

PERANAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Rika Lisiswanti¹, Oktadoni Saputra², Indri Windarti³

^{1,2,3}Departemen Patology Anatomi, Fakultas Kedokteran Universitas Lampung
e-mail: rika_lisiswanti@yahoo.com

Abstrak: Peranan Media Dalam Pembelajaran. Penggunaan berbagai macam media, baik media cetak, elektronik atau lainnya dapat meningkatkan perhatian pembelajar serta meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan **jika** media tersebut didisain dan dibuat secara tepat. Penggunaan media berdasarkan teori belajar Mayer, landasan filosofis, teknologi dan empiris. Penggunaan media harus sesuai dengan disain pengajaran. Pemilihan media harus disesuaikan juga dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, siapakah pembelajarnya atau pesertanya, dimana tempatnya. Serta memperhatikan syarat-syarat penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam memberikan informasi ataupun pengajaran. Media dapat meningkatkan ketertarikan para pembelajar sehingga informasi mudah diterima.

Kata Kunci: media pembelajaran, multimedia

Manusia menerima data melalui berbagai saluran seperti media, audio dan visual (Paivio 1969), saluran ini sama dengan indera sentuhan, rasa dan bau. Media ajar adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Media memiliki beberapa manfaat yaitu memperjelas pesan dan informasi yang ingin disampaikan kepada pembelajar sehingga mampu meningkatkan proses dan hasil belajar. Sedangkan istilah multimedia adalah media yang terdiri paling sedikit memenuhi dua unsur, misalnya unsur audio dan visual atau teks dan ilustrasi.

Seiring berkembangnya pendidikan kedokteran menjadi pendekatan *learner centered* juga diperlukan pendekatan *technology centered*. Pendekatan *learner centered* di mulai dengan suatu pemahaman bagaimana manusia berpikir, mengerjakan dan menanyakan “bagaimana multimedia dapat meningkatkan pembelajaran manusia?”. Fokus penggunaan multimedia adalah membantu manusia dalam berpikir.

Menurut Mayer 2001 manusia yang menerima teks atau narasi dan animasi mempunyai retensi lebih bagus dari pada yang hanya menerima teks atau narasi saja. Ketika kata-kata atau gambar diberikan kepada pembelajar mereka mempunyai kesempatan untuk membangun verbal dan gambar serta dapat menghubungkan antara keduanya. Multimedia dapat menjadi efektif implementasinya pada berbagai audiens jika diolah secara tepat. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, proses pembelajaran memerlukan suatu media dan merupakan posisi yang strategis dalam pembelajaran. Tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan pembelajaran yang merupakan proses

komunikasi tidak akan berlangsung. Oleh sebab itu peran media dalam pembelajaran sangat penting.

Semua pengajar ataupun praktisi kesehatan seharusnya menggunakan suatu sistem untuk merancang material pengajaran sehingga dapat menciptakan kondisi yang baik untuk pembelajaran. Sekarang dalam mengajar tidak hanya memikirkan catatan atau *handout* tetapi lebih luas lagi kita mulai dari kertas biasa sampai pasien simulasi, buku panduan atau *virtual learning environment* lainnya. Penggunaan *learning* material atau media yang digunakan harus mempunyai efek pada pengalaman belajar mahasiswa. Media pembelajaran juga sering sebagai pengganggu daripada membantu pembelajar jika tidak diolah dengan tepat.

Masalah yang sering terjadi misalnya slide yang terlalu penuh, susah dibaca, tidak relevan, persiapan yang jelek dan peralatan multimedia yang tidak cocok dan lainnya. Jadi sangat penting untuk mengetahui bagaimana menciptakan suasana dan lingkungan pembelajaran yang efektif. Contoh proses pembelajaran dapat berupa pembelajaran di kelas, masyarakat, setingan klinik, rumah sakit atau berbagai tempat dan sarana lainnya.

Diskusi

Penggunaan media dalam belajar merupakan suatu keharusan di masa sekarang. Media yang baik dapat memotivasi mahasiswa sehingga informasi yang diberikan dapat diterima dengan baik. Penggunaan media dalam pembelajaran tentunya mempunyai landasan selain berdasarkan teori belajar yang diusulkan Mayer juga mempunyai landasan lainnya.

Landasan Penggunaan Media

1. Landasan filosofis

Ada pendapat mengatakan dengan digunakannya berbagai media hasil teknologi

baru dalam pembelajaran akan berakibat proses pembelajaran kurang manusiawi. Pendapat lain membantah dengan menggunakan teknologi media pembelajaran dan mempunyai banyak pilihan sehingga dapat meningkatkan harkat kemanusiaan dan karakteristik mahasiswa.

2. Landasan psikologis

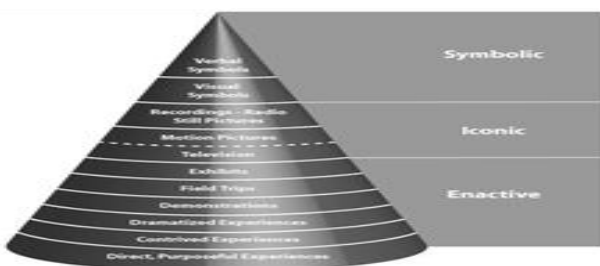
Dengan memperhatikan tingkat kompleksitas dan keunikan proses pembelajaran, maka ketepatan memilih media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa. Kajian psikologis mengatakan bahwa pelajar akan lebih menerima informasi secara konkrit daripada konsep abstrak. Menurut Jerome Bruner, dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan gambar atau film kemudian belajar dengan simbol yaitu menggunakan kata-kata. Menurut Charles F Habban, nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep dan membuat jenjang dari yang paling nyata ke bentuk abstrak. Edgar Dale membuat landasan psikologis berdasarkan jenjang konkrit ke yang abstrak dimulai dari pelajar yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata kemudian menuju pelajar sebagai pengamat kejadian nyata, kemudian dilanjutkan pengamat terhadap media, kemudian penyajian dalam simbol.

3. Landasan teknologi

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar. Teknologi pembelajaran adalah proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola dalam pembelajaran.

4. Landasan empiris

Temuan-temuan dari penelitian menunjukkan bahwa interaksi penggunaan media dengan karakteristik pelajar menentukan hasil belajar mahasiswa.



Gambar 1. Kerucut pengalaman oleh Dale

Fungsi Media

1. Membangkitkan minat dan motivasi
2. Mengurangi verbalisasi
3. Sebagai penyalur informasi
4. Sebagai *gain attention*
5. Mengaktifkan mahasiswa pada saat belajar (*active learning*)
6. Memberi dorongan terhadap mahasiswa
7. Meningkatkan retensi pengetahuan dalam pembelajaran

Media atau multi media berpengaruh pada pembelajaran *active learning* (belajar aktif) dimana yang lebih berpengaruh pada *active cognitive learning* (kognitif) daripada *behaviour activity* (prilaku). Pembelajaran dengan *active instructional method* (game interaksi dan simulasi) dapat meningkatkan pemahaman terhadap tujuan dan hasil pembelajaran.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media

1. **Tujuan:** media yang dipilih hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.
2. **Kegunaan:** hendaknya dipilih ketepatan dan kegunaannya untuk menyampaikan pesan yang hendak dikomunikasikan/diinformasikan.
3. **Tingkat kemampuan mahasiswa/peserta didik:** media yang dipilih hendaknya sesuai dengan tingkat kemampuan siswa/peserta didik, pendekatan terhadap pokok masalah, besar kecilnya kelompok atau jangkauan penggunaan media tersebut.
4. **Biaya:** biaya yang dikeluarkan hendaknya seimbang dengan hasil yang diharapkan dan tergantung kemampuan dana yang tersedia.
5. **Ketersediaan:** apakah media yang diperlukan tersedia atau tidak? apakah ada pengganti yang relevan, direncanakan untuk perorangan atau kelompok?
6. **Mutu teknis:** kualitas media harus dipertimbangkan, jika media sudah rusak atau kurang jelas/terganggu sehingga mengganggu proses transfer informasi (tidak menarik dan kurang bisa dipahami).

Menurut Gagne ada beberapa faktor dalam memilih media:

1. Rancangan pengajaran
2. Tujuan yang ingin dicapai
3. Karakteristik mahasiswa
4. Kepraktisan media

Rancangan pengajaran adalah prinsip bagaimana membantu orang belajar. Instruksi lebih cenderung kepada manipulasi lingkungan pembelajaran yang bermaksud untuk meningkatkan pembelajaran. Ada dua pengertian dari definisi ini:

1. Instruksi yang melibatkan kreasi dari suatu lingkungan untuk pembelajar.
2. Sasaran dalam lingkungan pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman pembelajar dalam yang mengarahkan mereka untuk belajar.

Prinsip pemilihan media

Berikut adalah prinsip dalam pemilihan media atau *learning material* dalam buku Cantilon (2010) menyebutnya dengan *CREATE GUIDELINES* yaitu:

1. C = Convenience

Media harus mudah didapatkan oleh mahasiswa, khususnya dalam pembelajaran mandiri. Mudah yaitu sanggup membuat mahasiswa untuk belajar walaupun tanpa dosen.

- Media mudah dibaca oleh mahasiswa: pastikan ukuran ruangan, jangan terlalu *overload* atau terlalu banyak kata-kata, tetapkan gaya media dalam satu bentuk yang sama sehingga bisa fokus pada isi.
- Media mudah dipahami, pikirkan tingkatan mahasiswa, menyadari kebutuhan mahasiswa.
- Media yang dihadirkan juga membutuhkan kepekaan dari mahasiswa.

2. R = Relevance

Mahasiswa membutuhkan kesesuaian antara materi yang diajarkan dengan kurikulum yang akan dicapai dan dapat dijelaskan secara mudah dengan media. Media untuk pembelajaran orang dewasa harus menyediakan gaya pembelajaran yang berbeda. Sebagian mahasiswa adalah pembelajaran secara visual dengan menyediakan gambar berwarna dan sesuai dengan konten.

3. E = Evidence based

Pelayanan kesehatan berubah secara konstan dan ini merupakan tantangan untuk memperbarui media atau *learning material* seiring dengan perubahan praktek bidang kesehatan. Mengikuti *evidence based* yang *up to date* dalam pengembangan profesionalisme merupakan suatu keharusan bagi praktisi kesehatan.

3. A = Actively involving the learner

Mengaktifkan keterlibatan pelajar melalui media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran yang mendalam. Pada sesi awal suatu pengajaran dapat dipikirkan pertanyaan untuk menyikapi mahasiswa, menghubungkan contoh dengan pengalaman mahasiswa. Penggunaan *teaching material* dapat membantu mengintegrasikan pembelajaran dan memfasilitasi transformasi pembelajaran dari kelas ke lapangan.

4. T = Technology

Penggunaan teknologi oleh pembelajar dan pengajar pada tingkatan pendidikan kedokteran dalam komunikasi dan penyediaan bahan-bahan pembelajaran baik kurikulum formal dan

informal terus meningkat. Wiki, blog atau diskusi lainnya dalam media yang berbeda untuk berbagi dan bertukar pengetahuan agar lebih mendalam merupakan hal yang dinamis tanpa harus menghadiri kelas. Contoh penggunaan teknologi: *second life* menyediakan kesempatan untuk pengajar menciptakan *virtual worplace environment* menggali tindakan mahasiswa tanpa melibatkan pasien, simulator, konsep pemetaan alat.

5. E = Educational impact

Hal ini berhubungan dengan kualitas dan isi dari media, kualitas media yang digunakan dapat dilihat dari evaluasi pengajaran termasuk media atau material yang digunakan. Ketika membuat suatu material baru sebaiknya diminta *feedback* tentang kegunaan dan keefektifan material atau media yang digunakan. *Fededback* ini bisa didapat dari pasien jika di keterampilan klinis, dari mahasiswa atau dari dosen lainnya.

Dalam memulai pembuatan suatu *learning material* atau media, ada beberapa pertanyaan yang harus diperhatikan yaitu:

1. Siapakah pelajarnya? Mahasiswa *undergraduate*, junior atau senior *postgraduate* atau para peserta *Continuing Professional Development* (CPD).
2. Apa hasil yang ingin dicapai? Pengetahuan, keterampilan, attitude, kesehatan atau penyakit, kondisi yang lama atau emergensi.
3. Dimana penggunaan media atau material ini? Kelas besar, kelompok kecil atau setingan klinik.

Berbeda kondisi, penggunaan media pun berbeda, berikut adalah contoh media yang digunakan dalam perkuliahan yaitu:

- interaktif *whiteboard*,
- *web based activity*.
- interaktif *power point*,
- *video clips*,

Dalam kelas kecil dapat digunakan:

- *handout*,
- *power poin*,
- skenario
- film
- data animasi

Pada setingan klinik dapat digunakan pasien simulasi, bangsal atau teater serta setingan

masyarakat. Dalam *self-directed learning*(SDL) dapat digunakan *podcast, web resource, VLE, second life*.

SIMPULAN

Media pembelajaran sangat penting dalam memberikan informasi ataupun pengajaran. Media

DAFTAR PUSTAKA

- Krippel G, McKee J, Moody J. Multimedia use in higher education: promises and pitfall. *Journal of instructional Pedagogies*. 2007.
- Suhoyo Y. Media ajar pendidikan bioetika. *Jurnal Ilmu Pendidikan Kedokteran dan Profesi Kesehatan Indonesia*. 2007; 2(3): 100-106.
- Mayer R. *Multimedia learning*. Cambridge University Press: University of California Santa Barbara; 2009.
- Welch M, Brownell. The development and evaluation of a multimedia course on educational collaboration. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. 2000; 9: 169-194.
- Santyasa I. Landasan konseptual media pembelajaran. *Workshop Guru-Guru SMA*. Universitas Pendidikan Ganesha; 2007.
- Peter C, Diana W. *ABC of learning and teaching in medicine*. Teaching large group. Second Edition. UK: Wiley Blackwell. BMJ; 2010.
- Peter C, Diana W. *ABC of Learning and Teaching In Medicine*. Teaching large group. Second Edition. UK: Wiley Blackwell. BMJ; 2003.
- Syafurudin. *Landasan Teori Media Cetak*. 2007.
- Winarko L. Tips membuat brosur yang menarik. [Internet]. 2010. [cited 2011 November 3]. Available from: www.ADS.Blogspot.com.
- Barry S. *Principles of Media Development*. Blok 3 Modul Learning Resource Development. 2011.
- Baskara IK. *Prinsip disain komunikasi visual sebagai sarana kampanye Imunisasi Campak*. Denpasar. 2008.
- Anglin G, Vaez H, Cunningham K. Visual representations and learning: The role of static and animated graphics. 2008; 865-896.
- Fong S, Lily L. *Effect of segmented animation among student of different anxiety levels; A cognitive load perspective*. *Malaysian Journal of education technology*. 2010; 10(2).
- Mimura A, Sudo N, Kato N. *Educational effects of a single distribution of a leaflet on alcohol and pregnancy Among female University Student*. Rawlyk Library Crandall University; 2010.
- Thomson J. *Using travel brochures to enrich students lives and (their reading and writing)*. *The virginia english bulletin*. 2008; 57(2): 34-37
- Depkes RI. *Bagaimana membuat media promosi kesehatan*. [Internet] 2010. [cited 2011 November 23]. Available from: www.pamsimas.org.