APLIKASI MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN PRESTASI SISWA

(Media and Learning Technology Applications in Schools to Improve Student Achievement)

Muhammad Siri Dangnga

siridangnga@gmail.com

Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Parepare

Husri

husri@gmail.com

Abstract: Interaction with educational value is learning undertaken to achieve certain goals that have been formulated before instruction executed. The goals are to determine understanding of media concepts and learning technology, to find the kind of media and learning technologies that are implemented in schools, and to investigate the impact of the implementation of media and technology on learners in learning. Media education is a matter or event that gives to students to acquire the attitudes, knowledge, and skills. Based on the development of technology, the learning media consists of: 1). Media printing technology results; 2) Media audio technology results visua; l 3); media results based on computer technology; 4) Media combined results printing technology and computer technology. Every medium of learning has advantages and disadvantages, among others, in order to clarify the presentation of the message is not too verbalistic. Weakness audio-visual media is too much emphasis on the mastery of the development process. Media and technology is very helpful in achieving educational goals despite many shortcomings. Therefore, educators are expected creativity in choosing which media is more suitable to be applied in the classroom. Things to consider are the material that will be presented, classrooms and infrastructure facilities available at an educational institution or school.

Interaksi yang bernilai edukatif adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapaitujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran kukan. Tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui pengertian konsep media dan teknologi pembelajaran. Untuk mengetahui macam-macam media dan teknologi pembelajaran yang diimplementasikan di sekolah. Untuk mengetahui dampak implementasi media dan teknologi terhadap peserta didik dalam pembelajaran. Media pendidikan adalah setiap materi atau peristiwa yang memberikan kepada siswa untuk memperoleh sikap (attitude), pengetahuan (kwnouledge) dan keterampilan (skill). Berdasarkan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok yaitu: 1). Media hasil teknologi cetak; 2) Media hasil teknologi audio visua;l 3); Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi komputer. Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan yang antara lain, memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, dan kelemahan pada media audio visual adalah terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya. Media dan teknologi sebenarnya akan sangat membantu dalam mewujudkan tujuan pendidikan meskipun banyak kekurangan yang ada didalamnya.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran di-lakukan. Pendidik dengan sadar melakukan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan

memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.¹

Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu pendidik tuntutan adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan pendidik dapat dikuasai peserta didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh pendidik. Kesulitan itu disebabkan pesertdidik bukan hanya sebagai

¹Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (cetakan ketiga, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 17-18

individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berbeda. Paling sedikit ada tiga aspek yang membedakan peserta didik satu dengan yang lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologis, dan biologis. Para nabi dalam konsep pembelajaran kepada kaumnya atau kepada ummat manusia bertindak sebagai pendidik yang baik dan sebagai pendidikan yang agung. Mereka menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan nabi sendiri memberikan contoh teladan yang baik. Sebagai contoh sifat-sifat nabi yang terpuji dalam al-Qur'an Surah Al-Ahzab (33) : 21

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن

كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Terjemah :

"Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah."

Ayat tersebut menjelaskan media dalam konsep pembelajaran terhadap diri Rasul Saw, kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran media dalam nilai-nilai pembelajaran.²

Media dan teknologi Pembelajaran tumbuh dari praktek pendidikan dan gerakan komunikasi audiovisual. Teknologi pembelajaran semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan kata lain mengajar dengan alat bantu *audiovisual*. Teknologi pembelajaran merupakan gabungan dari tiga aliran yang saling berkepentingan, yaitu media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran dan pendekatan sistem dalam pendidikan.³ Tujuan Penulisan ini adalah 1. Untuk mengetahui pengertian konsep media dan teknologi pembelajaran. 2. Untuk dapat mengetahui macam-macam media dan teknologi

pembelajaran yang diimplementasikan di sekolah. 3. Untuk mengetahui dampak implementasi media dan teknologi terhadap prestasi peserta didik dalam pembelajaran.

Permasalahan dalam tulisan ini yaitu : Bagaimanakah pengertian media dan teknologi pembelajaran? Media dan teknologi pembelajaran apakah yang diaplikasikan di sekolah?, Bagaimana dampak implementasi media dan teknologi pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran?

PEMBAHASAN

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.⁴ Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dipahami bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, pendidik (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Di dunia pendidikan, media pendidikan biasa juga disebut media pengajaran atau pembelajaran. Ada penulis yang mengartikannya secara luas, yaitu seperti yang dikemukakan W.S. Winkel bahwa; "Media pendidikan adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kepada siswa untuk memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan . Dengan demikian, tenaga pengajar, buku pelajaran dan gedung sekolah merupakan media pendidikan atau media pengajaran" ⁹

b. Pengertian Teknologi Pembelajaran

²Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: PT. Al-Ma'arif, 1989), h., 23

³[http://edukasi.kompasiana.com/2011/09/11/teknologi-pendidikan-atau-teknologi-pembelajaran/diakses tanggal 14 November 2012.](http://edukasi.kompasiana.com/2011/09/11/teknologi-pendidikan-atau-teknologi-pembelajaran/diakses%20tanggal%2014%20November%202012)

⁴Sharon E. Smaldino, dkk, *Instructional Technology & Media For Learning*, (edisi kesembilan, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), h. 7

⁹W.S. Winkel. *Psikologi Pengajaran*, (Cet.. IV :Jakarta; Grasindo, 1996), h.28

Belakangan ini ketika sebagian besar orang mendengar kata teknologi, mereka memikirkan benda-benda seperti komputer, pemutar MP3 dan pesawat ulang alik. Kata teknologi selalu memiliki berbagai penafsiran, mulai dari sekedar peranti keras, hingga cara yang sistematis dalam menyelesaikan masalah. Kata ini berasal dari bahasa Yunani, *Technologies*. *Technet*, artinya kemampuan dan *Logia* artinya ungkapan. Teknologi pembelajaran biasanya dipandang dari perspektif pendidik. Ketika pendidik menggunakan komputer, peranti keras pendidikan jarak jauh, atau internet untuk pembelajaran perkakas-perkakas tersebut dianggap sebagai teknologi pembelajaran.⁵

Dilihat dari pengertian kata pendidikan dan pembelajaran yang membentuk istilah tersebut tentu berbeda, menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas:

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sedangkan "Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".⁶

Teknologi pembelajaran merupakan suatu bidang kajian khusus ilmu pendidikan dengan objek formal "belajar" pada manusia secara individu maupun kelompok. Tarap berpikir peserta didik dalam mengikuti tarap perkembangan, dimulai dari berpikir kongkrit menuju berpikir abstrak dan dimulai berpikir yang sederhana menuju berpikir kompleks.

Penyelenggaraan pendidikan yang efektif dsdan efisien dituntut kajian (analisis) yang sistematis, ilmiah dan rasional seperti yang dikehendaki oleh teknologi pendidikan (*educational technology*) dan media pendidikan (*educational media*) merupakan kebutuhan mendesak di masa mendatang.⁷

Komunikasi merupakan proses penyampaian informasi dari seseorang kepada orang lain dengan menggunakan media, simbol atau tanda untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kaitannya dengan pendidikan,

komunikasi di-maksudkan untuk me-nambah pengetahuan, ketrampilan dan sikap komunikasi atau sasaran didik dalam konteks tertentu.

Istilah teknologi pembelajaran mencakup banyaknya lingkungan pemanfaatan yang menggambarkan fungsi teknologi dalam pendidikan secara lebih tepat; dapat merujuk baik pada belajar maupun pembelajaran; dan pemecahan masalah belajar atau fasilitas pembelajaran, teknologi pembelajaran merupakan suatu bidang inovasi dalam bidang pendidikan.⁸

c. Macam-macam Media dan Teknologi Pembelajaran

1. Macam-macam Media

Macam-macam media pembelajaran. Banyak ahli yang menggolongkan jenis-jenis media pembelajaran ini. Bisa dilihat macam-macam media pembelajaran menurut para ahli (*coming soon*). Namun secara umum terdapat 4 jenis media pembelajaran yakni 1) Media *visual* (grafik, diagram, chart, bagan, poster, karikatur, dan lainnya) 2) Media *Audio/audial* (radio, tape recorder, lab. bahasa, walkman, dan lainnya) 3) *Projected still media* atau media proyeksi (OHP, proyektor, in fokus, dan lainnya) 4) *Projected motion media* atau audio visual (TV, komputer, film, vcd, dan lainnya)

Kriteria yang perlu diperhatikan adalah tingkat efektivitas penggunaan media terhadap tujuan atau kompetensi yang akan dicapai. Berikut beberapa acuan penggunaan media pembelajaran secara umum 1) Media *visual*, cocok digunakan untuk mata pelajaran dengan kompetensi memahami. Contoh studi masalah. 2) Media audio, cocok digunakan untuk mata pelajaran dengan kompetensi menghafal. Contoh Kesenian musik dan tes bahasa inggris. 3) Media proyeksi, cocok digunakan untuk mata pelajaran dengan kompetensi pemahaman sistematis yang lebih kompleks. Contoh menyajikan langkah-langkah yang lebih detil. 4) Media *audio visual*, cocok digunakan untuk mata pelajaran dengan kompetensi motorik. Contoh penyajian film dan video tentang peristiwa-peristiwa penting.

2. Macam-Macam Teknologi Pembelajaran

Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Melalui proses yang bertahun-tahun perubahan dalam kemampuan media ini

⁵Sharon E. Smaldino, *op.cit.*, h. 4

⁶Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (edisi revisi, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), h. 4

⁷Sudarwan Danin, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Cet. I, Jakarta : Bumi Aksara, 1994), h.2

⁸Hasbullah, *op. cit.*, h. 4

berakibat pada perubahan kawasan. Walaupun per-kembangan buku teks dan alat bantu pembelajaran yang lain (teknologi cetak) mendahului film, namun pemunculan film merupakan tonggak sejarah dari gerakan *audiovisual* ke era teknologi pembelajaran sekarang ini. Pada 1930-an film mulai digunakan untuk kegiatan pembelajaran (teknologi *audiovisual*).

a. Teknologi Cetak

Teknologi Cetak adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti : buku-buku, bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui pencetakan mekanis atau *photografis*. Teknologi ini menjadi dasar untuk pengembangan dan pemanfaatan dari kebanyakan bahan pembelajaran lain. Hasil teknologi ini berupa cetakan. Teks dalam penampilan komputer adalah suatu contoh penggunaan teknologi komputer untuk produksi. Apabila teks tersebut dicetak dalam bentuk "cetakan" guna keperluan pembelajaran merupakan contoh penyampaian dalam bentuk teknologi cetak.⁹

Dua komponen teknologi ini adalah bahan teks verbal dan visual. Pengembangan kedua jenis bahan pembelajaran tersebut sangat bergantung pada teori persepsi visual, teori membaca, pengolahan informasi oleh manusia dan teori belajar.

b. Teknologi Audiovisual

Teknologi *audiovisual* merupakan cara mem-produksi dan me-nyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pembelajaran *audiovisual* dapat dikenal dengan mudah karena menggunakan perangkat keras di dalam proses peng-ajaran. Peralatan *audiovisual* memungkinkan pemroyeksian gambar hidup, pe-mutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar. Pembelajaran *audiovisual* didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis.

Secara khusus, teknologi *audiovisual* cenderung mempunyai karakteristik sebagai

berikut: (1) Bersifat linier; (2) Menampilkan visual yang dinamis; (3) Secara khas digunakan menurut cara yang sebelumnya telah ditentukan oleh desainer atau pengembang; (3) Cenderung merupakan bentuk representasi fisik dari gagasan yang riil dan abstrak; (4) Dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi tingkah laku dan kognitif; (5) Sering berpusat pada pendidik, kurang memperhatikan interaktivitas belajar si pembelajar.¹⁰

c. Teknologi Komputer.

Pembelajaran komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi peserta didik. Dengan rancangan pembelajaran komputer yang bersifat interaktif, akan mampu me-ningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.¹¹

Pembelajaran ber-basis komputer peserta didik akan berinteraksi dan berhadapan secara langsung dengan komputer secara individual, sehingga apa yang dialami oleh seorang peserta didik akan berbeda dengan apa yang dialami oleh peserta didik lain. Salah satu ciri yang paling menarik dari pembelajaran berbasis komputer terletak pada kemampuan ber-interaksi secara langsung dengan peserta didik.

Terdapat tiga model penyampaian materi pembelajaran berbasis komputer, yaitu sebagai berikut:¹² 1) Latihan dan praktek. Model pembelajaran berbasis komputer ini peserta didik di-berikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah untuk di-selesaikan, kemudian komputer akan mem-beri respons (umpan balik) atas jawaban yang diberikan pe-serta didik. Model ini hampir sama dengan pekerjaan rumah yang diberikan pada peserta didik, ke-mudian pendidik memberikan umpan balik. Namun, dalam pembelajaran berbasis komputer, balikan akan di-berikan segera pada masing-masing peserta didik sehingga tahu di mana letak kesalahannya. 1) Tutorial. Model pembelajaran berbasis komputer ini me-nyediakan rancangan pembelajaran yang kompleks yang berisi materi

¹⁰Hasbullah, *op.cit.*, h. 13

¹¹Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (ed. 1, cet. 7, Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h., 203

¹²Hasbullah,, *op. cit*, h. 203

⁹Nanna Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007), h. 13

pembelajaran, latihan yang disertai umpan balik. 2) Simulasi. Model pembelajaran berbasis komputer ini menyajikan pembelajaran dengan sistem simulasi yang berhubungan dengan materi yang dibahas.

d. Teknologi Pembelajaran Elektronik (e-Learning)

Penerapan *e-learning* sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa lembaga pendidikan. Misalnya, Departemen Pendidikan Jerman, Inggris, dan Prancis telah menyusun suatu rencana induk strategis untuk memanfaatkan TI dalam pembelajaran *e-education*. Sedangkan Italia telah membangun infrastruktur *e-education* dengan membangun lebih dari 15.000 sambungan internet sekolah.

Secara umum terdapat beberapa hal penting sebagai persyaratan pelaksanaan *e-learning*, yaitu sebagai berikut. 1) Kegiatan proses pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan 2) Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu siswa apabila mengalami kesulitan belajar. 3) Adanya lembaga penyelenggara/pengelola *e-learning*. 4) Adanya sikap positif dari siswa dan tenaga pendidik terhadap teknologi komputer dan internet. 5) Tersedianya rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari 1 tahun oleh setiap peserta didik. 6) Adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan belajar peserta didik dan mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.¹³

Pada pihak lain disebutkan bahwa pembelajaran *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. WBL atau sering juga disebut on-line learning merupakan suatu sistem atau proses untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar jarak jauh melalui aplikasi web. Meskipun pada prinsipnya web learning dapat berjalan di area lokal (LAN), namun WBL merupakan perwujudan dari upaya pengembangan *e-learning* dengan basis web. Perbedaan WBL dan web *information* lainnya terletak pada proses interaksi antara peserta didik dan pendidik atau

antara peserta didik sendiri dan menurut Simamora. Beberapa kelebihan dari pemanfaatan internet untuk WBL antara lain sebagai berikut. 1) Kelas tidak membutuhkan bentuk fisik, semuanya dapat dibangun dalam aplikasi internet. 2) Melalui internet lembaga pendidikan akan dapat lebih fokus pada program penyelenggaraan pendidikan dan latihan. 3) Program WBL dapat dilaksanakan dan di-update secara cepat. 4) Dapat diciptakan interaksi yang bersifat real time (*chatting/video conference*) maupun non real time (*e-mail, bulletin board, mailing list*). 5) Dapat mengakomodasi keseluruhan proses belajar, mulai registrasi, penyampaian materi, diskusi, evaluasi, dan juga transaksi. 6) Peserta didik dapat terhubung ke berbagai perpustakaan maya di seluruh dunia dan menjadikannya sebagai media penelitian dalam meningkatkan pemahaman dan bahan ajar.¹⁴

d. Dampak Media dan Teknologi terhadap Peserta Didik dalam Pembelajaran

1. Media

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Dalam kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut; **Pertama**, kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. **Kedua**, kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya,

¹³Made Wena, *op. cit.*, h. 215.

¹⁴Hasbullah, *op. cit.*, h. 215

ke-cepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. **Ketiga**, kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audiensi yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.¹⁵

Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi sifat pasif peserta didik dapat diatasi. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk: 1) Menimbulkan ke-gairahan belajar. 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan. 3) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.¹⁶

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah: 1) Bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media; 2) Merasa sudah akrab dengan media tersebut, 3) Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih kongkrit; 4) Merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya. Jadi dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.

Sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka pendidik akan mengalami kesulitan. Semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang pendidik dan peserta didik juga berbeda. Masalah ini juga bisa diatasi dengan media yang berbeda dengan kemampuan dalam:¹⁷ 1) Memberikan pe-rangsang yang sama 2) Mempersamakan pengalaman 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

2. Teknologi

Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat, khususnya dalam bidang pendidikan, psikologi dan komunikasi maka tidak mustahil ke depannya teknologi pembelajaran akan semakin terus berkembang dan memperkokoh diri menjadi suatu disiplin ilmu

dan profesi yang dapat lebih jauh memberikan manfaat bagi pencapaian efektivitas dan efisiensi pembelajaran.¹⁸

Majunya teknologi informasi saat ini merupakan suatu perkembangan yang memberikan akses terhadap perubahan kehidupan masyarakat. Dalam kehidupan suatu negara, pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi komputer dan teknologi informasi, sekolah-sekolah di Indonesia sudah waktunya mengembangkan *manajemen information system* atau system berbasis teknologi informasi agar mampu mengikuti perubahan zaman.¹⁹

Akibatnya, perubahan peradaban saat ini telah pula menjadi pemicu terhadap upaya perubahan sistem pembelajaran di sekolah. Upaya untuk melepaskan diri dari kungkungan pembelajaran konvensional yang memaksa anak untuk mengikuti pembelajaran yang tidak menarik, dan membosankan, sehingga meminjam ungkapan *Faulo Fraire*: "Sekolah tak lebih merupakan bangunan tembok penjara yang menghukum penghuninya untuk mengikuti (memaksa) menerima segenap ajaran yang berkubang di dalamnya. Dalam keadaan tertentu, keseluruhan tugas pengajaran bisa dipasrahkan ke teknologi dan media."²⁰

Tahukah kita selain membawa manfaat yang besar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga mempunyai pengaruh buruk yang besar pula pada perkembangan generasi anak bangsa. Pengaruh positif atau negatif yang bisa muncul dari alat ini tentu saja lebih banyak tergantung dari pemanfaatannya. Bila peserta didik dibiarkan menggunakan komputer secara sembarangan, pengaruhnya bisa jadi negatif. Sebaliknya, komputer akan memberikan pengaruh positif bila digunakan dengan bijaksana, yaitu membantu pengembangan intelektual dan motorik peserta didik.²¹

¹⁵Arsad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), h. 21

¹⁶Hasbullah, *op. cit.*, h. 25

¹⁷Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 23

¹⁸*Ibid.*, h. 9

¹⁹*Ibid.*, h. 14

²⁰AECT, *Teknologi Pembelajaran*, (Definisi Teknologi Pembelajaran: Universitas Terbuka, 1994), h. 23

²¹Hasbullah, *op. cit.*, h. 25.

Keuntungan yang akan diperoleh dengan pembelajaran berbasis komputer, yaitu sebagai berikut. 1) Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi. 2) Mampu membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar. 3) Mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik 4) Meningkatkan pengembangan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan. 5) Merangsang peserta didik belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik. 6) Peserta didik mendapat pengalaman yang bersifat konkret, retensi peserta didik meningkat. 7) Peserta didik dapat menentukan sendiri laju pembelajaran.²²

Dengan kegiatan pembelajaran melalui *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar pen-didik yang optimal, di mana peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Di samping itu peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional, di mana proses belajar pendidik serta di dan pendidik telah ditentukan waktu dan tempatnya.

PENUTUP

Macam-macam media pembelajaran jumlahnya sangat banyak, Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dikelompokkan kedalam 4 kelompok yaitu 1) Media hasil teknologi cetak 2) Media hasil teknologi audio visual 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi komputer.

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan yang antara lain, mem-perjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, dan kelemahan pada media audio visual adalah terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya.

Media dan teknologi sebenarnya akan sangat membantu dalam mewujudkan tujuan pendidikan meskipun banyak kekurangan yang ada di-dalamnya. Maka diharapkan kreativitas pendidik dalam memilih media mana yang lebih cocok untuk diterapkan dalam

kelas. Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah materi yang akan disampaikan, situasi kelas dan sarana prasarana.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, 1994, *Teknologi Pembelajaran*, (Definisi Teknologi Pembelajaran : Universitas Terbuka.)
- Departemen Agama RI, 2002, *Al-qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Mekar Surabaya,)
- Djamarah Bahri dan Zain Aswan, 2006, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,)
- Dimiyati dan Mujiono, 2006, *Belajar dan Pembelajaran*, (cetakan ketiga, Jakarta: PT. Rineka Cipta,)
- Hasbullah, 2009, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (edisi revisi, Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada,)
- Sharon E. Smaldino, 2011, dkk, *Instructional Technology & Media For Learning*, (edisi kesembilan, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup,)
- Sudjana Nanna dan Rivai Ahmad, 2007, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo,)
- Smaldino, Sharon E, 2011, *Instructional Technology & Media For Learning*, (edisi kesembilan, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup,)
- Percival Fred dan Ellington Henry, 1998, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga,)
- Wena, Made, 2008, *strategi pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Takarta: PT. Bumi Aksara)
- [http://edukasi.kompasiana.com/2011/09/11/teknologi-pendidikan-atau-teknologi-pembelajaran/diakses tanggal 14 November 2012.](http://edukasi.kompasiana.com/2011/09/11/teknologi-pendidikan-atau-teknologi-pembelajaran/diakses_tanggal_14_November_2012)
- [http://ibnufajar75.wordpress.com/2011/02/26/pengertian-manfaat-dan-jenis-media-pembelajaran/diakses tanggal 13 November 2012](http://ibnufajar75.wordpress.com/2011/02/26/pengertian-manfaat-dan-jenis-media-pembelajaran/diakses_tanggal_13_November_2012)
- [http://thegoebbeiz.wordpress.com/2009/11/15/teknologi-pembelajaran-aect-1994/diakses tanggal 13 November 2012](http://thegoebbeiz.wordpress.com/2009/11/15/teknologi-pembelajaran-aect-1994/diakses_tanggal_13_November_2012)

²²Hadi Wena, *op.cit*, h. 204.