

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER

Oleh : Rosdiana

Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo

## **Abstrak:**

*Beberapa pendidik atau tenaga pengajar mempunyai gaya yang berbeda dalam mengadakan pembelajaran, yang menyebutkan bahwa gaya atau model pembelajaran tenaga pengajar yang diadakan akan lebih bermanfaat dengan menggunakan media, serta pembelajaran yang diadakan akan lebih efektif dengan menggunakan media yang berbeda secara berkelanjutan. Maksudnya adalah pembelajaran akan lebih efektif jika penggunaan media pembelajaran tersebut tidak monoton, tetapi diavariasikan dengan media yang lainnya secara bervariasi. Dalam hal ini diharapkan dapat membantu siswa/mahasiswa untuk lebih berminat dalam mengikuti pelajaran, karena dengan penggunaan media pendidikan dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa/mahasiswa dalam memahami materi pelajaran secara kognitif. Sebagai komponen sistem pembelajaran media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa/mahasiswa.*

**Kata Kunci** : Media, Pembelajaran, Komputer, Power Point.

## **I. Pendahuluan**

Pemanfaatan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, yang memungkinkan untuk melakukan aktivitas belajar dan mengajar yang efektif disadari atau tidak menjadi salah satu faktor utama peningkatan profesionalisme tenaga pengajar. Namun tidak semua tenaga pengajar mampu mengaplikasikan perangkat teknologi yang dimaksud, khususnya kemampuan dalam mengolah materi pengajaran melalui media komputer.

Adanya sarana dan prasarana yang disediakan oleh instansi pendidikan seperti fasilitas laboratorium komputer yang cukup memadai dengan dilengkapi software-software pendukung untuk pengembangan media pembelajaran. Software-software tersebut sudah sering didengar namun belum pernah dilihat bahkan belum diketahui fungsi dan manfaatnya untuk apa, dan bagaimana cara penggunaannya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu kelancaran, efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Selain tujuan pembelajaran yang dimaksud maka pencapaian hasil belajar

mahasiswa/mahasiswa juga tidak bisa diabaikan. Hal ini dapat dipantau apakah dengan sistem pembelajaran dan media yang digunakan oleh staf pengajar yang ada sudah cukup baik dalam peningkatan hasil belajar siswa/mahasiswa atau belum.

Dalam pengamatan langsung kami melihat kondisi di lapangan beberapa tenaga pengajar belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer, sehingga membuat penulis ingin melakukan suatu penelitian dengan membandingkan prestasi belajar mahasiswa/mahasiswa terhadap beberapa mata kuliah dimana dalam pembelajarannya tenaga pengajar pengampu mata kuliah tersebut menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan tenaga pengajar yang masih menggunakan media pembelajaran papan tulis (media konvensional).

## **II. Pembahasan**

### **1. Media Pembelajaran**

Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat mahasiswa/mahasiswa, media pengajaran juga dapat membantu mahasiswa/mahasiswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Berbagai manfaat media pengajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp dan Dayton, meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pengajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran sebagai berikut:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran.
- b) Pelajaran bisa lebih menarik sehingga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian serta menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa/mahasiswa.

- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi mahasiswa/mahasiswa, umpan balik dan penguatan.
- d) Lama waktu pengajaran dapat dipersingkat.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- f) Pengajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pengajaran dirancang untuk penggunaan individu.
- g) Sikap positif mahasiswa/mahasiswa terhadap apa yang mahasiswa/mahasiswa pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h) Peran tenaga pengajar dapat berubah ke arah yang positif, beban tenaga pengajar untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat berkurang sehingga tenaga pengajar mampu mengembangkan aspek penting lain dalam proses pembelajaran, misalnya konsultan dan penasehat mahasiswa/mahasiswa.

## 2. Pemakaian Komputer dalam Proses Belajar

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction (C M I)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)*. CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut: merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran; mengevaluasi siswa/mahasiswa (tes); mengumpulkan data mengenai siswa/mahasiswa; melakukan analisa statistik mengenai data pembelajaran; membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan). Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas *tutorial terprogram, tutorial intelejensi, drill and practice*, dan *simulasi*. *Tutorial terprogram* adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang terlebih dahulu

diprogramkan. Secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa/mahasiswa dianalisis oleh komputer (dibandingkan dengan kemungkinan-kemungkinan jawaban yang telah diprogramkan oleh tenaga pengajar/perancang), dan berdasarkan hasil analisis itu umpan balik yang sesuai. Media tambahan lainnya biasanya digabungkan untuk format tutorial terprogram, seperti tugas-tugas bacaan berbasis cetak, kegiatan kelompok, percobaan laboratorium, kegiatan latihan, simulasi, dan interaktif dengan videodisc. Manfaat tutorial terprogram akan tampak jika menggunakan kemampuan teknologi komputer.

*Tutorial intelijen* berbeda dari tutorial terprogram karena jawaban komputer terhadap pertanyaan siswa/mahasiswa dihasilkan oleh intelegensia artifisial, bukan jawabab-jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran. Dengan demikian ada dialog antara siswa/mahasiswa dan komputer. Baik siswa/mahasiswa maupun komputer dapat bertanya atau memberi jawaban.

*Drill and practice* digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep, aturan atau kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada siswa/mahasiswa. Program ini menuntun siswa/mahasiswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan ketrampilan. Hal terpenting adalah memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar. Komputer dengan sabar memberi latihan sampai suatu konsep benar-benar dikuasai sebelum pindah kepada konsep yang lainnya. Ini merupakan salah satu kegiatan yang efektif apabila pembelajaran itu memerlukan pengulangan untuk mengembangkan ketrampilan atau mengingat dan menghafal fakta atau informasi. Ketrampilan ini hanya dapat dikuasai dengan mempelajarinya melalui latihan yang efektif. Latihan intensif yang dapat memberikan hasil penguasaan otomatis adalah melalui format kegiatan *drill and practice* pada komputer.

*Simulasi* pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu skenario, model dasar, dan lapisan pengajaran. Skenario harus menampilkan

kehidupan nyata. Ia menentukan apa yang terjadi dan bagaimana hal itu terjadi, siapa karakternya, objek apa yang ikut terlibat, apa peran siswa/mahasiswa, dan bagaimana siswa/mahasiswa berhadapan dengan simulasi itu.

Untuk meningkatkan kemampuan interaksi media berbasis komputer, saran-saran berikut perlu dipertimbangkan dalam pengembangan media tersebut.

a) Power Point

Microsoft PowerPoint merupakan Authoring yang berbasis ikon. Microsoft Powerpoint versi 2002/2003 menstransformasikan cara anda membuat dan memberikan presentasi, memungkinkan anda untuk mengkomunikasikan ide lebih cerdas dan lebih cepat baik secara "live" atau online. Powerpoint 2002/2003 menyederhanakan produktivitas anda. Task pane memungkinkan anda menampilkan slide secara cepat dan menerapkan berbagai design templates color schemes dan animation schemes.

Andapun juga dapat melakukan preview pekerjaan yang akan anda cetak. Print Preview yang baru memungkinkan anda untuk melihat presentasi yang akan anda cetak di kertas. PowerPoint 2002/2003 memungkinkan anda untuk membuat animasi presentasi dengan kualitas broadcast. Anda dapat mengaplikasikan animation scheme dengan satu klik atau membuat presentasi anda menggunakan custom effects dan transisi slide yang baru.

PowerPoint 2002/2003 mempunyai fasilitas untuk mengambil ribuan klip multimedia online. Anda dapat menemukan gambar, suara, atau animasi di Web. Dengan PowerPoint 2002/2003 dapat menambah dan mengedit berbagai tipe diagram secara luas. Dengan demikian memberikan cara kepada anda untuk menampilkan ide dengan gambar-gambar. Fasilitas Collaboration tool memungkinkan sebuah tim kerja bekerja sama untuk membuat, mengkaji ulang, dan menyajikan bersama presentasi. Meminta dan mengintegrasikan revisi tim dan memberi komentar ke dalam presentasi dengan mengirim ke Preview.

PowerPoint 2002/2003 menyediakan fasilitas untuk mengidentifikasi perubahan-perubahan dan komentar-komentar dari pengkaji (reviewer). Anda dapat menggabungkannya ke dalam presentasi akhir dengan

hanya satu klik. Anda dapat menggunakan Reviewing toolbar yang memberikan kemampuan untuk mengontrol komentar dan revisi untuk dapat diterima atau ditolak.

b) VCD Media Pembelajaran

Beberapa persoalan media yang dihadapi para tenaga pengajar di sekolah – sekolah adalah minimnya media untuk pembelajaran mendengarkan. Selama ini untuk pembelajaran mendengarkan langkah pembelajaran yang biasanya dilakukan tenaga pengajar adalah membacakan teks berita di depan kelas, siswa/mahasiswa menyimak, kemudian tenaga pengajar memberikan pertanyaan seputar isi teks bacaan tersebut. Pada langkah yang lebih maju , biasanya tenaga pengajar merekam pembacaannya di pita kaset dan pada saat pembelajaran di kelas tenaga pengajar memutar hasil rekamannya menggunakan tape recorder. Untuk pembelajaran mendengarkan berita TV , tenaga pengajar biasanya memberikan tugas rumah kepada para siswa/mahasiswa untuk menyimak berita selanjutnya pada saat KBM di kelas, tenaga pengajar meminta siswa/mahasiswa untuk menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas.

Persoalan yang timbul ternyata berita yang disimak siswa/mahasiswa bermacam-macam sehingga pembahasan tentang hasil simakan berita siswa/mahasiswa kurang terfokus dan tenaga pengajar kesulitan menentukan tepat tidaknya isi laporan siswa/mahasiswa karena tenaga pengajar biasanya tidak dapat ikut menyimak berita yang disimak siswa/mahasiswa. Tampaknya kesulitan pembelajaran mendengarkan berita juga dialami oleh sekolah-sekolah maju meskipun di ruang kelasnya telah tersedia TV. Kesulitan ini terletak bagaimana menggunakan media TV tersebut bertepatan dengan jam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adanya siaran berita di stasiun TV biasanya pada pukul 12.00- 13.00 menyulitkan untuk dijadikan media pada pembelajaran mendengarkan. Dalam pembelajaran mendengarkan juga pembelajaran ketrampilan berbahasa yang lain, penggunaan VCD sebagai media pembelajaran sangat menguntungkan. Akan tetapi , lembaga yang bersedia membuat media pembelajaran dalam bentuk Program VCD / video pendidikan untuk sekolah-sekolah sangatlah jarang. Barangkali karena pembuatan VCD Pendidikan kurang memberikan

keuntungan materiel dibanding membuat video komersial seperti film dan lagu-lagu maka jarang ada lembaga yang mau membuat video pendidikan ini. Salah satunya adalah Lembaga Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (PUSTEKKOMDIKBUD) , Direktorat Menengah Umum. Video program pendidikan hasil lembaga pemerintah tersebut penyebarannya ke sekolah juga sangat kurang akibat kurangnya promosi dan informasi ke sekolah-sekolah. Bagaimana mengatasi kelangkaan VCD Pendidikan tersebut ? Salah satu caranya adalah tenaga pengajar membuat sendiri VCD pembelajaran yang dibutuhkannya tersebut. Salah satu sumber yang tak pernah kering dan selalu *up to date* untuk pembuatan VCD ini adalah siaran televisi (TV). Adapun spesifikasi komputer yang digunakan dalam pembuatan VCD sebaiknya yang memadai sehingga memberikan keleluasaan dan kemudahan selama proses pembuatan media VCD tersebut. Spesifikasi PC yang penulis gunakan Processor Intel Pentium 4 CPU 3.06 GHz, Harddisk 80 GB, memory 256 MB , VGA 128 MB. Untuk keperluan pembuatan VCD dengan memanfaatkan Media TV, maka dalam PC Multimedia tersebut perlu dilengkapi dengan TV Card. (Misalnya, *GADMEI " TV MAGICIAN" TV Card*) untuk keperluan import / capture video dan CDRW untuk keperluan membakar ( *burning* ) VCD.

Penggunaan VCD pada pembelajaran mendengarkan tentunya memberikan nilai plus ( nilai tambah ). Beberapa nilai plus dalam proses belajar mengajar antara lain :

1. Penggunaan VCD dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pengajaran ini dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga pembelajaran berlangsung efektif dan efisien
3. Penggunaan VCD dapat meningkatkan motivasi belajar siswa/mahasiswa.
4. Materi yang disajikan dalam VCD Pembelajaran yang berbasis pada acara TV ini akan selalu *up to date* sehingga siswa/mahasiswa memiliki pengetahuan tentang permasalahan-permasalahan aktual yang terjadi di masyarakat juga pengetahuan tentang solusi / cara pemecahan berbagai permasalahan aktual tersebut

5. Mengingat materi yang bisa disajikan dalam VCD pembelajaran ini sangat variatif baik masalah sosial, ekonomi, politik, dan budaya di Indonesia, maka akan menambah khasanah pengetahuan siswa/mahasiswa dalam bidang-bidang tersebut, yang pada akhirnya akan mempertebal semangat nasionalisme dan kecintaan pada tanah air.

c) Flash.

Flash merupakan suatu teknologi animasi yang berkembang di web pada awalnya. Dengan ukuran file yang lebih kecil dibandingkan file video, teknologi flash menjadi solusi bagi penyebaran informasi ke seluruh dunia sehingga menjadi teknologi yang sangat populer dan berkembang pesat akhir-akhir ini.

Flash dapat dilihat dari dua sisi:

1. Flash sebagai Software, yaitu Macromedia Flash sebagai software pembuat animasi
2. Flash sebagai Teknologi. Kini hampir semua browser dan sebagian peralatan elektronik seperti ponsel sudah menggunakan (terinstal) Flash Player untuk menjalankan animasi Flash. Software-software seperti CorelRave, Swish MAX, 3D Studio Max, dan Swift 3D sudah dapat membuat animasi dengan format flash (SWF). Ini karena begitu populernya teknologi ini sehingga banyak perusahaan menyertai format flash (SWF) dalam software-nya.

Teknologi Flash telah merambah ke banyak media tidak hanya web saja. Ini akan memperluas cakupan penyebaran karya animasi kita kemanapun dan kapanpun. Jadi anda hanya membangun satu aplikasi, tetapi distribusinya dapat ke berbagai media seperti:

- Ponsel dan PDA, media ini paling minimalis, praktis dan dapat dibawa ke mana-mana. Sangat cocok bila Anda sering presentasi dadakan tanpa persiapan.
- Televisi, media ini sangat populer dan ditonton banyak orang. animasi kita bisa berubah menjadi sebuah video yang dapat ditampilkan di televisi seperti layaknya iklan.
- Web, media ini dapat dilihat oleh orang seluruh dunia dimanapun dan kapan pun. Jadi animasi anda akan berjalan terus menerus selama 24 jam nonstop. Sudah 98% komputer di seluruh dunia terinstal flash player

sehingga orang tidak perlu lagi men-download plug-in tambahan untuk melihat animasi flash.

Kemudian didukung oleh berbagai sistem operasi terkenal seperti Windows, Macintosh, dan Unix sehingga animasi kita tidak perlu sampai dibuat dalam tiga format yang berbeda.

Teknologi populer tentunya banyak dukungan. Oleh karena itu kita tak perlu khawatir akan masa depan teknologi ini semakin hari komunitas dan perusahaan pendukung teknologi ini semakin banyak bermunculan. Dilihat dari berbagai kelebihan tersebut, bukan berarti Macromedia Flash lebih bagus dibanding software lain. Namun penulis lebih menekankan pada media web dengan ukuran file yang lebih kecil sehingga orang di seluruh dunia dapat mengetahui karya kita. Bisa saja dibuat dengan software lain, seperti 3D Studio Max, tetapi ukuran file yang sangat besar tidak memungkinkan untuk penyebaran karya lewat internet. Ini yang kadang menjadi kesulitan mereka dalam mengembangkan diri. Karya yang dipendam dan tidak diketahui publik akan mati bila dari si pembuat sendiri tidak ada motivasi untuk berkarya. Kadang motivasi dari publik sangat berarti dan membantu kita untuk tetap dapat berkarya.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut, McKnow ( Sihkabuden, 2005:19 ) Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, media terdiri dari fungsi yaitu :

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang sebelumnya teoritis menjadi fungsional praktis.
2. Membangkitkan motivasi belajar Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
3. Memberikan stimulasi belajar atau keinginan untuk mencari tahu

Khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levie dan Lentz, seperti yang dikutip oleh Arsyad (2002) bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa/mahasiswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (Liquid Crystal Display) dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa/mahasiswa.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa/mahasiswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya, tayangan video gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip, video penggunaan mesin-mesin kantor, dan sejenisnya.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa/mahasiswa yang lemah dalam membaca.

Menurut Rowntree (Sihkabuden, 2005: 19) mengemukakan enam fungsi media, yaitu: (a). Membangkitkan motivasi belajar; (b). Mengulang apa yang telah dipelajari; (c). Menyediakan stimulus belajar; (d). Mengaktifkan respon murid; (e). Memberikan umpan balik dengan segera; (f). Mengalakkan latihan yang serasi.

Menurut Sadiman (2005:17) secara umum media pendidikan mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa/mahasiswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa/mahasiswa, maka tenaga pengajar banyak mengalami kesulitan bilamana

semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan tenaga pengajar dengan siswa/mahasiswa berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam : Memberikan perangsangan yang sama , Mempersamakan pengalaman dan Menimbulkan persepsi yang sama

Dari semua paparan pendapat diatas dapatlah kita konklusikan bahwa fungsi media dalam pembelajaran secara detail adalah :

- a) Memberikan stimulus dan rangsangan kepada siswa/mahasiswa untuk belajar secara aktif.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c) Memperjelas penyajian materi (pesan) dalam bentuk visualisasi yang jelas sehingga pesan tidak terlalu bersifat verbalistik.
- d) Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi kongkret.
- e) Memotivasi siswa/mahasiswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Dengan mengoptimalkan semua paparan diatas seorang Tenaga pengajar akan mendapatkan efektivitas pemanfaatan media pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar:

- a) Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa/mahasiswa.
- b) Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa/mahasiswa.
- c) Metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar.
- d) Siswa/mahasiswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.  
Kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:
  - a) Memperjelas penyajian pesan.
  - b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
  - c) Mengatasi sikap pasif, sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih mandiri.
  - d) Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.
  - e) Berdasarkan berbagai pendapat di atas, media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses belajar mengajar

### **III. Penutup**

Kunci pemecahan masalah yang berkaitan dengan gangguan proses penyampaian pesan pembelajaran ini terletak pada media yang dipakai dalam proses ini. Pemilihan media yang tepat, sesuai dengan keistimewaan yang dimilikinya, akan dapat memperkecil gang-guan-gangguan ini. Secara umum, media tertentu memiliki keistimewaan seperti berikut ini :

1. Kemampuan fiksatif, artinya bahwa media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian, dengan kemampuan ini berarti suatu obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, difilmkan atau direkam kemudian dapat disimpan lama dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan lagi dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
2. Kemampuan manipulatif, artinya bahwa dengan kemampuan ini media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan. Maksudnya penampilan suatu obyek atau kejadian dapat diubah-ubah ukurannya dan kecepatannya serta dapat diulang-ulang penampilannya.
3. Kemampuan distributif, artinya bahwa dengan kemampuan ini, dalam sekali penampilan suatu obyek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat banyak. Misalnya dengan penggunaan media TV atau radio.

## Daftar Pustaka

- Achsin, A. 1986. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar-Mengajar*. Penerbit IKIP Unjung Pandang.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*, Penerbit Rajawali Pers. Jakarta
- Denny Setiawan, dkk. 2007. *Komputer Dan Media Pembelajaran*. Penerbit Universitas Terbuka
- Dale, E 1069. *Audiovisual Methos in Teaching (Third Edition)*. New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Fredy Lewakabessy, 2002 *Pengantar metodologi Penelitian* Universitas Negeri Malang.
- Hafied Cangara. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Penerbit PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Julia Branna, 1997 *Memandu metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Penerbit IAIN Antasari samarinda.
- Levie, W. Howard and Levie, Diane. 1975. *Pictoral Memory Processes*. AVCR Vol. 23 No. 1 Spring 1975, pp. 81-97.
- Nuth Nursal dan Ferdi Suharsimi Arikunto, 2002, *Prosedur Penelitian*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Paivio. A. 1978. A Dual Coding Approach to Perception and Cognition. In Pick, Herb dan Elliot Saltzman (Eds), *Modes of Perceiving and Processing Information*. Pp,39-52. New York: Halsted Press/John Wiley.
- Suyanto.M. 2003. *Multimedia alat Untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. 1993, *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Winastwan Gora S. 2005. *Belajar Sendiri Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning*. Penerbit PT Elex Media Komputindo. Kelompok Gramedia, Jakarta
- Widjaja.H.A.W. 2000. *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*. Penerbit Rineka Cipta.
- Warner J. Severin dan James W. Tankard, Jr. 2005. *Teori Komunikasi. Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Penerbit PERENADA MEDIA. Jakarta
- Walker, D.F. dan Hess, R.D. 1984. *Instructional Software: Principles and Prespective for Design and Use*. Belmont Wadsworth Publishing Cpmpany.

Zeembry.2006. *12 Jurus Pamungkas Animasi kartun dengan Flash 8*. Penerbit PT Elex Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta