

Pemanfaatan Metode, Media dan Strategi untuk Pembelajaran Sukses

Dr. Benny A.Pribadi, MA

Drs. Sudarwo, M. Pd

ABSTRAK

Guru atau instruktur memegang peranan yang penting dalam memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Agar dapat menciptakan pembelajaran sukses yaitu pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik, guru atau instruktur perlu memiliki pemahaman yang baik tentang metode, media, dan strategi pembelajaran. Pemahaman ini sangat diperlukan agar guru dan instruktur dapat mengimplementasikan ketiga komponen penting pembelajaran – metode, media, dan strategi pembelajaran – dengan baik. Artikel yang didasarkan pada kajian pustaka ini akan mengupas tentang metode, media, dan strategi pembelajaran dan implementasinya dalam menciptakan pembelajaran sukses.

A. Pendahuluan

Belajar pada dasarnya adalah upaya yang perlu dilakukan oleh seseorang untuk mencapai penguasaan terhadap suatu kompetensi. Dalam konteks ini kompetensi dapat dimaknai sebagai kemampuan atau *ability* yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan suatu tugas atau kegiatan. Kompetensi merupakan sebuah kecakapan yang mengandung unsur pengetahuan (*knowledge*); keterampilan (*skill*); dan sikap (*attitude*).

Proses belajar dapat berlangsung tanpa dirancang sebelumnya (*unintentional*) maupun sengaja dirancang (*intentional*) untuk mencapai tujuan yang spesifik. Proses belajar yang sengaja dirancang untuk membuat siswa dapat mencapai kompetensi yang diinginkan disebut dengan istilah pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan sebuah proses yang sengaja dirancang secara sistematis dan sistemik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Tulisan atau artikel ini akan mengupas tentang bagaimana memanfaatkan metode, media, dan strategi yang tepat dalam pembelajaran sehingga dapat memfasilitasi proses belajar siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.

Dalam artikel atau tulisan ini akan dibahas tentang: kriteria pembelajaransukses; metode pembelajaran; media pembelajaran dan strategi pembelajaran serta kombinasi dari ketiganya untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya. Secara spesifik tulisan ini akan mengupas beberapa konsep tentang:

- Belajar dan pembelajaran
- Pembelajaran sukses
- Merancang aktivitas pembelajaran dengan model ASSURE
- Metode pembelajaran
- Media pembelajaran
- Strategi pembelajaran
- Pemanfaatan metode, media dan strategi pembelajaran

B. Belajar dan pembelajaran

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (Hodgson, 1994, p.6).

Agar dapat berlangsung efektif dan efisien, proses belajar perlu dirancang menjadi sebuah kegiatan pembelajaran. Dari sudut pandang pendidikan, belajar terjadi apabila terdapat perubahan dalam hal kesiapan (*readiness*) pada diri seseorang dalam berhubungan dengan lingkungannya. Snelbecker (1974) mengemukakan bahwa setelah melakukan proses belajar biasanya seseorang

menjadi lebih respek dan memiliki pemahaman yang lebih baik (*sensitive*) terhadap objek, makna, dan peristiwa yang dialami. Melalui aktivitas belajar, seseorang juga akan menjadi lebih responsif dalam hal melakukan tindakan.

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pemelajar (*learner centered*). Istilah pembelajaran digunakan untuk menggantikan istilah "pengajaran" (*teaching*) yang lebih bersifat sebagai aktivitas yang berfokus pada guru (*teacher centered*). Kegiatan pengajaran perlu dibedakan dari kegiatan pembelajaran (Miarso, 2004,p144).

Pengajaran merupakan istilah yang diartikan sebagai penyajian bahan ajaran yang dilakukan oleh pengajar. Berbeda dengan istilah pengajaran, kegiatan pembelajaran tidak harus diberikan oleh seorang pengajar, karena kegiatan itu dapat dilakukan oleh perancang dan pengembang sumber belajar, misalnya seorang teknolog pembelajaran atau suatu tim yang terdiri dari ahli media dan ahli materi ajaran tertentu. Istilah pembelajaran telah digunakan secara luas bahkan telah dikuatkan dalam perundangan yaitu dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003.

Sejalan dengan pandangan di atas, Robert M. Gagne dan kawan-kawan (2005) mengemukakan pandangan yang membedakan antara pengajaran dengan pembelajaran yaitu:

"...Istilah pembelajaran mengandung makna yang lebih luas dari pada istilah pengajaran. Pengajaran hanya merupakan upaya *transfer of knowledge* semata dari guru kepada siswa, sedangkan pembelajaran memiliki makna yang lebih luas mulai dari mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi kegiatan yang dapat menciptakan terjadinya proses belajar." (p.1).

Pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar yang sengaja dilakukan atau bersifat intensional dalam diri individu. Pembelajaran juga didefinisikan sebagai rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media (Dick dan Carey, 2005. P.205). Proses pembelajaran mempunyai tujuan yaitu agar siswa dapat mencapai suatu

kompetensi. Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan holistik.

C. Pembelajaran sukses

Bagaimanakah pembelajaran yang disebut **sukses**? Smith dan Ragan (2003) mengemukakan beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Faktor – faktor tersebut antara lain: (1) efektif; (2) efisien; (3) menarik. (p.9).

Pembelajaran yang **efektif** adalah pembelajaran yang mampu membawa siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi seperti yang diharapkan. Pembelajaran yang **efisien** memiliki makna adanya aktivitas pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan waktu dan sumberdaya yang relatif sedikit. Pembelajaran perlu diciptakan menjadi peristiwa yang **menarik** agar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Efektifitas, efisiensi, dan daya tarik sebuah program pembelajaran akan memfasilitasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Pandangan lain tentang kriteria atau perspektif pembelajaran yang berhasil atau sukses dikemukakan oleh Robert Heinich dan kawan – kawan (2005). Mereka mengemukakan perspektif pembelajaran sukses yang terdiri dari beberapa kriteria yaitu: (1) peran aktif siswa; (2) pemberian latihan; (3) perhatian terhadap adanya perbedaan individual; (4) pemberian umpan balik; (5) penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi yang nyata.

- *Peran aktif siswa / active participation*

Proses belajar akan berlangsung efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam tugas - tugas yang bermakna, dan berinteraksi dengan materi pelajaran secara intensif. Keterlibatan mental siswa dalam melakukan proses belajar akan memperbesar kemungkinan terjadinya proses belajar.

- *Latihan / practice*

Latihan yang dilakukan dalam berbagai konteks akan dapat memperbaiki tingkat daya ingat atau retensi dan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari. Tugas – tugas belajar berupa pemberian latihan akan dapat meningkatkan

penguasaan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

- *Perbedaan individual / individual differences*

Setiap individu memiliki karakteristik yang bersifat unik yang dapat membedakannya dari individu yang lainnya. Setiap individu memiliki potensi yang perlu dikembangkan secara optimal. Tugas guru atau instruktur dalam hal ini adalah mengembangkan potensi yang dimiliki oleh individu seoptimal mungkin melalui proses pembelajaran yang berkualitas.

- *Umpan balik / feedback*

Umpan balik sangat diperlukan oleh siswa untuk mengetahui kemampuan dalam mempelajari isi atau materi pelajaran dengan benar. Umpan balik dapat diberikan dalam bentuk pengetahuan tentang hasil belajar (*learning outcomes*) yang telah dicapai oleh siswa setelah menempuh program dan aktivitas pembelajaran. Informasi dan pengetahuan tentang hasil belajar akan memacu seseorang untuk berprestasi lebih baik lagi.

- *Konteks nyata / realistic context*

Siswa perlu mempelajari materi pelajaran yang berisi pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam sebuah situasi yang nyata. Siswa yang mengetahui kegunaan dari pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari akan memiliki motivasi yang tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- *Interaksi sosial / social interaction*

Interaksi sosial sangat diperlukan oleh siswa agar dapat memperoleh dukungan sosial dalam belajar. Interaksi yang berkesinambungan dengan sejawat atau sesama siswa akan memungkinkan siswa untuk melakukan konfirmasi terhadap pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari.

D. Merancang aktivitas pembelajaran dengan model ASSURE

Untuk dapat menciptakan sebuah aktivitas pembelajaran yang sukses diperlukan adanya sebuah proses perencanaan atau desain yang sistematis dan holistik. Demikian pula halnya dengan aktivitas belajar yang menggunakan

media dan teknologi. Sharon E. Smaldino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda (2005) mengemukakan sebuah model desain sistem pembelajaran yang diberi nama **ASSURE**. Sama seperti model desain sistem pembelajaran yang lain, model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi.

Model **ASSURE** lebih difokuskan pada perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual. Model desain sistem pembelajaran ini terlihat sederhana dan mudah untuk diimplementasikan.

Dalam mengembangkan model desain sistem pembelajaran **ASSURE**, para penulis - Smaldino, Russel, Heinich, dan Molenda – mendasari pemikirannya pada pandangan – pandangan **Robert M. Gagne** (1985) tentang peristiwa pembelajaran atau "**Events of Instruction**". Menurut Gagne, desain pembelajaran yang efektif harus dimulai dari upaya yang dapat memicu atau memotivasi seseorang untuk belajar.

Salah satu upaya tersebut adalah mengemukakan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh aktivitas pembelajaran. Secara kontinyu langkah ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar yang telah dicapai.

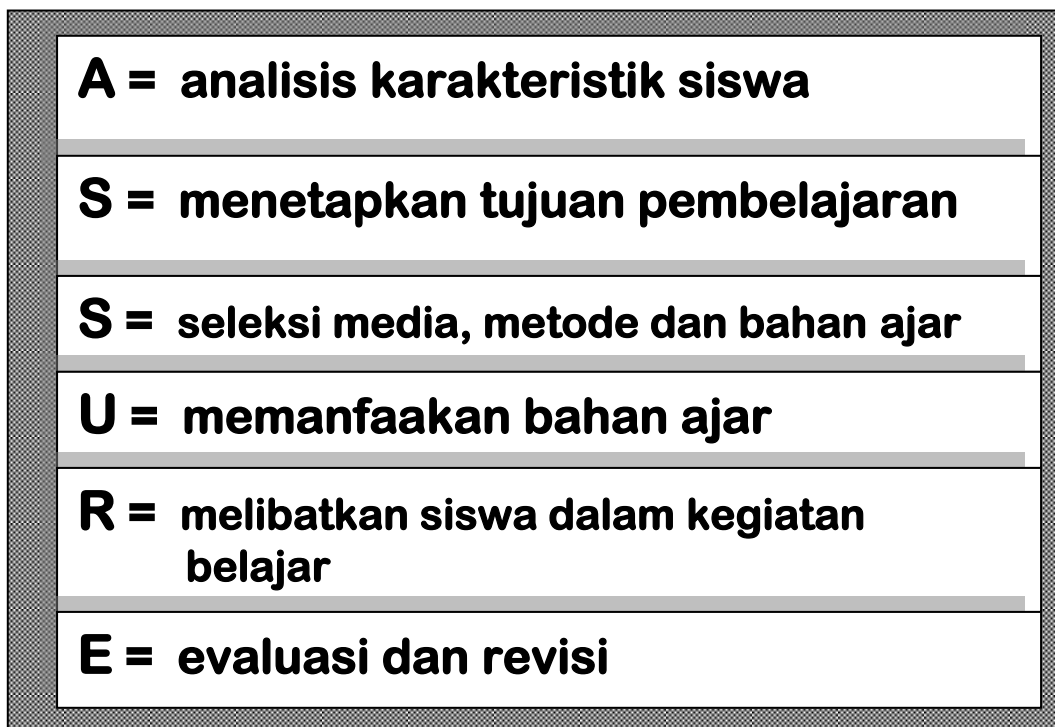
Penilaian hasil belajar perlu didesain agar dapat mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dipelajari. Setelah menempuh proses penilaian hasil belajar, siswa perlu memperoleh umpan baik atau *feedback*. Umpan balik, berupa pengetahuan tentang hasil belajar merupakan penguatan yang dapat memotivasi siswa untuk melakukan proses belajar dengan sukses.

Langkah – langkah penting yang perlu dilakukan dalam model desain sistem pembelajaran **ASSURE** meliputi beberapa aktivitas yaitu:

- Melakukan analisis karakteristik siswa / *analyze learners*
- Menetapkan tujuan pembelajaran / *state objectives*

- Memilih media dan metode pembelajaran dan bahan ajar / *select methods, media, and materials*
- Memanfaatkan bahan ajar / *utilize materials*
- Melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran / *require learners participation*
- Mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran / *evaluate and revise instructional program.*

Langkah – langkah yang perlu dilakukan dalam mendesain sistem pembelajaran dengan model **ASSURE** dapat dirangkum dalam diagram berikut:



Gambar 1. Model desain sistem pembelajaran ASSURE

Untuk lebih dapat memahami model desain pembelajaran **ASSURE**, berikut ini dikemukakan deskripsi dari setiap komponen yang terdapat dalam model tersebut yaitu:

Analyze learners

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Siapakah siswa yang akan melakukan proses belajar? Pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa akan sangat membantu guru atau instruktur dalam

upaya memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting yaitu: (1) karakteristik umum; (2) kompetensi spesifik yang telah dimiliki siswa sebelumnya; (3) dan gaya belajar atau *learning style* siswa. **(elaborate)**

State objectives

Langkah selanjutnya dari model desain sistem pembelajaran **ASSURE** adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh perancang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau *learning need assessment*. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang kompetensi - pengetahuan, keterampilan, dan sikap - yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran.

Selain menggambarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa, rumusan tujuan pembelajaran juga mendeskripsikan kondisi evaluasi yang diperlukan oleh siswa untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai. Tujuan pembelajaran juga berisi uraian tentang tingkat penguasaan siswa atau *degree* terhadap pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan dipelajari.

Select methods, media, and materials

Langkah berikutnya yang perlu dilakukan setelah menempuh langkah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan. Ketiga komponen ini berperan sangat penting untuk digunakan dalam membantu siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah digariskan.

Pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan dapat membantu dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Penggunaan ketiga subsistem ini secara tepat pada akhirnya akan membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan ada beberapa alternatif pilihan yang dapat dilakukan yaitu: (1) membeli media dan bahan ajar yang ada; (2) memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia; (3) memproduksi bahan ajar baru.

Utilize materials

Setelah memilih metode, media, dan bahan ajar, maka langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, instruktur atau perancang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam situasi atau *setting* yang sebenarnya.

Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media, dan bahan ajar yang telah dipilih. Setelah semuanya siap lalu ketiga komponen tersebut dapat digunakan.

Requires learner participation

Agar berlangsung efektif dan efisien proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh bagaimana melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari.

Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

Evaluate and revise

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi. Tahap evaluasi dalam model ini dilakukan untuk menilai efektifitas dan efisiensi program pembelajaran dan juga pencapaian hasil belajar siswa. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap semua komponen pembelajaran.

Contoh pertanyaan evaluasi yang perlu dilakukan untuk menilai efektifitas proses pembelajaran adalah: apakah siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan? Apakah metode, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan dapat membantu berlangsungnya proses belajar siswa? Apakah

siswa terlibat aktif dengan materi pembelajaran yang dipelajari? Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan.

Model **ASSURE** merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran baik yang bersifat individual maupun klasikal. Langkah analisis karakteristik siswa dan rumusan tujuan akan memudahkan untuk memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang sukses. Demikian pula halnya dengan langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.

E. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran secara spesifik. Dengan kata lain, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur yang dipilih oleh guru atau instruktur dalam aktivitas pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Berdasarkan tujuan dan aktivitas yang terdapat di dalamnya metode pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi metode: *belajar kooperatif; penemuan; pemecahan masalah; permainan; diskusi; drill dan practice; tutorial; demonstrasi; dan presentasi.*

Metode yang dapat digunakan dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran bervariasi dalam hal interaksi belajar dengan siswa dan juga ukuran kelas. Presentasi dan demonstrasi misalnya merupakan metode yang kurang bersifat interaktif jika dibandingkan dengan metode *drill* dan *practice*. Metode presentasi dan demonstrasi dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok yang lebih besar. Sementara itu metode tutorial dan *drill* dan *practice* digunakan untuk aktivitas pembelajaran individual. Berikut ini merupakan deskripsi singkat dari setiap ragam metode pembelajaran.

Belajar kooperatif (cooperative learning)

Metode pembelajaran ini melibatkan kelompok kecil yang heterogen. Siswa perlu melakukan proses belajar secara kolaboratif. Di samping itu, metode

pembelajaran ini juga membantu akan membiasakan siswa untuk melakukan keterampilan sosial (*social skill*) dalam proses belajar. Dalam metode pembelajaran ini setiap siswa bertanggung jawab terhadap tugasnya di dalam kelompok. Setiap anggota kelompok bergantung pada anggota kelompok yang lain dalam menyelesaikan tugas. Dalam metode pembelajaran kooperatif siswa menerapkan proses komunikasi dan berfikir kritis untuk memecahkan suatu masalah atau terlibat dalam melakukan kegiatan belajar yang bermakna. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1990) menunjukkan bahwa siswa akan saling belajar dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan metode belajar kooperatif.

Penemuan (discovery)

Penemuan merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan jawaban terhadap sebuah masalah atau fenomena. Prinsip yang mendasari metode pembelajaran ini adalah bahwa siswa akan melakukan proses belajar dengan efektif dan efisien apabila melakukan sesuatu aktivitas dalam belajar (*learning by doing*). Dalam menerapkan metode pembelajaran ini guru atau instruktur dapat lebih berperan sebagai fasilitator yang memudahkan siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Metode pembelajaran penemuan menggunakan pendekatan induktif yang memungkinkan siswa untuk membangun atau mengkonstruksi pengetahuan. Tujuan dari penggunaan metode pembelajaran penemuan adalah untuk membuat siswa memiliki pemahaman yang mendalam melalui keterlibatan secara aktif dalam menempuh proses belajar.

Pemecahan masalah (problem solving)

Metode pemecahan masalah merupakan metode yang bertujuan untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan dalam menemukan solusi yang diperlukan untuk mengatasi masalah. Dalam menerapkan metode ini, guru atau instruktur perlu memastikan bahwa siswa telah memiliki pemahaman yang baik tentang materi pelajaran dan keterampilan yang diperlukan untuk digunakan dalam mengatasi masalah.

Metode pemecahan masalah pada dasarnya terkait dengan pendekatan metode ilmiah yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi masalah dan komponen-komponennya; (2) menuliskan hipotesis; (3) mengumpulkan dan menganalisis data; (4) merumuskan solusi dan konklusi; (5) menguji solusi dan kesimpulan.

Dalam melakukan metode pemecahan masalah guru atau instruktur perlu memastikan bahwa siswa telah memiliki kemampuan dalam hal: (1) merumuskan masalah dengan jelas; (2) menguji data dan mengemukakan alternatif solusi. Melalui keaktifan dalam belajar dengan menggunakan pemecahan masalah, siswa diharapkan akan dapat memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik terhadap pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.

Permainan (games)

Permainan merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Dalam melakukan proses belajar yang menggunakan metode permainan siswa perlu mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang menantang. Metode permainan perlu memanfaatkan pendekatan motivasi yang tinggi. Melalui permainan, siswa dapat menunjukkan kemampuan dalam mengatasi masalah dan penguasaan (*mastery*) pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Metode permainan memiliki unsur-unsur kompetitif dan tantangan di dalamnya. Dalam melakukan metode permainan, siswa atau pengguna program dapat berkompetensi dengan dirinya sendiri, orang lain, maupun standar yang ditetapkan.

Simulasi (simulation)

Pembelajaran yang menggunakan metode simulasi, menghendaki guru untuk berperan dalam membawa siswa ke dalam sebuah situasi yang menyerupai kondisi sebenarnya. Keunggulan metode simulasi adalah memungkinkan siswa untuk belajar dalam sebuah *setting* atau lingkungan tertentu tanpa harus menghadapi resiko yang muncul. Metode pembelajaran simulasi dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

Metode simulasi juga memungkinkan siswa untuk mempraktekkan bagaimana melakukan kerja kelompok atau *team work*. Selain itu, metode

simulasi juga dapat digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengambil keputusan (*decision making*)

Diskusi (discussion)

Metode pembelajaran ini merupakan metode yang pembelajaran yang bersifat dinamis yang dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Dalam metode ini siswa diminta untuk melakukan aktivitas: berbagi informasi; mengemukakan pendapat; untuk mencapai suatu konsensus.

Metode ini selain bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat secara verbal juga melatih dapat siswa untuk menghargai pendapat orang lain. Dalam menggunakan metode ini siswa diperkenalkan dengan pendapat dan pandangan serta keyakinan yang berbeda. Untuk itu, siswa perlu melakukan evaluasi terhadap logika dan opini dirinya maupun orang lain.

Drill and practice

Metode *Drill and Practice* berisi serangkaian latihan atau praktik yang sengaja dirancang untuk membangun kecakapan (*fluency*) dalam sebuah keterampilan baru yang perlu dipelajari oleh siswa. Metode ini juga dapat digunakan untuk melatih kembali kemampuan atau keterampilan yang telah lama dimiliki namun tidak digunakan.

Guru atau instruktur perlu memastikan bahwa siswa telah memiliki pengetahuan untuk keterampilan yang diperlukan untuk terlibat dalam metode *Drill and Practice*. Dalam menggunakan metode ini pemberian umpan balik dan koreksi juga sangat diperlukan untuk memperkuat (*reinforcement*) hasil belajar siswa.

Tutorial

Aktivitas pembelajaran dalam metode tutorial meliputi: menyajikan materi pelajaran; mengajukan pertanyaan atau masalah untuk dibahas; menganalisis jawaban siswa; memberikan umpan balik; memberikan latihan; dan meminta siswa untuk melakukan unjuk kemampuan atau kompetensi.

Isi atau materi program tutorial dapat disampaikan melalui orang, komputer, atau bahan ajar. Rangkaian atau bentuk aktivitas pada metode tutorial dapat

berupa dialog interaktif antara tutor dengan siswa, dan tutorial interaktif antara siswa dengan komputer.

Demonstrasi (demonstration)

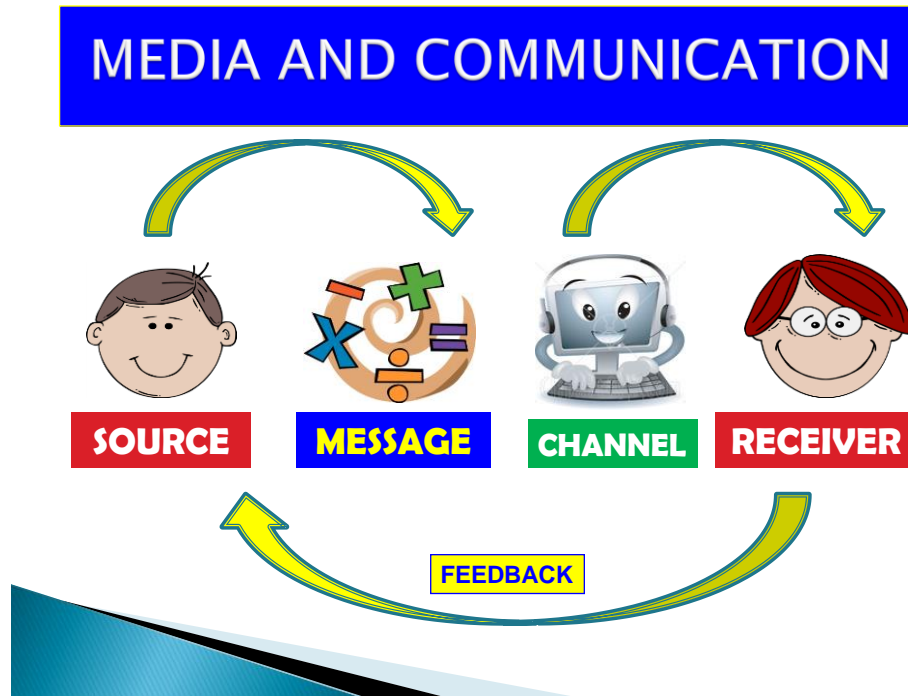
Metode demonstrasi merupakan metode yang dilakukan dengan cara memperlihatkan dan menunjukkan kepada siswa tentang sesuatu objek. Dalam menggunakan metode ini hal penting yang perlu disampaikan kepada siswa atau adalah bagaimana cara melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Metode demonstrasi juga dilakukan dengan cara menjelaskan apa, kapan dan bagaimana suatu tugas dan pekerjaan perlu dilakukan oleh siswa.

Presentasi (Presentation)

Presentasi dapat dimaknai sebagai metode yang dilakukan oleh guru atau instruktur dengan cara menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada sekelompok siswa (*audience*). Metode presentasi biasanya diselenggarakan terhadap siswa dalam jumlah yang relatif besar. Biasanya metode ini dilakukan oleh guru atau instruktur dengan cara menggunakan media sebagai alat bantu dan sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi. Metode presentasi pada dasarnya merupakan metode komunikasi satu arah dari guru atau instruktur kepada siswa.

F. Arti dan klasifikasi media pembelajaran

Jika dilihat dari asal katanya media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara. Hal ini sesuai dengan peran media dalam aktivitas pembelajaran yaitu menjembatani proses penyampaian pesan dan pengetahuan antara sumber pesan dengan penerima pesan. Proses belajar dapat juga dipandang sebagai sebuah proses komunikasi seperti yang dikemukakan dalam model komunikasi **Shannon dan Weaver**.



Gambar 2. Media sebagai saluran komunikasi

Proses belajar identik dengan proses komunikasi karena melibatkan pengirim pesan (*sender*) dan penerima pesan (*receiver*). Heinich, dkk (2005) mengemukakan definisi media sebagai: "...sesuatu yang membawa pesan antara pengirim dan penerima pesan." Media dapat juga dikatakan sebagai sarana dalam proses komunikasi. (p.25).

Sejarah telah menunjukkan bahwa teks, benda nyata, unsur suara dan gambar telah lama digunakan sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi yang semakin pesat akan memberi dampak yang signifikan terhadap proses dan aktivitas pembelajaran. Namun demikian, kita juga perlu memperhatikan dampak negatif yang dapat dimunculkan oleh adanya pemanfaatan teknologi.

Salah satu contoh kontribusi penting yang dapat diperlihatkan dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah pemanfaatan perangkat komputer baik berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Komputer saat ini telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Perangkat komputer tidak lagi hanya digunakan

sebagai sarana untuk pengolahan kata (*word processing*) tapi lebih dari itu, sebagai sarana komunikasi antara jaringan (*internet*).

Dimasa lalu kita membuat bahan presentasi secara manual, namun saat ini kita dapat menggunakan program **Microsoft Powerpoint** yang praktis dan cepat. Kita dapat menggunakan perangkat lunak ini untuk menciptakan bahan presentasi yang kreatif. Dengan kata lain, melalui perangkat lunak ini kita dapat merancang, membuat, menyunting dan menayangkan pesan dan informasi yang akan kita presentasikan dengan efektif dan efisien.

Perkembangan perangkat teknologi digital telah membuat bahan atau produk yang dulu terlihat berukuran besar kini menjadi semakin kecil dan mudah untuk dibawa (*portable*). Kita perlu memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Ada beragam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung berlangsungnya proses belajar. Pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi: (1) orang; (2) objek; (3) teks; (4) audio; (5) visual; (6) video; Komputer multimedia dan jaringan.

Robert Heinich dan kawan-kawan (2005) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, instruktur, dan perancang program pembelajaran yaitu: (1) media cetak/teks; (2) media pameran/*display*; (3) media audio; (4) gambar bergerak/*motion pictures*; (5) multimedia; (5) media berbasis *web* atau *internet*

Media cetak merupakan jenis media yang telah lama digunakan sebagai bahan untuk belajar. Jenis media ini merupakan jenis media yang relative murah dan sangat fleksibel penggunaannya. Media cetak atau teks memiliki ragam yang bervariasi yang meliputi: *buku, brosur, leaflet, dan hand out*. Siswa dapat memanfaatkan media cetak dimana saja, kapan saja, dan tanpa memerlukan peralatan khusus. Walaupun teknologi telah berkembang sangat pesat, namun media cetak tetap digunakan secara luas.

Media pameran atau *display media* digunakan sebagai sarana informasi dan pengetahuan yang menarik bagi penggunanya. Sama halnya seperti media cetak, media pembelajaran ini jenis yang bervariasi mulai dari *benda*

sesungguhnya (*real object*) sampai kepada benda tiruan (*replica*). Contoh media pameran yaitu: *poster, diorama, papan informasi / bulletin board, dan artefak atau benda sesungguhnya*. Penggunaan media ini dilakukan dengan cara memamerkannya ditempat tertentu sehingga dapat diamati dan dilihat oleh siswa.

Media audio merupakan jenis media spesifik yang efektif untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Walaupun jenis media ini dapat digunakan untuk menyampaikan hampir semua jenis informasi dan pengetahuan, namun sejumlah ahli berpandangan bahwa media audio sangat tepat untuk pengajaran kemampuan berbahasa dan juga seni. Belajar tentang cara pengucapan bahasa asing (*pronunciation*) akan lebih efektif jika menggunakan jenis media audio. Demikian pula halnya dengan pelajaran seni musik dan olah suara (*vocal*) akan berlangsung lebih baik jika menggunakan jenis media ini.

Gambar bergerak atau *motion pictures* merupakan jenis media yang mampu memperlihatkan gambar yang bergerak yang disertai dengan unsur suara. Contoh jenis media ini yaitu film dan video. Kedua jenis media ini memiliki features atau kemampuan yang luar biasa sebagai media komunikasi. Video dan film mampu menampilkan informasi dan pengetahuan secara realistik. Video dan film mampu memperlihatkan peristiwa dan objek yang direkam secara nyata. Penggunaan yang bijaksana dari kedua jenis media ini akan memberikan pengalaman belajar yang luar efektif bagi siswa/pemirsas.

Multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya. Multimedia menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa unsur seperti: teks, audio, video, dan animasi. Penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan belajar yang dimiliki oleh individu. Banyak strategi dan metode yang dapat digunakan untuk merancang dan memproduksi program multimedia yang efektif sebagai media pembelajaran interaktif. Sifat

interaktifitas terdapat di dalam jenis media ini mampu memuat proses pembelajaran menjadi bersifat “dialogis” daripada sebelumnya.

Perangkat komputer telah berkembang tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana komputasi, tapi telah menjadi sarana untuk berkomunikasi. Penggunaan komputer telah membentuk jaringan (*network*) yang mendunia. Kita sebagai pengguna dapat berkomunikasi dengan jaringan komputer di belahan dunia lain. Selain untuk melakukan komunikasi antar jaringan, kita juga dapat mencari dan menemukan beragam informasi dan pengetahuan yang kita perlukan dari berbagai situs jaringan (*website*).

Sejumlah mesin pencari atau *searching machine* seperti **google** dan **yahoo** dapat membantu kita dalam menemukan informasi yang kita perlukan. Kita dapat mengembangkan isi atau materi pelajaran dari beragam situs jaringan yang tersedia. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah apakah materi pelajaran yang kita pilih sesuai dengan minat dan kemampuan siswa (*learner*).

Pemanfaatan media yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan pada semua jenjang dan satuan pendidikan. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah kesesuaian antara jenis media yang akan digunakan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik siswa yang akan belajar.

I. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan komponen penting, selain metode dan media pembelajaran, yang juga ikut menentukan hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran dapat dimaknai sebagai upaya yang dapat dilakukan oleh guru atau instruktur untuk melibatkan mental siswa secara aktif kedalam aktivitas pembelajaran.

Gagne (2005), penulis buku tentang pembelajaran terkemuka, mengemukakan beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan instruktur dalam aktivitas pembelajaran yaitu: (a) *menarik perhatian siswa*; (b) *memberi informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai*; (c) *menyajikan materi pelajaran*; (d) *memberi bimbingan dan bantuan belajar*; (e)

memotivasi kinerja dan prestasi: (f) memberi umpan balik; (g) menilai prestasi belajar; (h) meningkatkan daya ingat atau retensi.

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru atau instruktur untuk dapat menarik perhatian siswa dalam aktivitas pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberi informasi tentang manfaat (*benefit*) yang dapat diperoleh oleh siswa setelah mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Langkah selanjutnya adalah memberi informasi kepada siswa tentang kompetensi atau tujuan pembelajaran yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh aktivitas pembelajaran. Pengetahuan tentang kompetensi atau tujuan pembelajaran yang akan dimiliki setelah menempuh proses belajar akan dapat memotivasi siswa untuk mencapainya.

Penyajian materi pelajaran, yang merupakan langkah selanjutnya, dapat dilakukan dengan menggunakan metode dan metode pembelajaran yang tepat. Pemilihan metode dan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Metode ceramah, misalnya, tidak sesuai apabila digunakan untuk melatih keterampilan siswa yang bersifat motorik.

Bimbingan dan bantuan selama menempuh proses pembelajaran perlu diberikan oleh guru atau instruktur untuk menjamin bahwa siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditentukan. Bentuk bimbingan dan bantuan yang dapat diberikan oleh guru atau instruktur dapat berupa pemberian latihan dan penjelasan tentang cara menjawab latihan tersebut.

Guru atau instruktur dapat menjadi *coach* untuk memfasilitasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain memberi bimbingan dan bantuan belajar, guru atau instruktur juga perlu senantiasa mendorong siswa agar fokus dalam mencapai prestasi belajar secara optimal.

Guru atau instruktur juga harus memberikan penilaian terhadap hasil belajar (*learning outcome*) yang dicapai siswa dan memberi umpan balik atau *feedback* terhadap prestasi belajar tersebut. Umpan balik yang diberikan dapat berupa masukan tertulis tentang hal yang perlu dilakukan oleh siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Selain itu, umpan balik yang diberikan oleh guru

atau instruktur dapat berupa *reward* atau penghargaan apabila siswa telah mencapai prestasi belajar yang optimal. Pemberian umpan balik dalam proses belajar akan menjadi penguatan atau *reinforcement* yang dapat memantapkan prestasi belajar siswa.

J. Rekomendasi

Guru atau instruktur memegang peranan yang penting dalam memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Agar dapat menciptakan pembelajaran sukses yaitu pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik, guru atau instruktur perlu memiliki pemahaman yang baik tentang metode, media, dan strategi pembelajaran.

Pemilihan metode, media dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai oleh siswa akan dapat membantu guru atau instruktur dalam menciptakan pembelajaran sukses. Pembelajaran sukses dapat dicapai dengan menerapkan kombinasi dari ketiga komponen ini dalam aktivitas pembelajaran.

Kombinasi yang tepat dari ketiga komponen ini akan mendorong siswa dalam: (1) mencapai hasil belajar secara optimal; (2) memotivasi siswa untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan lebih lanjut; (3) meningkatkan daya ingat atau materi terhadap bahan atau materi pembelajaran; (4) mendorong siswa untuk dapat menerapkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dipelajari.

K . Daftar pustaka

Briggs, L.J. (1986). *The Theoretical and Conceptual Based of Instructional Design*. London: Kogan Page.

Cruickshank, D.R. et.al. (2006). *The Act of Teaching*. New York: McGraw Hill Inc.

Dick, W. Carey, L. & Carey, J.O. (2006). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson.

Gagne, R.M dkk. (2005). *Principles of Instructional Design*. New York: Wadsworth Publishing Co.

Hefzallah, I.M., (2004). *The New Educational Technology and Learning*. Illinois: Charles C. Thomas publishers, Ltd.

Miarso, Y. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.

Molenda, M. *Technology, Hard & Soft for Access in Quality and Quantity in Education*. (2005). A Paper presented in the International Seminar on Instructional Technology. Universitas Negeri Sebelas Maret. Surakarta.

Newby, T.J, Stepich, D.R, Lehman, J.D. & Russel, J.D. (2000). *Instructional Technology for Teaching and Learning: Designing Instruction, Integrating Computers and Using Media*. New Jersey: Prentice Hall Inc.