

4. LANDASAN MEDIA PEMBELAJARAN

**Penyusun :
Hambali**

KEGIATAN BELAJAR-6 Landasan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasasan filosofis, psikologis, teknologis dan empiris, serta Fungsi media pembelajaran

A. Landasan Psikologis Media Pembelajaran

Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan atau rasional mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi pebelajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi.

Walaupun telah diketahui adanya pandangan yang berbeda tentang belajar dan bagaimana belajar itu terjadi, namun dapat dikatakan bahwa belajar itu adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku oleh adanya pengalaman. Perubahan perilaku itu dapat berupa bertambahnya pengetahuan, diperolehnya ketrampilan atau kecekatan dan berubahnya sikap seseorang yang telah belajar.

Pengetahuan dan pengalaman itu diperoleh melalui pintu gerbang alat indera pebelajar karena itu diperlukan rangsangan (menurut teori Behavior-

isme) atau informasi (menurut teori Kognitif), sehingga respons terhadap rangsangan atau informasi yang telah diproses itulah hasil belajar diperoleh.

Selain itu proses belajar terjadi secara individual atau perseorangan, sehingga apa yang terjadi pada pebelajar A dan pebelajar B terhadap rangsangan atau informasi yang sama tidak pernah menghasilkan perolehan belajar yang sama pula. Upaya yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran ialah menyediakan rangsangan dan informasi yang ditata dan diorganisasikan dengan cara yang bermacam-macam agar pebelajar yang memiliki kondisi dan karakteristik yang berbeda-beda dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

Penyediaan informasi dan pengalaman belajar harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan pebelajar. Tingkat kemampuan yang dimaksud antara lain ialah tingkat berfikirnya.

Jean Piaget mengemukakan bahwa seseorang memiliki tingkatan berfikir sesuai dengan perkembangan usianya. Menurut Piaget perkembangan berfikir itu mulai tingkat sensori motor (0-2th), tingkat pra operasional (2-7th), tingkat operasional kongkrit (7-11th), dan tingkat operasi formal (11-ke atas). Manusia belajar melalui pergaulannya dengan lingkungannya. Dalam pengenalan lingkungan itu, pebelajar melalui tiga

tahapan belajar, yaitu tingkat kongkrit, tingkat skematis dan tingkat abstrak.

Dalam proses pembelajaran, pebelajar dapat memperoleh berbagai jenis pengalaman. Edgar Dale mengemukakan jenjang pengalaman itu berdasarkan derajat kekongkritan dan keabstraksian-nya. Dale menggambarkan jenjang pengalaman itu dalam suatu model yang disebut kerucut pengalaman (*the cone of experiences*). Melalui bagan yang dibuat Dale membagi jenjang pengalaman itu dapat sepuluh tingkatan, yaitu: pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman pengganti pengalaman langsung, pengalaman yang didramatisasikan, pengalaman melalui kegiatan demonstrasi, pengalaman melalui kegiatan widya wisata, pengalaman melalui televisi, pengalaman melalui film atau gambar bergerak, pengalaman melalui rekaman suara, radio dan gambar diam, pengalaman melalui simbol visual dan pengalaman melalui simbol verbal. Dengan berbagai jenjang pengalaman yang diperoleh pebelajar, maka pebelajar akan beroleh pengalaman yang semakin lengkap.

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berangsur secara efektif.

Untuk maksud tersebut, perlu:

(1) diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa

serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya,

(2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa. Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan kontinum kongkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat.

Pertama,

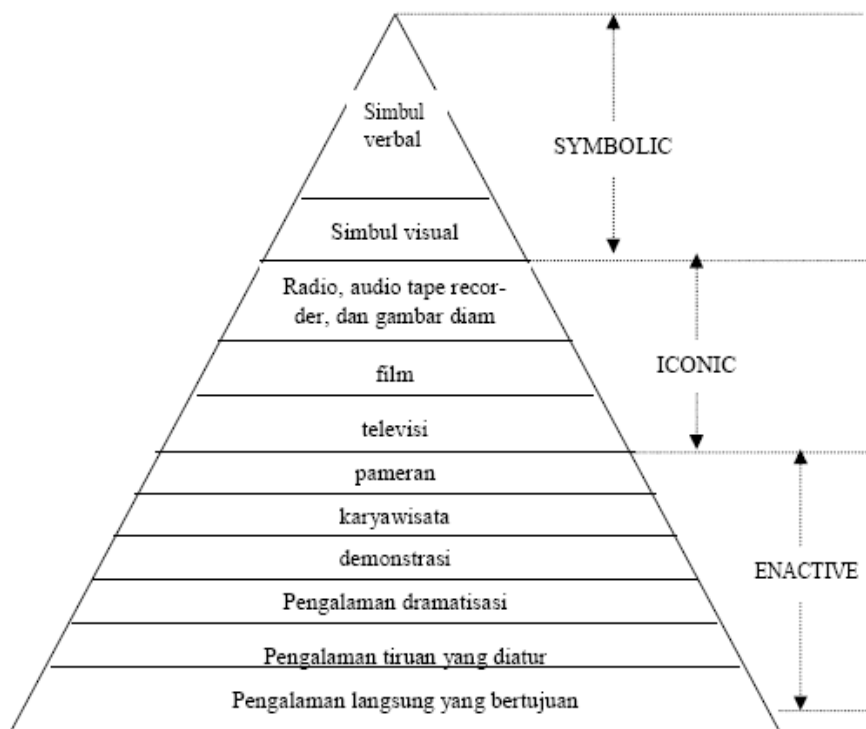
Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.

Kedua,

Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak

Ketiga,

Edgar Dale, membuat jenjang kongkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang kongkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*), seperti yang ditunjukkan pada gambar.



Gambar 3: Kerucut pengalaman Dale (Heinich, *et.al.*, 2002:11)

Dalam menentukan jenjang konkrit ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner pada diagram jika disejajarkan ada persamaannya, namun antara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konsep. Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati, Bruner menekankan pada proses operasi mental siswa pada saat mengamati obyek

B. Landasan Historis Media Pembelajaran

Yang dimaksud dengan landasan historis media pembelajaran ialah rasional penggunaan media pembelajaran ditinjau dari sejarah konsep istilah media digunakan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui latar belakang sejarah penggunaan konsep media pembelajaran

marilah kita ikuti penjelasan berikut ini. Perkembangan konsep media pembelajaran sebenarnya bermula dengan lahirnya konsepsi pengajaran visual atau alat bantu visual sekitar tahun 1923. Yang dimaksud dengan alat bantu visual dalam konsepsi pengajaran visual ini adalah setiap gambar, model, benda atau alat yang dapat memberikan pengalaman visual yang nyata kepada pembelajar

Kemudian konsep pengajaran visual ini berkembang menjadi "audio visual instruction" atau "audio visual education" yaitu sekitar tahun 1940. Sekitar tahun 1945 timbul beberapa variasi nama seperti "audio visual materials", "audio visual methods", dan "audio visual devices". Inti dari konsepsi ini adalah digunakannya berbagai alat atau bahan oleh guru untuk memindahkan gagasan dan pengalaman pembelajar melalui mata dan telinga. Pemanfaatan konsepsi audio

visual ini dapat dilihat dalam “Kerucut Pengalaman” dari Edgar Dale.

Perkembangan besar berikutnya adalah munculnya gerakan yang disebut “audio visual communication” pada tahun 1950-an. Dengan diterapkannya konsep komunikasi dalam pembelajaran, pekatan tidak lagi diletakkan pada benda atau bahan yang berupa bahan audio visual untuk pembelajaran, tetapi dipusatkan pada keseluruhan proses komunikasi informasi atau pesan dari sumber (guru, materi atau bahan) kepada penerima (pebelajar). Gerakan komunikasi audio visual memberikan penekanan kepada proses komunikasi yang lengkap dengan menggunakan sistem pembelajaran yang utuh. Jadi konsepsi audio visual berusaha mengaplikasikan konsep komunikasi, sistem, disain sistem pembelajaran dan teori belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan berikutnya terjadi sekitar tahun 1952 dengan munculnya konsepsi “instructional materials” yang secara konseptual tidak banyak berbeda dengan konsepsi sebelumnya. Karena pada intinya konsepsi ini ialah mengaplikasikan proses komunikasi dan sistem dalam merencanakan dan mengembangkan materi pembelajaran. Beberapa istilah yang merupakan variasi penggunaan konsepsi “instructional materials” adalah “teaching/ learning materials”, “learning resources”.

Dalam tahun 1952 ini juga telah digunakan istilah “educational media” dan “instructional media”, yang sebenarnya secara konseptual tidak mengalami perubahan dari konsepsi sebelumnya, karena di sini dimaksudkan untuk menunjukkan kegiatan komunikasi pendidikan yang ditimbulkan dengan penggunaan media tersebut. Puncak perkembangan konsepsi ini terjadi sekitar tahun 1960-an.

Dengan mengaplikasikan pendekatan sistem, teori komunikasi, pengembangan sistem pembelajaran, dan pengaruh psikologi Behaviorisme, maka muncullah konsep “educational technology” dan/ atau “instructional technology” di mana media pendidikan atau media pembelajaran merupakan bagian dari padanya.

C. Landasan Teknologis Media Pembelajaran

Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar bagi pebelajar. Untuk mencapai sasaran akhir ini, teknolog-teknolog di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap pebelajar sesuai dengan karakteristiknya.

Dalam upaya itu, teknolog berkerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori-teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian ilmiah, dilanjutkan dengan pengembangan disainnya, produksi, evaluasi dan memilih media yang telah diproduksi, pembuatan katalog untuk memudahkan layanan penggunaannya, mengembangkan prosedur penggunaannya, dan akhirnya menggunakan baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas lagi (diseminasi).

Semua kegiatan ini dilakukan oleh para teknolog dengan berpijak pada prinsip bahwa suatu media hanya memiliki keunggulan dari media lainnya bila digunakan oleh pebelajar yang memiliki karakteristik sesuai dengan rangsangan yang ditimbulkan oleh media pembelajaran itu. Dengan demikian, proses belajar setiap pebelajar akan amat dimudahkan dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.

Media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi pembelajaran memiliki enam manfaat potensial dalam memecahkan masalah pembelajaran, yaitu:

1. Meningkatkan produktivitas pendidikan (*Can make education more productive*). Dengan media dapat meningkatkan produktivitas pendidikan antara lain dengan jalan mempercepat laju belajar siswa, membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga guru lebih banyak membina dan mengembangkan kegairahan belajar siswa.
2. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual (*Can make education more individual*). Pembelajaran menjadi lebih bersifat individual antara lain dalam variasi cara belajar siswa, pengurangan kontrol guru dalam proses pembelajaran, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuan dan kesempatan belajarnya.
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran (*Can give instruction a more scientific base*). Artinya perencanaan program pembelajaran lebih sistematis, pengembangan bahan pembelajaran dilandasi oleh penelitian tentang karakteristik siswa, karakteristik bahan pembelajaran, analisis instruksional dan pengembangan desain pembelajaran dilakukan dengan serangkaian uji coba yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
4. Lebih memantapkan pembelajaran (*Make instruction more powerful*). Pembelajaran menjadi lebih mantap dengan jalan meningkatkan kapabilitas manusia menyerap informasi

dengan melalui berbagai media komunikasi, di mana informasi dan data yang diterima lebih banyak, lengkap dan akurat

5. Dengan media membuat proses pembelajaran menjadi lebih langsung/seketika (*Can make learning more immediate*). Karena media mengatasi jurang pemisah antara pebelajar dan sumber belajar, dan mengatasi keterbatasan manusia pada ruang dan waktu dalam memperoleh informasi, dapat menyajikan "kekongkritan" meskipun tidak secara langsung.
6. Memungkinkan penyajian pembelajaran lebih merata dan meluas (*Can make access to education more equal*).

D.Landasan Empirik

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik pebelajar dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya bahwa pebelajar akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Pebelajar yang memiliki gaya visual akan lebih mendapat keuntungan dari penggunaan media visual, seperti film, video, gambar atau diagram; sedangkan pebelajar yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman, radio, atau ceramah guru.

Atas dasar ini, maka prinsip penyesuaian jenis media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan karakteristik individual pebelajar, menjadi semakin mantap. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan atau kesenangan guru, tetapi dilandaskan pada kecocokan media itu dengan karakte-

ristik pebelajar, di samping sejumlah kriteria lain yang dijelaskan pada bagian lain modul ini.

LATIHAN

Buatlah kelompok di kelas, setiap kelompok terdiri atas 5 mahasiswa. Perhatikan gambar KERUCUT pengalaman DALE dibawah ini. Diskusikan gambar tersebut di dalam kelompok. Buatlah laporan hasil diskusinya.

