

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/364243335>

TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN JILID II

Book · October 2022

CITATIONS

37

READS

6,502

1 author:



Ahmad Suryadi

Universitas Islam Negeri Alauddin

34 PUBLICATIONS 60 CITATIONS

SEE PROFILE

TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Jilid 1

Ahmad Suryadi

Editor: Dr. Ilyas, M.Pd., M.Si



TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN JILID I

AHMAD SURYADI



CV Jejak, 2020

Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I

Copyright © CV Jejak, 2020

Penulis:

Ahmad Suryadi, S.Pd.

ISBN: 978-623-247—367—6 (PDF)

Editor:

Dr. Ilyas, M.Pd., M.Si.

Penyunting dan Penata Letak:

Tim CV Jejak

Desain Sampul:

Ahmad Suryadi, S.Pd.

Penerbit:

CV Jejak, anggota IKAPI

Redaksi:

Jln. Bojong genteng Nomor 18, Kec. Bojonggenteng

Kab. Sukabumi, Jawa Barat 43353

Web : www.jepakpublisher.com

E-mail : publisherjejak@gmail.com

Facebook : Jejak Publisher

Twitter : @JejakPublisher

WhatsApp : +6281774845134

121 halaman; 14 x 20 cm

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak maupun mengedarkan buku
dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin
tertulis dari penerbit maupun penulis

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang memberikan nikmat iman dan nikmat kesehatan kepada kita semua. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, semoga keselamatan selalu tersemat kepada beliau, keluarganya, sahabatnya serta ummat nya yang senantiasa mengikuti tuntunannya.

Ucapan terima kasih sebesar-besar nya saya ucapkan kepada Dr. Ilyas, M.Pd, M.Si selaku Dosen Teknologi dan Media Pembelajaran penulis sewaktu masih kuliah sekaligus editor dalam buku ini. Ucapan terima kasih juga saya berikan kepada teman-teman mahasiswa PAI UIN Aalauddin Makassar angkatan 2016 yang telah banyak membantu penyusunan buku ini melalui makalah mereka sewaktu kuliah.

Buku yang ada di hadapan pembaca berisi pembahasan mengenai Teknologi dan Media Pembelajaran dan seluk-beluk nya dan terdiri atas dua buah jilid. Jilid pertama terdiri dari empat bab dan jilid II terdiri dari lima bab.

Mudah-mudahan buku ini bermanfaat bagi semua pembaca yang ingin memperdalam pengetahuannya tentang Teknologi dan Media Pembelajaran.

4 April 2020

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	3
Daftar Isi.....	4
Bab 1 Teknologi Pembelajaran	5
Bab 2 Asas Teknologi dan Media Pembelajaran ...	40
Bab 3 Alat Teknis Pembelajaran.....	77
Bab 4 Ruang Lingkup Media Pembelajaran ...	79
Daftar Pustaka.....	110
Tentang Penulis	116

Bab I: Teknologi Pembelajaran

A. Pengertian Teknologi Pembelajaran

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata Teknologi berarti *skill*, *science* atau keahlian, keterampilan, dan ilmu.¹

Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa Latin *texere* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.²

Teknologi berasal dari kata Greek “*technologia*”, yaitu *techne* yang berarti seni, keahlian atau kerajinan, atau keterampilan. Sedangkan *logia* berarti kata, studi, tubuh ilmu pengetahuan. Teknologi adalah

¹Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Ed. 1, Cet. Ke-4, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 78.

²Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Ed. 1, Cet. Ke-4, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 78.

sebuah pengetahuan tentang membuat sesuatu.³ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.⁴

Menurut Roger (1983) teknologi adalah suatu rancangan atau desain untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan. Teknologi biasanya memiliki dua aspek, yaitu aspek *hardware* dan *software*.⁵

Sementara itu, Jacques Ellul (1967) mendefinisikan teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia. Menurut Gary J. Anglin (1991) Teknologi merupakan penerapan ilmu-ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan lain secara sistematis dan sistematis untuk memecahkan

³Muhammad Yaumi, *Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran*, https://www.academia.edu/12432183/Pengembangan_Media_dan_Teknologi_Pembelajaran. (22 April 2018).

⁴Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. V. Kemendikbud, 2016).

⁵ Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Ed. 1, Cet. Ke-4, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 78.

masalah. Sedangkan menurut Vaza (2001) teknologi adalah sebuah proses yang dilaksanakan dalam upaya mewujudkan sesuatu secara rasional. Teknologi merupakan ilmu pengetahuan yang ditransformasikan ke dalam produk, proses, jasa, dan struktur organisasi.⁶

Jadi teknologi adalah sarana, alat maupun cara yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan memecahkan suatu masalah melalui pengetahuan untuk suatu mencapai tujuan tertentu dan menjadi suatu disiplin ilmu tersendiri.

Pendidikan adalah proses interaksi yang bertujuan. Interaksi terjadi antara guru dengan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan per-kembangan. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar.⁷

⁶Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Ed. 1, Cet. Ke-4, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 78-79.

⁷Dimiyati dan Muldjono, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. Ke-2, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), h. 7.

Teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Di sini diutamakan proses belajar itu sendiri di samping alat-alat yang dapat membantu proses belajar itu. Jadi teknologi pendidikan itu mengenai *software* dan *hardware*-nya. *Software* antara lain menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian ke-berhasilannya.⁸

Ada pula yang berpendapat bahwa teknologi pendidikan adalah pemikiran yang sistematis tentang pendidikan, penerapan metode *problem solving* dalam pendidikan, yang dapat dilakukan dengan alat-alat komunikasi modern, akan tetapi juga tanpa alat-alat itu.⁹

Pada hakikatnya teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis tentang pendidikan. Teknologi pendidikan memandang soal

⁸Nasution S., *Teknologi Pendidikan*, E. 1, Cet. Ke-4, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 1.

⁹Nasution S., *Teknologi Pendidikan*, E. 1, Cet. Ke-4, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 1.

me-ngajar dan belajar sebagai masalah atau problema yang harus dihadapi secara rasional dan ilmiah.¹⁰

Teknologi pengajaran merupakan pemanfaatan dan pengetahuan spesifik dari perkakas dan keterampilan dalam pendidikan. Teknologi pengajaran biasanya di-pandang dari prespektif guru. Ketika guru menggunakan komputer, peranti kera pendidikan jarak jauh, atau internet untuk pengajaran, perkakas-perkakas tersebut dianggap sebagai teknologi pengajaran.¹¹

Saettler (2004 dalam bukunya “*The Evolution of American Educational Technology*” menggambarkan evolusi teknologi pembelajaran dan mengelompokkan era media pembelajaran yakni ketika bangkitnya penelitian mengenai media yang berkembang antara tahun 1918-1950. Sejak tahun 1950

¹⁰Nasution S., *Teknologi Pendidikan*, E. 1, Cet. Ke-4, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 1.

¹¹Sharon E. Smaldino, dkk, *Instructional Technology & Media For Learning*, terj. Arif Rahman, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Ed. Ke-9, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 4.

hingga sampai saat ini istilah yang digunakan adalah teknologi pendidikan (pembelajaran).¹²

Menurut Piaget, pembelajaran terdiri dari empat langkah berikut.

- 1) Langkah satu. Menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri.
- 2) Langkah dua. Memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut.
- 3) Langkah tiga. Mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah.
- 4) Langkah empat. Menilai pelaksanaan tiap kegiatan.¹³

Teknologi pembelajaran ialah teori dan praktek dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. Istilah teknologi berasal dari kata *textere* (bahasa latin) yang artinya “*to weave or construct*”, menenun atau membangun. Teknologi tidak selamanya harus menggunakan mesin sebagaimana terbayangkan

¹²Safei, *Teknologi Pembelajaran : Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya*, (Makassar: Alauddin University Press, (2013), h.15

¹³Dimiyati dan Muljono, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. Ke-2, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), h. 14-15.

dalam pikiran selama ini, akan tetapi merujuk pada setiap kegiatan praktis yang menggunakan ilmu atau pengetahuan tertentu. Bahkan disebutkan bahwa teknologi itu merupakan usaha untuk memecahkan masalah manusia.¹⁴

Berdasarkan definisi teknologi pembelajaran di atas, maka dapat dikatakan bahwa:

- ❖ Teknologi pembelajaran pada perkembangan awalnya sama dengan media pembelajaran yang lahir dari revolusi komunikasi.
- ❖ Dalam perkembangan selanjutnya teknologi pembelajaran merupakan suatu disiplin ilmu tersendiri yang bukan hanya terbatas pada media dalam bentuk peralatan fisik semata, melainkan merupakan kajian dan praktik etis dalam mendesain, mengembangkan, menggunakan, mengelola, dan mengevaluasi proses dan sumber teknologi yang sesuai untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja tenaga pendidik, peserta didik, dan organisasi kependidikan.

¹⁴Corry Purba, *Konsep Teknologi Pendidikan di Indonesia*. (Jurnal Multi Sains, 2012), vol.3 no.1, h. 2.

- ❖ Media pembelajaran dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software* merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan) digunakan, dan dikelola (dievaluasi) untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.
- ❖ Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai peralatan fisik tidak sama dengan teknologi pembelajaran sebagai suatu disiplin ilmu.¹⁵

Kesimpulan dari pembahasan di atas adalah bahwa teknologi pendidikan, teknologi pengajaran, dan teknologi pembelajaran memiliki pengertian yang sama yaitu pengembangan serta penerapan ilmu pengetahuan, dapat berupa alat, teknik, ataupun metode yang menjadi sarana untuk mempermudah penyampaian pesan atau informasi dari sumber (pendidik) ke penerima informasi atau pesan (peserta didik) agar tercapainya tujuan pembelajaran atau pendidikan.

¹⁵Safei, *Teknologi Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya*, (Makassar: Alauddin University Press, 2013), h.17-18.

B. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Media sering kali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.¹⁶

Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang.¹⁷

¹⁶ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2016), h. 2.

¹⁷ Sharon E. Smaldino dkk., *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014). h. 7.

Menurut Heinich, dkk. (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencotohkan media ini, seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa di-pertimbangkan sebagai, media pembelajaran jika mem-bawa pesan-pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*) dalam proses pembelajaran.¹⁸

Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu mem-peroleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹

Media pembelajaran meliputi alat yang secara spesifik digunakan untuk menyampaikan isi materi

¹⁸Muh. Safei, *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya*, Cet. Ke-1, (Makassar: Alauddin University Press, 2011), h. 5.

¹⁹Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2016), h. 2.

pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri dari atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan ke-mampuan dan kompetensinya.²⁰

Berdasarkan klarifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Dalam memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan, guru dapat menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran.²¹

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang di-

²⁰ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2016), h. 3-4.

²¹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2016), h. 4

capainya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dengan alasan sebagai berikut:²²

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih diahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri peserta didik. dengan perkataan lain, terjadi komunikasi antara peserta didik dengan media

²² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007), h. 2.

atau secara tidak langsung tentunya antara peserta didik dengan penyalur pesan (guru). Demikian dapat dikatakan bahwa pesan pembelajaran telah terjadi. Media tersebut berhasil menyalurkan pesan/bahan ajar apabila kemudian terjadi perubahan tingkah laku (*behavioral change*) pada diri si belajar (peserta didik).²³

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Oleh karena itu, perlu sekali diperhatikan bahwa media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.²⁴

Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan

²³Muh. Safei, *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya*, Cet. Ke-1, (Makassar: Alauddin University Press, 2011), h. 8.

²⁴Muh. Safei, *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya*, Cet. Ke-1, (Makassar: Alauddin University Press, 2011), h. 8.

kepada peserta didik, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.²⁵

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis *handout*, diagram, *slide*, *overhead*, objek nyata, dan rekaman video, atau film dan media muktahir seperti computer, DVD, CD-ROM, internet, dan konferensi video interaktif. Gagne dan Briggs juga mengatakan bahwa sebenarnya penyebutan media yang digunakan dalam media pembelajaran itu memiliki makna yang standar. Kadang-kadang media merujuk pada istilah-istilah sebagai berikut:²⁶

²⁵Muh. Safei, *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya*, Cet. Ke-1, (Makassar: Alauddin University Press, 2011), h. 9.

²⁶Safei, *Teknologi Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya*, (Makassar: Alauddin University Press, 2013), h.18-19

- ❖ *Sensory mode*: alat indera yang didorong oleh pesan-pesan pembelajaran (mata, telinga, dan sebagainya).
- ❖ *Channel of communication*: alat indera yang digunakan dalam suatu komunikasi (visual, auditori, alat peraba, kinestik, alat penciuman, dan sebagainya).
- ❖ *Type of Stimulus*: peralatan tapi bukan mekanisme komunikasi, yaitu kata-kata lisan (suara asli atau rekaman), penyajian kata (yang ditulis dalam nuku atau yang masih tertulis di papan tulis), gambar bergerak (video atau film).
- ❖ *Media*: peralatan fisik komunikasi (buku, bahan cetak seperti modul, naskah yang diprogramkan, komputer, slide, film, video, dan sebagainya).

Kesimpulan dari definisi tersebut ialah, bahwa semua peralatan termasuk barang bekas yang dirancang untuk kebutuhan pembelajaran dinamakan media pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah semua perangkat lunak (*software*) dan atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai peralatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan-

pesan pembelajaran dari pengirim pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.²⁷

²⁷Safei, *Teknologi Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya*, (Makassar: Alauddin University Press, 2013), h.19.

Bab II: Asas Teknologi dan Media Pembelajaran

A. Asas Teknologi Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Asas adalah hukum dasar; suatu kebenaran yang menjadi pokok dasar. Sedangkan prinsip adalah asas atau dasar yang dijadikan pokok berpikir, bertindak, dan sebagainya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa asas dan prinsip sebenarnya adalah sama, karena menjadi pokok dasar baik bertindak maupun berpikir.²⁸

Peranan teknologi dalam belajar yang dirancang sebagai tujuan pengajaran lebih efektif dan ekonomis merupakan peranan komunikasi yang sangat penting sebab hakikat teknologi pengajaran adalah upaya mempengaruhi siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, landasan sosial teknologi pengajaran ada pada komunikasi insani.

Menurut Yusufhadi, objek formal adalah “belajar” maupun yang tergabung dalam organisasi. Belajar itu tidak hanya berlangsung dalam lingkup per-

²⁸Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. V. Kemendikbud, 2016), h. 97.

sekolahan atau pelatihan. Selanjutnya, menurutnya, ada gejala yang perlu mendapat perhatian atau yang merupakan landasan ontology dari objek tersebut adalah:

- a) Adanya sejumlah besar orang yang belum terpenuhi kesempatan belajarnya, baik yang diperoleh melalui suatu lembaga khusus maupun yang dapat diperoleh secara mandiri.
- b) Adanya berbagai sumber, baik yang telah tersedia maupun yang direkayasa, tetapi belum dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar.
- c) Perlu adanya suatu proses atau usaha khusus yang terarah dan terencana untuk menggarap sumber-sumber tersebut agar dapat terpenuhi hasrat belajar setiap orang dan organisasi
- d) Perlu adanya keahlian dan pengelolaan kegiatan khusus dalam mengembangkan dan memanfaatkan sumber untuk belajar tersebut secara efektif, efisien dan selaras.²⁹

Usaha khusus yang terarah dan terencana bukan sekedar menambah apa yang kurang, menambal apa yang berlubang dan menjahit apa yang sobek. Menurut Banathy, bukan hanya sekedar “*doing more of the*

²⁹Yusufhadi Miarso, *Teknologi Pendidikan*, (Rajawali, Jakarta, 1986), h. 34.

same” ataupun *“doing it better of the game”* melainkan *“doing it differently* untuk menjamin hasil yang diharapkan. Pendekatan yang berbeda itu adalah pendekatan yang memenuhi empat persyaratan yaitu:

- a) Pendekatan isometrik, yaitu yang menggabungkan hal-hal yan sesuai dari berbagai kajian/bidang keilmuan (psikologi, komunikasi, ekonomi, manajemen, rekayasa teknik dsb), ke dalam suatu kebulatan tersendiri.
- b) Pendekatan sistematis, yaitu dengan cara yang berurutan dan terarah dalam usaha memecahkan persoalan.
- c) Pendekatan Sinergistik yaitu yang menjamin adanya nilai tambah dari keseluruhan kegiatan itu dijalankan sendiri-sendiri.
- d) Pendekatan sistemik, yaitu pengkajian secara menyeluruh (komprehensif).³⁰

B. Asas Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran, tentu ada beberapa prinsip yang harus digunakan sesuai dengan medianya. Prinsip-prinsip pemilihan media ini sesuai

³⁰ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara: 1994), h. 31.

dengan pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media yang digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang digunakan dalam memilih media pembelajaran. Prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran yang dimaksud di antaranya adalah sebagai berikut.³¹

a) Pemilihan Media Pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan dengan tujuan yang jelas. Suatu media pembelajaran dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tepat sesuai kebutuhan. Pemilihan media pembelajaran, sebaiknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan. Sebelum menentukan media pembelajaran, seorang guru harus menyadari bahwa tidak ada media yang paling baik untuk mencapai semua tujuan. Masing-masing dari media yang ada memiliki kelebihan dan kekurangan. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran yang disusun secara terpadu dalam pembelajaran akan mengafektifkan pencapaian tujuan pembelajaran.

³¹ Rima Ega Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h.16-17.

b) Objektifitas Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran harus secara objektif. Media pembelajaran digunakan bukan hanya berdasarkan atas kesenangan guru atau sekedar hanya sebagai selingan atau hiburan. Pemilihan media harus benar-benar didasari dengan pertimbangan yang matang, karena hal tersebut akan digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Penentuan media pembelajaran, sebaiknya dilakukan secara objektif. Maksudnya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan efektifitas belajar siswa.

c) Memahami Kelebihan Setiap Media Pembelajaran

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, haruslah dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan mengajar tertentu.

d) Memahami Karakteristik Setiap Media Pembelajaran

Untuk memilih media pembelajaran dengan tepat, seorang guru hendaknya mengenal ciri-ciri

dari masing-masing media yang ada. Karena hal tersebut cukup menentukan dalam membentuk efektivitas kegiatan belajar-mengajar.

e) Syarat memilih media pembelajaran

Media merupakan bagian yang menyatu dalam proses pembelajaran. Pemilihan media haruslah disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan tepat. Penentuan media pembelajaran sebaiknya memerhatikan syarat-syarat tertentu sebagai bahan pertimbangan. Syarat-syarat dalam memilih media pembelajaran yang dimaksud tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

Pembelajaran (instruction) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam manipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran (instruksional) adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja

agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu. Dengan demikian inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para peserta didiknya.³²

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.³³

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui kontraksi para peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai kompetensi dasar.³⁴

³² Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), h. 11.

³³ UU. No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20.

³⁴ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), h.14.

Kegiatan belajar hanya bisa berhasil jika peserta didik belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi peserta didik jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi peserta didik.

Jadi, asas-asas pembelajaran adalah prinsip-prinsip umum yang harus dikuasai oleh guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar atau dengan kata lain asas-asas pembelajaran adalah suatu yang dijadikan dasar berpikir dan bertindak untuk menciptakan proses belajar. Adapun asas-asas dalam pembelajaran yaitu:

a) Peragaan

Peragaan ialah suatu cara yang dilakukan oleh guru dengan maksud memberikan kejelasan secara realita terhadap pesan yang disampaikan sehingga dapat di mengerti dan dipahami oleh para siswa. peragaan di-harapkan proses pengajaran terhindar dari verbalisme, yaitu siswa hanya tahu kata-kata yang diucapkan oleh guru tetapi tidak mengerti maksudnya. Oleh karena itu, sangat diperlukan peragaan dalam pengajaran terutama terhadap siswa pada tingkat dasar.

Peragaan meliputi semua pekerjaan indera yang bertujuan untuk mencapai pengertian tentang sesuatu

hal secara tepat. Agar peragaan berkesan secara nyata, anak tidak hanya mengamati benda atau model yang diperagakan terbatas pada luarnya saja, tetapi harus mencapai berbagai segi, dianalisis, disusun, dan dibanding-bandingkan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan lengkap.

Penerapan asas-asas peragaan dalam kegiatan belajar mengajar, menyangkut beberapa aspek:

- 1) Penggunaan bermacam-macam alat peraga.
- 2) Meragakan pelajaran dengan perbuatan, percobaan-percobaan.
- 3) Membuat poster-poster, ruang eksposisi dan lain sebagainya.
- 4) Menyelenggarakan karya wisata.

Dasar psikologi penerapan asas peragaan tersebut yakni, suatu hal akan lebih berkesan dalam ingatan siswa bila melalui pengalaman dan pengamatan langsung anak itu sendiri. Ada dua macam peragaan: Peragaan langsung, dengan menggunakan benda aslinya atau mengadakan percobaan-percobaan yang bisa diamati oleh siswa. Peragaan tidak langsung, dengan menunjukkan benda tiruan atau suatu model. Contoh: gambar, boneka, film, foto dan sebagainya.

b) Minat dan Perhatian

Perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar, tanpa adanya perhatian tidak mungkin akan terjadi belajar, perhatian akan timbul dari siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Minat dan perhatian merupakan gejala jiwa yang selalu berkaitan, seorang siswa yang berminat dalam belajar akan timbul perhatiannya terhadap pelajaran tersebut. Akan tetapi terkadang perhatian siswa akan hilang jika tidak ada minat dalam pelajaran yang diajarkan, oleh karena itu diperlukan kecakapan seorang guru untuk membangkitkan minat dan perhatian peserta didik.³⁵ Untuk membangkitkan perhatian dan minat yang disengaja guru harus:

- 1) Dapat menunjukkan pentingnya bahan pelajaran yang disajikan bagi siswa.
- 2) Berusaha menghubungkan apa yang diketahui siswa dengan bahan yang disajikan.
- 3) Merangsang siswa agar melakukan kompetisi belajar yang sehat, berusaha menghindarkan hukuman.

³⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 43-44..

- 4) Mengajar dengan persiapan yang baik, menggunakan media, menghindari hal-hal yang tidak perlu, mengadakan selingan sehat.

c) Motivasi

Kata motivasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*motive/motivation*” yang berarti mendorong/dorongan. Secara umum motivasi dapat diartikan suatu keadaan yang dialami individu, yang mendorong individu itu untuk melakukan sesuatu ke arah pencapaian tujuan tertentu. Motif dalam psikologi berarti rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu tingkah laku. Motivasi sebagai keadaan dalam pribadi seseorang untuk mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan. Jadi motivasi yang ada pada seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan mencapai sasaran kepuasan.³⁶

Motivasi atau dorongan adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam individu (siswa) yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan. Motivasi akan dirancang karena adanya tujuan.

³⁶ Ranupandojo, H. dan Husnan, S. *Manajemen Personalia*, (Yogyakarta: BPFE, 2000), h.78.

Motivasi dalam hal ini merupakan suatu aksi yaitu tujuan.³⁷

Motivasi instrinsik, misalkan saja siswa belajar bersungguh-sungguh untuk menguasai pelajaran yang diajarkan. Kemudian motivasi ekstrinsik dapat dilakukan oleh guru, sehubungan dengan itu S. Nasution membedakan macam-macam motivasi sebagai berikut:³⁸

- 1) Memberi angka, angka yang baik bagi mereka merupakan motivasi dalam kegiatan belajar.
- 2) Hadiah, dapat membangkitkan motivasi dalam hal pekerjaan atau belajar, namun hadiah dapat merusak jiwa manakala membelokkan pikiran dan jiwa dari tujuan yang sebenarnya.
- 3) Persaingan, dalam waktu tertentu dapat meningkatkan motivasi , dapat mempertinggi hasil belajar anak bila mana dilakukan dengan cara positif.

³⁷Purwanto, N, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), h.67.

³⁸ Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h. 156.

- 4) Tugas yang menantang, memberi tugas yang menantang mendorong siswa untuk belajar secara serius.
- 5) Pujian, merupakan motivasi yang baik bila diberikan dengan benar dan beralasan.
- 6) Teguran dan kecaman, digunakan untuk memperbaiki kesalahan anak, hendaknya diberikannya secara bijaksana dan dapat menjadikan anak menyadari kesalahannya.
- 7) Celaan, secara psikologis dapat merusak jiwa anak, antara lain menjadi frustrasi dalam belajarnya dan menimbulkan dendam terhadap guru.
- 8) Hukuman, sama halnya dengan celaan, juga dapat menimbulkan kekecewaan dalam diri anak dan perasaan dendam.

d) Apersepsi

Apersepsi berasal dari kata *apperception* (Inggris), yang berarti menafsirkan buah pikiran, menyatukan dan mengasimilasikan suatu pengamatan dengan pengalaman yang telah dimiliki dan dengan demikian memahami dan menafsirkannya. Ahli psikologi mendefinisikan apersepsi adalah bersatunya

memori yang lama dengan yang baru pada saat tertentu. Oleh karena itu, Untuk menetapkan asas-asas apersepsi dapat diikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Sebelum pelajaran dimulai guru mencari titik tolak untuk menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa dengan cara mengajukan pertanyaan.
- 2) Dalam menjelaskan pelajaran dapat digunakan teknik induktif, yaitu dari contoh menuju hukum, dari yang khusus menuju yang bersifat umum, dari konkret ke abstrak.

e) Korelasi dan Konsentrasi

Yang dimaksud dengan korelasi disini adalah hubungan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya yang berfungsi untuk menguatkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, juga dapat menimbulkan minat dan perhatian siswa. Hendaknya guru juga menghubungkan pelajaran dengan realita sehari-hari.

Ada tiga tahapan dalam pelaksanaannya, yakni:

- 1) Tahap inisiasi, guru dapat menarik perhatian siswa dengan alat peraga, supaya kelas dapat memiliki topik, siswa dibentuk kelompok dan

tiap kelompok diberi permasalahannya masing-masing.

- 2) Tahap pengembangan, pada tahap hal ini kelompok-kelompok diterjunkan langsung kelapangan untuk mencari sumber data untuk materi diskusi, laporan ditulis lengkap, para siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dan guru bertindak sebagai pendamping.
- 3) Tahap kulminasi, sebagai tahap akhir, setelah semua kelompok dapat menyelesaikan laporan yang mereka buat maka diadakan diskusi kelas atau diskusi panel, dan diharapkan para siswa dapat berperan aktif.

f) Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Kooperatif menggambarkan makna yang lebih luas, yaitu menggambarkan keseluruhan proses sosial dalam belajar dan mencakup pula pengertian kolaborasi. Yang dimaksud dengan kooperasi di sini adalah belajar atau bekerja sama (kelompok). Hal ini dianggap penting

untuk menjalin hubungan sosial antara siswa yang satu dengan yang lainnya, juga hubungan guru dengan siswa.³⁹

Adapun keuntungan-keuntungan kooperatif antara lain:

- 1) Hasil belajar lebih sempurna bila dibandingkan dengan belajar individual.
- 2) Pendapat yang dituangkan dalam kelompok lebih meyakinkan dibandingkan pendapat individual.
- 3) Dengan kerja sama yang dilakukan oleh siswa dapat mengikat tali persatuan, tanggung jawab bersama, rasa memiliki, dan menghilangkan egoisme.

Ada beberapa jenis kerja sama, William Burton membagi kelompok kerja sama tersebut antara lain:

- 1) Kerja Kelompok, untuk memecahkan suatu problem, menganalisis masalah, pembagian tugas, kegiatan penyelidikan, dan kesimpulan.
- 2) Diskusi kelompok, diskusi ini tidak sama dengan debat tetapi selalu mengutamakan pemecahan masalah.⁴⁰

³⁹Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009), h. 55.

⁴⁰Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009), H. 58.

Untuk mencapai hasil maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan, lima unsur tersebut adalah:⁴¹

- 1) Positive interdependensi (saling ketergantungan positif).
- 2) Personal responsibility (tanggung jawab perseorangan).
- 3) Face to face promotive interaction (interaksi promotif).
- 4) Interpersonal skill (komunikasi antar anggota).
- 5) Group Processing (pemrosesan kelompok).

Pembelajaran kooperatif merupakan proses atau metode yang tidak hanya mengutamakan tercapainya kualitas siswa yang kognitif melainkan untuk mengembangkan kemampuan lainnya seperti kesadaran siswa menyadari hakikat dirinya sendiri, hakikat hubungannya dengan orang lain dan lingkungan.

g) Individualisme

Asas individualitas pada hakikatnya bukan lawan dari kooperasi. Asas ini dilatarbelakangi oleh perbedaan siswa baik dalam menerima, memahami,

⁴¹Saekan Muchith, dkk, *Cooperative Learning*, (Semarang: Rasail Media Group, 2010),h. 8.

menghayati, menganalisis dan kecepatan mereka menerima pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru. Di samping itu para siswa juga berbeda dalam bentuk fisik ataupun mental , oleh karena itu dalam proses belajar mengajar guru menyesuaikan kondisi siswa dengan materi yang diajarkan. Untuk menyesuaikan kondisi siswa dapat dilakukan pengelompokan, misalkan saja menjadi tiga, kelompok A, B dan C. Guru membuat pengelompokan siswa atas dasar kemampuan yang relatif sama, menerapkan cara belajar tuntas, mengembangkan proses belajar mandiri. Beberapa cara penggunaan sumber lingkungan:

- 1) Membawa siswa keluar lingkungan kelas, misal karyawisata.
- 2) Membawa sumber-sumber dari masyarakat ke dalam kelas, misal benda-benda, Resources person.

Cara-cara menyelesaikan pelajaran dengan kesanggupan individual:

- 1) Pengajaran individual, siswa diberikan tugas menurut kemampuan masing-masing.
- 2) Tugas tambahan, diberikan pada siswa yang lebih pandai disamping tugas yang bersifat

umum dengan demikian kondisi kelas dapat terpelihara.

- 3) Pengajaran proyek, siswa mengerjakan sesuatu yang sesuai minat dan kesanggupan.
- 4) Pengelompokan menurut kesanggupan, kelas dibagi beberapa kelompok dengan kesanggupan yang sama.

h) Evaluasi

Yang dimaksud evaluasi di sini adalah penilaian guru terhadap proses kegiatan belajar-mengajar. Penilaian tersebut untuk mengetahui sejauh mana tujuan pengajaran sudah tercapai, selain itu pula untuk mengetahui hambatan-hambatan yang terjadi. Evaluasi tidak hanya dilaksanakan pada akhir semester saja tetapi setiap jam juga bisa karena akan berguna untuk mengetahui kemajuan hasil belajar. Pelaksanaan evaluasi berkenaan dengan dua aspek yaitu aspek guru dan aspek belajar siswa. Jadi dari berbagai prinsip pembelajaran tadi, penulis dapat simpulkan bahwa seluruh asas-asas tersebut saling memiliki keterkaitan

dan hubungan yang erat, dengan kata lain semua asas tersebut menunjang proses pembelajaran.⁴²

⁴²Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 85-87.

Bab III: Alat Teknis Pembelajaran

A. Pengertian Alat Teknis Pembelajaran

Alat pembelajaran dalam pendidikan adalah alat yang mempermudah dalam penyampaian bahan pendidikan atau pengajaran. Alat bantu ini sering disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses pengajaran. Alat peraga ini disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia itu diterima atau ditangkap oleh panca indera.⁴³ Asosiasi pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga

⁴³Zainal Mustakim, *Strategi dan Metode Pembelajaran*, (Pekalongan : STAIN Pekalongan Press, 2011) h.148

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁴⁴

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Dari definisi-definisif diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan para audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.⁴⁵

Menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.⁴⁶

⁴⁴ Arief S.Sadiman,dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2007) h. 6-7

⁴⁵ M.Basyirudin Usman,dkk., *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002) h.11

⁴⁶Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010). Hlm. 204

B. *Macam-macam Alat dan Teknis Media Pembelajaran*

Masa sekarang dalam menyampaikan pelajaran bermacam-macam alat telah diciptakan agar mempermudah murid untuk memahaminya. Alat-alat pengajaran telah mulai berkembang sejak orang membuat gambar atau diagram yang sederhana di tanah atau di gua pada zaman purbakala. Setelah gambar dikemabngkan menjadi huruf, lahirlah buku pelajaran yang mencapai kemajuan yang pesat sesudah ditemukan alat cetak.

Revolusi industri sebagai akibat kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sejak akhir abad ke-19 turut mempengaruhi pendidikan dengan menghasilkan alat pendidikan seperti fotografi, gramofon, film, film strip, sampai kepada radio, televisi, komputer, laboratorium bahasa, video tape, dan sebagainya.⁴⁷

Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membuat ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang semakin pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan

⁴⁷ Nasution, S. *Teknologi Pendiidikan* (Jakarta:Bumi Aksara, 2005), h.101

ilmu dan teknologi mempunyai hubungan erat, pendidikan mungkin wadah paling menonjol dalam rangka kemajuan itu. Dalam rangka kegiatan pendidikan, ada beberapa media yang dapat digunakan, mulai dari yang paling sederhana sampai yang canggih. Beberapa alat media teknologi pendidikan dimaksud antara lain:

1. Radio Pendidikan

Radio adalah alat elektronik yang muncul dari hasil teknologi komunikasi. Melalui alat ini orang dapat mendengarkan siaran dari berbagai penjuru dan peristiwa. Radio pendidikan biasanya tidak dipergunakan penuh langsung untuk tujuan pendidikan. Di radio pendidikan, biasanya siaran khusus untuk pendidikan diatur dengan jadwal.

Radio pendidikan mempunyai nilai tertentu, seperti memberikan berita yang *up to date*, menarik minat, jangkauan luas, berdasarkan kenyataan, mendorong kreatif, mempunyai nilai rekreatif.⁴⁸

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang

⁴⁸Sudarwan Danim, *MEDIA KOMUNIKASI PENDIDIKAN Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, (cet. 1), (jakarta:Bumi Aksara, 1994), h.20.

bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa – peristiwa penting dan baru, masalah – masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif, karena media ini mampu merangsang partisipasi aktif bagi si pendengar. Salah satu jenisnya yaitu:

a. Radio Perekam Kaset Audio (Radio Casette Recorder Portable)

Radio perekam kaset audio ini menguntungkan dalam pemakaian karena dapat menerima siaran yang di-pancarkan dari stasiun pemancar radio. Dapat digunakan pula untuk memutar program audio dalam bentuk kaset. Dengan begitu, radio perekam kaset audio bisa di-gunakan untuk memutar kaset suara program film bingkai pada saat penyajian film bingkai suara. Keuntungan lainnya ialah radio perekam kaset audio ini bisa untuk merekam siaran radio yang sedang didengarkan, sehingga dapat diputar ulang pada kesempatan yang lain apabila diperlukan.⁴⁹

⁴⁹Arief S.Sadiman,dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2007) h. 255.

Radio perekam kaset audio ini pada umumnya mempunyai beberapa wilayah frekuensi, antara lain:

FM : 87,5-108 MHz

SW₂ : 7,0-22 MHz

SW₁ : 2,3-7,0-1650 KHz

Yang paling banyak digunakan di Indonesia ialah wilayah frekuensi MW dan SW₁. Radio perekam kaset audio ini bisa menggunakan tenaga baterai 9V (DC) ataupun sumber listrik PLN 110/220 V.

Karena tenaga output (suara yang dihasilkan) kecil, yaitu sekitar 4,5 W maksimum, radio kaset ini hanya ideal untuk keperluan individual atau kelompok kecil.

2. Slide dan Filmstrip

Slide dan filmstrip merupakan gambar yang diproyeksikan, dapat dilihat dan mudah dioperasikan. Di sekolah-sekolah tradisional hampir tak pernah digunakan, karena slide dan filmstrip mensyaratkan sumber tenaga listrik dan perangkat keras.

Slide dan filmstrip mempunyai nilai tertentu, yaitu memudahkan penyajian seperangkat materi tertentu, membangkitkan minat anak, keseragaman informasi, dapat dilakukan secara berulang, menjangkau semua bidang pelajaran. Penggunaan slide dan

filmstrip memerlukan keterampilan tertentu, termasuk kemampuan memberi penjelasan, baik penjelasan pokok maupun penjelasan Filmstrip dan slide dapat diperlihatkan kepada murid-murid dengan menggunakan proyektor. Yang dilihat ada gambar mati jadi bukan gambar hidup seperti film.⁵⁰

3. Peta dan Globe

Peta adalah penyajian visual dari muka bumi, globe adalah bola bumi atau model. Peta dan globe berbeda secara gradual, akan tetapi saling merinci. Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Secara khusus peta dan globe memberikan informasi tentang :

4. Gambar dan Ilustrasi Fotografi

Gambar yang dimaksud disini termasuk foto, lukisan atau gambar, dan sketsa (gambar garis). Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin di sampaikan kepada siswa⁵¹. Gambar ini tidak hanya

⁵⁰Nasution, S. *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara), 2005, h.105.

⁵¹ Azhar, Arsyad , *Media Pengajaran*, (Cet. 1), (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 1997. Hal 113

diproyeksikan, terdapat disekitar kita dan relatif mudah diperoleh untuk ditunjukkan kepada anak. Gambar ilustrasi fotografi yang berwarna lebih menarik, arti dari sebuah gambar dan ilustrasi fotografi mempunyai nilai tertentu, yaitu bersifat konkret, tak terlalu terbatas pada ruang dan waktu, membantu memperjelas masalah, membantu kelemahan indera, mudah didapat, relatif murah, di samping itu mudah digunakan. Gambar juga merupakan salah satu media pengajaran yang amat dikenal di dalam setiap pengajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya.⁵²

Adapun dalam memilih gambar fotografi ada lima kriteria yang harus diperhatikan antara lain:

- a. Gambar fotografi itu harus cukup memadai, artinya pantas untuk tujuan pengajaran yaitu harus menampilkan gagasan informasi atau konsep jelas yang mendukung tujuan kebutuhan pengajaran.
- b. Gambar-gambar itu harus memenuhi persyaratan *artistic* yang bermutu. Gambar

⁵²Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (cet. 8), (Bandung: Sinar Baru Algesindo), 2009. Hal 71

yang bermutu harus memenuhi faktor: Komposisi yang baik, Pewarnaan yang efektif, dan teknik maksudnya teknik pemotretan yang unggul bernilai lebih dari komposisi dan pewarnaan.

- c. Gambar fotografi untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas. Bilamana ukuran gambar terlalu kecil maka akan sulit diamati, pemahaman dan daya tarik terhadap gambar merosot dan perhatian siswa kepada gambar pun hilang.
- d. Validitas gambar, yaitu apakah gambar itu benar atau tidak.
- e. Memikat perhatian anak, ini cenderung kepada hal-hal yang diamatinya, yaitu terhadap benda-benda yang akrab dengan kehidupan mereka, misalnya, binatang-binatang, anak-anak, kereta api, kapal terbang dan sebagainya.⁵³

⁵³Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, (cet. 1), (jakarta:Bumi Aksara, 1994), h.18.

5. Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa merupakan varian mesin mengajar yang juga menggunakan sejumlah alat audio-visual lainnya misalnya tape recorder, film dtrip, pelajaran berprograma dan sebagainya.

Laboratorium sederhana terdiri dari “booth” atau “kotak” tempat anak belajar secara individual. Dengan memutar rekaman berisi pelajaran ia menjawab pertanyaan atau mengulangi kalimat atau lafal kata-kata, kemudian mendengarkannya kembali dan membandingkan dengan “master tape”. Rekaman jawabannya dapat dihapusnya untuk mengulangi pelajaran yang dikuasainya, sampai benar-benar diketahuinya.

Guru bahasa dapat berhubungan dengan tiap murid, sehingga ia dapat mengontrol kemajuan tiap murid dan bila perlu mengajukan pertanyaan kepadanya atau menjawab pertanyaan murid dan memberi penjelasan yang diperlukan.⁵⁴

6. Tape Recorder

Tape recorder pada saat ini bukan barang mewah lagi. Alat ini sangat serasi untuk digunakan

⁵⁴Nasution, S. *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara), 2005, h.109.

dalam pelajaran bahasa. Laboratorium bahasa menggunakan tape recorder.

Keuntungan antara lain:

- a) Murid dapat mendengarkan kembali apa yang diucapkan atau dibacanya agar dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan.
- b) Dengan tape recorder dapat diketahui kemajuan anak dalam aspek-aspek bahasa seperti, lafal, kelancaran berbicara susunan kalimat dan sebagainya bila dibandingkan kemampuan anak sebelum dan sesudahnya.
- c) Tape recorder dapat digunakan dalam interview atau untuk merekam pelajaran atau ceramah orang ahli, dan lain-lain.
- d) Untuk pelajaran seni suara tape recorder mempunyai banyak kegunaan.⁵⁵

7. Film

⁵⁵Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, (cet. 1), (jakarta:Bumi Aksara, 1994), h.22.

Sejak ditemukannya film, para pendidik segera melihat manfaatnya bagi pendidikan. Film pendidikan sekarang telah sangat berkembang di negara-negara maju. Telah banyak terdapat perpustakaan film yang meminjamkan film tentang segala macam topik dalam tiap bidang studi. universitas demikian pula sekolah-sekolah telah banyak mempunyai perpustakaan film sendiri.

Beberapa keuntungan film ialah:

- a. Film sangat baik untuk menjelaskan suatu proses, bila perlu dengan menggunakan “*slow motion*”.
- b. Tiap murid dapat belajar sesuatu dari film, yang pandai maupun yang kurang pandai.
- c. Film sejarah dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- d. Film dapat membawa anak dari negara yang satu kenegara yang lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- e. Film dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.

Film harus dipilih agar sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan. Untuk itu guru harus mengenal film yang tersedia dan lebih dahulu melihatnya untuk

mengetahui manfaatnya bagi pelajaran. Sesudah film dipertunjukkan perlu diadakan diskusi, yang juga perlu dipersiapkan sebelumnya.⁵⁶

8. Televisi Pendidikan

Televisi adalah alat elektronik yang berfungsi me-nyebarkan gambar dan diikuti oleh suara tertentu. Pada dasarnya sama dengan gambar hidup bersuara. Televisi pendidikan dianggap barang mewah, karena sulit di-jangkau. Penggunaan televisi, menurut Yusufhadi Miarso (1980), dapat dilakukan dengan beberapa alternatif, yaitu:

a. Televisi siaran, yaitu pemancaran melalui saluran televisi umum dengan berkas pancaran meluas atau tidak tertuju ke arah tertentu. Pemancaran ini merupakan rangkaian terbuka (*open circuit*) dan umumnya dapat diterima oleh pesawat penerima biasa.

b. Televisi rangkaian tertutup (*closed circuit television*) yang pancarannya tidak dapat melalui kabel koasil atau gelombang mikro (untuk itu diperlukan penerimaan-penerimaan khusus).

⁵⁶Nasution, S. *Teknnologi Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara), 2005, h.104.

c. Televisi pengajaran dengan pelayanan tertentu , yaitu sistem pemancaran dan penerimaan televisi pada frekuensi istimewa yang khusus dialokasikan.

d. Televisi slow scan yaitu sistem pemancaran gambar mati secara bertahap dengan melalui saluran telepon atau radio biasa. Sistem ini mirip dengan faksimile, hanya dalam slow scan gambar dibentuk dalam waktu yang singkat dan gambar disajikan dalam CRT (*cathode ray tube*) sedangkan faksimile memproduksi kopi cetak (*copy printout*) dalam waktu lebih lama.

e. Televisi time shared, suatu rangkaian sistem satu saluran televisi memancarkan, misalnya 300 gambar mati kepada 300 penonton yang berlainan, masing-masing untuk 30 detik. Biasanya kita mengamati 300 frame yang berurutan dari satu gambar yang hidup.

f. Teleblackboard yaitu suatu teknik yang dikembangkan oleh ITB dengan bekerjasama T.H. Delf yang mampu memancarkan secara serentak suara dengan tulisan dan garis yang dibuat di sebidang papan khusus.

Televisi pendidikan mempunyai nilai tertentu, yaitu bersifat langsung dan nyata, jamkauan luas,

memungkinkan penyajian aneka ragam peristiwa dan menarik minat.⁵⁷

9. Microform Reader

Microform reader ini adalah peralatan untuk membaca bahan-bahan yang disimpan (dicetak) pada film dalam bentuk (ukuran) mikro. ada dua bentuk film yang digunakan, yaitu yang berbentuk gulungan (*roll*) disebut “*microfilm*” (ukuran yang umum dipergunakan ialah film 16 mm dan 35 mm). Adapula yang berbentuk lembaran disebut “*microfiche*”.

Peralatan bekerja berdasarkan prinsip kerja proyektor, jadi bahan yang akan dibaca, baik berbentuk *microfilm* maupun *microfiche*, akan di proyeksikan (oleh lampu proyektor dan lensa proyeksi) ke sebuah bidang (bisa berbentuk cermin).⁵⁸

Selanjutnya akan memantulkan gambar proyeksi ke permukaan layar dengan pembesaran beberapa puluh kali kepermukaan layar sehingga bisa dibaca.

⁵⁷Yusufhadi Miarso (1980) dalam, Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, (cet. 1), (jakarta:Bumi Aksara, 1994), h.20-21.

⁵⁸Sadiman Arief S. (dkk), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), h. 212-113.

Oleh karena itu, peralatan ini juga bisa disebut *microform projector reader*. Pengoperasian Microfiche Reader:

- 1) Hubungkan peralatan dengan sumber listrik
- 2) Tarik keluar tempat microfiche.
- 3) Hidupkan peralatan dengan menekan tombol power (ON).
- 4) Angkatlah lensa proyeksi ke atas dan geser ke arah kiri.
- 5) Aturlah fokus gambar, dengan memutar badan lensa proyeksi searah atau berlawanan putaran jarum jam.
- 6) Geser-geserlah tempat microfiche (tempat ini bisa digeser 3600), untuk mendapatkan bagian yang akan di baca.
- 7) Apabila telah selesai digunakan, tarik lensa proyeksi ke atas dan geser ke arah kanan, kemudian matikan peralatan.⁵⁹

10. Over Head Projector (OHP).

OHP adalah peralatan yang paling sederhana. Karena peralatan ini hanya menggunakan sistem optik (lensa-lensa) dan elektrik (kipas pendingin dan lampu

⁵⁹Sadiman Arief S. (dkk), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), h. 214.

proyektor). *Overhead projector* berfungsi untuk memproyeksikan (menyajikan) transparansi yaitu memproyeksikan pada layar apa yang tergambar atau tertulis pada kertas transparan. Guru dapat membuat tulisan, catatan, gambar, pada lembaran transparan itu seperti yang dapat dilakukan pada papan tulis. *overhead projector* dapat digunakan tanpa menggelapkan ruangan.⁶⁰

Ada beberapa model OHP. Akan tetapi, pada dasarnya semua mempunyai prinsip kerja yang sama. Perbedaannya adalah pada berbagai tambahan variasi dan kelengkapan. Sementara itu, yang umum digunakan adalah OHP dengan konstruksi seperti terlihat pada gambar. Pada model tersebut lampu, kipas pendingin, dan reflektor ditempatkan dalam kotak bagian atas. Hal ini berakibat bahwa *overhead projector* tersebut mempunyai bentuk yang besar, tetapi mempunyai keuntungan tahap untuk pemakaian yang lama. Hal ini karena adanya kipas pendingin, sehingga

⁶⁰Sadiman Arief S. (dkk), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), h. 208-208.

udara panas didalam kotak yang ditimbulkan oleh panas lampu bisa dihembuskan keluar.⁶¹

Pengoperasian OHP dilakukan dengan hal-hal berikut:

- periksa tegangan sumber listrik dan sesuaikan tegangan pada peralatan.
- Hubungkan OHP dengan sumber listrik.
- Tekan tombol ON/OFF ke posisi ON.
- Letakkan transparansi pada posisi yang benar (di atas *stage*).

Aturlah posisi *lens head assembly* dan posisi OHP itu sendiri untuk menghindarkan energi *keystone-effect*. Aturlah tombol pengatur fokus, sehingga didapatkan hasil gambar proyeksi yang jelas dan tajam (*focus*).⁶²

Perawatan OHP dilakukan dengan hal-hal berikut.

a. Setelah selesai pemakaian, matikanlah lampu. Kabel listrik jangan dicabut karena pada beberapa OHP yang dilengkapi dengan *thermostat*, *fan* masih tetap berputar walaupun saklar ON/OFF ditekan keposisi

⁶¹Sadiman Arief S. (dkk), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), h. 209.

⁶²Sadiman Arief S. (dkk), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), h. 211.

OFF. tungguilah sampai fan tersebut berhenti berputat, baru kanel listrik dicabut kemudian OHP dikemas.

b. Pada beberapa jenis OHP yang menggunakan saklar ON, FAN, OFF, setelah selesai pemakaian, tekanlah saklar ke posisi fan. Lampu akan mati, tetapi fan tetap hidup. Setelah cukup dingin, barulah OHP dimatikan, kemudian dikemas.

c. Apabila lensa sensor kotor, bersihkanlah dengan kain khusus pembersih lensa (lens cleaning set). Bersihkan “stage” dengan kain lap yang halus untuk menghilangkan kotoran (debu).⁶³

11. Buku Pelajaran

Buku pelajaran merupakan alat pelajaran yang paling populer dan banyak digunakan. Buku pelajaran telah digunakan sejak manusia pandai dan membaca, tetapi meluas dengan pesat setelah ditemukannya alat cetak.

Keuntungan buku pelajaran antara lain:

- a. Buku pelajaran membantu guru melaksanakan kurikulum karena di susun berdasarkan berdasarkan kurikulum yang berlaku.

⁶³ Arief S.Sadiman,dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2007) h. 208-212

- b. Buku pelajaran juga merupakan pegangan dalam menentukan metode pengajaran.
- c. Buku pelajaran memberi kesempatan bagi siswa untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru.
- d. Buku pelajaran yang uniform memberi kesamaan mengenai bahan dan standar pengajaran.
- e. Buku pelajaran memberikan kontinuitas pelajaran di kelas yang berurutan, sekalipun guru berganti.
- f. Buku pelajaran memberi pengetahuan dan metode mengajar yang lebih mantap bila guru menggunakannya dari tahun ke tahun.

Buku pelajaran yang terlampau lama dipertahankan akan menjadi usang. Buku pelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat.

Buku pelajaran biasanya hasil seorang pengarang atau team pengarang yang disusun berdasarkan kurikulum atau tafsiran tentang kurikulum yang berlaku. Biasanya buku pelajaran merupakan salah satu pendekatan tentang implementasi kurikulum

dan karena itu ada kemungkinan terdapat berbagai macam buku pelajaran tentang satu bidang studi.⁶⁴

12. Papan Tulis

Papan tulis biasanya terbuat dari papan biasa, tripleks atau slate. Papan tulis sangat baik untuk membuat tulisan, gambar, grafik dan sebagainya. Di sekolah-sekolah tradisional papan tulis biasanya dipakai secara penuh, akan tetapi di sekolah-sekolah modern di mana media teknologi cukup bervariasi, papan tulis biasanya digunakan secara terbatas. Papan tulis mempunyai nilai tertentu, seperti penyajian bahan dapat dilakukan secara jelas, kesalahan tulisan mudah diperbaiki, dapat merangsang anak untuk aktif, dapat menarik perhatian. Penggunaan papan tulis memerlukan keterampilan menulis dan kerajinan memberiskannya.⁶⁵ Alat ini dimanfaatkan dalam tiap metode pengajaran. Setiap guru harus pandai menulis dan menggambar di papan tulis.⁶⁶

⁶⁴Nasution, S, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara, 2005), h.102-103.

⁶⁵Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, (cet. 1), (jakarta:Bumi Aksara, 1994), h.18.

⁶⁶ Nasution, S. *Teknologi Pendidikan*,(Jakarta:Bumi Aksara, 2005), h.102

13. Bulletin Board dan Display

Alat ini biasanya dibuat secara khusus dan digunakan untuk mempertontonkan pekerjaan siswa, gambar-gambar, badan, poster atau objek berdimensi lainnya, bulletin board dan display mempunyai nilai tertentu, seperti tempat mempertontonkan gambar-gambar khusus yang menunjukkan benda, poster atau karya kelas lainnya, dapat digunakan sebagai papan pengumuman kelas, pengumuman sekolah atau petugas-petugas, mem-perluas tanggungjawab bersama, menambah pengalaman baru, membangkitkan kecakapan artistik, merangsang inisiatif, kreativitas dan sebagainya.

14. Closed Circuit Television (CCTV)

Di negara-negara maju seperti Amerika, Inggris, Jepang, dan lain-lain. CCTV telah merupakan alat pendidikan yang banyak digunakan di sekolah maupun di perguruan tinggi. CCTV harus ditangani sendiri oleh staf lembaga pendidikan yang bersangkutan, walaupun mereka bukan ahli dalam bidang siaran, staf pengajar akan turut dilibatkan dalam perencanaan keseluruhan program dalam persiapannya maupun penyiarannya. Para dosen akan sering diminta

untuk memberikan pelajaran demonstrasi, ceramah, dan sebagainya, melalui CCTV.

CCTV mempunyai potensi yang sama seperti film dan TV, akan tetapi dapat menyesuaikan program dengan kebutuhan sekolah.⁶⁷

15. Mesin Belajar

Salah satu perkembangan teknologi pendidikan adalah mesin belajar atau *teaching machine*. Dianggap bahwa yang mula-mula menemukan mesin belajar ini adalah Sidney Pressey, Ohio State University pada tahun 1926. Alat yang diciptakannya sebenarnya bertujuan untuk mentest kesanggupan atau pengetahuan mahasiswa dengan menggunakan test obyektif yang empat alternatifnya. Mesin itu mempunyai empat tombol sesuai dengan kemungkinan jawaban Mahasiswa harus menekan salah satu tombol menurut nomor jawaban yang dianggapnya benar.

Mesin ini membuka pikiran B.F. Skinner dari Harvard University, dua puluh tahun kemudian untuk mengembangkan suatu alat yang dapat membimbing

⁶⁷Nasution, S. *TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, (Cet. 3) Jakarta:Bumi Aksara, 2005, h.107-108.

siswa belajar melalui langkah-langkah tertentu. Langkah itu berupa tugas atau pertanyaan yang harus dijawab dengan memilih sejumlah alternatif yang tersedia dengan menekan tombol yang sesuai. Inilah yang terkenal sebagai “teaching machine”. Alat ini kemudian disempurnakan sejalan dengan kemajuan elektronika.⁶⁸

Seperti kita ketahui pelajaran berprogram ciptaan Skinner disebut program linear, Norwan Crowder menciptakan mesin belajar dengan program bercabang.

Mesin belajar ini murid dapat belajar sendiri menurut kecepatan masing-masing. Langkah-langkah diatur sedemikian rupa sehingga banyak harapan bahwa murid dapat melakukannya dengan baik. Bila salah, maka kesalahan itu segera dapat diperbaiki, atau murid dibimbing secara khusus seperti dalam program bercabang agar dapat membuatnya sendiri tanpa bantuan guru. Program yang disediakan sama atau uniform bagi semua murid, akan tetapi murid dapat belajar menurut kecepatannya sendiri sehingga anak yang pandai dapat menyelesaikannya dalam waktu

⁶⁸B.F. Skinner dalam, Nasution, S. *TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h.108.

yang jauh lebih singkat dibandingkan dengan anak yang kurang pandai.

Belajar berprograma dapat dilakukan dengan mesin, akan tetapi juga dengan buku yang disusun dengan tujuan itu.

Anak-anak dapat belajar tanpa guru, bahkan tanpa diajar, akan tetapi dengan bantuan guru proses belajar dapat dipermudah dan dipercepat. Oleh sebab itu, guru tetap memegang suatu peranan yang penting.

69

Penggunaan media secara terprogram adalah bahwa media tersebut digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Bila media itu berupa media pembelajaran yang menjadi objek atau sasaran didik (*audience*) diorganisasikan dengan baik hingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu

⁶⁹Nasution, S. *Teknologi Pendidikan*, (Cet. 3) Jakarta: Bumi Aksara, 2005, h.109.

16. Komputer

Komputer adalah hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar alat pendidikan. *Computer-assisted instruction* (CAI) telah dikembangkan akhir-akhir ini dan telah membuktikan manfaatnya untuk membantu guru dalam mengajar dan membantu murid dalam belajar. Komputer dapat sekaligus membantu puluhan murid dan di masa mendatang diharapkan ribuan pelajar sekaligus. Komputer sebagai alat pembantu pendidikan masih sangat mahal, yaitu jutaan dollar, namun bila digunakan oleh ribuan siswa biaya untuk tiap murid per jam akan lebih murah daripada gaji guru.⁷⁰

Selain mahal, komputer sebagai alat belajar perlu diprogram oleh programmers atau penyusun pelajaran yang ahli, biasanya seorang guru yang berpengalaman mengajar beberapa tahun dan kemudian kembali masuk perguruan tinggi jurusan pendidikan untuk mencapai gelar sarjana dalam komputer programming.

⁷⁰Nasution, S. *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 110.

Komputer sebagai alat pelajaran (CAI atau *Computer Assisted Instruction*) mempunyai sejumlah keuntungan :⁷¹

- a) Ia dapat membantu murid dan guru dalam pelajaran. Karena komputer itu “sabar, cermat, mempunyai ingatan yang sempurna”, ia sesuai sekali untuk latihan dan remedial teaching. Tak ada guru yang dapat memberi latihan tanpa jemu-jemuinya seperti komputer.
- b) CIA memiliki banyak kemampuan yang dapat dimanfaatkan segera seperti membuat hitungan atau memproduksi grafik, gambaran dan memerikan bermacam-macam informasi yang tak mungkin dikuasai oleh manusia manapun.
- c) CAI sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan penulis pelajaran atau penyusunan kurikulum.
- d) CAI dan mengajar oleh guru dapat saling melengkapi. Bila komputer tidak dapat

⁷¹Nasution, S. *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2005), h. 111.

menjawab pertanyaan murid dengan sendirinya guru akan menjawabnya. Adakalanya komputer dapat memberi jawaban yang tak dapat segera dijawab oleh guru.

- e) Selain itu komputer dapat pula menilai hasil setiap hasil pelajar dengan segera.⁷²

17. Video

Video sistem dalam penggunaannya sebagai peralatan pemain ulang (*play back*) dari suatu program (rekaman), terdiri dari minimal satu buah video tape recorder (*video cassette recorder*) dan satu buah monitor atau lebih. VTR mempunyai banyak jenis baik mengenai sistem scan (*penjejukan*), ukuran pita yang dipergunakan maupun kemasan dari pita itu sendiri. Berbagai jenis VTR yang ada di pasaran di buat dengan tujuan penggunaan. Ada untuk keperluan *broadcast*, untuk keperluan pengajaran/pendidikan, keperluan industri dan keperluan rumah tangga (hiburan). Tentunya hal tersebut menyangkut kualitas harga. Dengan sendirinya peralatan yang didesain untuk keperluan *broadcast* atau studio mempunyai kualitas yang jauh lebih baik, selain itu, mempunyai harga lebih

⁷² Nasution, S. *TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2005), h. 109-111

mahal dari peralatan yang dirancang untuk pemakaian di rumah (*home use*). Berdasarkan segi kemampuan dan fasilitas serta kemudahan operasi, hal ini juga akan berbeda sesuai dengan tujuan penggunaannya.⁷³

C. Prinsip-Prinsip dalam Memilih Alat Media Pembelajaran

Saat menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan Media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip yang baik.

Prinsip-prinsip yang dimaksud dikemukakan Nana Sudjana (1991) sebagai berikut : ⁷⁴

1. Menentukan jenis media dengan tepat. Artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.
2. Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat. Artinya perlu diperhitungan

⁷³Sadiman Arief S. (dkk), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Press2009), h. 282

⁷⁴Nana Sudjana (1991), dalam Pupuh Faturrahman, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Refika Aditama, 2009) Hlm.68-69

apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan / kemampuan anak didik.

3. Menyajikan media dengan tepat. Artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, waktu, metode dan sarana.
4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat. Artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat menggunakan media pengajaran, tanpa kepentingan yang jelas.⁷⁵

Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.⁷⁶

⁷⁵ Pupu Faturrahman, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Refika Aditama, 2009) Hlm.68-69

⁷⁶ Rohmat, *Terapan Teori Media Intruksional dalam Pelajaran Agama Islam..* (Yogyakarta: logung pustaka, 2010) h. 83-84

Selanjutnya media dipilih berdasarkan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik⁷⁷

Secara umum beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu⁷⁸ :

- a. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, ataukah sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih khusus lagi, apakah untuk pembelajaran kelompok atau individu dan apakah sasaran siswa masyarakat pedesaan ataukah masyarakat perkotaan.
- b. Karakteristik Media Pembelajaran (familiaritas media), Setiap media pembelajaran mempunyai

⁷⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (cet. ke-17), Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014. h. 74

⁷⁸Rahardjo, R., *Media Pembelajaran*". Dalam Miarso, Yusufhadi dkk. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali.Rahardjo), hal: 62-63

karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya.

- c. Alternatif Pilihan, yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Dengan demikian guru bisa menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan dipilih, jika terdapat beberapa media yang dapat dibandingkan.⁷⁹

Apabila dilakukan pengelompokkan dalam prinsip-prinsip pemilihan media dapat digolongkan dalam 2 bagian untuk dijadikan pertimbangan, diantaranya:

1. Prinsip pemilihan media Melihat dari segi teori belajar, menjadikan kondisi dan prinsip psikologi yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip psikologi yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:⁸⁰

⁸⁰Ibrahim, *Media Instruksional*, (Malang : Sub. Penulis buku pelajaran proyek peningkatann perguruan tinggi),1982, h. 13

- Motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan, pengalaman yang dialami siswa harus relevan dengan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.
- Perbedaan individual. siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor – faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman.
- Tujuan pembelajaran. Jika siswa diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Di samping itu pernyataan mengenai tujuan belajar yang ingin di capai dapat menolong

perancang dan penulis materi pelajaran. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

- Organisasi isi, pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau ketrampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan-urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurut-urutkan secara teratur. Disamping itu, tingkatan materi yang akan disajikan tetap berdasarkan kompleksitas dan kesulitan isi materi.
- Persiapan sebelum belajar, siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.
- Emosi, Pelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk

menghasilkan respon emosional. Seperti rasa takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan.

- Partisipasi, agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh karena itu, belajar memerlukan kegiatan.
- Umpan Balik, hasil belajar dapat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi – sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.
- Penguatan (reinforcement), pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa- masa yang akan datang.
- Latihan dan pengulangan, agar suatu pengetahuan atau ketrampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual

seseorang, haruslah pengetahuan atau ketrampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian ia dapat tinggal dalam ingatan dalam jangka panjang.

- Penerapan, hasil belajar yang diinginkan adalah kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

2. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Bagi guru

Pemilihan media pembelajaran tidak hanya berdasarkan atas prinsi-prinsip pemilihan atas teori belajar. Guru juga haruslah memiliki pertimbangan lain/ prinsip-prinsip yang dimiliki oleh guru dalam pemilihan media pembelajaran. Berikut ini beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya:⁸¹

Drs.Sudirman N (1991) membagi prinsip-prinsip pemilihan media pengajaran yang dibaginya ke dalam tiga kategori, sebagai berikut:

⁸¹Ibrahim, *Media Instruksional*, (Malang : Sub. Penulis buku pelajaran proyek peningkatann perguruan tinggi),1982, h. 13
Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I 77

- Tujuan pemilihan

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Karakteristik media pembelajaran Setiap media pengajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Seorang guru harus bisa memahami karakteristik dari berbagai jenis media pembelajaran yang bervariasi. Alternatif pilihan

Memilih merupakan proses pembuatan keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Seorang guru harus bisa menentukan pilihan mengenai media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan.⁸²

⁸²Syaiful Bahri Djamarah, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta:Rineka Cipta,2010), hlm. 214-215.

Bab IV: Ruang Lingkup Media Pembelajaran

A. Ruang Lingkup Masyarakat Sebagai Media Pembelajaran

Masyarakat merupakan lembaga pendidikan yang ketiga setelah pendidikan di lingkungan keluarga dan pendidikan di lingkungan sekolah. Bila dilihat ruang lingkup masyarakat, banyak dijumpai keanekaragaman bentuk dan sifat masyarakat. Namun justru keanekaragaman inilah dapat memperkaya budaya bangsa Indonesia. Lembaga pendidikan yang diselenggarakan oleh masyarakat adalah salah-satu unsur pelaksana asas pendidikan seumur hidup. Pendidikan yang diberikan di lingkungan keluarga dan sekolah sangat terbatas, di masyarakatlah orang akan meneruskannya hingga akhir hidupnya. Segala pengetahuan yang diperoleh di lingkungan pendidikan, keluarga dan di lingkungan sekolah akan dapat berkembang dan dirasakan manfaatnya dalam masyarakat.⁸³

Masyarakat adalah wadah dan wahana media pembelajaran. Medan kehidupan manusia yang

⁸³ Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.2008. h.58.

majemuk (plural: suku, agama, kegiatan kerja, tingkat pendidikan, tingkat social ekonomi dan sebagainya). Manusia berada dalam multikompleks antar hubungan dan antar aksi didalam masyarakat Dengan demikian berarti pengaruh pendidikan tersebut tampaknya lebih luas untuk masyarakat sebagai media pembelajaran.⁸⁴

Salah satu lingkungan terjadinya kegiatan pendidikan, masyarakat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap berlangsungnya segala aktivitas yang menyangkut masalah pendidikan. Apalagi bila dilihat dari materi yang digarap, jelas kegiatan pendidikan baik yang termasuk jalur pendidikan sekolah maupun yang jalur pendidikan luar sekolah, barisan generasi muda yang akan meneruskan kehidupan masyarakat itu sendiri.⁸⁵

Masyarakat sebagai Media pembelajaran berbeda dengan pendidikan masyarakat. Masyarakat sebagai media pembelajaran ini tentu peserta didik

⁸⁴Mohammad Nor Syam (dalam Tim Dosen FIP IKIP Malang), *Pengantar Dasar-dasar Kependidikan, Usaha Nasional*.l Surabaya, 1988, h. 15.

⁸⁵Hasbullah. *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada. 2001., h. 100

diharapkan mampu mengaplikasikan ilmu yang telah diperolehnya dari sekolah untuk bekal di masyarakat nanti sesuai dengan bakat dan kompetensi yang di miliki. Melakukan studi masyarakat tentunya golongan masyarakat dan sifat-sifatnya untuk dijadikan sebagai tempat studi.⁸⁶

Memajukan pendidikan perlu diusahakan bantuan dari mereka yang memegang kekuasaan dalam masyarakat. Mempelajari suatu masyarakat secara lebih mendalam kita dapat mempelajari berbagai aspek seperti: struktur penduduk termasuk golongan minoritas, stratifikasi sosial, agama, aliran politik, pendidikan, kesehatan, ekonomi, kejahatan, dan sebagainya.⁸⁷

B. Peran Masyarakat Sebagai Media Pembelajaran

Tanggung jawab masyarakat terhadap pendidikan sebenarnya masih belum jelas, tidak sejelas tanggung jawab pendidikan dilingkungan keluarga dan dilingkungan sekolah. Hal ini disebabkan factor waktu, hubungan, sifat dan isi pergaulan yang terjadi didalam

⁸⁶ Cook dalam Sutari Imam Barnadib, *Pengantar Ilmu Pendidikan Sistematis*, Yogyakarta: FIP IKIP. 1986., h. 133.

⁸⁷ Nasution. *Sosiologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara. 1999. h. 150

masyarakat. Waktu pergaulan terbatas hubungannya hanya pada waktu-waktu tertentu, sifat pergaulannya bebas, dan isisnya sangat kompleks dan beraneka ragam. Meskipun demikian, masyarakat mempunyai peran yang sangat besar dalam media pembelajaran atau pendidikan. Peran masyarakat itu antara lain menciptakan suasana yang dapat menunjang pelaksanaan pendidikan nasional, ikut menyelenggarakan pendidikan nonpemerintah (swasta), membantu pengadaan tenaga, biaya, sarana dan prasarana, menyediakan lapangan kerja, membantu mengembangkan profesi baik secara langsung maupun tidak langsung.⁸⁸

Peranan masyarakat tersebut dilaksanakan melalui jalur-jalur:

1. Perguruan swasta
2. Dunia usaha
3. Kelompok profesi
4. Lembaga swasta nasional lainnya.⁸⁹

⁸⁸Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.2008., h.59

⁸⁹Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.2008., h.59

Pendidikan berkenaan dengan perkembangan dan perubahan kelakuan anak didik. Pendidikan bertalian dengan transmisi pengetahuan sikap, kepercayaan, keterampilan dan aspek-aspek kelakuan lainnya kepada generasi muda. Pendidikan adalah proses mengajar dan belajar pola-pola kelakuan manusia menurut apa yang diharapkan oleh masyarakat. Kelakuan manusia pada hakikatnya hampir seluruhnya bersifat sosial, yakni dipelajari dalam interaksi dengan manusia lainnya. Hampir segala sesuatu yang kita pelajari merupakan hasil hubungan kita dengan orang lain di rumah, sekolah, tempat permainan, pekerjaan, dan sebagainya. Bahan pelajaran atau isi pendidikan ditentukan oleh kelompok atau masyarakat seseorang.⁹⁰

Demikian pula kelompok atau masyarakat menjamin kelangsungan hidupnya melalui pendidikan. Agar masyarakat itu dapat melanjutkan eksistensinya, maka kepada anggota mudanya harus diteruskan nilai-nilai pengetahuan, keterampilan dan bentuk kelakuan lainnya yang diharapkan akan dimiliki setiap anggota. Tiap masyarakat meneruskan kebudayaannya dengan beberapa perubahan kepada generasi muda melalui

⁹⁰Nasution. *Sosiologi Pendidikan*. 2011., h 10

pendidikan, melalui interaksi sosial. Demikian pendidikan dapat diartikan sebagai *sosialisasi*.⁹¹

Pendidikan dimulai dengan interaksi pertama individu itu dengan anggota masyarakat lainnya, misalnya pada saat pertama kali bayi dibiasakan minum menurut waktu tertentu. Definisi ini tidak diadakan perbedaan antara orang tua dengan anak antara guru dengan murid, yang diutamakan ialah adanya hubungan yang erat antara individu dengan masyarakat. Belajar adalah sosialisasi yang kontinu. Setiap individu dapat menjadi murid dan menjadi guru. Individu belajar dari lingkungan sosialnya dan juga mengajar dan mempengaruhi orang lain.⁹²

Masyarakat primitif tidak ada pendidikan formal yang tersendiri. Setiap anak harus belajar dari lingkungan sosialnya dan harus menguasai sejumlah kelakuan yang diharapkan daripadanya pada saatnya tanpa adanya guru tertentu yang bertanggung jawab atas kelakuannya. Juga dalam masyarakat yang maju kebanyakan kebiasaan dan pola kelakuan yang pokok

⁹¹ Nasution. *Sosiologi Pendidikan*. 2011., h. 10.

⁹² Tondowidjojo. *Media Massa dan Pendidikan* (Yogyakarta: Kanisius, 1985). Hal 156.

dalam kebudayaan dipelajari melalui pendidikan atau *sosialisasi informal*, bahasa, kebiasaan makan, dan kepribadian fundamental sebagian besar diperoleh melalui pendidikan non-formal. Aspek-aspek yang sama yang terdapat dalam kelakuan semua orang dalam masyarakat dapat disebut kebudayaan masyarakat itu. Kepribadian individu selalu bertalian erat dengan kebudayaan lingkungan tempat ia hidup.⁹³

Pendidikan berbasis masyarakat lebih diarahkan untuk membentuk disposisi mental dan emosional, mensosialisasikan pemaknaan dan mengajarkan peserta didik ilmu pengetahuan sebagai strategi dalam menyongsong masa depan. Pendidikan berbasis masyarakat tidak hanya menuntut adanya keterlibatan dan peran aktif masyarakat, tetapi hasil dari penyelenggaraan pendidikan yang dilakukan dituntut untuk mampu memecahkan berbagai macam problematika masyarakat.⁹⁴

Pemimpin masyarakat Muslim tentu saja menghendaki agar setiap anak didik menjadi anggota yang taat dan patuh menjalankan agamanya, baik

⁹³ Nasution. *Sosiologi Pendidikan*. 2011., h. 11

⁹⁴ Bagong Suyanto, Pendidikan Berbasis Masyarakat: Prasyarat yang Dibutuhkan Edukasi, Vol I, No 1 (2005), hal 11

dalam lingkungan keluarganya, anggota sepermainya, kelompok kelasnya dan sekolahnya. Bila anak telah besar diharapkan menjadi anggota yang baik pula sebagai warga desa, warga Kota dan warga Negara.⁹⁵

Faktor komunikasi memainkan peranan yang penting, apabila bagi manusia modern. Komunikasi telah menjadi bagian terpenting bagi manusia. Untuk keberhasilan suatu komunikasi haruslah mengetahui unsur-unsur yang terkandung dalam proses komunikasi. Minimal unsur-unsur yang diperlukan dalam proses komunikasi adalah sumber (pembicara), pesan (message), saluran (channel) dan penerima (receiver, audience).⁹⁶

Komunikasi dalam organisasi ialah proses penyampaian gagasan, harapan dan pesan yang disampaikan melalui lambang tertentu yang mengandung arti, dilakukan oleh penyandangan pesan

⁹⁵ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*,. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2009. h. 44-45

⁹⁶ A.W. Widjaja, *KOMUNIKASI*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010. h. 1

(source, communicator atau audience) dengan maksud mencapai kebersamaan.⁹⁷

Tujuan pendidikan yang memberi peluang secara luas peran masyarakat dalam bidang pendidikan ini sekaligus menunjukkan bahwa negara bukan satu-satunya penyelenggara pendidikan. Pendidikan berbasis masyarakat bukan lagi merupakan isu dan agenda pemerintah, akan tetapi harus menjadi hal yang dapat terealisasi secara penuh di masa depan sebagai wujud demokrasi. Demokratisasi dalam dunia pendidikan harus menjadi rujukan bagi praktisi di Indonesia.⁹⁸

Tujuan lain pendidikan berbasis masyarakat ini adalah meletakkan *information technology* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pendidikan sehingga diharapkan bangsa Indonesia tidak akan ketinggalan dengan percaturan perkembangan ilmu pengetahuan yang ada di belahan luar Indonesia. Tidak seperti sekarang ini dimana Indonesia jauh tertinggal dari negara tetangga yang pada 10-15 tahun yang lalu

⁹⁷Loc.cit., h., 2.

⁹⁸Sam M. Chan, Tuti T. Sam. *Analisis Swot: Kebijakan Pendidikan Era Otonomi Daerah* Jakarta: PT RajaGrafindo. 2005., h. 118

jelas-jelas berkiblat ke Indonesia dan berada di bawah Indonesia.⁹⁹

Manfaat masyarakat sebagai lingkungan pendidikan antara lain:

1. Adanya bantuan tenaga terdidik pada bidangnya, ini ikut memperlancar pembangunan di lingkungan masyarakat.
2. Masyarakat akan dapat secara terbuka menyatakan realita di masyarakat tersebut kepada para terdidik yang datang / ada di lingkungan masyarakat tersebut.
3. Meningkatkan cara berpikir, bersikap dan bertindak yang lebih maju terhadap program pemerintah di lingkungan masyarakat tersebut (program dalam pembangunan segala seginya)
4. Masyarakat akan lebih mengenal fungsi sekolah untuk pembangunan bagi mereka sehingga mereka ikut memiliki sekolah itu.

⁹⁹Sam M. Chan, Tuti T. Sam. *Analisis Swot: Kebijakan Pendidikan Era Otonomi Daerah* Jakarta: PT RajaGrafindo. 2005., h., 119

5. Masyarakat terdorong untuk makin maju dalam berbagai bidang kehidupannya, berkat kerjasama antara masyarakat dan sekolah.¹⁰⁰

Peran serta masyarakat terhadap pengembangan konsep pendidikan berbasis masyarakat dapat dilihat melalui beberapa kriteria, yang antara lain adalah sebagai berikut:

1. Peran serta masyarakat tidak hanya berwujud pemberian bantuan uang atau fisik, tetapi juga hal-hal akademik.
2. Kewajiban sekolah (disertai memonitoring dan accountability) yang tinggi terhadap pemerintah maupun masyarakat
3. Memberi kesempatan luas kepada masyarakat untuk berpartisipasi dalam pengelolaan lembaga pendidikan termasuk dalam partisipasi dalam pembuatan keputusan-keputusan
4. Program sekolah disusun dan dilaksanakan dengan mengutamakan kepentingan tujuan pendidikan, bukan hanya untuk kepentingan administratif atau birokrasi.

¹⁰⁰Fuad Ihsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2008. h. 105

5. Program pendidikan sesuai dengan kebutuhan masyarakat baik sekarang maupun mendatang, berorientasi pada peningkatan mutu bukan untuk kepentingan birokrasi.
6. Laporan pertanggungjawaban terbuka untuk semua pihak yang berkepentingan¹⁰¹

C. Model dan Konsep Pendidikan Berbasis Masyarakat

1. Model

a. Pesantren

Pesantren merupakan salah satu model dari pendidikan berbasis masyarakat. Kebanyakan pesantren berdiri atas inisiatif masyarakat muslim yang tujuan utamanya adalah mendidik generasi muda agar memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam dengan baik. Pesantren dengan cara hidupnya yang bersifat kolektif barangkali merupakan cerminan dari semangat dan tradisi dan lembaga gotong royong yang umum terdapat di pedesaan. Nilai-nilai persaudaraan

¹⁰¹ A.S.Haris, Pengembangan Sekolah Melalui Partisipasi Masyarakat: Sebuah Kajian Operasional Tingkat Sekolah. (Seminar Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 19 Mei 2001).

seperti *ukhuwah* (persaudaraan), *ta'awun* (kerja sama), *jihad* (berjuang), taat, sederhana, mandiri, ikhlas dan berbagai ajaran Islam yang mentradisi di pesantren ikut mendukung kelestariannya.¹⁰²

Pesantren kemudian berhasil mempertegas eksistensinya sebagai pusat belajar masyarakat atau *community learning centre*. Seiring dengan perjalanan bangsa kita, ketika lembaga-lembaga sosial yang lain belum berjalan secara fungsional maka pesantren telah menjadi pusat kegiatan masyarakat dalam belajar agama, bela diri, mengobati orang sakit, konsultasi pertanian, mencari jodoh sampai pada menyusun perlawanan terhadap kaum penjajah.¹⁰³

b. Sekolah

Sekolah adalah sebuah lembaga yang di dalamnya terjadi kegiatan-kegiatan pembelajaran dan pendidikan. Disekolah inilah manusia menjalani proses selanjutnya untuk menjadi insan yang nantinya akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat sekitarnya. Tugas sekolah sebagai salah

¹⁰²Zubaedi. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007., h. 140

¹⁰³ Michael W. Galbraith. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset. 2005. h.140-141 berintegrasi dengan kehidupan

satu masyarakat pendidikan ialah untuk mempengaruhi generasi muda dengan pola-pola perilaku yang diakui dan mengikat, supaya tujuan utama dari masyarakat dapat terwujud. Dengan jalan begini masyarakat dapat meneruskan dan melangsungkan kehidupannya.¹⁰⁴

Sekolah merupakan salah satu lembaga masyarakat, di dalamnya terdapat reaksi dan interaksi antar warganya. Warga sekolah tersebut adalah guru, murid, tenaga administrasi sekolah serta petugas sekolah lainnya misalnya dokter sekolah, pelayan/ penjaga sekolah, warung sekolah dan lain-lain. Sebagai salah satu lembaga masyarakat maka dapat menjalankan tugasnya, sekolah perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Menyesuaikan kurikulum sekolah dengan kebutuhan masyarakat. Kurikulum yang sudah usang dan tidak sesuai dengan kebutuhan masyarakat harus di perbaiki dan disesuaikan dengan kemajuan dan perkembangan masyarakat (sudah barang tentu masyarakat yang maju, bukan masyarakat terbelakang).

¹⁰⁴ H.M, Said., ilmu pendidikan, Bandung: PT. Alumni. 1989., h. 167

2. Metode yang digunakan harus mampu merangsang murid untuk lebih mengenal kehidupan riil dalam masyarakat.
3. Menumbuhkan sikap pada murid untuk belajar dan bekerja dari kehidupan di sekitarnya. Dengan demikian maka akan terdapat hubungan yang fungsional antara sekolah dengan masyarakat.
4. Sekolah harus selalu berintegrasi dengan kehidupan masyarakat, sehingga kebutuhan kedua belah pihak akan terpenuhi.
5. Sekolah seharusnya dapat mengembangkan masyarakat dengan cara mengadakan pembaruan tata kehidupan masyarakat.¹⁰⁵

Adapun hubungan sekolah dengan masyarakat dapat dilihat dari dua segi, yaitu:

1. Sekolah sebagai mitra dari masyarakat di dalam melakukan fungsi pendidikan,
2. Sekolah sebagai produser yang melayani pesanan-pesanan pendidikan dari masyarakat lingkungannya.¹⁰⁶

¹⁰⁵Fuad Ihsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2008., h. 97-98

¹⁰⁶Burhanuddin Salam. *Pengantar Pedagogik*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2011. h. 134-135

Sekolah yang banyak menggunakan masyarakat sebagai sumber pelajaran memberi kesempatan yang luas untuk mengenal kehidupan masyarakat yang sebenarnya. Anak-anak melihat hubungan pelajaran sekolah dengan kehidupan masyarakat dengan demikian lebih memahami masyarakat. Diharapkan agar anak itu lebih sanggup menyesuaikan dirinya dengan masyarakat, lebih mengenal lingkungan sosialnya, dapat berhubungan dengan orang dari berbagai golongan agama atau suku bangsa. Sekolah janganlah terisolasi dari masyarakat. Apa yang dipelajari hendaknya berguna bagi kehidupan anak dalam masyarakat dan didasarkan atas masalah masyarakat. Demikian anak lebih serasi dipersiapkan sebagai warga-masyarakat.¹⁰⁷

Masyarakat merupakan lembaga ketiga sebagai lembaga pendidikan, dalam konteks penyelenggaraan pendidikan itu sendiri besar sekali perannya. Oleh karena itu, sebagai salah satu lingkungan terjadinya kegiatan pendidikan, masyarakat mempunyai pengaruh

¹⁰⁷ Nasution. *Sosiologi Pendidikan*. 2011. h. 153

yang sangat besar terhadap berlangsungnya segala aktivitas yang menyangkut masalah pendidikan.¹⁰⁸

Berikut ini adalah beberapa peran dari masyarakat terhadap pendidikan (sekolah), yaitu:

1. Masyarakat berperan serta dalam mendirikan dan membiayai sekolah
2. Masyarakat berperan dalam mengawasi pendidikan agar sekolah tetap membantu dan mendukung cita-cita dan kebutuhan masyarakat.
3. Masyarakat ikut menyediakan tempat pendidikan gedung-gedung museum, perpustakaan, panggung-panggung kesenian, kebun binatang dan sebagainya.
4. Masyarakat yang menyediakan berbagai sumber untuk sekolah.
5. Masyarakat sebagai sumber siaran pelajaran atau laboratorium tempat belajar.¹⁰⁹

Demikian jelas sekali bahwa peran masyarakat sangatlah besar terhadap pendidikan sekolah, untuk itu sekolah perlu memanfaatkannya sebaik-baiknya, paling tidak bahwa pendidikan harus dapat mempergunakan

¹⁰⁸Hasbullah. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrfindo. 2001., h. 99-100

¹⁰⁹Hasbullah. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrfindo. 2001., h. 100-101

sumber-sumber pengetahuan yang ada di masyarakat, karena:

1. Melihat apa yang terjadi di masyarakat, anak didik akan mendapatkan pengalaman langsung (first hand experience) dan oleh karenanya mereka dapat memiliki pengalaman yang kongkrit dan mudah diingat
2. Pendidikan membina anak-anak yang berasal dari masyarakat, dan akan kembali ke masyarakat.
3. Di masyarakat banyak sumber pengetahuan yang mungkin guru sendiri belum mengetahuinya.
4. Kenyataan menunjukkan, bahwa masyarakat membutuhkan orang-orang yang terdidik dan anak didik pun membutuhkan masyarakat.¹¹⁰

2. Konsep

Pendidikan berbasis masyarakat merupakan perwujudan dari demokratisasi pendidikan melalui perluasan pelayanan pendidikan untuk kepentingan masyarakat. Pendidikan berbasis masyarakat menjadi sebuah gerakan penyadaran masyarakat untuk terus

¹¹⁰Hasbullah. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo. 2001., h., 101

belajar sepanjang hayat dalam mengatasi tantangan kehidupan yang berubah-ubah dan semakin berat.¹¹¹

Secara konseptual, masyarakat sebagai media pembelajaran adalah model penyelenggaraan pendidikan yang bertumpu pada prinsip “dari masyarakat”, oleh masyarakat dan untuk masyarakat. Pendidikan dari masyarakat artinya pendidikan memberikan jawaban atas kebutuhan masyarakat. Pendidikan oleh masyarakat artinya masyarakat ditempatkan sebagai subjek/pelaku pendidikan, bukan objek pendidikan. Pada konteks ini, masyarakat dituntut peran dan partisipasi aktifnya dalam setiap program pendidikan. Adapun pengertian pendidikan untuk masyarakat artinya masyarakat diikuti sertakan dalam semua program yang dirancang untuk menjawab kebutuhan mereka. Secara singkat dikatakan, masyarakat perlu diberdayakan, diberi peluang dan kebebasan untuk mendesain, merencanakan, membiayai, mengelola dan menilai sendiri apa yang diperlukan secara spesifik di dalam, untuk dan oleh masyarakat sendiri.¹¹²

¹¹¹Zubaedi. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007., h. 131

¹¹²Zubaedi. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007., h. 131-132

Pendidikan berbasis masyarakat bekerja atas asumsi bahwa setiap masyarakat secara fitrah telah dibekali potensi untuk mengatasi masalahnya sendiri. Baik masyarakat kota ataupun desa telah memiliki potensi untuk mengatasi masalah mereka sendiri berdasarkan sumber daya yang mereka miliki serta dengan memobilisasi aksi bersama untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi.¹¹³

Pendidikan berbasis masyarakat jika tanggung jawab perencanaan hingga pelaksanaan berada di tangan masyarakat. *Term* berbasis masyarakat di sini menunjuk pada derajat kepemilikan masyarakat. Jika masyarakat memiliki orientasi dalam mengambil keputusan dan menentukan tujuan pendidikan, sarana, pembiayaan, kurikulum, standar dan ujian, kualifikasi guru, persyaratan siswa, tempat penyelenggara dan lain-lain berarti program pendidikan tersebut berbasis masyarakat.¹¹⁴

¹¹³Zubaedi. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007., h. 132

¹¹⁴Zubaedi. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007., h. 134

Model pendidikan berbasis masyarakat untuk konteks Indonesia kini semakin diakui keberadaannya pasca pemberlakuan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Keberadaan lembaga ini diatur pada pasal 26 ayat 1 sampai dengan ayat 7. Hanya saja UU ini tidak menggunakan istilah pendidikan berbasis masyarakat, tapi menggunakan istilah pendidikan non formal. Lebih lanjut disebutkan, pendidikan non formal diselenggarakan oleh warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan dan berfungsi sebagai pengganti, penambah dan pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan formal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pengetahuan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian fungsional. Pendidikan non formal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan dan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Satuan pendidikan non formal terdiri atas lembaga kursus,

lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan masyarakat, majelis taklim serta satuan pendidikan yang sejenis.¹¹⁵

Berpijak pada UU Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional itu, pendidikan berbasis masyarakat pada konteks Indonesia menunjuk pada pengertian yang bervaariatif, antara lain mencakup:

- a. Pendidikan luar sekolah yang diberikan oleh organisasi akar rumput (*grassroot organization*) seperti pesantren dan LSM
- b. Pendidikan yang diberikan oleh sekolah swasta atau yayasan
- c. Pendidikan dan pelatihan yang diberikan oleh pusat pelatihan milik swasta
- d. Pendidikan luar sekolah yang disediakan oleh pemerintah
- e. Pusat kegiatan belajar masyarakat.
- f. Pengambilan keputusan yang berbasis masyarakat.¹¹⁶

¹¹⁵Zubaedi. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007., h. 135-136

Pendidikan berbasis masyarakat merupakan sebuah proses dan program. Secara esensial, pendidikan berbasis masyarakat adalah munculnya kesadaran tentang bagaimana hubungan-hubungan sosial bisa membantu pengembangan interaksi sosial yang membangkitkan *concern* terhadap pembelajaran, sosial, politik, lingkungan, ekonomi dan faktor-faktor lain. Sementara pendidikan berbasis masyarakat sebagai program harus berlandaskan pada keyakinan dasar bahwa partisipasi aktif dari warga masyarakat adalah hal yang pokok. Untuk memenuhinya, maka partisipasi warga harus didasari kebebasan atau tanpa tekanan, kemampuan berpartisipasi dan keinginan berpartisipasi.¹¹⁷

Secara lebih luas pendidikan berbasis masyarakat memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

a. *Self determination* (menentukan sendiri)

Semua anggota masyarakat memiliki hak dan tanggung jawab untuk terlibat dalam menentukan kebutuhan masyarakat dan mengidentifikasi

¹¹⁶Zubaedi. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007., h. 136.

¹¹⁷Zubaedi. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007., h. 136-137

sumber-sumber masyarakat yang bisa digunakan untuk merumuskan kebutuhan tersebut.

b. *Self help* (menolong diri sendiri)

Anggota masyarakat dilayani dengan baik ketika kemampuan mereka untuk menolong diri mereka sendiri telah didorong dan dikembangkan. Mereka menjadi bagian dari solusi dan membangun kemandirian lebih baik bukan tergantung karena mereka beranggapan bahwa tanggung jawab adalah untuk kesejahteraan mereka sendiri.

c. *Leadership development* (pengembangan kepemimpinan)

Para pemimpin lokal harus dilatih dalam berbagai keterampilan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, dan proses kelompok sebagai cara untuk menolong diri mereka sendiri secara terus-menerus dan sebagai upaya mengembangkan masyarakat.

d. *Localization* (lokalisasi)

Potensi terbesar untuk tingkat partisipasi masyarakat tinggi terjadi ketika masyarakat diberi kesempatan dalam pelayanan, program dan

kesempatan terlibat dekat dengan kehidupan tempat masyarakat hidup.

- e. *Integrated delivery of service* (keterpaduan pemberian pelayanan)

Adanya hubungan antaragensi di antara masyarakat dan agen-agen yang menjalankan pelayanan publik dalam memenuhi tujuan dan pelayanan publik yang lebih baik.

- f. *Reduce duplication of service* (mengurangi duplikasi pelayanan)

Masyarakat harusnya memanfaatkan secara penuh sumber-sumber fisik, keuangan dan sumber daya manusia dalam lokalitas mereka dan mengoordinir usaha mereka tanpa duplikasi pelayanan.

- g. *Accept diversity* (menerima perbedaan)

Menghindari pemisahan masyarakat berdasarkan usia, pendapatan, kelas sosial, jenis kelamin, ras, etnis, agama atau keadaan yang menghalangi pengembangan masyarakat secara menyeluruh. Termasuk perwakilan warga masyarakat seluas mungkin dituntut dalam pengembangan, perencanaan dan pelaksanaan program, pelatihan dan aktifitas-aktifitas kemasyarakatan.

- h. *Institutional responsiveness* (tanggung jawab kelembagaan)

Pelayanan terhadap kebutuhan masyarakat yang berubah secara terus-menerus adalah sebuah kewajiban dari lembaga publik sejak mereka terbentuk untuk melayani masyarakat.

- i. *Lifelong learning* (pembelajaran seumur hidup)

Kesempatan pembelajaran formal dan informal harus tersedia bagi anggota masyarakat untuk semua umur dalam berbagai jenis latar belakang masyarakat.¹¹⁸

D. Teknologi Informasi dalam Kehidupan Masyarakat

1. Rumah

Keberadaan *computer* pribadi di rumah (*Home PC*) memberikan manfaat yang cukup banyak, misalnya untuk membantu seseorang melakukan hobinya (bermain games), membantu melakukan pekerjaan Kantor di rumah dengan bantuan komputer, membantu melakukan proyek-proyek kecil dengan keluarga, membantu anak mengerjakan tugas,

¹¹⁸Zubaedi. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007., h. 137-139.

menghubungi saudara dengan e-mail dan sebagainya.¹¹⁹

Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama, berlangsung secara wajar, dan informal, serta melalui media permainan. Keluarga merupakan dunia anak yang pertama, yang memberikan sumbangan mental dan fisik terhadap hidupnya. Dalam keluarga anak lambat laun membentuk konsepsi tentang pribadinya, baik tepat maupun kurang tepat. Melalui interaksi dalam keluarga, anak tidak hanya mengidentifikasi dirinya kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya.¹²⁰

2. Dunia Kerja dan Pendidikan

Dunia kerja mungkin merupakan kelompok yang mendapatkan manfaat paling besar dari teknologi informasi. Apalagi saat ini sudah berkembang alat-alat yang disebut *mobile technology*, seperti *Personal Digital Assistant* (PDA), laptop, handphone dan sebagainya yang memungkinkan pengaksesan

¹¹⁹Janner Simarmata. *Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta: ANDI. 2006. h. 15

¹²⁰Burhanuddin Salam. *Pengantar Pedagogik*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2011., h. 14-15

informasi oleh orang yang sedang berada dalam perjalanan.¹²¹

3. Pelayanan Masyarakat

Pelayanan masyarakat umum (*public service*) terutama di Indonesia biasanya sering menjadi kendala karena sifatnya yang lambat, birokratis dan berbelit-belit. Teknologi informasi membantu mempersingkat dan mempermudah pelayanan masyarakat.¹²²

Pendidikan di masyarakat, ialah pendidikan yang diselenggarakan di luar keluarga dan sekolah. Pendidikan di sekolah diperlukan karena keluarga sudah tidak mampu memberikan pengetahuan dan kemampuan-kemampuan kepada anak sesuai dengan tuntutan pada masa modern ini. Namun kenyataannya perkembangan kehidupan manusia lebih cepat, sehingga sekolah pun sudah tidak mampu lagi memenuhi tuntutan tersebut. Sehingga pendidikan di masyarakat merupakan suatu keharusan akan kehadirannya, terutama dalam memberikan pengetahuan

¹²¹Janner Simarmata. *Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta: ANDI. 2006. h. 15

¹²²Janner Simarmata. *Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta: ANDI. 2006. h. 15

dan keterampilan khusus praktis, yang secara langsung bermanfaat dalam kehidupan masyarakat.¹²³

Orientasi dan tujuan pendidikan jelas sedikit banyak akan diwarnai oleh masyarakatnya mengingat sekolah merupakan lembaga masyarakat, sekolah berada di tengah-tengah masyarakat. Oleh karena itu, wajar bila kurikulum sering diadakan perubahan dan tujuan pendidikan rumusannya mengalami perubahan mengingat keadaan masyarakat memang berkembang dan berubah pula. Sedang proses pendidikan sering mengalami perubahan. Misalnya diterapkan proses belajar mengajar dengan pendekatan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), penggunaan modul paket belajar, mesin pengajar dan lain-lain semata-mata karena kemajuan baik di masyarakat maupun di sekolah itu sendiri. Kemajuan di masyarakat tidak sekedar kemajuan peradaban saja hingga menopang kebutuhan sekolah.¹²⁴

Demikian dapat disimpulkan pengaruh dan peranan masyarakat terhadap sekolah adalah:

1. Sebagai arah dalam menentukan tujuan.

¹²³Burhanuddin Salam. *Pengantar Pedagogik*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2011., h. 15-16

¹²⁴Fuad Ihsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2008., h. 101

2. Sebagai masukan dalam menentukan proses belajar mengajar.
3. Sebagai sumber belajar.
4. Sebagai pemberi dana dan fasilitas lainnya.
5. Sebagai laboratorium guna pengembangan dan penelitian sekolah.¹²⁵

Masyarakat dengan ciri khasnya yang positif dan dinamis akan mempengaruhi keberadaan sekolah. Pengaruh masyarakat positif terhadap sekolah antara lain:

1. Perubahan tujuan dan wawasan pendidikan

Sekolah adalah lembaga yang ada dari, oleh dan untuk masyarakat. Tiap identitas dan gerak/dinamika masyarakat/ bangsa dapat berbeda satu sama lain. Identitas dan dinamika masyarakat ini mempengaruhi program, proses, kurikulum dan kegiatan sekolah. Maka berbagai perubahan sering terjadi pada lembaga sekolah baik wawasan, tujuan, dan lain-lain. Akibat adanya dinamika dan identitas masyarakat tertentu pada waktu tertentu. Konsekuensinya adalah adanya perubahan antara

¹²⁵Fuad Ihsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2008., h. 101-102

lain kurikulum pada pendidikan. Program, proses dan lain-lain.

2. Perubahan pelaksanaan / proses pendidikan

Adanya perubahan wawasan, tujuan, yang mengakibatkan perubahan kurikulum akan berakibat perubahan proses pendidikan atau pelaksanaan pendidikan menyangkut tuntunan kemampuan profesional guru, alat/media, metode atau pendekatan, strategi, dan lain-lain. Misalnya kurikulum 1975 berorientasi pada tujuan, kurikulum 1984 berorientasi pada proses. Hal ini mengakibatkan perubahan pelaksanaan/ proses pendidikan bagi siswa SMA. Dan sekarang disempurnakan dengan kurikulum 1994. Ciri yang membedakan kurikulum 1994 dengan kurikulum sebelumnya, ada pada pelaksanaan pendidikan dasar sembilan tahun, memberlakukan kurikulum muatan lokal serta menyempurnakan tiga kemampuan dasar yaitu : membaca, menulis, dan menghitung (3M) yang fungsional.¹²⁶

Manfaat masyarakat sebagai lingkungan pendidikan antara lain:

¹²⁶Fuad Ihsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2008., h. 103-104

1. Bagi masyarakat:

- a. Adanya bantuan tenaga terdidik pada bidangnya, ini ikut memperlancar pembangunan di lingkungan masyarakat yang bersangkutan.
- b. Masyarakat akan dapat secara terbuka secara terbuka menyatakan realita di masyarakat tersebut kepada para terdidik yang datang/ ada di lingkungan masyarakat tersebut.
- c. Meningkatkan cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang lebih maju terhadap program pemerintah di lingkungan masyarakat tersebut (program pembangunan dalam segala seginya).
- d. Masyarakat akan lebih mengenal fungsi sekolah untuk pembangunan bagi mereka sehingga mereka ikut memiliki sekolah itu.
- e. Masyarakat terdorong untuk makin maju dalam berbagai bidang kehidupannya, berkat kerjasama antar masyarakat dan sekolah.¹²⁷

2. Bagi sekolah:

- a. Sekolah mendapat masukan dalam penyempurnaan pendidikan/pengajaran. Mem-

¹²⁷Fuad Ihsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2008., h. 105

berikan pengalaman langsung dan praktis bagi siswa dalam berbagai hal.

- b. Lebih mengenal lingkungan sosio-budaya masyarakat yang penting dalam kesatuan dan persatuan bangsa.
- c. Mendekati masalah secara interdisipliner
- d. Mengerti dan harus tanggap terhadap kebutuhan masyarakat dalam masa pembangunan ini.
- e. Terdorong untuk mengerti lebih dalam tentang berbagai segi masyarakat.
- f. Memanfaatkan narasumber dari masyarakat.
- g. Sekolah banyak menerima bantuan dari masyarakat antara lain pemikiran, dana, sarana, dan lain-lain.
- h. Memanfaatkan masyarakat sebagai laboratorium yang sesuai dengan keperluan siswa/mata pelajaran tertentu.¹²⁸

¹²⁸Fuad Ihsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2008., h. 106

Daftar Pustaka

- Arif S. Sadiman... (dkk) *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2005.
- Bagong, Suyanto, *Pendidikan Berbasis Masyarakat: Prasyarat yang Dibutuhkan Edukasi*, Vol I, No 1 2005
- Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009.
- Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. 1, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997, 2014.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 1994
- Faturrahman, Pupuh. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : Refika Aditama. 2009
- Dimiyati dan Muljono. *Belajar dan Pembelajaran*. Cet. Ke-2. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- Daradjat Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2009.

- Galbraith, Michael W. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajat Offset. 2005.
- Haris, S. A. *pengembangan Sekolah Melalui Partisipasi Masyarakat: Sebuah Kajian Operasional Tingkat Sekolah*. (Seminar Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 19 Mei 2001).
- Hasbullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta. PT Raja Grafindo Persada. 2001.
- Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Depok Sleman Yogyakarta : Teras, 2012
- Ibrahim. *Media Instruksional*, Malang: Sub. Penulis buku pelajaran proyek peningkatann perguruan tinggi. 1982.
- Ihsan Fuad. *Dasar-dasar Kependidikan: Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta. 2008.
- Imam Barnadib Sutari. *Pengantar Ilmu Pendidikan Sistematis*, Yogyakarta: FIP IKIP. Prisma LP3S.1986.
- Komsiyah, Indah. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok Sleman Yogyakarta: Teras. 2012.

- Latif Abdullah. *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*. Bandung: PT Refika Aditama. 2009.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. V. Kemendikbud, 2016.
- Yusufhadi Miarso dkk, *Definisi Teknologi Pendidikan*. Rajawali: Jakarta, 1986.
- Mustakim, Zainal. *Strategi dan Metode Pembelajaran*, Pekalongan : STAIN Pekalongan Press, 2011.
- Nasution, Didaktik Asas-asas Mengajar, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.
- Nasution. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2011.
- Nasution, S. *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Purba, Corry. *Konsep Teknologi Pendidikan di Indonesia*. Jurnal Multi Sains 3, no.1 2012.
- Purwanto, N, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990
- Rima Ega Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Kata Pena, 2016.

- Rahardjo, R., *Media Pembelajaran*, Dalam Miarso, Yusufhadi dkk. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali. Rahardjo, 1986
- Rohmat. *Terapan Teori Media Intruksional Dalam Pelajaran Agama Islam*, yogyakarta: logung pustaka. 2010
- Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Ed. 1. Cet. Ke-4. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- S, Nasution. *Teknologi Pendidikan*. E. 1. Cet. Ke-4. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Sadiman, Arif S. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Ed. 1, Cet. Ke-7. Jakarta: PT. RajaGrafindo Perasada, 2005.
- Saekan Muchith, dkk, *Cooperative Learning*, Semarang: Rasail Media Group, 2010.
- Safei, Muh. *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya*. Cet. Ke-1. Makassar: Alauddin University Press, 2011.
- Sam M, Chan. *Analisis Swot: Kebijakan Pendidikan Era Otonomi Daerah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2005.

Said,M. H.*ilmu pendidikan, Bandung: PT. Alumni.*
1989.

-----*Teknologi Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya.* Makassar: Alauddin University Press, 2013.

Salam Burhanuddin. *Pengantar Pedagogik (Dasar-dasar Ilmu Mendidik).* Jakarta: PT Rineka Cipta. 2011.

Sanjaya Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010.

Smaldino, Sahron E. dkk, *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar.* Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2014.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pembelajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007

Sudarwan Danim. *Media Komunikasi Pendidikan,* Jakarta: Bumi Aksara, 1994

Sudjana Nana., Ahmad Rivai, *Media Pengajaran,* cet. 8, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.

- Simarmata janner. *Teknologi Komputer dan Informasi*.
Yogyakarta: ANDI. 2006.
- Sukmadinata, Syaodih Nana. *Pengantar Kurikulum:
Teori Dan Praktek*. Bandung:Jemars, 1990
- Tondowidjojo. *Media Massa dan Pendidikan*.
Yogyakarta: Kanisius.1985.
- Usman, M Basyirudin,dkk., *Media Pembelajaran*,
Jakarta : Ciputat Pers, 2002.
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*, Kata
Pena, 2016.
- Warsita Bambang, *Teknologi Pembelajaran Landasan
dan Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Widjaja W. A. *Komunikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
2010.
- Zubaedi. *Pendidikan Berbasis Masyarakat*.
Yogyakarta:Pustaka Pelajar. 2006.

Tentang Penulis



Penulis lahir di Sungai Guntung, Riau 28 September 1998..Penulis saat ini beralamat di Talasalapang II, Kota Makassar. No hp: 0853 9611 0570.

Pendidikan Formal: SD Negeri 249 Minangae, Kabupaten Wajo (Tamat 2010), SMP Negeri 2 Baras Kabupaten Pasangkayu (Tamat 2013), SMA Negeri 1 Palu (Tamat 2016). S1 UIN Alauddin

Makassar jurusan PAI (Lulus 2020).

Prestasi: Perwakilan Provinsi Sulawesi Tengah dalam Kongres Anak Indonesia ke XIII di Batu, Jawa Timur(2015), Juara III OSN Geografi Tingkat Kota Palu (2013), Juara I Lomba Debat Hari Pendidikan Nasional Tingkat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (2018). Juara II Lomba Debat PGMI Competition UINAM (2018), Finalis Lomba Debat PIMNAS UPNV Yogyakarta (2018), Juara 1 Lomba Debat Politik One Decade HIMAPOL UINAM (2019),

Pengalaman Organisasi: Ketua OSIS SMP Negeri 2 Baras(2011-2012), Wakil Ketua Rohis SMA Negeri 1 Palu(2013-2014), Ketua OSIS SMA Negeri 1 Palu (2014-2015), Koordinator Divisi Pendidikan Forum Anak Kota Palu (2015-2016), Sekretaris Umum LDF Al-Uswah(2017), Kabid Kaderisasi dan Organisasi PK IMM Tarbiyah dan Keguruan (2017), Anggota Litbang HMJ PAI (2017), Sekretaris Umum HMJ PAI(2018). Sekretaris Umum MPM Al-Ishlah (2019) dan Ketua Umum IMM FTK (2019).

Sinopsis

Teknologi dan Media Pembelajaran adalah salah satu mata kuliah yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan baik perguruan tinggi negeri maupun swasta serta PTKIN seluruh Indonesia. Matakuliah ini bertujuan memberikan gambaran bagi mahasiswa yang kedepannya akan menjadi seorang guru, untuk itu diperlukan kemampuan guru dalam penguasaan teknologi dan media pembelajaran agar pada saat proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam buku Teknologi dan Media Pembelajaran jilid I ini terdiri atas Pengertian Teknologi Pembelajaran, Asas Teknologi dan Media Pembelajaran, Alat Teknis Pembelajaran serta Ruang Lingkup Media Pembelajaran yang akan dibahas secara komprehensif dan mendalam.

CV Jejak akan terus bertransformasi
untuk menjadi media penerbitan
dengan visi memajukan dunia literasi
di Indonesia. Kami menerima
berbagai naskah untuk diterbitkan.

Silakan kunjungi *web*
jejakpublisher.com untuk info lebih
lanjut

BUTUH BANTUAN?

- Silakan email ke: **publisherjejak@gmail.com**
- Atamessage FB Jejak
Publisher: **<https://www.facebook.com/JejakOfficial/>**
- AtauWhatsapp/SMS: =+6285771233027

Untuk paket-paket penerbitan dengan fasilitas cover buku dikerjakan oleh penulis, silahkan buat cover dalam format JPG/CDR/PSD. Kirimkan bersamaan dengan naskah ini ke e-mail **publisherjejak@gmail.com**

Buatlah cover dengan proporsi front dan backcover 14x20 cm, dan punggung cover 1x20 cm. Agar hasil tidak pecah resolusi minimal adalah 300 dpi. Sisakan bagian bawah di backcover untuk pencantuman barcode ISBN dan keterangan penerbit. Selain itu usahakan agar setiap tulisan di dalam cover tidak terlalu mepet dengan batas tepi untuk menghindari kesalahan saat proses pemotongan dan finishing cover.

Jika tak ingin repot dalam membuat cover silahkan ambil paket SILVER/GOLD, karena kami menyediakan layanan pembuatan cover secara gratis.