

PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KURIKULUM 2013

Hari Sugiharto Setyaedhi ^a

^aTeknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Correspondence: harisetyaedhi@unesa.ac.id

Abstract

The curriculum aims to prepare the 2013 Indonesian man to have the ability to live as individuals and citizens who believe, productive, creative, innovative, and affective and able to contribute to the society, nation, state, and world civilization. A professional teacher is not only required to master the learning material that will be delivered to their students, but also to be able to develop and utilize media and learning resources for the learning process. Media and learning resources is an integral part of the whole process of education in all programs and levels, so the skills to develop and utilize instructional media sorely needed by a professional teacher. The role of media in learning the curriculum in 2013 is very important, because the learning process begins with the activity observed (Reading, listening, listening, seeing (with or without tools). The smoothness and effectiveness of learning, among others, supported by the presence of tools / media / learning resources available. Availability of tools / media / learning resources enable students to learn better, more intensive, and more potential that can be developed. Therefore, tools / media / learning resources need to be presented appropriately in the curriculum of 2013.

Keywords: Curriculum, Learning Media, Role

Abstrak

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Seorang guru profesional tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didiknya, akan tetapi juga harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber pembelajaran agar proses pembelajaran. Media dan sumber pembelajaran merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan dalam semua program dan jenjang, sehingga ketrampilan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran amat dibutuhkan oleh seorang guru yang profesional. Peran media dalam pembelajaran kurikulum 2013 sangat penting, karena proses pembelajaran diawali dengan kegiatan mengamati (Membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat). Kelancaran dan efektivitas pembelajaran antara lain didukung oleh kehadiran alat bantu/media/sumber belajar yang tersedia. Ketersediaan alat bantu/media/sumber belajar memungkinkan siswa dapat belajar lebih baik, lebih intensif, dan lebih banyak potensi yang dapat dikembangkan. Oleh karena itu, alat bantu/media/sumber belajar perlu dihadirkan dengan tepat dalam kurikulum 2013.

Katakunci: Kurikulum, Media Pembelajaran, Peran

Pendahuluan

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Komponen Standar Proses Pembelajaran adalah Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi siswa dengan seorang guru diharapkan memiliki kecakapan dalam melaksanakan kegiatan atau proses belajar mengajar dengan penguasaan materi pelajaran, ketepatan atau kecakapan pemilihan pengunaan materi mengajar, ketepatan pemilihan metodologi dan media serta sumber belajar hingga menyiapkan alat evaluasi yang efektif.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar proses pendidikan mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran harus menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi, Mengasosiasi dan Mengkomunikasikan.

Seorang guru profesional tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didiknya, akan tetapi juga harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber pembelajaran agar proses pembelajaran pada tataran mengamati tidak monoton pada pengamatan buku dan bacaan saja tetapi dapat bervariasi pada pengamatan video-video pembelajaran dan gambar-gambar yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai.

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran, disamping itu guru mampu mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia di sekolah. Kenyataannya diatas menuntut guru di dalam melaksanakan tugasnya sebagai perancang maupun pengelola pembelajaran untuk memiliki ketrampilan dalam menyusun rencana pengajaran maupun melakukan interaksi dengan anak didik, mengelola kelas, menggunakan sumber belajar termasuk didalamnya menggunakan media pembelajaran. Untuk itu guru yang profesional memerlukan pemahaman mengenai ilmu yang mendasari profesinya. Guru setidaknya-tidaknya memiliki pengetahuan tentang karakteristik anak didik, mengetahui teori belajar, rancangan pembelajaran, penyajian bahan ajar, penguasaan terhadap penggunaan media pembelajaran dan melakukan penilaian hasil belajar. Selanjutnya efektivitas pembelajaran juga berhubungan dengan kompetensi yang berupa kemampuan menggunakan media pembelajaran yang menunjang persiapan serta pelaksanaan tugas sebagai pendidik. Anak didik belajar dari gurunya bukan saja dari apa yang

secara langsung diajarkan, tetapi juga dari media pembelajaran yang terlihat saat yang bersangkutan melaksanakan proses belajar mengajar.

Guru yang mengharapkan proses dan hasil pembelajaran supaya efektif, efisien dan berkualitas, semestinya memperhatikan faktor media pembelajaran yang keberadaannya memiliki peranan sangat penting. Media pembelajaran memiliki nilai praktis dan fungsi yang besar bagi pelaksanaan pembelajaran. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena gurulah yang menghendaki untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan- pesan dari bahan pelajaran yang diberikan guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandaskan dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Media dan sumber pembelajaran merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan dalam semua program dan jenjang, sehingga ketrampilan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran amat dibutuhkan oleh seorang guru yang profesional. Seorang guru profesional tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didiknya, akan tetapi juga harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber pembelajaran agar pencapaian prestasi belajar akan sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai.

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran. Pertanyaannya adalah mengapa harus menggunakan media pembelajaran?. Ada dua hal mengapa media pembelajaran dipergunaan, pertama, karena kebutuhan (demand), seperti yang kita ketahui kehidupan semakin kompleks, sehingga hal-hal yang perlu dipelajari juga menjadi semakin rumit, olehnya itu proses mempelajarinya juga menjadi semakin rumit. Disini media bisa membantu menyederhanakan konsep yang rumit agar bisa dicerna dengan mudah. Kedua, dewasa ini ketersediaan media (supply) yang semakin beragam, sebagai akibat kemajuan teknologi disegala bidang. Menurut Sasonohardjo (2002) Daya serap

pancaindera manusia berbeda-beda. Masing-masing pancaindera manusia memiliki karakteristik tersendiri dalam daya serap pembelajaran. Proses pembelajaran seseorang, dengan menggunakan indera penglihatan mencapai 82%, pendengaran 11%, peraba 3,5%, perasa 2,5%, dan penciuman 1%. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa penyampaian materi dalam lebih banyak memanfaatkan indera penglihatan akan memperoleh hasil yang lebih tinggi. Apabila digabungkan antara pemanfaatan indera penglihatan dan indera pendengaran maka hasilnya akan lebih maksimal.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah kajian atau studi kepustakaan (library research) yang berisi teori-teori yang relevan dengan dasar-dasar yuridis sistem pendidikan nasional berupa artikel-artikel ilmiah yang sudah dipublikasikan dalam beberapa tahun kebelakang dalam bentuk jurnal-jurnal ilmiah, skripsi, thesis dan beberapa sumber dari internet. Penelitian dilaksanakan pada awal bulan Agustus hingga bulan Desember tahun 2020. Penulis melakukan studi mata kuliah Pengantar Media pembelajaran.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Alat Peraga dalam Kurikulum 2013

Alat peraga adalah alat yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkret. Pada masa lampau, banyak orang menggunakan istilah alat peraga. Peraga berasal dari kata raga yang berarti jasad atau bentuk, yaitu dengan menunjukkan secara langsung atau meragakan. Kemudian muncullah alat peraga pengajaran yaitu sebagai suatu alat yang digunakan untuk menunjukkan wujud atau bentuk sesuatu yang diajarkan.

Istilah alat peraga ini masih banyak digunakan dalam kurun waktu yang lama oleh guru-guru sampai saat ini. Bahkan secara silih berganti berkembang dengan nama istilah lain seperti alat bantu, alat pelajaran, dan lain-lain. Dengan alat peraga yang dimaksudkan untuk memperjelas pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Istilah ini dikemukakan bukan berarti penggunaan alat peraga itu dianggap salah atau konvensional. Alat peraga dalam pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu alat yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang riil sehingga dapat memperjelas materi yang disampaikan kepada siswa.

Dewasa ini banyak orang membedakan antara istilah alat peraga dan media pembelajaran, namun banyak pula yang menggunakan kedua istilah itu secara silih berganti untuk menunjuk kepada suatu alat atau benda yang sama. Sebenarnya perbedaan antara kedua istilah tersebut

hanyalah pada fungsi, bukan pada substansi maupun bendanya itu sendiri. Sesuatu disebut alat peraga bila fungsinya hanya sebagai alat bantu saja, dan disebut sebagai media pembelajaran apabila merupakan bagian integral dari seluruh kegiatan pembelajaran, serta ada pembagian tugas tanggung jawab antara guru dan media pembelajaran. Contoh, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi tentang puisi, guru dapat menggunakan media audio pembelajaran dengan memutar puisi yang dibacakan langsung oleh pengarangnya yang bisa didownload dari internet. Siswa diminta mendengarkan pemutaran audio pembelajaran. Guru bertugas sebagai fasilitator dan hanya diperlukan sewaktu memberi penjelasan tentang isi dari puisi yang tidak dimengerti oleh siswa.

Pada saat suatu alat semisal LCD proyektor dapat dikatakan sebagai alat peraga kalau guru akan menunjukkan perbedaan antara jenis-jenis proyektor, namun pada saat lain LCD proyektor dapat berfungsi sebagai media pembelajaran apabila telah dikoneksikan dengan laptop/komputer dengan menggunakan perangkat lunak powerpoint yang berisi pesan/materi pelajaran yang akan disampaikan.

Alat peraga yang baik itu bentuknya sederhana, mudah digunakan, mudah disimpan, dapat memperlancar/mengoptimalkan pembelajaran, dapat digunakan pada beberapa pokok bahasan, tahan lama serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dari alat peraga yang bersangkutan.

Media Pembelajaran dalam Kurikulum 2013

Definisi media menurut Kozma, Belle & Williams (1991): “Media can be defined by its technology, symbol systems and processing capabilities. The obvious characteristic of a medium is its technology, the mechanical and electronic aspects that determine its function, and to some extent, its shape and other physical features”. (Media dapat didefinisikan dari teknologinya, sistem simbol dan kemampuan memprosesnya. Yang paling menonjol sifat-sifat dari medium adalah teknologinya, aspek mekanikal dan elektrikalnya yang menentukan fungsinya, dan dalam hal tertentu menyangkut bentuk dan tampilan fisik lainnya.

Menurut pendapat Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2008) menyatakan bahwa: “Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (between), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning”. (Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori

pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran).

Association for Educational Communications and Technology (1977) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Dalam bahasa Latin, media dari kata *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Ada lagi pendapat (Bretz, 1977) yang mengatakan bahwa media adalah sesuatu yang terletak di tengah-tengah yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya hubungan.

Media pembelajaran mempunyai beberapa pengertian. Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel (2000:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar. seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Dari definisi-definisi yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar.

Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling menunjang, yakni perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Contoh: apabila guru membuat materi/bahan di powerpoint, kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor, maka materi/bahan tersebut diberi nama perangkat lunak (software), sedangkan LCD proyektor itu sendiri merupakan alat/ perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran pada layar.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar. Seiring dengan kemajuan teknologi, muncullah berbagai peralatan elektronik yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Kemajuan ini juga mempengaruhi bidang pendidikan dan pembelajaran, dengan dimanfaatkannya berbagai peralatan yang dapat membantu kegiatan belajar. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakan alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Dikenal dengan nama audio visual aids

(AVA) yang dapat diartikan sebagai sesuatu yang membantu pendengaran dan penglihatan. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya radio, video, komputer dan internet, yang kesemuanya itu diharapkan dapat membantu penglihatan dan pendengaran siswa sehingga pembelajaran dapat dimengerti dengan lebih jelas dan menarik. Dalam hal ini muncullah istilah alat bantu. Istilah ini sampai saat ini masih digunakan dalam berbagai kesempatan, bahkan digunakan secara silih berganti dengan media pembelajaran atau alat peraga. Penggunaan istilah itupun tidak salah, yang perlu diperhatikan adalah fungsi dan tujuan penggunaannya dalam pembelajaran.

Sumber Belajar dalam Kurikulum 2013

Association for Educational Communications and Technology (1977) mendefinisikan sumber belajar sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, seperti (pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar/setting). Ditinjau dari tipe atau asal usulnya, sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *resources by design* (sumber belajar yang dirancang khusus) dan *resources by utilization* (sumber belajar yang dimanfaatkan). Sumber belajar yang sengaja dirancang khusus maksudnya adalah sumber belajar itu sengaja direncanakan dan dibuat untuk keperluan pembelajaran, sedangkan sumber belajar yang dimanfaatkan adalah segala sesuatu yang sudah ada disekitar kita yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

Ada beberapa sumber belajar menurut AECT, yaitu (1) Pesan adalah informasi yang disampaikan oleh komponen lain (manusia, alat, bahan), dapat berbentuk ide, fakta, makna, dan data. Contoh *by design* adalah semua isi ajaran yang tercantum dalam kurikulum, *by utilization* adalah isi majalah/koran di pasaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. (2) Orang adalah mereka yang bertindak sebagai penyimpan, dan atau menyalurkan pesan. Contoh *by design* adalah guru, *by utilization* adalah narasumber. (3) Bahan adalah barang-barang (lazim disebut dengan perangkat lunak “software”) yang biasanya berisikan pesan yang disajikan dengan peralatan, kadang bahan itu sendiri sudah merupakan bentuk penyajian. Contoh *by design* adalah buku pelajaran, CD, *by utilization* adalah majalah/koran di pasaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. (4) Peralatan adalah barang-barang (lazim disebut perangkat keras “hardware”) digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Contoh *by design* adalah OHP, LCD proyektor, *by utilization* adalah VCD, tape recorder. (5) Teknik adalah prosedur/langkah-langkah tertentu dalam menggunakan bahan, alat, latar, dan manusia dalam kerangka penyampaian pesan. Contoh *by design* adalah langkah-langkah presentasi menggunakan powerpoint, *by utilization* adalah langkah-langkah demonstrasi, bercerita. (6) Latar/Setting adalah

lingkungan dimana pesan itu diterima siswa. Contoh by design adalah sekolah, perpustakaan, by utilization adalah kebun binatang, museum, taman, dan lain sebagainya.

Jadi, begitu banyaknya sumber belajar yang ada di seputar kita yang semua itu dapat kita manfaatkan untuk keperluan belajar. Sekali lagi, guru hanya merupakan salah satu dari sekian banyak sumber belajar yang ada. Bahkan guru hanya salah satu sumber belajar yang berupa orang, selain petugas perpustakaan, petugas laboratorium, tokoh tokoh masyarakat, tenaga ahli/terampil, tokoh agama, dll.

Oleh karena setiap anak merupakan individu yang unik (berbeda satu sama lain), maka sedapat mungkin guru memberikan perlakuan yang sesuai dengan karakteristik masing masing siswa. Dengan begitu maka diharapkan kegiatan mengajar benar benar membuahkan kegiatan belajar pada diri setiap siswa. Hal ini dapat dilakukan kalau guru berusaha menggunakan berbagai sumber belajar secara bervariasi dan memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada siswa untuk berinteraksi dengan sumber sumber belajar yang ada.

Hal yang perlu diperhatikan adalah, agar bisa terjadi kegiatan belajar pada siswa, maka siswa harus secara aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar hanya mungkin terjadi jika ada interaksi antara siswa dengan sumber sumber belajar. Dan inilah yang seharusnya diusahakan oleh setiap guru dalam kegiatan pembelajaran.

Landasan penggunaan media pembelajaran dalam kurikulum 2013

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. Berikut dijelaskan masing-masing landasan.

Landasan filosofis. Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

Landasan psikologis. 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 konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan kontinum konkrit-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 konkrit-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.

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

Landasan teknologis. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun

dalam fungsi disain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini termasuk pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar.

Landasan empiris. Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

Manfaat dan peran media pembelajaran dalam kurikulum 2013

Menurut Kristanto (2016) manfaat media pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara rinci, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, foto, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah masa lampau
- b. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berba-haya, atau terlarang. Misalnya, kehidupan hewan berbahaya di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, melihat alam semesta dan tata surya, dan sebagainya.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan media gambar siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang monument-monumen, dengan video siswa memperoleh gambaran nyata tentang bakteri, amoeba, dan sebagainya.
- d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, suara detak jantung dan sebagainya.

- e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, foto, powerpoint, dan video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung, kelelawar, dan sebagainya.
- f. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan powerpoint, film, atau video siswa dapat mengamati gerhana matahari/bulan, pelangi, gunung meletus, tsunami, dan sebagainya.
- g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
- h. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya. Misal membandingkan ukuran, warna planet-planet, dan sebagainya.
- i. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses metamorphosis kepompong menjadi kupu-kupu, proses terjadinya hujan, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan video dapat diamati hanya dalam beberapa detik.
- j. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan video, siswa dapat mengamati dengan jelas teknik menendang bola, teknik melempar bola, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
- k. Mengamati gerakan-gerakan sesuatu yang sukar diamati secara langsung. Dengan video siswa dapat dengan mudah mengamati jalannya mesin mobil, dan sebagainya.
- l. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian alat yang sukar diamati secara langsung.
- m. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan video.
- n. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan siswa dapat mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru dalam waktu yang sama.
- o. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing (belajar mandiri).

Simpulan dan Rekomendasi

Peran media dalam pembelajaran kurikulum 2013 sangat penting, karena proses pembelajaran diawali dengan kegiatan mengamati (Membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat). Ketika Membaca dapat digunakan media berupa gambar-gambar, ketika mendengar dapat digunakan media elektronik (Televisi, Tape Recorder, dan radio maupun VCD), ketika menyimak dapat digunakan Radio, tape recorder dan ketika melihat dapat digunakan video atau film. Peranan media akan terlihat jika guru pandai memanfaatkannya.

Tidak diragukan lagi kita semua dapat sepakat bahwa media itu perlu dalam pembelajaran. Kalau sampai hari ini masih ada yang belum menggunakan media, itu hanya perlu sedikit perubahan sikap. Dalam memilih media, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Kelancaran dan efektivitas pembelajaran antara lain didukung oleh kehadiran alat bantu/media/sumber belajar yang tersedia. Ketersediaan alat bantu/media/sumber belajar memungkinkan siswa dapat belajar lebih baik, lebih intensif, dan lebih banyak potensi yang dapat dikembangkan. Oleh karena itu, alat bantu/media/sumber belajar perlu dihadirkan dengan tepat dalam kurikulum 2013.

Daftar Pustaka

- Association for Educational Communication and Technology. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington: AECT.
- Bretz, R.A. (1977). *A Taxonomy of Communication Media*. New York: Education Technology Publications.
- Criticos, C. (1996). Media selection. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd edition. New York: Elsevier Science, Inc.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. (2010). *Instructional media and technology for learning*, 7th edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Kozma, Robert B., Lawrence W. Belle & George W. Williams. (1991). *Instructional Techniques in Higher Education*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Elang Surabaya.
- Newby, Timothy J., Donald A. Stepich, James D. Lehman & James D. Russel. (2000). *Instructional Technology for Teaching and Learning*. 2nd Edition New Jersey: Upper Saddle River.
- Sasonohardjo, & P.W. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: LAN RI.
- Smaldino, Sharon E, James D. Russel, Robert Heinich, Michael Molenda. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.