

GURU DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN

Stephanus Turibius Rahmat

Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Santu Paulus Ruteng,
Jl. Jend. Ahmad Yani, No. 10, Ruteng – Flores
stephan_rahmat@yahoo.com

Abstract. Teachers and use of media in Learning. Teachers need to use media in learning. The media function as a tool that facilitates teachers and students in the learning process in order to achieve intended learning competence. The learning process with the aid of media can more be interactive, effective, efficient, attractive; moreover, it can arouse students' learning motivation. The use of media places teachers as mentor or fasilitator for students in learning process. The learning is not teacher-centered but student-centered. By media, classroom activity is not teacher-centered base but student-centered base that fully encourages students to be more active and creative in learning process. Thus, students learn on the basis needs and ability. Media can also be used in early childhood learning to develop cognitive abilities, motor, language, socio-emotional, religious and moral as well as art.

Keywords : *teachers, instructional media*

I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan salah satu domain kajian Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*). Teknologi Pembelajaran merupakan suatu bidang kajian khusus ilmu pendidikan dengan objek formal “belajar” pada siswa secara pribadi atau kelompok kelas. Siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara dan sumber apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya. Teknologi pembelajaran dapat merangsang dan menumbuhkan semangat belajar dalam diri siswa.

Teknologi pembelajaran mencakup lima (5) kawasan yakni desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian tentang proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 1994:8-9). Kawasan teknologi pembelajaran ini dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi teknologi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Aplikasi praktis teknologi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah memanfaatkan media agar memudahkan siswa dalam belajar. Hal ini berkaitan dengan domain ketiga dari teknologi pembelajaran yakni domain

pemanfaatan. Menurut Seels & Richey (1994:46-47), domain pemanfaatan ini terdiri dari empat karakteristik yakni: (1) pemanfaatan media; (2) difusi dan inovasi; (3) implementasi dan institusionalisasi; serta (4) kebijakan dan regulasi.

Tulisan ini bertujuan untuk mendalami aspek pemanfaatan media. Pemanfaatan media yaitu penggunaan secara sistematis suatu media sebagai sumber belajar (Seels & Richey, 1994:46). Domain pemanfaatan media ini sangat penting karena membicarakan kaitan antara siswa dengan bahan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media juga berkaitan dengan aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar, menyiapkan siswa agar dapat berinteraksi dengan bahan belajar dan aktivitas yang dipilih, memberi bimbingan selama kegiatan belajar serta memberikan penilaian atas hasil belajar siswa (Warsita, 2008:38). Prinsip-prinsip pemanfaatan media selalu dikaitkan dengan karakteristik siswa yang belajar. Siswa yang memerlukan bantuan untuk memecahkan persoalan belajar dapat memperoleh manfaat dari media atau sumber belajar yang dimanfaatkan itu.

Berdasarkan domain pemanfaatan media ini, maka guru perlu memanfaatkan media sebagai sumber belajar yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menarik. Media pembelajaran menjadi alat bantu sekaligus sebagai strategi yang digunakan guru untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Media sebagai sumber belajar dapat juga digunakan dalam pembelajaran pada jenjang PAUD. Hal ini dipandang perlu mengingat belajar pada anak usia dini berkarakter khusus yakni belajar adalah bersenang-senang atau bermain sambil belajar.

II. MEDIA PEMBELAJARAN

2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pembelajaran. Warsita (2008:17) merumuskan teknologi pembelajaran sebagai suatu studi dan etika praktik dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Defenisi ini mengungkapkan

tujuan teknologi pembelajaran yakni memfasilitasi pembelajaran agar lebih efektif, efisien dan menyenangkan serta meningkatkan kinerja siswa. Teknologi pembelajaran muncul karena adanya masalah dalam pendidikan. Karena itu, teknologi pembelajaran dibutuhkan sebagai salah satu solusi alternatif untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Dalam perkembangan selanjutnya teknologi pembelajaran menggunakan tiga prinsip dasar yang perlu dijadikan acuan dalam pengembangan dan pemanfaatannya, yaitu : 1) pendekatan sistem (*system approach*), 2) berorientasi pada siswa (*learner centered*), dan 3) pemanfaatan sumber belajar yang bervariasi dan semaksimal mungkin (*utilizing learning resources*) (Warsita, 2008:11). Prinsip pendekatan sistem berarti bahwa setiap usaha pemecahan masalah pendidikan yang dilandasi konsep teknologi pembelajaran hendaknya menerapkan prinsip pendekatan sistem. Artinya memandang segala sesuatu sebagai sesuatu yang menyeluruh (komprehensif) dengan segala komponen yang saling terintegrasi. Prinsip berorientasi pada siswa berarti bahwa usaha-usaha pendidikan, pembelajaran dan pelatihan hendaknya memusatkan perhatian pada siswa. Sedangkan prinsip ketiga yaitu pemanfaatan sumber belajar yang bervariasi dan semaksimal mungkin berarti siswa belajar karena berinteraksi dengan berbagai sumber belajar secara maksimal dan bervariasi. Penerapan prinsip ini mengandung konsekuensi logis bahwa siswa disediakan beraneka ragam sumber belajar baik cetak (buku teks, modul, dll) maupun non-cetak (program audio, video, bahan belajar *online*) atau sumber belajar yang lain (pesan, orang, lingkungan, dll) yang sesuai untuk mencapai kompetensi tertentu dalam pembelajaran.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan di atas, maka tampak jelas bahwa upaya pemecahan masalah pendidikan melalui teknologi pembelajaran dilakukan dengan cara memanfaatkan sumber-sumber belajar (*learning resources*) yang dirancang (*by design*), dimanfaatkan (*by utilization*) dan dikelola untuk tujuan belajar. Sumber-sumber belajar tersebut meliputi pesan (*message*), orang (*people*), bahan (*materials/software*), alat (*devices/hardware*), teknik (*technique*), dan

lingkungan (*setting*). Perpaduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* (perangkat lunak) dan *hardware* (perangkat keras) yang disebut dengan media pembelajaran (Sadiman, dkk, 2010:5-6).

Dengan demikian menjadi jelas bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari keseluruhan konsep teknologi pembelajaran. Media pembelajaran dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran supaya dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Karena itu, media pembelajaran dikategorikan sebagai media komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik proses pembelajaran sebagai proses komunikasi. Sebagai media komunikasi, media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber belajar (guru-komunikator) kepada penerima pesan (siswa-komunikan) (Smaldino, Lowther & Russell, 2011:7). Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai medium penyalur pesan/informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga memudahkan komunikasi dan belajar siswa. Saluran atau medium tersebut dapat berbentuk medium suara dan gambar (*audio visual*), yang dapat dikategorikan sebagai berikut : (1) audio visual bergerak, (2) audio visual diam, (3) visual gerak, (4) visual diam, (5) audio dan (6) teks (Arsyad, 2006:33).

Sebagai medium, media pembelajaran berfungsi membawa pesan, dipilih dan dikembangkan secara sistematis, dan digunakan secara integral dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai penyalur pesan tidak hanya digunakan untuk membantu pembuat pesan (guru, instruktur, dll) tetapi juga dapat digunakan penerima pesan (sasaran didik/siswa). Dalam konteks inilah, maka media pembelajaran membantu guru untuk menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik kepada siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar, sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran secara optimal dan pesan pembelajaran menjadi lebih berarti atau bermakna (*meaningfull learning*). Menurut Miarso (2004:458-460) media pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk yakni: (1) memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak

dapat berfungsi secara optimal, (2) mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa, (3) memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, (4) menghasilkan keseragaman pengamatan, (5) membangkitkan keinginan dan minat baru, (6) membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, (7) memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang konkrit maupun abstrak, (8) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, (10) meningkatkan kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan obyek, tindakan dan lambang yang tampak (baik yang alami maupun buatan manusia) yang terdapat dalam lingkungan, (11) meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar, (12) meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun siswa.

Selain teori yang dikemukakan di atas, secara praktis telah banyak penelitian yang menunjukkan peran dan potensi media pembelajaran dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran. Peran dan potensi media pembelajaran justru terletak pada usaha menarik indera dan minat serta motivasi karena gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih mengingat materi yang dipelajari. Penelitian yang dilakukan lembaga riset dan penerbitan komputer (*Computer Technology Reseach-CTR*) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari apa yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang apa dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Suyanto, 2003:23). Selain itu, Magnesen (1983) dalam Ariani & Haryanto (2010:35) menyatakan bahwa orang belajar 10% dari apa yang dibaca; 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dilakukan. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa yakni sebesar 50% daripada dengan tanpa menggunakan media. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat digunakan sebagai *tool* (alat) atau sarana yang efektif dalam pembelajaran.

Warsita (2008:137) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pelbagai teori dan hasil penelitian yang dikemukakan di atas mau mempertegas bahwa media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting dan potensi yang luar biasa dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered oriented*).

2.2. Media Dalam Proses Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berarti menyampaikan pikiran (Warsita, 2008:265). Pembelajaran berkaitan erat dengan cara menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik. Proses pembelajaran ini terjadi melalui interaksi antar-siswa, siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar yang sudah ditetapkan. Siswa perlu melakukan interaksi seperti ini karena pokok utama dalam belajar adalah bagaimana siswa membelajarkan diri. Oleh karena itu, pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran (Daryanto, 2010:51). Slavin (2008:179) menegaskan bahwa pembelajaran merupakan perubahan dalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Belajar sebagai aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat menghasilkan perubahan perilaku siswa secara relatif konstan. Aspek lingkungan tempat di mana siswa belajar menjadi penting dalam kegiatan pembelajaran. Lingkungan belajar yang kondusif dapat mengubah perilaku siswa dalam belajar. Menurut Winkel (2004:59) siswa dapat belajar lewat interaksi dengan lingkungannya. Proses pembelajaran seperti ini dapat terjadi jika siswa melibatkan diri dengan segala pemikiran, kemauan dan perasaannya. Dengan kata lain, siswa sungguh melibatkan diri atau berinteraksi secara aktif dengan lingkungan belajarnya.

Selain itu, pembelajaran berarti usaha-usaha yang terencana untuk memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Usaha-usaha untuk memanipulasi sumber belajar ini sering disebut dengan kegiatan pembelajaran. Menurut Miarso (2004:528), kegiatan pembelajaran terjadi karena adanya usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran adalah melakukan segala upaya agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Gagne & Briggs (1978:3) membenarkan pernyataan ini dengan menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa. Sistem pembelajaran itu memuat serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi serta mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran mudah dicapai oleh siswa. Menurut Warsita (2008:266) ada lima prinsip yang menjadi landasan pembelajaran, yaitu: 1) pembelajaran sebagai usaha untuk memperoleh perubahan perilaku siswa; 2) hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku siswa secara keseluruhan; 3) pembelajaran merupakan suatu proses; 4) proses pembelajaran terjadi karena ada sesuatu yang mendorong untuk mencapai suatu tujuan; 5) pembelajaran merupakan bentuk pengalaman.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika guru mampu memotivasi siswa untuk melakukan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara berkesinambungan. Guru dapat memanfaatkan media sebagai sarana untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat untuk memotivasi siswa dalam belajar supaya mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran yang dijalankan dengan bantuan media sudah memenuhi kriteria daya tarik serta menjadi berdaya guna (efektif) dan tepat guna (efisien).

Berdasarkan beberapa pengertian tentang media dan pembelajaran di atas, jika kedua konsep ini diintegrasikan, maka media pembelajaran merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan gabungan beberapa media untuk

menyampaikan informasi berupa teks, gambar, animasi, video dan audio, grafis serta movie. Media pembelajaran ini digunakan untuk menyalurkan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Selain itu, proses pembelajaran dapat terjadi secara sengaja, bertujuan dan terkendali dengan baik. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu alternatif media interaktif, efektif, efisien dan menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memandu dan memudahkan siswa dalam belajar, membantu siswa untuk belajar secara optimal. Pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, eksperimental, serta menempatkan siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran (*student-centered learning*). Media pembelajaran membawa pengaruh dan manfaat yang cukup signifikan bagi siswa dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar.

III. MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

Pembelajaran dengan menggunakan media berarti bahwa pembelajaran yang terjadi dengan alat bantu atau sarana (*tool*) berupa media (perantara) yang menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran digunakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi persoalan belajar siswa seperti kurang bersemangat, jenuh dan kurang memiliki motivasi untuk belajar karena guru kurang komunikatif dan variatif menyampaikan materi pelajaran di kelas.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berbentuk media berbasis komputer. Media ini menggabungkan semua komponen media yang terdiri dari teks, gambar, audio, video, animasi, musik, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran (Warsita, 2008:36). Selain itu, media berbasis manusia juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media berbasis manusia merupakan media yang paing tua. Salah satu faktor penting pembelajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran interaktif yang terstruktur dengan

baik selain menarik, memecahan masalah, mendorong partisipasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Ada beberapa upaya yang perlu dilakukan untuk merancang pembelajaran yang interaktif, yakni 1) mengidentifikasi pokok bahasan, 2) mengembangkan sajian pembelajaran dengan mengamati keseluruhan materi penyajian, 3) menetapkan jenis informasi, 4) menentukan pesan-pesan apa yang ingin disampaikan dengan kegiatan interaktif, 5) menetapkan butir-butir diskusi penting yang dapat disajikan setelah melibatkan siswa dalam diskusi atau kegiatan strategis lainnya. Pembelajaran yang interaktif dapat berbentuk pembelajaran partisipatori, pembelajaran bermain peran, dan pembelajaran kuis tim. Selain media berbasis manusia, media berbasis cetakan dan lingkungan dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Daryanto (2010:54) mengemukakan metode atau format penyajian media pembelajaran sebagai berikut: (1) Tutorial yaitu penyampaian materi secara tutorial sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Materi pembelajaran disampaikan secara tutorial dengan bantuan program komputer. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, animasi, baik diam atau bergerak dan grafik. Komputer dapat menemukan lingkup kesulitan tiap siswa, kemudian menjelaskan pendapat-pendapat yang ditemukan siswa, menggunakan contoh dan latihan yang tepat dan menguji siswa pada tiap langkah untuk mengukur bagaimana siswa telah mengerti dengan baik; (2) Simulasi. Metode ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang berkaitan dengan suatu keadaan khusus, atau sistem di mana siswa dapat berinteraksi. Siswa dapat menyebut suatu informasi, sehingga dapat sampai pada jawabannya karena siswa berpikir sehat, mencobakan interpretasinya dari prinsip-prinsip yang telah ditentukan. Komputer akan menceritakan kepada siswa apakah dampak dari keputusannya, terutama tentang reaksi dari kritikan atau pendapatnya; (3) Praktik dan latihan (*practice and drill*). Metode ini bertujuan untuk melatih siswa agar memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan atas suatu konsep; (4) Percobaan atau eksperimen. Metode ini mirip dengan simulasi,

namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen. Tujuan format eksperimen ini adalah agar siswa dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan pengalaman yang dilakukan secara maya tersebut; (5) Permainan (*game*). Metode permainan di sini tentu tetap mengacu pada proses pembelajaran. Program media dengan metode permainan diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain. Dengan demikian, siswa tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang mempelajari suatu konsep karena siswa melakukannya sambil bermain.

Guru dapat memilih, menggunakan atau menerapkan lima metode atau format penyajian media pembelajaran yang disebutkan di atas. Kelima metode itu dipilih karena proses pembelajaran menghendaki agar materi disajikan dengan mengikuti urutan yang sistematis mulai dari konsep, contoh, dan latihan-latihan untuk mengukur tingkat pengetahuan atau pemahaman siswa. Selain itu, kelima metode itu tetap mengharapkan kehadiran guru sebagai fasilitator. Kehadiran guru menjadi penting karena proses pembelajaran bukan hanya berorientasi pada penguasaan materi (konsep dan fakta), tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku yang positif dalam diri siswa. Dengan itu, proses pembelajaran yang terjadi dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran yang menerapkan kelima metode di atas menjadi alat bantu yang mempermudah guru untuk menyajikan materi dan mempermudah siswa dalam belajar. Media ini dapat mempermudah siswa dalam belajar karena penyajian materinya lebih sistematis, menarik, interaktif. Metode penyajian materi seperti ini membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara komprehensif dan konkrit karena disajikan dengan contoh-contoh yang kontekstual. Oleh karena itu, Hamalik (2010:236) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu yang mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat melayani siswa sebagai sumber belajar dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat supaya dapat menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan mengesankan bagi siswa serta mempermudah siswa dalam belajar. Anitah

(2010:82-85) menjelaskan bahwa dalam memilih media pembelajaran, guru bukan hanya mengetahui tentang landasan media, kegunaan, nilai, tetapi juga mengetahui cara memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, yakni tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Daryanto (2010:53) menyebutkan tiga karakteristik media pembelajaran, yakni: 1) memiliki kelebihan karena menggabungkan unsur audio dan visual; 2) bersifat interaktif karena memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons pengguna; 3) bersifat mandiri karena memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa, sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Selain itu, media pembelajaran dapat memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin; memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri; memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.

Selain itu, Warsita (2008:36) menambahkan beberapa karakteristik pembelajaran dengan media pembelajaran, yakni: (1) digunakan secara acak, selain linier; (2) digunakan sesuai dengan keinginan siswa, di samping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya; (3) gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, relevan dengan kondisi siswa, dan di bawah kendali siswa sebagai pengguna; (4) prinsip-prinsip teori belajar kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran; (5) belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif, sehingga pengetahuan terbentuk pada saat digunakan; (6) bahan belajar menunjukkan interaktivitas siswa yang tinggi; (7) sifat bahan yang mengintegrasikan kata-kata dan contoh dari banyak sumber media.

Selain memilih media yang tepat, perlu juga melakukan pengujian media pembelajaran secara terus-menerus yakni pada waktu sebelum, selama, dan sesudah penggunaannya dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran

akan sangat menguntungkan dan memperlancar proses pembelajaran. Oleh karena itu, media yang digunakan dalam pembelajaran mesti mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Anitah (2010:83-85) menyebutkan prinsip-prinsip penting dalam penggunaan media pembelajaran, yakni: Pertama. Persiapan sebelum menggunakan media seperti mempelajari petunjuk penggunaan media; mempersiapkan semua fasilitas yang akan digunakan dalam pembelajaran; perhatikan pengaturan ruangan maupun siswa; Kedua. Pelaksanaan penggunaan media; Ketiga. Evaluasi. Keempat. Tindak Lanjut.

Smaldino, Lowther & Russel (2008:86) mengembangkan suatu model pengembangan, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang disebut dengan "*The ASSURE Model*". Model ini dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut : 1) *Analyze learner characteristic* (menganalisis karakteristik pembelajar seperti tipe belajar-visual, auditif, kinestetik; tingkat kemampuan intelektual dan latar belakang siswa); 2) *State objectives* (menyatakan standar dan merumuskan tujuan pembelajaran); 3) *Select or modify media, and materials* (memilih dan modifikasi media dan materi); 4) *Utilize media and materials* (memanfaatkan media, dan materi); 5) *Require Learners Response* (meminta tanggapan pembelajar tentang dampak media yang digunakan); 6) *Evaluate* (mengevaluasi media dalam pembelajaran apakah sudah sesuai dengan karakteristik pembelajar dan tujuan pembelajaran serta merevisi media). Langkah-langkah ini bisa diterapkan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga sungguh membantu proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dirancang dan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tidak serta merta menggantikan peran seorang guru. Media pembelajaran justru membantu guru agar menjadi pengelola kreatif dari pengalaman belajar, ketimbang sebagai pembagi informasi dalam proses pembelajaran (Smaldino, Lowther & Russel, 2008:13).

Winarno, dkk (2009:11) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai beberapa manfaat, yaitu: 1) siswa dapat bekerja secara

mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, 2) lebih efektif untuk menjelaskan materi baru yang bersifat simulasi interaktif, 3) memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa untuk mengetahui kemampuannya pada suatu masalah atau materi tertentu sehingga dapat digunakan sebagai penilaian sumatif; 4) siswa mempunyai cara atau teknik tersendiri untuk memecahkan masalah belajar dengan materi yang sama dengan temannya. Teknik seperti ini sangat berguna bagi siswa untuk memecahkan masalah pada materi berikutnya.

Hamalik (2010:236) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan memadatkan informasi.

Sadiman, dkk (2010:17-18) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik; 2) penggunaan media ini pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran; 3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena diterapkannya teori belajar dari prinsip-prinsip psikologi (partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan); 4) mengatasi sikap pasif siswa dengan menimbulkan kegairahan belajar; memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan; 5) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Sudjana & Rivai (2001:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yakni: a) membuat pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar; b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga siswa mudah memahami, menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran; c) metode mengajar

akan lebih bervariasi; d) siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena bukan hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga lebih aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan apa yang diperintahkan dalam multimedia pembelajaran itu.

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi siswa untuk belajar, Elliot, dkk (2000:361-363) menjelaskan bahwa media memiliki pengaruh positif dengan empat identifikasi, yakni : 1). Siswa merasa senang atau suka dengan materi yang dipelajari; 2). Siswa dapat belajar optimal secara individu terhadap materi pelajaran; 3). Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapat bantuan secara bebas; 4). Siswa memiliki minat atau perhatian yang tinggi terhadap materi pelajaran dan mempunyai lebih banyak kesempatan untuk membedakan berbagai dan level informasi yang sudah disiapkan guru.

IV. PEMANFAATAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Pemberian rangsangan pendidikan pada anak dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan aspek kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral serta seni. Dengan itu, seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal. Pengembangan media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini mengharuskan guru untuk memiliki pengetahuan yang memadai tentang perkembangan dan karakteristik anak. Terkait dengan itu, pengembangan media pembelajaran pada PAUD harus berdasarkan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi anak sesuai dengan tingkat usia anak. Dengan demikian, media yang dikembangkan tepat sasaran dan dapat membantu mengoptimalkan kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Terkait dengan perlunya media digunakan dalam pembelajaran, maka PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR 58 TAHUN 2009 mengharuskan supaya perlu mengembangkan media pembelajaran bagi anak usia dini. Pengembangan media pembelajaran pada anak usia dini sangat diperlukan karena lembaga PAUD masih

memiliki banyak kesulitan sehubungan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pada setiap jenjang PAUD.

Pada bagian sebelumnya sudah dijelaskan tentang media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin yakni "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media berarti segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi atau berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai, gambar adalah seperangkat media sebagai pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan. Media-media ini dapat berbentuk media komunikasi yang tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Media-media ini dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Para ahli seperti Montessori, Piaget, Hurlock dan Gessel merumuskan dasar teoritis pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini. Menurut para ahli ini, media pembelajaran untuk anak usia dini perlu dibuat dengan mempertimbangkan ciri-ciri anak usia dini yakni memiliki semangat yang tinggi, menawan dan sekaligus kasar, sulit membedakan antara khayalan dan kenyataan, mengembangkan kemampuan berbahasa dengan cepat, kerap kali berbicara sendiri dengan suara yang keras, memiliki tenaga yang besar, mempunyai daya konsentrasi yang pendek. Selain itu, anak usia dini sering merasa tidak dapat dikalahkan dan siap menerima tantangan baru apa saja. Selain itu, anak usia dini juga dapat menunjukkan sikap empati pada orang lain dan dapat berbicara mengenai perasaannya sendiri dan atau orang lain; merasa aman berbohong tetapi marah jika orang dewasa ingkar; memiliki rentang konsentrasi yang pendek, tetapi mampu memecahkan masalah; dapat memusatkan perhatian pada suatu periode jika topik yang diajarkan menarik bagi mereka; tiada hentinya mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.

Berdasarkan karakteristik anak usia dini yang dijelaskan ini, maka pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini dapat dikelompokkan menjadi tiga (3) bagian yakni (a) Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan peserta didik/media yang hanya dapat di lihat, seperti: Gambar diam (gambar manusia, binatang dan sebagainya); (b) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk memahami/mempelajari isi tema, seperti kaset suara/radio; (c) Media audiovisual yaitu media pandang dengar (dilihat dan didengar). Dengan menggunakan media seperti televisi atau video pendidikan, maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu, peran guru beralih menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran bagi anak usia dini harus disesuaikan dengan lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan usia anak. Berikut ini diuraikan tentang kebutuhan media pembelajaran bagi anak usia dini sesuai dengan lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangannya yakni :

- 1) Lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan nilai-nilai moral dan keagamaan anak usia dini. Pada tahap ini, seorang anak mulai memahami pengertian agama, nilai-nilai moral dan perilaku yang berlawanan dengan moral, mampu merespons hal-hal yang terkait dengan pemahaman seperti perilaku baik-buruk, benar-salah, nilai agama dan sopan/tidak sopan; mulai memahami arti kasihan dan sayang kepada ciptaan Tuhan. Media pembelajaran yang sesuai pada tahap perkembangan ini adalah buku, gambar, cerita/gambar tentang agama, kartu, huruf-huruf, cerita nabi-nabi, buku cerita tentang hewan, dll.
- 2) Lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan aspek fisik-motorik anak usia dini. Pada tahap ini seorang anak berkarakteristik yakni anak mampu berlari sambil membawa sesuatu yang ringan seperti bola, naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian, meniti di atas papan yang cukup lebar, melompat turun dari ketinggian

kurang lebih 20 cm (di bawah tinggi lutut anak), meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat, menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember), memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian). membuat manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku, menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. Media pembelajaran yang sesuai pada tahap ini adalah bola dan peralatan olah raga, sepeda roda empat, mobil-mobilan, audio visual, cermin, pasir, bak pasir, alat menggambar/melukis, balok, gunting, gambar pola, benang, manik-manik.

- 3) Lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan aspek kognitif pada anak usia dini. Pada tahap ini, seorang anak usia dini sudah mengenal pengetahuan umum, mengenal konsep ukuran, bentuk, dan pola. Tingkat pencapaian perkembangan aspek kognitif anak pada usia ini adalah seorang anak mampu menemukan/mengenali bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang, mobil, dsb, mampu menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (garam, gula atau cabai), memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang; perbedaan antara ayam dan kucing, menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar), mulai mengikuti pola tepuk tangan, mengenal konsep banyak dan sedikit. Media pembelajaran yang sesuai adalah media games *puzzle* yang menantang daya kreativitas dan inovasi seorang anak, papan pasak warna warni, buku cerita bergambar, berbagai mainan yang berbunyi dan bersuara.
- 4) Lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan aspek bahasa pada anak usia dini. Pada tahap ini, seorang anak sudah dapat membaca cerita, mulai menerima kata-kata sendiri, mulai memahami dua perintah yang diberikan secara bersamaan (*contoh: ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik*), mulai menyatakan keinginan seperti telepon-teleponan, mengungkapkan sesuatu dengan mengucapkan kalimat, mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita

sederhana. Media pembelajaran yang sesuai pada tahap ini adalah buku-buku cerita bergambar, buku cerita sederhana (saya ingin main bola).

- 5) Lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan aspek sosial-emosional anak usia dini. Pada tahap ini, seorang anak mampu mengendalikan emosi, mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan, sabar menunggu giliran. Mulai menunjukkan sikap toleran, mulai menghargai orang lain, bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar (marah apabila diganggu atau diperlakukan berbeda), mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan. Media Pembelajaran yang sesuai pada tahap ini adalah alat-alat transportasi, alat-alat dokter-dokteran, boneka bayi, perlengkapan alat bangunan (buat rumah-rumahan).

V. KESIMPULAN

Berdasarkan beberapa konsep tentang manfaat media pembelajaran yang dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa media bermanfaat sebagai alat bantu yang mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran memberikan nuansa baru dalam pembelajaran supaya lebih interaktif, efektif, efisien, menarik, mampu menumbuhkan motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman siswa karena materi pembelajaran disajikan secara sistematis dan disertai dengan contoh-contoh yang kontekstual. Pembelajaran dengan media menempatkan guru sebagai pendamping atau fasilitator bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bukan lagi berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), tetapi berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Pembelajaran dengan bantuan media menghendaki siswa supaya lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan keinginannya. Pembelajaran anak usia dini juga mengharuskan penggunaan media untuk menstimulasi perkembangan aspek-aspek fundamental seorang anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Ariani, Niken & Haryanto, Dany. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran, Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Elliot, S.N. et.al., (2000). *Educational Psychology, Effective Teaching, Effective Learning, (3rd ed.)*. Boston : McGraw Hill.
- Gagne, R.M. & Briggs L.J.(1979). *Principles of Instructional Design. (2nd ed.)*. New York : Holt, Rinenart and Winston
- Hadi, Aristo, Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardjito. (2004). "Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Ditinjau dari Persepektif Pendidikan Progresif", *Jurnal Teknodik*, No.14/VIII/Teknodik/Juni/2004, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Kencana.
- Molenda, M.,et.al., (2005). *Instructional Technology and Media for Learning. (8th ed.)*. Ohio: Pearson Education.
- Newby, T.J., et.al.,(2000). *Instructional Technology for Teaching and Learning, (2th ed.)*. Ohio : Merill.
- Sadiman, S. Arif, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Seels, B. B., & Richey R.C., (1994). *Instructional Technology : The Defenition and Domains of the Field*. Washington DC: Association For Educational Communications and Technology (AECT).
- Slavin,R.E.(2008).*Psikologi Pendidikan:Teori dan Praktek, Edisi Kedelapan, Jilid 1*. (Terjemahan Marianto Samosir). Boston: Pearson Education. (Buku asli diterbitkan tahun 2006).
- Smaldino, S.E., Lowther D.L., Russel J.D., (2008). *Instructional Technology and Media for learning, (9th ed.)*. Ohio : Pearson Education.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suyanto, M., (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: ANDI.
- Uno, B., Hamzah. (2009). *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Winarno, dkk, (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media.
- Winkel, W.S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi.
- Pribadi, A. Benny. (2014). *Komputer Dalam Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.