



# BAB 4

*Landasan Media Pembelajaran*

Media Pembelajaran

# BAB 4

## LANDASAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 3.1 Pendahuluan

Media memiliki peran penting dalam setiap lini kehidupan masyarakat. Hal ini berdasarkan konteks dan situasi bahwa masyarakat sedang berada pada era informasi dan era media. Informasi dapat tersalur keberbagai pihak dengan cepat. Informasi yang disampaikan oleh informan melalui berbagai jenis media kepada penerima informasi atau receiver. Demikian hal peran media dalam pembelajaran sangat penting dan berkembang pesat. Pada awalnya pendidikan menggunakan media tulis sebagai saran pendidikan. Kemudian beralih kepada media cetak sebagai media pembelajaran. Selanjutnya hadirnya media komunikasi elektronik. Dan kini berkembang media pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi. Media pembelajaran berinovasi terus kedalam bentuk multimedia (Haryono 2008).

Pengimplementasian multimedia dalam pembelajaran membawa dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dapat berjalan secara interaktif. Inovasi media pembelajaran menjadi berbasis web dan e-learning hal ini merambah keseluruhan jenjang pendidikan baik dipertanian maupun dipedesaan. Setiap jenjang pendidikan menggunakan media web dan *e-learning* pada saat ini yang juga disebabkan adanya pandemic covid-19. Pandemi ini tidak dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran karena pendidikan tidak dapat berhenti begitu saja maka kehadiran media pembelajaran berbasis web merupakan solusi dari masalah yang melanda negeri Indonesia saat ini bahkan dunia. Hal ini sesuai dengan fungsi media dalam pembelajaran yaitu untuk menjadi solusi pada permasalahan pembelajaran.

### 3.2 Peran Media Dalam Pembelajaran

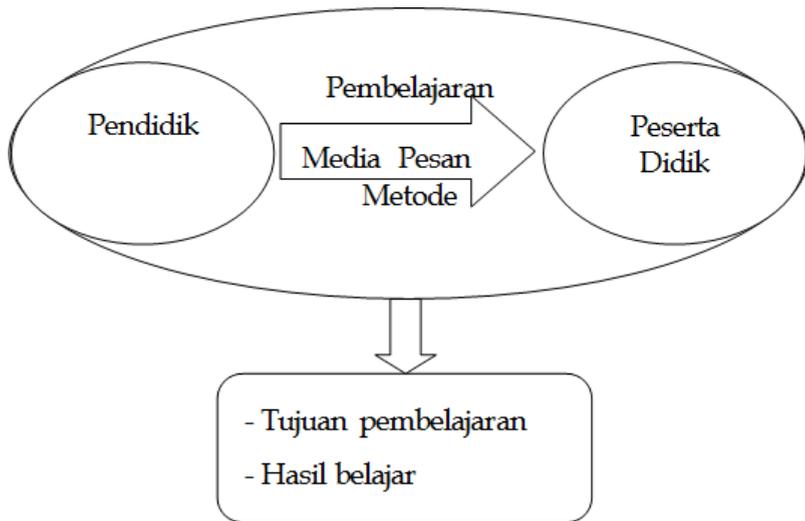
Pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan terhadap peserta didik. Pembelajaran adalah kegiatan formal maupun non-formal yang dilakukan pada sebuah instansi Pendidikan berdasarkan berbagai kaidah dan peraturan sebagai koridor untuk mencapai tujuan. Pembelajaran yang monoton bias saja terjadi baik di pembelajaran formal maupun non-formal. Diantara kedua jenis pembelajaran ini pembelajaran formal sering dikategorikan sebagai pembelajaran yang membosankan karena adanya jadwal dan tugas-tugas yang padat dan dibarengi dengan metode pembelajaran yang monoton. Dengan kondisi yang demikian maka peserta didik merasa terbebani dan bahkan dapat mengalami frustrasi. Untuk mengatasi hal yang demikian maka pembelajaran diupayakan dalam kondisi yang menarik. Pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik didominasi oleh kehadiran media. Media dapat disajikan dengan berbagai desain yang indah sehingga peserta didik merasa betah dan tertarik. Untuk menciptakan suasana yang demikian pendidik harus kreatif dan mengikuti perkembangan teknologi, seni dan budaya sesuai kebutuhan peserta didik yang sedang menerima pembelajaran. Termasuk perkembangan Bahasa yang memungkinkan penggunaan istilah-istilah yang up-to-date sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan minat belajar bagi peserta didik (Hasan, Muhammad.et.al, 2021).

Kualitas sebuah pembelajaran dikategorikan berhasil dengan tercapainya tujuan pembelajaran secara umum dan khusus. Dari *output* yang dapat terlihat dan dirasakan dengan real adalah peserta didik yang sukses menunjukkan bahwa dirinya memperoleh dan mengalami pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mengacu pada standard proses sesuai dengan system pendidikan pada peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses untuk mencapai kompetensi lulusan (Setyosari, 2014)

Kehadiran media pada pembelajaran dapat merubah peran peserta didik yang dulunya hanya sebagai penerima secara pasif kini dapat menjadi pelaku atau pelajar yang aktif. Peserta didik dapat bertindak dan berbuat sesuai dengan peran yang ada dalam media pembelajaran untuk dapat mengamati, mengalami, dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan. Dengan demikian perhatian peserta didik akan tertuju dan terpusat pada konten pembelajaran yang difasilitasi oleh kehadiran media. Pembelajaran demikian disebut dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*students centred learning*) telah beralih dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik saja (*teacher centred learning*). Penggunaan media dalam pembelajaran bukan hanya membuat pembelajaran yang menarik tetapi juga membuat proses pembelajaran efektif dan efisien serta tepat sasaran untuk mencapai *learning objective* yang telah ditetapkan dalam kurikulum sesuai dengan tingkat satuan pendidikan (Setyosari, 2014).

Media pembelajaran telah diketahui oleh pendidik sejak lama. Para Pendidik telah mengetahui dan memahami makna dan fungsi media pembelajaran secara teoritis namun sering terjadi implementasi media yang minim dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan intrinsik dan ekstrinsik pendidik. Intrinsik pendidik berupa kurangnya kreatifitas pendidik dan salah satu ekstrinsik adalah kurang fasilitas yang tersedia disekolah tempat mengajar. Penyusunan dan desain media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan peserta didik yang diajari agar ilmu pengetahuan yang di sampaikan dengan perantara media tersebut dapat tersalur tepat guna. Untuk itu pendidik perlu memahami landasan penyusunan media pembelajaran agar media yang diimplementasikan memenuhi kriteria dan standard yang baik sesuai dengan kebutuhan psikologis dan jenjang usia peserta didik (Miftah, 2013). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai penyambung pesan yang akan di transfer oleh pendidik kepada peserta didik. Lebih dalam lagi tentang faktor-faktor yang digunakan sebagai fundasi perancangan media pembelajaran yang tepat guna

maka bab ini akan memberikan penjelasan tentang landasan media pembelajaran.



Gambar 1. Peran Media Dalam Pembelajaran  
(Santyasa, 2007 dan Hasan,et.al, 2021)

### 3.3 Media Dalam Pembelajaran Sebagai Instrumen

Untuk memahami landasan media pembelajaran, terlebih dahulu kita pahami dengan baik tentang media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk kita dapat memahami landasaan yang dipakai untuk menentukan dan menerapkan media pembelajaran oleh pendidik disaat mengajar materi terhadap peserta didik. Media pembelajaran adalah sebuah instrumen yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didefinisikan berdasarkan arti kata media yang berasal dari medium yang memiliki arti secara harafiah sebagai perantara atau pengantar (Santyasa, 2007). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat atau instrumen perantara antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk menyampaikan materi ajar.

Dengan fungsi media sebagai perantara informasi dari pendidik kepada peserta didik maka pertanyaan yang muncul

yaitu ‘apakah materi ajar dapat sampai kepada peserta didik tanpa melalui media?’ melalui jawaban pertanyaan ini dapat kita simpulkan bahwa media bukanlah barang baru dalam proses belajar mengajar. Media telah ada dan digunakan oleh pendidik sejak dulu kala untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Media itu dapat berupa pearngkat keras seperti buku dan alat peraga dan berkembang lagi menjadi keperangkat lunak atau sof media. Namun mungkin yang perlu kita sadari kembali sebagai pendidik yaitu kesesuaian media yang kita pakai dalam menyampaikan bahan ajar. Keefektivan dan keefisienan media pembelajaran harus dikaji ulang untuk tolak ukur bahwa media yang kita siapkan layak pakai atau tidak. Hal ini dikaji ulang juga sesuai dengan kebutuhan psikologis berdasarkan jenjang usia peserta didik. Nah dalam hal inilah pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memilih dan memilah media yang diimplementasikan dalam proses belajar mengajar (Lisiswanti. Et.al., 2015).

Dari defenisi tersebut maka dapat diketahui bahwa peran media pembelajaran dalam proses belajar sangat penting. Media pembelajaran digunakan untuk mentransfer, menyalurkan, menyampaikan bahan pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Dalam hal menyampaikan materi atau bahan ajar kadang kala mengalami kendala. Dalam proses penyampaian materi ajar ditemukan sesuatu yang sulit dan kadang kala bahkan tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata atau kalimat tertentu namun dapat disampaikan lewat alat peraga atau media. Media pembejalajaran bukan sekedar sebagai alat peraga. Lebih luas lagi media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang melekat pada proses belajar mengajar untuk mentransfer informasi kepada peserta didik. Bahkan hal-hal yang abstrak dalam pembelajaran dapat dikonkritkan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat dipahami dengan baik dan tepat. Media pembelajaran sebaiknya efektif dan efesien berdasarkan isi dan tujuan bahan ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum berdasarkan kebutuhan pada

setiap jenjang Pendidikan. Media pembelajaran dapat membantu pencapaian tujuan pendidikan yakni mendewasakan peserta didik. Dewasa yang dimaksud ini adalah kedewasaan berfikir. Mampu mengelola emosi, memiliki etika dan moral, estetika, kerjasama antar sesama/sosial. Keseluruhan aspek pendewasaan berfikir ini ditempah pada tiga aspek pembelajaran yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif (Wahab, 2009).

### **3.4 Landasan Media Dalam Pembelajaran**

Media pembelajaran terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Media pembelajaran dapat berupa buku teks, modul, *overhead* transparansi, *film*, video, televisi, radio, *slide*, *hypertext*, web, dan lain sebagainya. Pendidik yang profesionalisme dituntut dapat memilih dan mengimplementasikan media yang efektif dan efisien sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar dengan tujuan untuk mencapai *learning objective* (Rohani, 2019). Media pembelajaran yang efektif dan efisien adalah media yang memiliki tiga aspek fungsi yaitu *fixative*, *manipulative*, dan *distributive*. Media pembelajaran yang *fixative* adalah media yang dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kekuatan fungsi ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

Kemudian media pembelajaran yang berfungsi sebagai *manipulative* adalah media yang dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Selanjutnya adalah media pembelajaran yang berfungsi sebagai *distributive* adalah media yang mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Media pembelajaran yang efektif dan efisien adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar berdasarkan landasan yaitu landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

### **3.4.1 Landasan Filosofis**

Penggunaan media pembelajaran pada dewasa ini berkembang dengan pesat. Hampir setiap proses pembelajaran menggunakan media. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan hanya metode searah atau ceramah telah semakin berkurang. Pembelajaran yang satu arah dapat menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik karena posisi mereka hanya untuk menerima saja tanpa ikut berperan aktif sebagai pelaku dalam proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berangsur *move on* dari metode ceramah menjadi pembelajaran yang lebih kreatif dengan mengimplementasikan media secara inovatif. Pembelajaran yang dirancang dengan kreatif dengan melibatkan multimedia akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan prestasi belajar peserta didik. Multimedia yang digunakan tentunya berdasarkan kebutuhan peserta didik berdasarkan jenjang satuan pendidikan. Media pembelajaran di rancang berdasarkan tingkatan berpikir peserta didik yang dimulai dari tingkat sensori motor (0-2 thn), tingkat pra operasional (2-7 thn), tingkat operasional kongkrit (7-11 thn), dan tingkat operasi formal (11 thn-ke atas) (Lefa, 2014).

Implementasi media pembelajaran membawa perubahan pada peserta didik. Peserta didik mengalami perubahan perilaku berdasarkan pengalaman yang didapat lewat pembelajaran. Pengalaman peserta didik dapat terjadi secara langsung, didramatisir, melalui kegiatan demonstrasi, widya wisata, melalui televisi, *film*, gerak gambar, gambar diam, rekaman suara, radio, simbol visual dan verbal. Perubahan perilaku itu terjadi berdasarkan bertambahnya pengetahuan, keterampilan, kecekatan, dan kepekaan terhadap konteks lingkungan. Pengalaman peserta didik dapat terjadi dengan berbagai bentuk dan berbeda pada setiap individu, untuk itulah media

pembelajaran harus mengandung ransangan dan informasi yang ditata dengan baik dan menarik agar dapat mengoptimalkan prestasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran harus dilakukan secara selektif untuk dapat memberikan kejelasan informasi terhadap objek pembelajaran. Kemudian dirancang efisien dan diimplementasikan secara sistematis agar dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang berkualitas adalah media yang menanamkan konsep pada tingkat realistik konsep tersebut diurai mulai dari yang real kemudian beralih ke yang abstrak (Lisiswanti, Saputra, and Windarti, 2015).

### **3.4.2 Landasan Historis**

Media pembelajaran bukan hal yang baru pada dewasa ini akan tetapi telah ada sejak lama. Media pembelajaran telah ada sejak tahun 1923 dengan kehadiran alat bantu visual dalam proses belajar mengajar. Alat bantu visual ini berupa gambar, model, dan alat lain yang memberikan informasi tambahan terhadap materi ajar secara visual. Kemudian media pembelajaran visual berkembang. Media visual berintegrasi dengan audio yang dikenal dengan media pembelajaran '*audio visual instruction*' pada tahun 1940an. Kemudian pada tahun 1950an media ini berkembang menjadi '*audio visual communication*'. Pada media *audio visual communication*, pembelajaran berpusat pada komunikasi yang utuh untuk menyampaikan materi ajar. Pada tahun 1952 media pembelajaran berkembang menjadi '*instructional materials*' yang kemudian menjadi '*educational media* atau *instructional media*'. Istilah dapat berubah namun makna yang terkandung adalah sama yaitu menitikberatkan bahwa komunikasi terjalin dengan baik dalam pembelajaran dengan kehadiran media.

### **3.4.3 Landasan Psikologis**

Proses belajar mengajar adalah kegiatan yang unik dan kompleks. Untuk mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar maka pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien adalah solusi yang tepat. Pemilihan media

yang tepat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. peserta didik harus dapat memahami objek yang diamati secara jelas dan sistematis. Media pembelajaran disesuaikan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan kajian psikologi bahwa peserta didik lebih mudah memahami hal-hal yang konkrit dibanding dengan yang abstrak. Untuk itu media pembelajaran baiknya diawali dengan hal-hal konkrit seperti gambar atau film yang dikenal dengan istilah *iconic representation of experiment*. Kemudian dilanjutkan dengan media pembelajaran yang mengandung simbol-simbol atau *symbolic representation*. Hal ini berlaku untuk pelajar yang masih anak-anak, muda, maupun dewasa. Artinya secara umum berlaku untuk semua usia pembelajar. Kemudian dapat dilanjutkan dengan hal-hal yang abstrak dalam media pembelajaran tersebut.

#### **3.4.4 Landasan Teknologi**

Pada tahun 1960 akhir media pembelajaran melibatkan pemakaian teknologi yang dikenal dengan istilah '*instructional technology*'. Pada pembelajaran berbasis teknologi membuat proses transfer ilmu semakin pesat. Kehadiran teknologi membantu pembelajaran dengan mudah dan cepat. Aplikasi teknologi dapat digunakan untuk mendesain, memproduksi, mengevaluasi dan lain sebagainya. Sehingga hasil yang dibutuhkan dapat lebih akurat dan cepat seolah-olah jarak tidak jadi pemisah begitupun penyajian materi ajar dapat merata dan meluas. Media pembelajaran yang melibatkan teknologi merupakan proses yang kompleks karena terdiri dari beberapa unsur seperti orang sebagai pelaku, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara untuk solusi dari suatu permasalahan, melaksanakan, mengevaluasi, serta melaksanakan pengelolaan terhadap berbagai masalah pada setiap kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan arah yang terkontrol dengan baik. Teknologi dalam media pembelajaran bertujuan untuk menemukan solusi atas permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran berdasarkan kesatuan komponen-komponen dalam sistem pembelajaran

yang disusun, diseleksi dan dipadukan menjadi satu kesatuan komponen yang lengkap. Komponen-komponen tersebut terdiri dari pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar (Hasan,et.al, 2021).

Teknologi sebagai media pembelajaran tidak pernah terlepas bahkan berkembang terus sesuai dengan perkembangan zaman dan kondisi. Kondisi dan situasi sebuah negara dapat mempengaruhi pemakaian teknologi sebagai media pembelajaran. Pada 2 (dua) tahun terakhir ini yakni tepatnya sejak pada bulan Maret 2020 Indonesia makin intens menggunakan media teknologi sebagai media pembelajaran disetiap jenjang pendidikan. Hal ini dikarenakan Indonesia harus melakukan pembelajaran secara *online* yang disebabkan dengan mewabahnya pandemik covid-19. Media pembelajaran yang paling tepat saat pandemik adalah berbasis teknologi agar penularan pandemik covid-19 dapat teratasi dengan baik. Media pembelajaran pada kondisi dan situasi pandemic ini adalah internet dan teknologi lain yang terkait seperti laptop, *handphone*, komputer, dan lain sebagainya yang terkait.

### **3.4.5 Landasan Empiris**

Media pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Peserta didik memiliki gaya dan teknik belajar yang berbeda pada setiap individu. Ketika media pembelajaran yang bersifat visual disajikan oleh pendidik ada kalanya peserta didik yang optimal memperoleh informasi adalah mereka yang gaya dan teknik belajarnya visual. Sementara peserta didik yang tidak memiliki gaya belajar visual seperti peserta didik yang memiliki gaya belajar audio akan memperoleh informasi yang minim. Peserta didik yang mengalami media sesuai dengan karakteristik gaya belajarnya akan lebih optimal mendapat ilmu pengetahuan dari implementasi media dalam proses belajar mengajar. Nah untuk kondisi yang demikian pendidik harus mempertimbangkan pemilihan dan perancangan media pembelajaran untuk dapat mengcover seluruh karakteristik gaya belajar setiap individu peserta didik.jika dalam sebuah

media pembelajaran yang dirancang pendidik tidak dapat mengcover seluruh karakteristik belajar peserta didik yang ada dikelas maka pendidik dapat mengambil solusi untuk menggunakan media pembelajaran yang variatif (Santya, 2007).