
Studi Literatur: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran

Said Andi Candra

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

Email: saidandichanra@gmail.com

Abstract: Tulisan ini membahas tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai perantara yang mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pendidik merancang media pembelajaran secara optimal agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami kemajuan, dari media tradisional hingga modern. Penggunaan media pembelajaran yang tepat memungkinkan siswa untuk memahami materi secara seragam, sehingga meningkatkan persepsi yang sama di antara mereka dan berdampak positif terhadap hasil belajar secara maksimal.

Keywords: Peningkatan hasil belajar, media pembelajaran, efektivitas belajar.

A. INTRODUCTION

Pendidikan, menurut Ki Hajar Dewantara dalam Kongres Taman Siswa pertama pada tahun 1930, merupakan upaya untuk mengembangkan budi pekerti (karakter), pikiran (intelektual), dan tubuh anak secara selaras agar mencapai kesempurnaan hidup sesuai dengan dunianya (Djaelani, 2015: 5). Sementara itu, menurut Suprapto (1975), pendidikan adalah proses yang mencakup berbagai kegiatan yang mendukung individu dalam kehidupan sosialnya serta membantu melestarikan adat, budaya, dan kelembagaan sosial dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Pendidikan tidak hanya terbatas pada pemberian informasi atau pembentukan karakter dan keterampilan, tetapi juga berperan dalam memenuhi keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu untuk mencapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan bukan sekadar persiapan untuk kehidupan masa depan, tetapi juga penting bagi kehidupan siswa saat ini dalam proses perkembangan menuju kedewasaan.

Dalam proses pembelajaran, terdapat lima komponen utama yang saling berkaitan, yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Salah satu faktor yang berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan memberikan umpan balik dalam pembelajaran.

Namun, masih terdapat kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses mengajar. Beberapa faktor penghambat meliputi keterbatasan akses terhadap media pembelajaran, kurangnya waktu dalam pembuatan media, serta keterbatasan biaya. Padahal, media pembelajaran memiliki karakteristik yang relatif fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta anggaran yang tersedia. Oleh perancangannya, karena itu, pendidik dalam perlu mempertimbangkan ketersediaan sumber daya agar media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan hasil yang optimal sesuai dengan harapan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil belajar siswa secara maksimal. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan media pembelajaran dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Studi Literatur Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Heinich et al. (2002), media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang siswa dalam proses belajar. Sementara itu, Arsyad (2011) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Pembelajaran berbagai alat merujuk pada dan teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Sadiman et al. (2012), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pemahaman siswa. Selain itu, Sudjana dan Rivai (2011) menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih efektif dan efisien.

Sejarah penggunaan media pembelajaran telah berkembang dari metode tradisional hingga teknologi digital. Pada awalnya, media pembelajaran lebih banyak menggunakan alat sederhana seperti papan tulis dan gambar. Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran berkembang media menjadi berbasis audiovisual, multimedia interaktif, serta pemanfaatan teknologi digital seperti e-learning dan aplikasi berbasis web. Menurut Mayer (2009), perkembangan teknologi memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dengan keterlibatan yang lebih tinggi melalui media digital yang menarik.

Jenis-Jenis Pembelajaran Menurut Media Arsyad (2011), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. Media Visual: Media yang dapat dilihat seperti gambar, diagram, grafik, dan peta konsep.
- b. Media Audio: Media yang hanya melibatkan suara, seperti rekaman, radio, dan podcast.
- c. Media Audiovisual: Kombinasi antara gambar dan suara, seperti video pembelajaran dan animasi
- d. Media Interaktif: Media berbasis teknologi yang memungkinkan interaksi antara siswa dan materi pembelajaran, seperti simulasi komputer, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely (1980), beberapa prinsip utama dalam penggunaan media pembelajaran adalah:

- a. Keselarasan dengan Tujuan Pembelajaran – Media yang digunakan harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa – Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif dan gaya belajar siswa.
- c. Kemudahan dalam Penggunaan – Media harus mudah diakses dan digunakan oleh guru serta siswa.
- d. Kemenarikan dan Interaktivitas – Media yang menarik dan memungkinkan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman materi.
- e. Efisiensi dan Efektivitas – Penggunaan media harus memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar tanpa menghambat waktu dan biaya.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dale (1969) melalui

Cone of Experience, semakin banyak indera yang terlibat dalam pembelajaran, semakin besar retensi dan pemahaman siswa terhadap materi. Misalnya, pembelajaran berbasis video dan simulasi lebih efektif dibandingkan dengan ceramah konvensional.

Penelitian lain oleh Kozma (1991) juga menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki pemahaman konsep yang kompleks. Sementara itu, penelitian oleh Clark (2001) menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana media tersebut digunakan dalam konteks pembelajaran.

Meskipun media pembelajaran memiliki banyak manfaat, masih terdapat beberapa hambatan dalam implementasinya di sekolah. Beberapa di antaranya adalah:

1. Keterbatasan Sarana dan Prasarana – Tidak semua sekolah memiliki akses terhadap teknologi yang memadai.
2. Kurangnya Kompetensi Guru – Beberapa guru masih belum terbiasa dengan penggunaan media berbasis teknologi.
3. Biaya Pengadaan dan Pemeliharaan – Media pembelajaran berbasis teknologi sering kali membutuhkan biaya yang besar untuk pengadaan dan pemeliharaan.
4. Resistensi terhadap Perubahan – Beberapa guru dan siswa masih lebih nyaman dengan metode pembelajaran konvensional dan kurang tertarik untuk menggunakan media baru.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dengan meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Namun, implementasi media pembelajaran perlu memperhatikan ketersediaan sarana, kompetensi guru, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran agar dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar secara maksimal.

B. METHODS

Penelitian ini menggunakan studi literatur sebagai metode penelitian dengan digunkannya beberapa literatur berupa jurnal dan buku yang terkait dengan media pembelajaran dan hasil belajar.

C. RESULT AND DISCUSSION

Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar peserta didik tidak cenderung bosan dan agar proses pembelajaran tidak monoton serta terlalu normatif, sehingga tidak menghambat proses transfer of knowledge. Oleh karena itu, peran media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar agar peserta didik tidak merasa bosan selama proses belajar.

Kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran haruslah melalui metode pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar (Arsyad: 2017). Dengan adanya media pembelajaran, peserta termotivasi didik lebih untuk mengikuti proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan dengan sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut mencakup tiga aspek hasil belajar, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang setelah belajar, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Aspek kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Aspek afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, yang terdiri dari lima jenjang

kemampuan, yaitu menerima, menjawab atau bereaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Sementara itu, aspek psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Media mendukung pembelajaran pengembangan sangat ilmu pengetahuan, terutama bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) menyatakan bahwa media, dalam pengertian luas, mencakup manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah juga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah proses komunikasi karena adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Istilah media sering kali diganti dengan mediator. Fleming (1987:234) mendefinisikan mediator sebagai alat yang membantu komunikasi antara dua pihak dan mendamaikan mereka. Dengan demikian, media berfungsi sebagai penghubung dalam proses pembelajaran.

Marshall McLuhan (Hamalik: 2003:201) menyatakan bahwa media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkan seseorang mempengaruhi orang lain tanpa harus berinteraksi langsung. Dalam konteks pendidikan, media komunikasi seperti telepon dan surat dapat berperan sebagai jembatan yang memungkinkan terjadinya komunikasi pembelajaran.

Heinich et al. (1982) mengartikan media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jika media seperti televisi, film, foto, dan radio membawa pesan-pesan yang bersifat instruksional atau mengandung maksud pengajaran, maka media tersebut disebut media pembelajaran.

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. bertujuan untuk Pembelajaran mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik guna meningkatkan intelektual mereka serta mengkonstruksikan pengetahuan baru untuk pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Sugandi, dkk (2004:9) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "instruction," yang mencakup self-instruction (dari internal) dan external instruction (dari eksternal). Pembelajaran eksternal berasal dari guru dalam bentuk pengajaran. Dalam pembelajaran eksternal, prinsip-prinsip belajar akan otomatis menjadi prinsip prinsip pembelajaran.

Schramm (1977) mengartikan media pembelajaran sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.

Azhar (2011) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Lebih lanjut, ia menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang mereka untuk belajar.

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam komunikasi, media digunakan sebagai sarana penyampaian informasi, begitu pula dalam pendidikan. Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik dapat mengefisiensikan waktu dalam menyampaikan materi pelajaran karena waktu pembelajaran

sangat singkat dan terbatas. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu menyajikan materi pembelajaran secara efisien, dalam waktu singkat, namun tetap kaya akan informasi.

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu untuk melakukannya.

1. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan membangun sebuah peristiwa atau objek. Sebuah peristiwa tersebut disusun kembali dengan dikumpulkan oleh suatu media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Segala apapun yang ditangkap oleh kamera dengan mudah dapat direproduksi dan mudah digunakan ketika diperlukan.

Ciri fiksatif ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada digunakan setiap saat. Peristiwa yang hanya terjadi satu tahun sekali misalnya dapat diabadikan dan digunakan untuk media pembelajaran karena sudah disimpan.

2. Ciri Manipulatif

Perubahan suatu kejadian dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari misalnya dapat dipersingkat menjadi hanya beberapa menit dengan adanya fitur timelapse. Misalnya bagaimana proses terjadinya larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu membutuhkan waktu yang lama tetapi dapat dipersingkat menjadi 2-3 menit karena dipercepat menggunakan fitur timelapse. Tetapi, selain adanya fitur timelapse ada juga fitur slow motion yang dapat memperlambat sebuah gerakan di video. Misalnya gerakan reaksi sebuah eksperimen di pelajaran kimia, gerakan reaksi tersebut dapat diperlambat agar siswa dapat melihat dengan jelas reaksi kimia tersebut. Media seperti video, film kejadian dapat diedit sehingga pendidik hanya menampilkan bagian-bagian yang penting saja. Kemampuan media dari ciri manipulatif ini memerlukan perhatian sungguh-sungguh apabila terjadi kesalahan dalam pengeditan ketika memotong bagian-bagian video atau urutan video agar tidak terjadi multitafsir atau makna yang berbeda dari makna yang sebenarnya dari video tersebut.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif mengenai peristiwa tersebut seakan-akan ikut terlibat dalam peristiwa tersebut. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

Menurut Nana Sudjana (1991: 3), jenis media terbagi 4 yaitu:

1. Media grafis atau media dua dimensi seperti foto, kartun, bagan, komik, dan lain-lain.
2. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model, solid model, model penampang, mock-up, diorama, dll.
3. Media proyeksi seperti slide, film, OHP.
4. Penggunaan lingkungan dan sebagai pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi yang sedang terjadi di masyarakat apalagi di zaman globalisasi seperti sekarang ini. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahirnya teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi

oleh Seels dan Glasglow (1990) dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu pemilihan media tradisional dan pemilihan media teknologi mutakhir Pilihan Media Tradisional

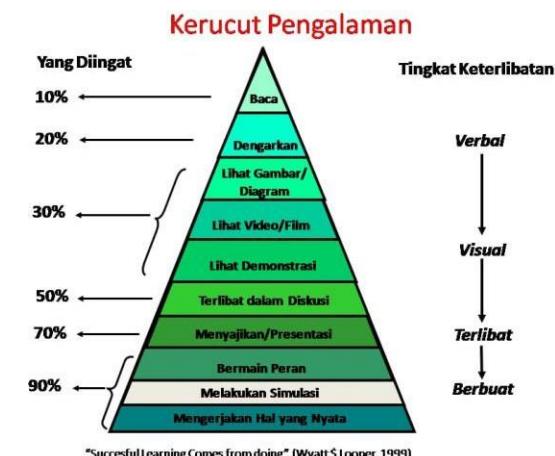
- a. Visual diam yang diproyeksikan, yaitu proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, filmstrips.
- b. Visual yang tak diproyeksikan yaitu, gambar atau poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran dan papan info.
- c. Audio, yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- d. Penyajian multimedia, yaitu slide plus suara, multi-image.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu, film, televisi, dan video.
- f. Cetak, yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, dan lembaran lepas.
- g. Permainan, yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Realita, yaitu model, spesimen, dan manipulatif.

Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi, yaitu telekonferensi, kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis mikroprosesor yaitu, computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, dan interaktif.

Kemp & Dayton (1985) dalam buku Azhar Arsyad (2017:30) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis yaitu, 1) media cetakan, 2) media pajang, 3) overhead transparancies, 4) rekaman audio tape, 5) seri slide dan film strips, 6) penyajian multi-image, 7) rekaman video dan film hidup, dan 8) komputer. Dalam keadaan realita, daya tangkap siswa jika guru menggunakan metode ceramah hanya dapat menyerap 5% dari apa yang diomongkan pendidik.

Dari berbagai jenis media pembelajaran yang ada, siswa cenderung lebih menyukai media pembelajaran yang berbentuk audio-visual seperti film, video dokumenter karena lebih meningkatkan semangat motivasi siswa untuk belajar dan tidak cenderung membosankan. Gambar ini adalah tingkatan pengalaman manusia dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman oleh pemikiran Edgar Dale. Yang menunjukkan bahwa Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman atau yang disebut dengan Kerucut Pengalaman merupakan usaha awal untuk membuktikan tentang keterkaitannya teori belajar dengan komunikasi audio-visual semakin ke atas semakin abstrak. Kerucut pengalaman dari Edgar Dale menyatakan teori belajar yang dikemukakan oleh John Dewey dengan pikiran-pikiran psikologi sebagai berikut.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman

Pengalaman mengatakan “Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman kenyataan langsung yang ada (kongkrit), dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui

benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi mempertimbangkan situasi belajar" dengan Dale yakin bahwa simbol, dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika digabungkan dengan pengalaman konkret.

Digambar tersebut dijelaskan dengan cara membaca bisa mengingat 10%, dengan cara mendengar 20%, dengan cara melihat (visual) bisa mengingat 30%, dengan cara audiovisual bisa mengingat 50%, dengan cara menulis dan mengatakan bisa mengingat 70%, dan dengan cara melakukan sesuatu (pengalaman) atau bermain peran bisa mengingat 9%. Hal ini dibuktikan dengan observasi lapangan bagi siswa, siswa terjun kelapangan langsung untuk belajar akan lebih mudah dipahami konsep pembelajaran tersebut karena peserta didik terlibat langsung dalam observasi tersebut. Dalam gambar tersebut jelas diterangkan bahwa baca jika peserta didik belajar hanya dengan membaca, yang diingat peserta didik hanyalah sekitar 10% karena baca adalah berbentuk verbal dan peserta cenderung akan bosan. Seperti halnya jika seorang dosen memaparkan power point dengan konten yang sangat text book dan normatif, mahasiswa akan cenderung bosan ketiga kegiatan belajar. Dan jika di review ulang materi yang sudah diberikan, misalnya dari 40 orang peserta didik mungkin hanya 10 orang yang mengingat dengan jelas materi yang telah diajarkan pendidik.

Dalam model pembelajaran konvensional (tradisional) dimana belum menggunakan media pembelajaran, pendidik hanya dengan menggunakan metode ceramah dan target pemahaman dan penguasaan materi siswa dengan cara menghafal. Menghafal dapat disebut sukses untuk penguasaan materi pada siswa, tetapi dengan cara menghafal siswa tidak dapat memecahkan masalah yang ada. Salah satu jenis media pembelajaran adalah audio-visual.

Media ini sangat membantu dalam pemahaman peserta didik karena menurut Edgar Dale dalam Kerucut Pengalamannya, belajar dengan menggunakan media audio-visual memiliki tingkat keingatan 50%. Dalam terdapat media pembelajaran pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Di zaman globalisasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sebuah tuntutan karena mau tidak kita tidak boleh ketinggalan jaman.

Arief S. Sadiman, dkk (2009:50) mengatakan dilihat dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis yaitu, media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan tertentu.

Dizaman sekaramg siapa lagi yang tidak kena; dan menggunakan internet? Internet memberikan manfaat bagi penggunanya untuk melakukan komunikasi secara langsung dengan pengguna lainnya. Dengan digunakannya media pembelajaran, peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajarnya juga. Siswa dapat mengembangkan keaktifannya didalam kelas dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar karena siswa semangat untuk belajar.

I Ketut Gede Darma Putra (2009) dalam jurnal (Muhsin Ali: 2010) mengemukakan beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi, yaitu:

1. Internet

Internet adalah media yang sangat diperlukan dalam pendidikan berbasis teknologi. Karena perkembangan internet, munculnya model-model e- learning, blended learning, dll. Internet merupakan jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi dan pengetahuan sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui.

2. Intranet

Jika penyedian infrastruktur mengalami suatu hambatanm maka intranet dapat dijadikan alternatif. Ciri-ciri intranet sama dengan internet yang hanya membedakan adalah intranet untuk area lokal saja (kelas, sekolah, gedung)

3. Mobile Phone

Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dengan menggunakan mobile phone atau yang canggihnya dikenal dengan smartphone.

4. CD-ROM/Flashdisk

Materi pembelajaran dapat disimpan di drive jika internet tidak dapat digunakan sehingga dapat dijadikan media alternatif.

Disamping itu, media juga memiliki manfaatnya itu:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan pembelajaran
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Dapat dilakukan dimana dan kapan saja
7. Menumbuhkan sikap positif siswa untuk belajar
8. Merubah pesan guru ke arah yang lebih positif.

D. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara interaktif serta mengefisiensikan waktu pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Media dapat menstimulasi otak siswa untuk belajar, sehingga siswa cenderung tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, semakin tinggi tingkat pengalaman, semakin abstrak pemahamannya, di mana titik tertinggi adalah membaca dengan daya ingat sebesar 10%. Sebaliknya, pengalaman langsung seperti bermain peran dan turun ke lapangan memiliki daya ingat sebesar 90% karena peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, yaitu audio, visual, dan audio-visual. Dari ketiga jenis media pembelajaran tersebut, cenderung lebih audio-visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menarik perhatian dan tidak membuat siswa merasa bosan

REFERENCES

- AECT (*Association of Education and Communication Technology*). (1977). Educational Definition Technology: with A Commentary. Washington, DC: AECT.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Clark, R. E. (2001). Learning from Media: Arguments, Analysis, and Evidence. Greenwich: Information Age Publishing.
- Dale, E. (1969). Audiovisual Methods in Teaching. New York: Dryden Press.
- Djaelani, A. R. (2015). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. Yogyakarta: UGM Press.
- Fleming, M. (1987). The Role of Mediators in Learning. New York: Academic Press.

- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice Hall.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1980). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Haryoko, Sapto. "Efektivitas Penggunaan Media Alternatif Audio-Visual Optimalisasi Pembelajaran" Sebagai Model Jurnal Edukasi@Elektro Vol. 5 No. 1 Maret 2009, hal 1-10.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1982). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Columbus, OH: Merrill Prentice Hall.
- Kozma, R. B. (1991). "Learning with Media." *Review of Educational Research*, 61(2), 179–211.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Muhson, Ali. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VolVIII. No 2- Tahun 2010.
- Rajawali Pers. Jakarta
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Schramm, W. (1977). *Big Media, Little Media*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugandi, M., dkk. (2004). *Teori dan Praktek Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suprapto. (1975). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Nasional Pendidikan
- Wahyu, dkk. „Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin“ *Jurnal Pendidikan Kewarnegaraan*: Volume 4 Nomor 7 Mei 2014.