

PENGARUH MEDIA TERHADAP PEMBELAJARAN BERMUTU DAN HANDAL

Armalena

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Fakultas Agama Islam Program Studi
Pendidikan Agama Islam, Sumatera Barat, Indonesia
Lena49075@gmail.com

Abstract

Learning is an effort to create a condition that is deliberately created so that learning objectives can be achieved easily (facilitated). In learning activities one that needs to be considered is the selection of the right strategy so that learning objectives can be achieved. The first step in each learning activity is to formulate the learning objectives. learning strategy is the instructor's decision in determining the various activities to be carried out, the facilities and infrastructure used, including the type of media used, the material provided, and the methodology used in carrying out the learning activities. This article contains the history of the emergence of learning media and at the same time the use of various learning media that can help students easily understand a learning material. The method used in the discussion of this article is the library research method that is a method of exploring the various references available to get a good conclusion. From the search, it was found that quality learning was found from the use of appropriate media both the media as a tool for teachers in learning and also as a communication tool to convey messages so that learning can be accepted and understood by students.

Keyword : Learning; Quality; Reliable; Media.

Abstrak

Belajar adalah upaya menciptakan kondisi yang sengaja dibuat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah (difasilitasi). Dalam kegiatan pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah pemilihan strategi yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Langkah pertama dalam setiap kegiatan pembelajaran adalah merumuskan tujuan pembelajaran. strategi pembelajaran adalah keputusan instruktur dalam menentukan berbagai kegiatan yang akan dilakukan, fasilitas dan infrastruktur yang digunakan, termasuk jenis media yang digunakan, bahan yang disediakan, dan metodologi yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Artikel ini berisi tentang sejarah munculnya media pembelajaran dan pada saat yang sama penggunaan berbagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dengan mudah memahami suatu materi pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pembahasan artikel ini adalah metode penelitian pustaka yaitu metode mengeksplorasi berbagai referensi yang tersedia untuk mendapatkan kesimpulan yang baik. Dari pencarian, ditemukan bahwa pembelajaran yang berkualitas ditemukan dari penggunaan media yang tepat baik media sebagai alat untuk guru dalam

belajar dan juga sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan sehingga pembelajaran dapat diterima dan dipahami oleh siswa.

Kata kunci: Belajar; Kualitas; Andal; Media.

A. PENDAHULUAN

Suatu kondisi diciptakan melalui upaya pembelajaran. Kondisi ini dapat menghantarkan mudahnya tercapai tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, yang mesti diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran adalah bagaimana memilih strategi yang tepat sesuai dengan kondisi yang ada. Untuk itu, kegiatan pembelajaran haruslah dirumuskan agar sasaran dan tujuannya dapat dicapai. Menetapkan tujuan pembelajaran harus berbentuk tingkah laku dan terukur (*behavioristik dan measurable*). Oleh sebab itu, pentingnya peran strategi pembelajaran mutlak dibutuhkan dimana penentuan langkah dan kegiatan akan dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Inilah kunci awal peserta didik dibantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada awal kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, strategi pembelajaran berisi keputusan instruktur dalam menetapkan berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan, sarana dan prasarana yang digunakan, termasuk jenis media yang digunakan, materi yang diberikan, dan metodologi yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.. Dengan demikian peserta didik diharapkan memiliki pengalaman yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, yaitu adanya perubahan tingkah laku. Kemudian beriringan dengan pentingnya strategi pembelajaran, maka tidak dapat dipisahkan dengan pentingnya pemilihan yang tepat terkait dengan media pembelajaran. Dengan adanya pemilihan media yang tepat maka akan terciptalah pembelajaran yang bermutu dan handal. Untuk itu, dalam penelitian *library reseach* ini penulis akan menelusuri media-media yang dipergunakan oleh guru sebagai suatu usaha untuk menciptakan pembelajaran yang bermutu dan handal. Tentu usaha ini untuk mendapatkan gambaran sejauhmana berbagai media memberikan sumbangsuhnya dapat upaya peningkatan pembelajaran yang baik dan terukur. Pembahasan ini akan dimulai dari sejarah penggunaan media dalam berbagai pembelajaran yang pernah dilakukan.

B. PEMBAHASAN

Pada kurun waktu tahun 1920-an, dikenal suatu gerakan dalam dunia pendidikan dengan istilah "*Visual Educational*". Ini terkait dengan aliran realisme dalam pendidikan pada abad 17 yang dipelopori oleh Johan Amos Comenius. Beliau pengarang buku teks pendidikan pertama dengan judul *Orbis Pictus (Dunia dalam gambar)*. Latar sejarah penulisan buku tersebut adalah karena kesulitan yang dialami oleh anak-anak di Eropa (Jerman, Prancis, Rusia dan sebagainya) mempelajari bahasa Latin. Karena bahasa Latin sangat abstrak. Oleh karena itu, buku *Orbis Pictus* berisi tiap kata latin yang harus dipelajari diberikan gambar bendanya di samping kata tersebut. Dengan demikian bahasa Latin yang dipelajari oleh anak-anak menjadi lebih nyata/konkret dan mudah diingat. Selanjutnya, aliran realisme inilah yang mendorong timbulnya

aliran/gerakan "*visual education*", dimana gambar-gambar digunakan oleh guru untuk memperjelas apa yang diajarkannya.

Perkembangan selanjutnya, pada tahun 1930-an ditemukan radio sebagai alat komunikasi. Dengan begitu muncullah gerakan dikenal istilah "*Audiovisual Education*" yang ditekankan disini adalah pentingnya penggunaan Audiovisual dalam pembelajaran. Melalui perkembangan ini dikenallah AVA (*Audiovisual Aids*) yaitu alat peraga yang menyajikan bahan-bahan visual dan audio untuk memperjelas apa yang disampaikan oleh seorang guru kepada peserta didiknya. Hal ini disebut juga "*Teaching Aids*" (alat untuk membantu guru dalam mengajar).

Pada era tahun 1950-an pendidikan dipandang sebagai suatu proses komunikasi. Sebagai seorang ahli Thomas dan Weaver pada tahun 1944 menciptakan suatu model komunikasi untuk kegiatan elektronika dan dalam kawasan matematika, sehingga muncullah istilah "*Audiovisual Communication*". Selanjutnya muncul istilah "*Educational Communication*" dan kemudian "*Educational Media*". Semuanya menampilkan fungsi baru yaitu komunikasi dalam penggunaan media.

1. Fungsi dan Peran Media

Sejarah singkat perkembangan media di atas memberikan gambaran tentang dua fungsi dan peran pokok media pendidikan saat ini disebut dengan media pembelajaran. Fungsi dan peran itu sebagai berikut:

a. Fungsi AVA (*Audiovisual Aids* atau *Teaching Aids*)

AVA ini difungsikan memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik seperti kepada anak-anak di Eropa pada abad 17 dalam mempelajari bahasa Latin yang abstrak sifatnya. Keadaan yang sama juga dialami peserta didik saat ini ketika guru hanya berbicara saja dalam menjelaskan pelajarannya.

b. Fungsi Komunikasi

Media (*plural*) berasal dari kata medium (*singular*) yang artinya "*in between*" (di antara). Jadi media berada di tengah (di antara) dua hal, yaitu yang menulis/membuat media (dalam komunikasi disebut komunikator atau sumber/*source*) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar) media (dalam komunikasi disebut *receiver*, penerima, audience, atau komunikan). Media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul dan lain-lain, dibuat dalam bentuk film, slide, OHP, dan sebagainya) memuat pesan (*message*) yang akan disampaikan (ditransmisikan) kepada penerima.

Komunikasi tatap muka (*face to face communication*), pembicara (komunikator) langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima (*audience*), tanpa adanya perantara (medium) yang digunakan. Dengan meletakkan pesan yang hendak disampaikan ke dalam suatu format media tertentu (buku, film, slide, CAI, dan sebagainya) yang dinamakan kegiatan *encoding*, maka komunikator tidak perlu lagi berhadapan langsung dengan pihak penerima. Komunikasi masih dapat berlangsung melalui media tersebut. Si penerima perlu melakukan kegiatan *decoding* terhadap media yang dihadapkan kepadanya dengan jalan membaca, melihat, membuka komputer dan sebagainya), sehingga dapat menerima, memahami atau mengerti isi pesan yang telah disampaikan dan terdapat dalam format media tersebut. Inilah fungsi yang kedua dari media pembelajaran yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara

peserta didik dengan media tersebut, dan dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting.

Agar fungsi kedua media ini mencapai sasarannya, yaitu sebagai sarana komunikasi antara komunikator (guru) dan penerima (peserta didik), di mana penerima dapat memahami isi pesan yang terdapat dalam media (dalam dunia komunikasi disebut *sharing*), berikut beberapa hal pokok yang harus diperhatikan:

- 1) Perhatikan dan sesuaikan dengan medan pengalaman audience. Supaya pesan dapat disampaikan dengan baik.
- 2) Upayakan penerima menerima umpan balik (*feedback*) dalam membaca/melihat program media tersebut. Umpan balik sangat penting. Karena penerima dapat memeriksa apakah jawabannya benar atau salah dengan mencocokkan jawabannya dengan kunci jawaban yang tersedia.
- 3) Pemberian umpan balik dalam pembuatan media ini sangat penting karena dapat meningkatkan interaksi antarpenerima (*audience*) dengan media yang bersangkutan dan dengan sumber/ komunikator yang membuat media.

Disamping itu, yang harus diperhatikan dalam media pembelajaran sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran memiliki beberapa fungsi, di antaranya adalah:

- 1) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
- 2) Dapat melampaui batasan ruangan kelas. Seperti objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek yang bergerak terlalu lambat, objek yang bergerak terlalu cepat, objek yang terlalu kompleks, objek yang bunyinya terlalu halus
- 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- 8) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran secara garis besar terbagi kepada tiga yakni:

- 1) Media audio, media yang hanya dapat didengar saja atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, media yang hanya dapat di lihat saja dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto dan sebagainya.
- 3) Media audio visual, media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya.

c. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah bahwa media harus dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin

dicapai. Misalnya bila tujuan atau kompetensi siswa bersifat menghafal kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktifitas), maka media film dan video bisa digunakan.

Menurut (Wina Sanjaya 2008), mengungkapkan sejumlah pertimbangan lain yang dapat digunakan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu dengan menggunakan kata ACTION, sebagai berikut:

- 1) *Access*, artinya bahwa kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media.
 - 2) *Cost*, menyangkut pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya.
 - 3) *Technology*, dalam pemilihan media perlu dipertimbangkan ketersediaan teknologinya dan dalam penggunaannya.
 - 4) *Interactivity*, media yang baik adalah media yang mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktifitas.
 - 5) *Organization*, menyangkut pertimbangan organisasi atau lembaga dan bagaimana pengorganisasiannya.
 - 6) *Novelty*, menyangkut pertimbangan aspek pembaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.
- d. Pemanfaatan Media Dalam Implementasi Kurikulum

Implementasi kurikulum merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan, maupun nilai dan sikap.

Implementasi kurikulum dapat diartikan sebagai aktualisasi kurikulum tertulis dalam bentuk pembelajaran, sesuai dengan apa yang diungkapkan Miller dan Seller (1985) "*in some case, implemantation has been identified with instruction.*" Implementasi kurikulum merupakan sebuah upaya untuk melakukan transfer perencanaan kurikulum ke dalam tindakan operasional. Dengan kata lain implementasi kurikulum merupakan penerapan dari sebuah ide, konsep, program, atau tatanan kurikulum ke dampak praktek pembelajaran atau berbagai aktivitas baru, sehingga terjadi perubahan yang diharapkan. Dengan demikian implementasi kurikulum adalah penerapan atau pelaksanaan program kurikulum yang telah dikembangkan dalam tahap sebelumnya, kemudian diuji cobakan dengan pelaksanaan dan pengelolaan, dan senantiasa dilakukan penyesuaian terhadap situasi dilapangan dan karakteristik siswa, baik perkembangan intelektual, emosional, serta fisiknya.

Kurikulum disusun dengan mempertimbangkan media pembelajaran yang dibutuhkan dan yang sudah tersedia, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara nyata, bermakna, luas, dan mendalam di dalam kegiatan pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran yang paling menentukan adalah tugas seorang guru yang paling utama yaitu mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan tingkah laku peserta didiknya.

Hamalik (2008) menyatakan ada tiga faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu implementasi kurikulum, yaitu dukungan kepala sekolah, dukungan rekan sejawat guru, dan dukungan internal dalam kelas. Dari

faktor-faktor tersebut guru merupakan faktor penentu utama dalam keberhasilan implementasi kurikulum, karena guru yang berperan sebagai implementator utama dalam pembelajaran, yakni sebagai manajer pembelajaran dalam kelas.

Guru sebagai manajer pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran tentu harus memiliki kreatifitas yang tinggi dalam mengelola kelasnya, salah satunya adalah dalam hal pemilihan dan penggunaan media untuk kepentingan dalam proses pembelajaran. Banyak orang yang beranggapan bahwa untuk menyediakan media pembelajaran menuntut adanya biaya yang tinggi dan sulit untuk mendapatkannya. Dengan adanya kreatifitas guru yang bisa melahirkan media yang efektif dalam pembelajaran. Misalnya kemampuan seorang guru menggunakan barang-barang bekas seperti kotak-kotak, kertas, daun-daunan, dan sampah lainnya yang berada di sekitar lingkungannya kemudian didaur ulang menjadi sebuah media melalui modifikasi dari bahan-bahan tersebut.

Rusman (2008), mengemukakan bahwa untuk dapat memberdayakan media pembelajaran secara efektif dan efisien seorang guru tidak mungkin melaksanakannya secara sendiri, maka dibutuhkannya kerjasama fungsional dengan tenaga kependidikan lainnya, baik yang ada di lingkungan sekolah maupun lingkungan di luar sekolah. Untuk dapat merealisasikan kerjasama perlu inisiatif dan koordinasi yang diprogramkan secara kelembagaan dan menjadi kewenangan serta tanggung jawab kepala sekolah, karena pada dasarnya pengimplementasian kurikulum atau pembelajaran diperlukan komitmen semua pihak yang terlibat, dan didukung oleh kemampuan profesional guru sebagai salah satu implementator kurikulum dan manajer pembelajaran.

2. Kegunaan media komunikasi dalam pembelajaran

Selain untuk menyajikan pesan, sebenarnya ada beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media. Namun jarang sekali ditemukan seluruh fungsi tersebut dipenuhi oleh media komunikasi dalam suatu sistem pembelajaran. Sebaliknya suatu program media tunggal sering kali dapat mencakup beberapa fungsi sekaligus secara simultan. Fungsi-fungsi tersebut antara lain:

a. Memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar

Pada permulaan pembelajaran siswa perlu diberi tahu tentang pengetahuan yang akan diperolehnya atau keterampilan yang akan dipelajarinya. Kepada siswa harus dipertunjukkan apa yang diharapkan darinya, apa yang harus dapat ia lakukan untuk menunjukkan bahwa ia telah menguasai bahan pelajaran dan tingkat kemahiran yang diharapkan. Untuk pembelajaran dalam kawasan perilaku psikomotor atau kognitif, media visual khususnya yang menampilkan gerak dapat merujuk kinerja (*performance*) yang harus dipelajari siswa. Dengan demikian dapat menjadi model perilaku yang diharapkan dapat dipertunjukkannya pada akhir pembelajaran.

b. Memotivasi siswa

Salah satu peran yang umum dari media komunikasi adalah memotivasi peserta didik. Tanpa motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan belajar. Usaha untuk memotivasi peserta didik sering kali dilakukan dengan menggambarkan se jelas mungkin keadaan di masa depan, di mana peserta didik perlu menggunakan pengetahuan yang telah

diperolehnya. Media yang sesuai untuk menggambarkan masa depan adalah media yang dapat menunjukkan sesuatu atau menceritakan (*tell*) hal tersebut.

c. Menyajikan informasi

Dalam sistem pembelajaran yang besar yang terdiri dari beberapa kelompok dengan kurikulum yang sama, media seperti televisi dapat digunakan untuk menyajikan informasi. Penyajian dasar (*basic*), membawa peserta didik kepada pengenalan pertama terhadap materi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan diskusi, kegiatan peserta didik atau "*review*" oleh guru kelas.

1) Penyajian pelengkap (*supplementary*), setelah penyajian dasar dilakukan oleh guru kelas, media digunakan untuk membawa sumber-sumber tambahan ke dalam kelas, melakukan apa yang tidak dapat dilakukan di kelas dengan cara apa pun.

2) Penyajian pengayaan (*enrichment*), merupakan informasi yang bukan merupakan bagian dari tujuan pembelajaran, digunakan karena memiliki nilai motivasi dan dapat mencapai perubahan sikap dalam diri siswa.

d. Merangsang diskusi

Kegunaan media untuk merangsang diskusi sering kali disebut sebagai papan loncat (*springboard*), diambil dari bentuk penyajian yang relatif singkat kepada sekelompok peserta didik dan dilanjutkan dengan diskusi. Format media biasanya menyajikan masalah atau pertanyaan, sering kali melalui drama atau contoh pengalaman manusia yang spesifik. Penyajian dibiarkan terbuka (*open-ended*), tidak ada penarikan kesimpulan atau saran pemecahan masalah. Kesimpulan atau jawaban diharapkan muncul dari peserta didik sendiri dalam interaksinya dengan pemimpin atau dengan sesamanya. Penyajian media diharapkan dapat merangsang pemikiran, membuka masalah, menyajikan latar belakang informasi dan memberikan fokus diskusi. Film atau video sering kali digunakan untuk tujuan ini.

e. Mengarahkan kegiatan peserta didik.

Pengarahan kegiatan merupakan penerapan dari metode pembelajaran yang disebut metode kinerja (*performance*) atau metode penerapan (*application*). Penekanan dari metode ini adalah pada kegiatan melakukan (*doing*). Media dapat digunakan secara singkat atau sebentar-sebentar untuk mengajak siswa mulai dan berhenti. Dengan kata lain program media digunakan untuk mengarahkan siswa melakukan kegiatan langkah demi langkah (*step-by-step*). Penyajian bervariasi, mulai dari pembelajaran sederhana untuk kegiatan siswa, seperti tugas pekerjaan rumah sampai pengarahan langkah demi langkah untuk percobaan laboratorium yang kompleks. Permainan merupakan metode pembelajaran yang sangat disukai khususnya bagi siswa sekolah menengah, memiliki nilai motivasional yang tinggi, melibatkan siswa lebih baik daripada metode pembelajaran yang lain.

f. Melaksanakan latihan dan ulangan

Dalam belajar keterampilan, apakah itu bersifat kognitif atau psikomotor. Pengulangan respons-respons dianggap sangat penting untuk kemajuan kecepatan dan tingkat kemahiran. Istilah "*drill*" digunakan untuk jenis respons yang lebih sederhana seperti menerjemahkan kata-kata asing atau mengucapkan kata-kata asing seperti "*Practice*" biasanya berhubungan dengan kegiatan yang lebih kompleks yang membutuhkan koordinasi dari beberapa keterampilan dan biasanya merupakan penerapan pengetahuan,

misalnya latihan olahraga tim atau individual, memecahkan berbagai bentuk masalah. Penyajian latihan adalah proses mekanis murni dan dapat dilakukan dengan sabar dan tak kenal lelah oleh media komunikasi, khususnya oleh media yang dikelola komputer. Laboratorium bahasa juga salah satu contoh media yang digunakan untuk pengulangan dan latihan.

g. Memperkuat belajar

Penguatan sering kali disamakan dengan motivasi, atau digolongkan dalam motivasi. Penguatan adalah kepuasan yang dihasilkan dari belajar, di mana cenderung meningkatkan kemungkinan peserta didik merespons dengan tingkah laku yang diharapkan, setelah diberikan stimulus. Penguatan paling efektif diberikan beberapa saat setelah respons diberikan. Karena itu harus terintegrasi dengan fungsi media yang membangkitkan respons peserta didik, seperti fungsi 3,4,5,6,8. Jenis penguatan yang umum digunakan adalah pengetahuan tentang hasil (*knowledge of results*). Suatu program media bertanya kepada peserta didik, kemudian peserta didik menyusun jawabannya atau memilih dari beberapa kemungkinan jawaban. Setelah peserta didik menentukan jawabannya, ia sangat termotivasi untuk segera mengetahui jawaban yang benar. Jika jawaban peserta didik benar dan ia tahu, ia dikuatkan, bahkan jika jawabannya salah, evaluasi dari jawabannya, menunjukkan seberapa dekat jawabannya mendekati kebenaran, juga dapat menguatkan. Media apa pun yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi juga mampu menyajikan pertanyaan dan merangsang peserta didik untuk menjawab. Media apa pun yang mampu melakukan fungsi ini, ia juga mampu memberikan jawaban benar terhadap responsnya (*actions or manipulations*), sehingga memberikan latihan terhadap perilaku yang kompleks yang membutuhkan lingkungan khusus. Contoh yang sering ditemui adalah simulator mobil yang digunakan dalam latihan mengemudi dan simulator pesawat yang digunakan untuk terhadap pertanyaan kognitif setelah peserta didik diberi kesempatan menjawab, sehingga memungkinkan membandingkan dan memperoleh pengetahuan tentang hasil sesegera mungkin.

h. Memberikan pengalaman simulasi

Simulator adalah alat untuk menciptakan lingkungan buatan yang secara realistis dapat merangsang peserta didik dan bereaksi pelatihan pilot. Instruktur biasanya menjadi bagian dari sistem, memberikan penilaian segera dan menyelipkan kerusakan pada sistem untuk memberikan peserta didik latihan mengatasi masalah. Media komunikasi sering kali memegang peranan penting dalam simulasi, sejak peserta didik harus mengomunikasikan informasi kepada mesin dan sebaliknya mesin menginformasikan pengguna tentang pencapaiannya. Simulator tidak terbatas pada sistem yang konkret dan "*self-contained*", tetapi dapat diaplikasikan pada sistem yang lebih abstrak seperti ekonomi nasional dari negara kuno, anggaran belanja sistem sekolah atau fungsi bantuan kedutaan dalam negara Afrika. Program komputer dapat memungkinkan simulasi sistem yang kompleks, menerima masukan dari peserta didik, menghitung hasil dan menginformasikan kepada peserta didik melalui media komunikasi tentang perubahan yang dilakukan dalam sistem. Jenis lain dari simulasi adalah permainan, mensimulasikan sistem yang kompetitif dengan dua atau lebih peserta didik atau kelompok belajar berinteraksi satu sama lain. Karena sangat mirip dengan simulator yang dapat merefleksikan kenyataan, permainan dapat mengembangkan

respons yang siap ditransfer ke dunia yang sebenarnya. Bermain peran (*role playing*) juga merupakan bagian dari teknik simulasi yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan tentang hubungan antar manusia. Media, biasanya film, video digunakan untuk merekam suatu pertemuan antara peserta didik dan seseorang yang mensimulasikan kehidupan nyata.

C. SIMPULAN

Pengaturan media pembelajaran sebagai suatu pilihan dalam strategi pembelajaran. Kedua peran media seperti yang sudah diutarakan di atas, baik sebagai alat bantu guru dalam mengajar agar penyampaian pesan dapat lebih konkret/jelas maupun peran media sebagai alat komunikasi dalam penyampaian pesan, masih valid dan perlu digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Demikian pula kedelapan fungsi media yang telah dikemukakan diharapkan dapat kontribusi untuk penggunaan media dalam pembelajaran. Yang penting adalah bagaimana proses pembelajaran yang diberikan dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi peserta didik sehingga perubahan perilaku dalam kawasan kognitif, afektif maupun psikomotor seperti yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Padmadewi, Ni, Nyoman dan Merlina, Putu, Dewi. 2014. *Asesmen Kurikulum*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Prawiradilaga, Dewi Salma, dan Siregar, Eveline. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: UNJ Press.
- Rusman. 2011. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutirman, 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu