

PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI

Anang Silahuddin

STIT Misbahul Ulum Gumawang Belitang. Jl. Irigasi Desa Tanah Merah
Kec. Belitang Madang Raya Kabupaten OKU Timur Provinsi Sumatera-Selatan
Email : silahuddinanang32@gmail.com

Abstrak

Dewasa ini bidang pembelajaran secara umum sedikit banyaknya terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu, dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya restorasi sistem pendidikan dan pembelajaran. Mengingat begitu pentingnya peranan media pembelajaran dalam dunia pendidikan serta seiring dengan berkembangnya arus perkembangan zaman, maka tak ayal lagi jika kita temukan banyak sekali jenis serta karakteristik media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Pada media-media belajar itu perlu diklasifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran.

Dari beberapa pengelompokan media yang disusun para ahli, ada lima kategori media pembelajaran, berdasarkan ciri fisik, berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, berdasarkan persepsi indera, berdasarkan penggunaannya, dan berdasarkan hirarki pemamfaatannya. Secara umum ada empat jenis media pembelajaran, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Dengan diadakannya pengenalan bermacam-macam media pembelajaran di MA AL-Huda para guru sedikit banyak sudah mulai terinspirasi menggunakan bermacam-macam media pembelajaran, baik yang bersifat audio, ataupun visual, atau bahkan audio visual, ada yang menggunakan media digital seperti penggunaan komputer, penggunaan audio dengan media pengeras suara, ada juga yang menggunakan media manual.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, MA Al Huda.

A. PENDAHULUAN

Dewasa ini bidang pembelajaran secara umum sedikit banyaknya terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu, dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya restorasi sistem pendidikan dan pembelajaran. Upaya pembaharuan itu menyentuh bukan hanya sarana fisik pendidikan, tetapi juga sarana-sarana non-fisik seperti peningkatan kualitas tenaga pendidik yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia dengan cara kerja yang inovatif, serta sikap yang positif terhadap tugas-tugas kependidikan yang diembannya. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan itu adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seyogyanya dikuasai oleh setiap guru yang profesional.

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat di realisasikan dalam praktik. Banyak usaha yang dapat dikerjakan. Disamping memahami penggunaannya, para tenaga pendidik pun patut berupaya untuk mengembangkan keterampilan dalam artian membuat sendiri media yang menarik, murah, dan efektif, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Mengingat begitu pentingnya peranan media pembelajaran dalam dunia pendidikan serta seiring dengan berkembangnya arus perkembangan zaman, maka tak ayal lagi jika kita temukan banyak sekali jenis serta karakteristik media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

MA Al- Huda adalah salah satu sekolah sasta yang berada di desa karangmelati kecamatan semendawai timur kabupaten OKU Timur Sumatera Selatan. Di sekolah ini masih banyak guru hanya menggunakan model pembelajaran klasik, dalam kata lain masih monoton dengan buku dan alat tulis yang ala kadarnya. Oleh karena itu dengan adanya

pengenalan model-model media pembelajaran kepada guru-guru diharapkan agar bisa lebih berinovasi lagi dalam menggunakan media pembelajaran agar terjadi pembelajaran yang menyenangkan.

B. PEMBAHASAN

Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam kategori yaitu:

1. Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
2. Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, photo
3. Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4. Proyeksi visual diam: *over heard transparent* (OHT), slide
5. Proyeksi audio visual diam: slide bersuara
6. Visual gerak: film bisu
7. Audio visual gerak: video/VCD/televise
8. Objek fisik: benda nyata, model
9. Manusia dan lingkungan: Guru, pustakawan, laboran
10. Komputer¹

Agar peran sumber dan media belajar tersebut menunjukkan pada suatu jenis media tertentu, maka pada media-media belajar itu perlu diklasifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran. Pengelompokan itu penting untuk memudahkan para pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu.

Dari beberapa pengelompokan media yang disusun para ahli, ada lima kategori media pembelajaran menurut Setyosari & Sihkabudden (2005), berdasarkan ciri fisik, berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman

¹Jamil suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*, Jogjakarta: Ar-ruzz media, 2013, hal. 323

yang diperoleh, berdasarkan persepsi indera, berdasarkan penggunaannya, dan berdasarkan hirarki pemamfaatannya.

1. **Pengelompokan berdasarkan ciri fisik**

Dikelompokkan ke dalam 4 macam, yaitu :

- a. Media pembelajaran dua dimensi (2D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja, misalnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, papan tulis, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
- b. Media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal.
- c. Media pandang diam (still picture) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak/statis pada layar).
- d. Media pandang gerak (motion picture) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televisi, film atau video recorder.

Gerlach dan Ely (1996) mengelompokkan media berdasarkan ciri fisik kedalam delapan tipe, yaitu :

1. *Real objek and model* yaitu media dari benda dan model sebenarnya.
2. *printed verbal* berupa media persentasi verbal tercetak merupakan kata-kata yang diproyeksikan melalui film bingkai (slide).
3. *printed visual* adalah media visual cetak seperti bahan presentasi grafis, bagan, peta dan grafik
4. *still picture* yaitu potret yang diambil dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dapat dipresentasikan melalui buku.

5. *motion picture* yaitu film atau video tape dari pemotretan/perekaman benda atau kejadian sebenarnya, maupun film dari permohonan gambar-gambar.
6. *Audio recorder* yaitu rekaman suara saja yang menggunakan bahasa verbal maupun efek suara music.
7. *Programed instruction* istilah pengajaran terprogram yaitu sekuen dari informasi baik verbal, visual atau audio yang sengaja dirancang untuk merangsang adanya respon dari pembelajar.
8. *simulation* adalah peniruan situasi atau proses yang sengaja dirancang untuk mendekati/menyerupai kejadian atau keadaan sebenarnya.

2. Pengelompokan berdasarkan unsur pokoknya

Berdasarkan unsure pokok atau indera yang dirangsang media pembelajaran yang diklasifikasikan menjadi tiga macam yakni media visual, media audio dan audio-visual. ketiga penggolongan ini dijabarkan lebih lanjut oleh Sulaiman (2001) menjadi 10 macam yaitu

1. Media audio
2. media visual
3. media audio-visual
4. media audio motion visual
5. media audio still visual
6. media audio semi-motion
7. media motion visual
8. media still visual
9. media audio
10. media cetak

3. Pengelompokan berdasarkan pengalaman belajar

- a. Menurut Edgar Dale

Dalam bukunya berjudul *Audio visual Method in Teaching*, Edgar Dale (1969) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh yang diperoleh

pembelajar. Jenjang pengalaman itu disusun dalam suatu bagan yang dikenal dengan nama Dales Cone of Experiences (kerucut pegalaman Dale).

b. Menurut Thomas dan Sutjiono

Thomas dan Sutjiono (2005) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga kelompok :

- 1) Pengalaman melalui informasi verbal, yaitu berupa kata-kata lisan yang diucapkan oleh pelajar.
- 2) Pengalaman melalui media nyata, yaitu berupa pengalaman nyata langsung dalam suatu peristiwa (*first hand experience*) maupun mengamati atau objek sebenarnya dilokasi.
- 3) Pengalaman melalui media tiruan adalah berupa tiruan atau model dari suatu objek, proses atau benda.

4. Pengelompokan Berdasarkan penggunaan

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibagi menjadi dua kelompok :

a. Berdasarkan jumlah penggunaannya

- 1) Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual oleh peserta didik. Penggunaannya secara individual yaitu kelas atau laboratorium elektronik, media oto-instruktif, kotak unit pengajaran
- 2) Media pembelajaran yang penggunaannya secara berkelompok/kelas.
- 3) Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal, misal televisi, radio, film, slide.

b. Berdasarkan cara penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu :

- 1) Media tradisional atau konvensional (sederhana, misalnya peta, ritatoon, (simbol-simbol grafis), rotatoon (gambar berseri).

2) Media moderen atau kompleks, seperti computer diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya. Ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, sistem interkomunikasi.

c. Berdasarkan hirarki mamfaat media

Menurut Midun selain jumlah pengguna dan cara penggunaannya, media pembelajaran dapat pula digolongkan berdasarkan hirarki pemamfaatannya dalam pembelajaran.

A. Karakteristik Media Pembelajaran

1. Media visual

Secara garis besar, unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Arsyad, 1997).Garis tidak lain merupakan kumpulan dari titik-titik.

a. Media Visual Non Proyeksi

1) Benda Realita (benda nyata)

Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Benda tersebut tidak harus dihadirkan diruang kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, tetapi siswa dapat melihat langsung kelokasi obyek. Sebagai contoh untuk mempelajari keanekaragaman hayati, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman, siswa bisa mengamatnya langsung dilokasi atau habitatnya,misalnya melalui kunjungan atau studi lapangan.

2) Model dan Prototipe

Model dan prototype adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya.Penggunaan model atau prototype dalam pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan benda realita, baik keterbatasan karena alasan biaya maupun karena sulit dijangkau.misal, untuk mempelajari

letak geografis wilayah di planet bumi diperlukan model berupa globe bumi. Untuk mempelajari anatomi tubuh pada hewan dan manusia dibutuhkan model atau prototype tumbuhan, hewan dan tubuh manusia yang terbuat dari bahan fiber glas, plastic, karet, dan lain-lain.

3) Media Cetak

Media cetak adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tercetak (printed media). Media jenis ini termasuk kelompok media yang paling tua dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena praktis penggunaannya dan tersedia di banyak tempat. Contoh buku teks, modul, majalah dan sejenisnya.

4) Media grafis

Media grafis menyalurkan pesan dan informasi melalui symbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Contoh gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram, dan lain-lain.

b. Media Visual Proyeksi

Projektor berfungsi untuk menampilkan objek-objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah dilihat dan diamati oleh seluruh peserta didik dalam satu kegiatan pembelajaran. Media visual proyeksi dapat dibuat dari kreasi hasil pemotretan menggunakan kamera dan hasil kreasi tanpa kamera melainkan menggunakan program aplikasi yang tersedia dalam berbagai macam seperti Powerpoint, ChemDraw, AutoCard, Paint dan lain-lain.

1) Hasil potretan kamera

Media hasil potretan kamera dapat berupa photo dan atau film tak bersuara menggunakan kamera digital, dapat diproyeksikan melalui proyektor. Pada proses pembelajaran photo-photo dan film tersebut diproyeksikan pada sebuah layar lebar didalam ruangan atau dapat juga disiarkan secara jarak jauh melalui program televise atau video conference.

Keunggulan kamera digital yaitu, hasil gambar digital, kapasitas penyimpanan luas, kemampuan zoom, mudah penggunaannya. Kelemahannya yaitu, relative mahal, mudah pecah.

2) Hasil Kreasi dengan Program Aplikasi

Media visual dalam bentuk gambar, data, diagram, dengan dan tanpa animasi dapat dibuat dengan menggunakan berbagai program aplikasi komputer.yang paling umum digunakan adalah PowerPoint berbasis Mircrosoft Office yang sangat cocok digunakan untuk membuat bahan presentasi dan pembelajaran untuk semua level pendidikan.

3) Film bingkai/Slide

Film slide (photographic film) berupa lembaran film terbuat dari *polyester*, *nitrocellulose* atau *cellulose acecate* yang dilapisi dengan emulsi yang mengandung garam silver halida yang sangat sensitif terhadap sinar atau cahaya.

4) Overhead Projector (OHP)

Hal yang mendasar dari OHP adalah sebuah kotak dengan ruang tempat penghasil cahaya yang diatasnya terdapat permukaan datar tempat meletakkan transparansi. Cahaya berasal dari sumber lampu yang berada didalam kotak dalam sebuah cermin khusus yang berfungsi untuk memantulkan cahaya yang berasal dari sumber cahaya,di atasnya terdapat lensa yang berukuran antara 8 sampai dengan 10 inc. Sebuah

lensa dan bingkai sistem pencerminan terdapat disebelah atas box OHP memancarkan cahaya sebesar 90 kali perbandingan dan menyorot gambar kebelakang sisi bahu kanan presenter. Jenis proyektor ini cahaya menyinar keluar melewati transparansi adalah pendukung proses pemantulan bayangan ke layar.

5) Gambar Digital

Gambar digital sangat mungkin di bentuk dan ditunjukkan kepada peserta didik melalui komputer, monitor televisi, atau proyektor. Sumber-sumber penyimpanan gambar digital secara umum ada tiga sumber penyimpanan media gambar digital yaitu CD-ROM, Photo CD dan DVD-ROM.

6) Liquid Criystal Display

Gambar digital proyeksi dapat ditampilkan dengan menggunakan monitor komputer atau laptop pribadi. Namun, untuk sasaran kelompok besar atau massal diperlukan monitor televisi yang lebih besar atau panel LCD dengan overhead proyektor. Gambar digital proyeksi dirancang untuk penggunaan presentasi dengan perangkat lunak grafis, LCD menghasilkan gambar dari layar komputer.

2. **Media Audio**

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Media audio berfungsi merekam dan memancarkan suara manusia, binatang, dan lain-lain dan untuk tujuan interview. Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan-keterampilan mendengarkan untuk pesan-pesan lisan. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif berupa kata-kata, music, dan efek suara (sound effect). Media audio memiliki jenis dan bentuk yang bervariasi, diantaranya adalah radio, piringan hitam, pita kaset suara, compact disc (CD).

3. Media Audio-Visual

Media ini dapat menampilkan unsure gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

4. Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium. Vaughan (2004) menjelaskan bahwa multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui hardware computer, Heinich et al (2005) menyatakan bahwa multi media merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi kedalam sistem computer (Supriatna, 2007).²

B. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana konkrit serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.³

1. Media Sebagai Sumber Belajar

²Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Anggota IKAPI, 2012, hal. 46-75

³Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pres, 2002, hal.20-21

Belajar adalah aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar (siswa). Artinya melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2. fungsi semantik

Semantik berkaitan dengan *meaning* atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata (symbol verbal). yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu yang lain.

3. fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi tujuan dan sasarannya.

4. fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang telah lama terjadi. Fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (record) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

5. Fungsi Distributif

Fungsi manipulative media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

6. fungsi psikologis

dari segi psikologis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

7. fungsi sosio-kultural

penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik. Peserta didik dalam jumlah yang cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalamannya yang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran.⁴

C. PENUTUP

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Pada media-media belajar itu perlu diklasifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran. Dari beberapa pengelompokan media yang disusun para ahli, ada lima kategori media pembelajaran, berdasarkan ciri fisik, berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, berdasarkan persepsi indera, berdasarkan penggunaannya, dan berdasarkan hirarki pemamfaatannya. Secara umum ada empat jenis media pembelajaran, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia.

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan

⁴Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Anggota IKAPI, 2012), hal. 29-40

mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana konkrit serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.

Dengan diadakannya pengenalan berbagaimacam media pembelajaran di MA AL-Huda para guru sedikit banyak sudah mulai terinspirasi menggunakan berbagaimacam media pembelajaran, baik yang bersifat audio, ataupun visual, atau bahkan audio visual, ada yang menggunakan media digital seperti penggunaan komputer, penggunaan audio dengan media pengeras suara, ada juga yang menggunakan media manual.

D. DAFTAR PUSTAKA

Asyhar Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta:Anggota IKAPI, 2012

Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pres, 2002

Jamil suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori&Aplikasi*, Jogjakarta: Ar-ruzz media, 2013

Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*,(Jakarta:Anggota IKAPI, 2012)

Asnawir dan Basyiruddin Usman , *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pres, 2002