaluasi-seleksi, maupun dalam peran pengadaan fungsi pemanfaatan dalam berbagai bidang yang tidak hanya terdapat dalam sistem pembelajaran.



Gambar 4: Fungsi Guru dengan Media

Pola pembelajaran yang keempat mencakup penggunaan komponen sistem pembelajaran secara lengkap, yang hanya terdiri atas pembelajaran bermedia (*mediated instruction*) seperti yang dipresentasikan pada gambar 5.

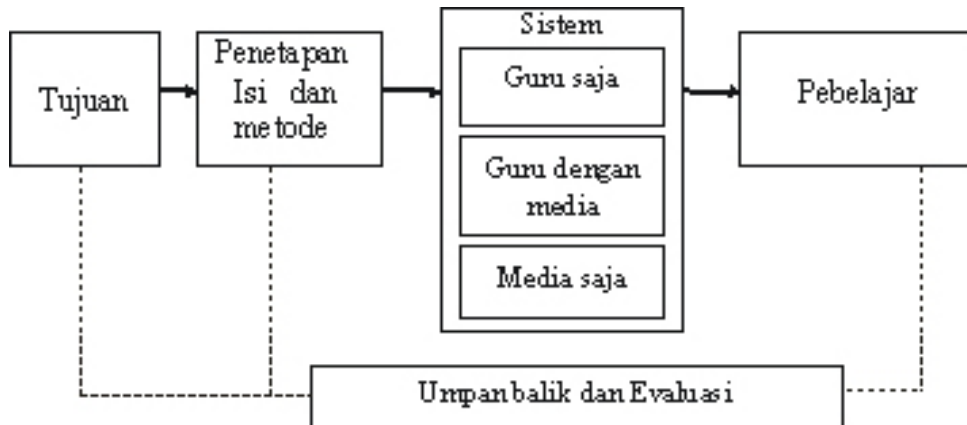
Pada pola ini guru tidak berperan secara langsung. Pembelajaran bermedia ini lebih banyak dijumpai pada model pembelajaran mandiri (*self-instruction*), misalnya pada pembelajaran dengan modul (*modular system*), paket belajar, belajar dengan komputer, belajar melalui TV dan sebagainya.



Gambar 5: Fungsi Pembelajaran Bermedia

Sebagian besar proses pembelajaran disajikan melalui sistem pembelajaran yang dirancang sebelumnya, dan terkait dengan komponen-komponen sistem pembelajaran tersebut (bahan, peralatan, latar, teknik) selain orang. Pola yang ini direpresentasikan dalam gambar 4.

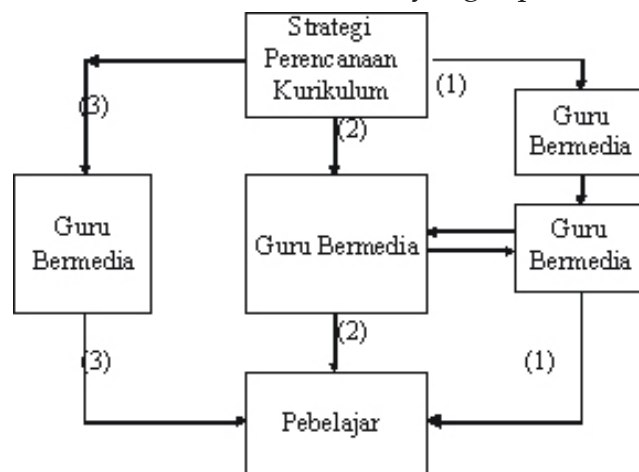
Selanjutnya, Morris mengkombinasikan pola-pola pembelajaran tersebut di atas ke dalam suatu pola pembelajaran sebagaimana ditunjukkan pada diagram atau gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6: Kombinasi Berbagai Sistem Pembelajaran

Selain Morris, Heinich mengembangkan model atau paradigma manajemen pembelajaran yang lebih lengkap lagi, dengan menggunakan komponen-komponen sistem pembelajaran sebagaimana yang terdapat dalam sistem atau pola Morris. Heinich menggambarkan dengan jelas hubungan antara guru kelas dan guru bermedia. Paradigma baru pengelolaan pembelajaran ditunjukkan pada gambar 6. Heinich memandang bahwa praktek

kegiatan atau aktivitas kelas yang tradisional adalah direpresentasikannya sebagai “guru dan media” yang oleh Morris diidentifikasi sebagai “pembelajaran tradisional” dan “guru dengan media.” Heinich menekankan bahwa keputusan menggunakan atau tidak menggunakan media terletak di tangan guru kelas dan semua media merupakan tanggung jawabnya. Paradigma pembelajaran tradisional ini seperti yang diperlihatkan pada nomor 6.



Gambar 7: Paradigma Baru Manajemen Pembelajaran

Heinich memandang atau merujuk bahwa praktek kegiatan kelas yang tradisional adalah direpresentasikannya “guru dan media” yang oleh Morris diidentifikasi sebagai “pembelajaran tradisional” dan “guru dengan media.” Heinich menekankan bahwa keputusan menggunakan atau tidak menggunakan media terletak di tangan guru kelas dan semua media merupakan tanggung jawabnya. Pradigma pembelajaran tradisional ini seperti yang diperlihatkan pada nomor 2.

Pola hubungan yang kedua (lihat nomor 2) pada gambar 7 di atas, memperlihatkan adanya pembagian tanggungjawab antara guru kelas dan guru bermedia. Walaupun pola ini sejalan dengan pola guru dan media ala Morris, namun Heinich secara lebih eksplisit menunjukkan kendali guru bermedia.

Penataan ini memungkinkan sistem yang lebih adaptif dan tetap mempertahankan keunggulan kualitas pengajaran dalam pengertian luas melalui media. Perhatikan bahwa guru bermedia berada dalam posisi pusat tanpa ada bantuan guru kelas. Dengan kata lain, peserta didik (pebelajar) menggunakan sebagian waktunya bersama guru bermedia dan sebagian lagi bersama dengan guru kelas. Guru kelas tidak memiliki keputusan akhir apakah peserta didik (pebelajar) akan mengalami peristiwa pembelajaran atau tidak akan mengalami peristiwa pembelajar yang dirancangan oleh guru bermedia. Hal itu ditentukan pada tingkat perencanaan kurikulum.

Pola ketiga Heinich (periksa nomor 3) memperlihatkan bahwa seluruh pembelajaran melalui pembelajaran

bermedia. Pola ini sama dengan pola “media saja.” Dalam pola ini guru kelas (komponen sistem pembelajaran yang melibatkan manusia) tidak terlibat dalam fungsi pemanfaatan. Pembelajaran bermedia tidak berlangsung melalui guru atau tidak ada pembagian kerja sama dengan guru kelas.

Dengan demikian, teknologi pendidikan memiliki dampak pada pembuatan atau pengambilan keputusan pada tingkat yang lebih tinggi, dan juga memungkinkan adanya empat pola pembelajaran yang berbeda-beda. Pola-pola ini secara ringkas sebagai berikut; 1). Sumber belajar yang berupa orang (insani)/selaku komponen sistem pembelajaran utama; 2). Sumber belajar/komponen sistem pembelajaran yang berupa bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang berfungsi melalui sumber belajar/komponen sistem pembelajaran yang berupa orang kepada peserta didik (pebelajar); 3). Sumber belajar/komponen sistem pembelajaran yang berupa bahan, alat, teknik, dan lingkungan (yang dikombinasikan ke dalam produk atau sistem pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran bermedia) yang berinteraksi dengan peserta didik (pebelajar) yang berbagai tanggung jawab bersama sumber belajar/komponen sistem pembelajaran yang berupa orang. 4). Sumber belajar/komponen sistem pembelajaran yang berupa bahan, alat, teknik, dan lingkungan (yang mengkombinasikan sistem pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran bermedia) yang berinteraksi dengan peserta didik (pebelajar) saja, tanpa ada intervensi atau pengaruh dari sumber belajar/kom-

ponen sistem pembelajaran yang berupa orang.

3. Langkah - langkah Pemanfaatan Media

Seiring perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran, yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran dari pro-ses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individu terhadap ilmu pengetahuan. Di samping itu juga sangat dimungkinkan perubahan paradigma dari filosofi pembelajaran berpusat kepada guru/pendidik (*centers centered*) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*)

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang bertujuan untuk penyampaian pesan/informasi, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa/peserta didik. Dalam proses pembelajaran, pengembangan materi/bahan ajar dengan optimalisasi media. Media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran sering diistilahkan media pembelajaran. Berbagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas dan

motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Diharapkan agar program pembelajaran yang direncanakan selayaknya berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam pembelajaran yang berpusat baik pada guru (pembelajar) maupun siswa (pebelajar), perlu dipakai pedoman 5P sebagai berikut: (1) *Preview*, 2) *Prepare the Material*, 3) *Prepare the Environment*, 4) *Prepare the Learners*, dan 5) *Provide the Learning Experience*.

Preview, yaitu mengkaji materi. Hendaknya tidak sekali-kali digunakan bahan ajar pembelajaran tanpa dilakukan pengkajian atau terlebih dulu. Proses penyeleksian bahan ajar ini menentukan materi yang cocok dengan tujuan dan kondisi siswa. *Prepare the Material*, yaitu mempersiapkan bahan ajar. Dalam menyiapkan bahan ajar, langkah pertama adalah mengumpulkan semua materi dan peralatan yang akan diperlukan, kemudian menentukan urutan penggunaan materi dan medianya. *Prepare the Environment*, yaitu mempersiapkan lingkungan belajarnya. Agar bisa terjadi pembelajaran yang di harapkan, apakah di kelas, di lab, di pusat media, atau di lapangan olah raga, harus dipersiapkan dulu fasilitasnya, termasuk tempat duduk, ventilasi, pencahayaan dan sebagainya. *Prepare the Learners*, yaitu mempersiapkan siswa. Mempersiapkan siswa sama pentingnya dengan memberikan pengalaman belajar. Salah satu pema-nasan yang tepat di sampaikan terlebih

dahulu pengantar untuk memberikan tinjauan isi pelajaran, dasar pemikiran tentang topik yang akan dikaji, pemberian motivasi untuk menciptakan kondisi mengapa perlu mengetahui sesuatu dan cara-cara lainnya yang bertujuan untuk mengarahkan perhatian ke aspek-aspek tertentu dalam pelajaran. Terakhir, *Provide the Learning Experience*, yaitu memberikan pengalaman belajar.

Penggunaan Media: Model ASSURE

Model ASSURE (*Analyze learner, State Objective, Select methods, media, and materials, Utilize media and materials, Require learner participation, and Evaluate and revise*) sangat membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran di kelas (Punaji, S. 2008).

Analyze learner (menganalisis pebelajar/siswa). Langkah pertama dalam perencanaan penggunaan media adalah melakukan idenifikasi pebelajar yang kita ajar. Siapa yang kita hadapi, perlu kita kenali sebaik mungkin supaya media yang dipakai tepat sasaran dan dapat mendukung pencapaian tujuan. Analisis pebelajar ini berkenaan dengan (1) ciri-ciri umum pebelajar (usia, jenis kelamin, latar belakang dan sebagainya), (2) kemampuan atau kompetensi khusus (pengetahuan keterampilan, sikap), dan (3) gaya belajar (visual, auditif, kinestetik atau taktil).

State Objective (merumuskan tujuan khusus). Langkah kedua adalah merumuskan tujuan khusus pembelajaran secara spesifik mungkin. Tujuan khusus ini dijabarkan dari kompetensi dasar yang diambil dari silabus (GBPP), dokumen kurikulum

atau mungkin dirumuskan sendiri oleh pembelajar (guru). Rumusan tujuan khusus ini dinyatakan berkenaan dengan kemampuan apa yang akan dapat dilakukan oleh pebelajar setelah mengikuti pelajaran tertentu.

Select methods, media, and materials (memilih metode, media, dan bahan). Setelah mengidentifikasi karakteristik pebelajar, merumuskan tujuan khusus, langkah berikutnya adalah menentukan cara-cara yang sesuai bagaimana mencapai tujuan khusus tersebut, memilih format media dan menentukan bahan-bahan untuk mengimplementasikan pilihan-pilihan tersebut. Ada tiga pilihan yang kita lakukan: (1) memilih bahan dan media yang ada, (2) memodifikasi atau mengubah bahan dan media yang ada, dan (3) mengembangkan bahan atau media baru.

Utilize media and materials (menggunakan media dan bahan). Setelah melakukan pilihan-pilihan, memodifikasi, atau mengembangkan, langkah berikutnya kita perlu merencanakan bagaimana media, bahan-bahan tersebut digunakan untuk mengimplementasikan metode yang kita tentukan. Langkah pertama, kita mengadakan kaji bahan (preview) dan memberikan latihan-latihan. Langkah berikutnya, menyiapkan kelas, peralatan dan fasilitas yang diperlukan (membentuk kelompok, menyajikan peta, lembar tugas) yang telah disediakan. Langkah terakhir, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode-metode atau teknik-teknik yang sesuai.

Require learner participation (mengajakpartisipasi pebelajar). Pembelajaran yang efektif menuntut adanya par-

tisipasi aktif para pebelajar. Partipasi aktif ini ditandai oleh keterlibatan fisik, mental, emosional dan sosial pebelajar. Untuk itu, perlu disediakan aktivitas-aktivitas yang memungkinkan para pebelajar menggunakan pengetahuan dan keterampilannya. Setelah menunjukkan peta atau gambar wilayah Indonesia, guru membagi pebelajar ke dalam kelompok-kelompok (4-5 siswa) untuk mendiskusikan masalah atau pertanyaan yang diajukan. Pada tahap akhir guru mengkomodasi seluruh hasil diskusi dan menilai apakah tujuan yang telah direncanakan telah tercapai.

Evaluate and revise (mengevaluasi dan merevisi). Setelah aktivitas pembelajaran berakhir, langkah penting berikutnya adalah melakukan evaluasi terhadap dampak dan keefektifan pembelajaran serta melakukan asesmen belajar para pebelajar. Untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang hasil pembelajaran, guru harus mengadakan evaluasi proses pembelajaran secara menyeluruh. Apakah tujuan khusus telah dapat dicapai? Apakah media, metode, dan semua sumber belajar mendukung para pebelajar dalam mencapai tujuan khusus tersebut? dan sebagainya.

C. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media dirancang secara khusus untuk kepentingan pembelajaran (*by design*). Guru merancang sendiri media atau teknologi yang akan dipakai dalam mengajar. Keuntungan media yang dirancang sendiri oleh guru antara lain: 1) disesuaikan dengan ke-

butuhan dan karakteristik pebelajar, 2) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 3) sesuai dengan materi yang disajikan, 4) sesuai dengan kondisi lingkungan yang ada, dan seterusnya.

Pemanfaatan media untuk pembelajaran berbasis komputer, akan memberikan keragaman bagi guru dapat mengelola dan mengendalikan kegiatan belajar siswa secara optimal. Selain itu, pemanfaatan media untuk pembelajaran akan mendukung pemerataan pendidikan yang semakin luas dengan penyelenggaraan pada jalur sekolah maupun luar sekolah.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut:

Pertama, kepada guru/pendidik disarankan mampu merancang media untuk kepentingan mengajar sekaligus dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dirancang dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, dan pada gilirannya akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kedua, bagi instansi-instansi (lembaga) pendidikan, sudah saatnya mengembangkan atau membuat regulasi pembelajaran yang mewajibkan para guru dalam memanfaatkan media kedalam pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Disamping itu juga sekaligus memperkaya model pembelajaran dengan mengoptimalkan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan pada umumnya dan domain pembelajaran pada khususnya. Dimana kelas yang

dipersiapkan dan diperkaya melalui penggunaan media atau teknologi pembelajaran dapat membantu mempermudah perubahan peran guru dari peran sebagai penyampai informasi atau pengetahuan menjadi peran sebagai fasilitator belajar dan para guru dapat mengubah model-model belajar dan mengajar yang saat ini menekankan pada peran aktif siswa.

PUSTAKA ACUAN

- AECT. 1994. *The definition and domain of the field*. Washington, D.C.: Association for Educational Communication and Technology.
- Arief S. Sadiman, 2003. *Media Pembelajaran pada proses pendidikan*, <http://indrockz.blogspot.com/2010/04/media-pembelajaran-pada-proses.html>, Diakses 26 Juni 2012.
- Bambang Warsita. 2011. *Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran*, Jakarta: Teknodik
- Eisner, E.W. 1970. *Media, expression, and the arts*, Dalam G. Salomoh & R.E Snow (Eds), *Commentaries on Research in Instructional Media*, Bloomington, Indiana University.
- Gagne, R.M. 1974. *The condition of learning*, New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Haryono. 2009. *Pemanfaatan Multimedia untuk Pembelajaran*. Disampaikan dalam kegiatan lokakarya validasi instrumen ujicoba program MPI pada tanggal 24 Februari 2009, Semarang: BPM Semarang
- Henich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. 1999. *Instructional Media and Technology for Learning*, Upper Saddle Rive, NJ: Pearson Education, Inc.
- <http://www.m-edukasi.web.id/2012/04/pe-manfaatan-media-pembelajaran.html>. Diakses pada tanggal 26 Januari 2014.
- <http://herminegari.wordpress.com/perkuliah-an/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran/>. Diakses pada tanggal 28 Januari 2014.
- M. Suyanto. 2003. *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Punaji, S. 2008. *Pengertian, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*, Makalah disajikan dalam lokakarya penyusunan GBIM, Peta Kompetensi, Peta Konsep, Jabaran, di Hotel Kusuma Madya Bandung pada tanggal 1 - 4 April 2008, Semarang: BPM Semarang: tidak diterbitkan.
- Sapto Haryoko. 2009. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. 1994. *Instructional technology: The definition and domains of the field*, Washington, DC: Association for Educational Communication and Technology.