

Pembelajaran Inovatif Berbasis Media Pendidikan

Oleh: Irawan¹

ABSTRAK

IRAWAN: PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS MEDIA PENDIDIKAN, Inovasi Pendidikan adalah suatu ide, barang, metode yang dirasakan sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang sebagai hasil inovation/discovery. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah tertentu. Kemampuan guru dalam melaksanakan poses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa. Biasanya guru menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran. Dari pelaksanaan pembelajaran-pembelajaran yang inovatif terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, misalnya siswa akan lebih tertarik dan tertantang untuk menerima atau mengikuti pelajaran, respon siswa meningkat, dan siswa juga lebih aktif dan kreatif. Dalam proses pembelajaran siswa akan cenderung aktif bertanya serta aktif menyelesaikan suatu permasalahan dalam matematika. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

KATA KUNCI: Inovasi, Motivasi, Aktif, Media

¹ Dosen Tetap Yayasan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang

A. Pendahuluan

Sampai saat ini banyak kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan karena banyaknya anggapan bahwa belajar menjenuhkan. Dengan anggapan itu akhirnya berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Orang tua juga merupakan pihak yang berperan utama dalam penanganan anak. Sebab interaksi anak dengan orang tua tetap lebih besar porsi nya dibanding dengan interaksi guru dengan anak di sekolah. Orang tua harus mampu menciptakan kondisi dan menyediakan sarana yang menunjang proses belajar anak.

Dengan demikian dapat diungkapkan bahwa guru menentukan keberhasilan belajar siswa. Kemampuan guru dalam melaksanakan poses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa. Biasanya guru menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran. Melalui model pembelajaran konvensional dan metode ceramah, siswa akan lebih banyak pengetahuan, namun pengetahuan itu hanya diterima dari informasi guru, akibatnya pembelajaran menjadi kurang bermakna karena ilmu pengetahuan yang didapat oleh siswa mudah terlupakan.

Dari uraian di atas maka salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah menerapkan pembelajaran-pembelajaran inovatif. Pembelajaran-pembelajaran inovatif membantu guru untuk mengaitkan antara materi ajar dengan situasi dalam kelas, sehingga siswa lebih tertarik dan tertantang untuk menerima atau mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan sekedar transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Melalui pembelajaran-pembelajaran inovatif dapat diketahui apa makna belajar, apa manfaatnya, dan bagaimana mencapai. Diharapkan yang dipelajari siswa berguna bagi hidupnya. Dengan demikian siswa akan memposisikan dirinya sebagai pihak yang memerlukan bekal untuk hidupnya nanti.

Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Dalam hal ini, media pendidikan berguna untuk: 1) Menimbulkan kegairahan belajar. 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan. 3). Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

B. Definisi Pembelajaran Inovatif

Ketika mendengar kata inovasi, yang muncul di benak kita barang kali sesuatu yang bersifat baru, unik dan menarik. Pengertian inovasi menurut beberapa ahli antara lain :

1. Menurut Essentad inovasi ini adalah proses perubahan sosial, ekonomi politik, yang telah berkembang di Eropa barat dan Amerika utara dari abad ke 17 – ke – 19 dan kemudian berkembang pula ke Amerika Selatan, Asia dan Amerika.
2. Menurut Zalman dan Ducan inovasi adalah perubahan sosial yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dan diamati sebagai suatu yang baru bagi sekelompok orang. Tetapi perubahan sosial belum tentu Inovasi.
3. Inovasi adalah gagasan, perbuatan atau sesuatu yang baru dalam konteks sosial tertentu dan pada suatau jangka waktu tertentu untuk menjawab masalah yang dihadapi. Sesuatu yang baru, mungkin sudah lama dikenal pada konteks sosial lain untuk sesuatu itu sudah lama dikenal tetapi belum dilakukan perubahan. Dapat disimpulkan, bahwa inovasi adalah perubahan, tetapi semua perubahan belum tentu inovasi. (Mohd.Ansyar dan H. Nurtain, "Pengembangan dan Inovasi Kurikulum").

Jadi dapat disimpulkan Inovasi Pendidikan adalah suatu ide, barang, metode yang dirasakan sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang baik hasil inovation/discovery. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah tertentu.

Pembelajaran Inovatif mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru atau instruktur lainnya yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi pebelajar untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar. Pembelajaran inovatif yang disajikan adalah model pembelajaran kolaboratif model pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran berorientasi Nature of Science (NOS). Ketiga model tersebut memiliki peluang yang besar dalam memfasilitasi siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajarnya.¹

C. Mekanisme Pelaksanaan

Guru adalah faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Kemampuan guru dalam melaksanakan poses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa. Biasanya guru menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran. Melalui model pembelajaran konvensional dan metode ceramah, siswa akan lebih banyak pengetahuan, namun pengetahuan itu hanya diterima dari informasi guru, akibatnya pembelajaran menjadi kurang bermakna karena ilmu pengetahuan yang didapat oleh siswa mudah terlupakan.

Siswa juga cenderung jenuh dan bosan jika pembelajaran yang dilakukan selalu monoton dan metode lama selalu seperti itu saja. Untuk mengatasi hal itu guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta mengenal pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu, guru harus menguasai teknik – teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar. Setiap materi yang akan disampaikan harus menggunakan metode yang tepat, karena dengan metode belajar yang berbeda akan mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran, terutama pelajaran matematika.²

D. Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Inovatif

Melalui pembelajaran-pembelajaran inovatif dapat diketahui apa tujuan pembelajaran tersebut untuk siswa. Dan siswa akan mengetahui bagaimana cara menyelesaikan suatu persoalan dengan menggunakan solusi yang tepat. Jika diberi suatu persoalan siswa akan lebih tanggap dan berusaha menyelesaikan. Sehingga pembelajaran inovatif yang diterapkan oleh guru tidak membuat siswa jenuh terhadap pelajaran matematika yang dianggap sebagian siswa sebagai pelajaran yang sulit.

Dari pelaksanaan pembelajaran- pembelajaran yang inovatif terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, misalnya siswa akan lebih tertarik dan tertantang untuk menerima atau mengikuti pelajaran, respon siswa meningkat, dan siswa juga lebih aktif dan kreatif. Dalam proses pembelajaran siswa akan cenderung aktif bertanya serta aktif menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran. Yang dipelajari siswa diharapkan berguna bagi hidupnya. Dengan demikian siswa akan memposisikan dirinya sebagai pihak yang memerlukan bekal untuk hidupnya nanti.³

E. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Menurut EACT yang dikutip oleh Rohani (1997 : 2) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995 : 136) adalah “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4) yaitu : “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”.

Media pendidikan merupakan bagian integral dari pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih bermutu. Karena itu media pendidikan di

sebut juga media instruksional. Dengan demikian, media pendidikan mempunyai beberapa nilai praktis atau dapat berfungsi sebagai berikut :

- a. Media pendidikan dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid. Misalnya siswa berasal dari golongan mampu memiliki pengalaman sehari-harinya berbeda dengan golongan kurang mampu. Perbedaan ini dapat di tanggulangi dengan mempertontonkan film, gambar, tv dan sebagainya.
- b. Media pendidikan dapat mengatasi batas-batas ruang kelas. Misalnya benda yang di ajarkan terlalu besar atau berat bila di bawa ke ruang kelas untuk diamati secara langsung. Maka dapat di tanggulangi dengan film, gambar slidefilm strip dan sebagainya.
- c. Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan karena jarak. Apabila secara langsung tidak dapat di amati karena terlalu kecil seperti molekul, sel atau atom maka dapat diatasi dengan model, gambar, dan sebagainya.
- d. Media pendidikan dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu. Apabila secara langsung gerakan benda sulit atau tidak dapat diamati karena terlalu lambat atau terlalu cepat, sedangkan gerakan itu menjadi pusat perhatian siswa maka dapat digunakan film strip dan sebagainya.
- e. Media pendidikan dapat di gunakan untuk memperlihatkan hal-hal atau peristiwa yang tidak dapat di ulang kembali atau telah terjadi dai masa lampau. Seperti peristiwa bencana alam, tiupan angin dan sebagainya maka dapat di gunakan film, film strip, slide dan sebagainya.
- f. Media pendidikan memungkinkan adanya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan alam atau lingkungannya. Misalnya dengan mengunjungi suatu tempat.
- g. Media pendidikan memberikan kesamaan dalam pengamatan terhadap sesuatu objek.
- h. Media pendidikan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar.

Jadi, secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

F. Macam-Macam Media Pendidikan

1. Media Nonelektronik

a. Media Cetak

Dalam media cetak seperti buku teks, modul, buku petunjuk, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya pada umumnya berisi materi pembelajaran yang dapat diakses dan dibaca oleh siswa langkah demi langkah sesuai dengan yang

diinginkan. Untuk media yang berupa buku teks biasanya dilengkapi uraian materi, contoh soal, dan latihan soal. Berbeda dengan buku, modul umumnya dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, uraian materi, latihan soal, dan tes formatif, yang digunakan sebagai umpan balik untuk mengetahui seberapa besar materi dalam setiap kegiatan dapat dikuasai oleh mahasiswa.

Kemudian untuk media cetak yang berupa hand out biasa digunakan proses pembelajaran di kelas. Media ini berupa lembaran lepas yang biasanya berisi materi untuk satu kegiatan tatap muka. Hand out yang lengkap akan berisi tujuan, uraian singkat tentang materi pembelajaran, evaluasi, dan daftar pustaka.

Khusus untuk media cetak yang berupa lembar tugas biasa digunakan siswa untuk mengerjakan tugas, menyelesaikan masalah atau soal yang diberikan oleh guru setelah penyampaian materi di kelas. Lembar tugas biasanya berisi tujuan, uraian singkat tentang materi pembelajaran untuk setiap pokok bahasan, dan latihan memecahkan masalah.

Media cetak memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

1. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing.
2. Siswa dapat mempelajari materi dalam media cetak secara berulang-ulang. Khusus untuk media cetak berupa modul, melalui tes normatif siswa dapat mengetahui tingkat penguasaan materi pembelajaran yang disajikan pada modul tersebut
3. Dapat dicetak ulang atau direvisi sesuai dengan garis besar program pembelajaran yang baru.

Kekurangannya antara lain:

1. Tidak dapat menyajikan gerak dalam media cetak
2. Uraian yang terlalu panjang dalam setiap pokok bahasan dapat membosankan para pembacanya
3. Pembahasannya lebih mengarah pada kognitif

b. Media Pajang

Media ini meliputi papan tulis, white board, papan magnetik, papan buletin, dan chart. Perbedaan antara papan tulis dan white board terletak pada alat tulisnya. Papan tulis menggunakan kapur sebagai alat tulis, sedangkan white board menggunakan spidol nonpermanen. Papan magnetik merupakan papan yang permukaannya dibuat dari lembaran baja atau dapat juga berupa white board yang di dalamnya dilapisi dengan lembaran baja atau seng. Materi yang disajikan diletakkan di atas kertas atau karton yang di belakangnya diberi magnet. Papan ini dapat berfungsi sebagai pendamping papan tulis di kelas.

Untuk penyajian dengan chart dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Pada umumnya materi yang disajikan di dalam chart biasanya berbentuk

diagram, bagan grafik, dan gambar. Oleh karena itu, beberapa kelebihan penggunaan papan pajang adalah:

1. Biaya yang digunakan relatif murah
2. Papan tulis atau white board mudah disajikan di ruang kelas
3. Papan tulis atau white board dapat digunakan dengan jumlah siswa yang relatif besar
4. Khusus untuk papan buletin diperuntukkan untuk kelompok kecil.⁴

c. Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga dapat berupa alat-alat asli atau tiruan, dan biasanya berada di laboratorium. Media ini biasanya berbentuk model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat asli tersebut.

Di samping media peraga terdapat pula media eksperimen yang berupa alat-alat asli yang biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum. Perbedaan antara media peraga dengan media eksperimen antara lain:

1. Alat-alat pada media eksperimen berupa alat asli sedangkan media peraga berupa alat-alat tiruan
2. Media eksperimen dapat digunakan sebagai media peraga, sedangkan media peraga belum tentu dapat digunakan sebagai media eksperimen

Salah satu contoh alat peraga sederhana adalah tali, yaitu sebagai suatu alat yang dapat digunakan untuk menunjukkan gejala gelombang transversal. Kemudian salah satu contoh alat eksperimen yang dapat digunakan sebagai alat peraga adalah pipa kund, yang dapat digunakan untuk mengukur kecepatan rambat bunyi.

2. Media Elektronik

a. Overhead Projector (OHP)

OHP merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk memproyeksikan objek melalui bahan transparan dengan bening ke suatu permukaan layar atau dinding.

1). OHP Tanpa Kombinasi dengan Alat Lain

Seiring dengan berjalannya waktu dan semakin berkembangnya teknologi, OHP dengan tipe tertentu dapat dikombinasikan dengan alat lain sehingga dapat digunakan untuk memproyeksikan tidak hanya transparansi, tetapi juga dapat digunakan untuk memproyeksikan bahan cetakan, objek tiga dimensi, dan tampilan komputer.

OHP yang sederhana misalnya merk Cabin, telah dilengkapi dengan komponen dan spesifikasi, seperti lampu proyektor dengan daya listrik kurang

lebih 500 watt serta sumber tegangan 110 V atau 220 V. Dengan menggunakan daya listrik yang semakin besar, maka suatu OHP akan memberikan kemampuan yang lebih jelas dalam memproyeksikan gambar pada dinding atau layar tanpa harus mematikan lampu dalam suatu ruangan.

2). Kombinasi OHP dengan Efek Zoom

Alat ini dikenal sebagai Zoom Overhead Projector, yaitu suatu OHP yang di dalamnya dilengkapi dengan lensa zoom. Lensa ini memiliki kemampuan untuk memperbesar gambar proyeksi sampai 1,6 kali dari ukuran lensa standar. Cara kerja OHP ini adalah gambar pada dinding atau dinding OHP ini pada prinsipnya tidak jauh berbeda dengan OHP sebelumnya, tetapi dalam tampilannya dilengkapi dengan beberapa panel, yaitu proyektor, mirror, bor magnet, *pen tray*, lensa zoom, dan sebagainya.

3). Kombinasi OHP dengan ATF

Automatic Transparency Feeder (ATF) merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyimpan dan mengeluarkan transparansi yang akan ditampilkan melalui OHP. Alat ini dilengkapi dengan *Transparency Tray*, *Infrared Sensor*, *Infrared Remote*, *Easy Attachment*, dan *Anti-Static Strip*. Cara menggunakannya adalah dengan meletakkan alat tersebut tepat di atas landasan kaca OHP, setelah itu kita memfungsikan panel-panel yang ada pada OHP dan ATF.

4). Kombinasi OHP dengan CPP (Viewer)

Computer Proyektor Panel (CPP) atau yang biasa disebut Viewer dibuat dari lampu Liquid Crystal Display (LCD) yang mempunyai kemampuan menghasilkan gambar yang memiliki kontras yang tinggi dan menakjubkan ketika diproyeksikan. Alat ini hanya dapat digunakan di lingkungan temperatur yang terbatas, yaitu sekitar 45°C sehingga alat ini jangan digunakan pada OHP yang landasan kacanya memiliki suhu lebih dari 45°C. Selain itu, alat ini juga tidak boleh digunakan pada ruangan yang terlalu terang.

Dalam penggunaannya, CPP harus diletakkan tepat di atas landasan kaca OHP. Dengan demikian, CPP akan menampilkan gambar tampilan komputer yang cukup besar pada layar dengan menggunakan OHP sebagai sumber cahaya. Alat ini telah dilengkapi dengan panel, bantuan remote control, baterai remote control, kabel sinyal RGB 15 pin dan 9 pin, AC adaptor dan petunjuk mengoperasikannya.⁵

b. Program Slide Instruksional

Bentuk *slide* berhubungan dengan film fotografi yang memiliki format kecil dan dikenal sebagai film positif. Untuk penayangan satu buah *slide* dibutuhkan satu kali proyeksi.

Ukuran film *slide* yang standar adalah 35 mm, tetapi untuk ukuran *slide* yang dibingkai artinya *slide* yang sudah siap ditayangkan yang standar adalah 5 cm x 5 cm. Hal ini diukur dari dimensi luar.

Slide yang standar dapat disusun dan diatur kembali dalam berbagai variasi urutan sehingga lebih fleksibel dibandingkan dengan film strip. Dalam pemakaian secara wajar, proyektor *slide* membutuhkan sedikit perhatian khusus, khususnya dalam pemeliharaan terhadap elemen muka dari lensa proyeksi. Sedangkan dari segi penyajiannya, yang perlu diperhatikan adalah masih tetap bingkai *slide* yang akan ditayangkan, karena kebiasaan kemacetan yang terjadi adalah akibat adanya dari bingkai *slide* yang sudah rusak.

Karena *slide* tidak seperti film strip yang tersusun dalam unit secara tunggal maka *slide* dapat dengan mudah menjadi tidak teratur tempat atau urutannya. Misalnya, *slide* yang tidak ditutup dengan penutup gelas maka *slide* akan mudah kotor, baik karena kena debu ataupun jari tangan. Ditinjau dari segi biaya pembuatan maka *slide* membutuhkan biaya per framenya 2 sampai 3 kali dari biaya per frame dalam film strip.

c. Program Film Strip

Film strip adalah satu rol positif 35 mm yang berisi sederetan gambar yang saling berhubungan dengan sekali proyeksi untuk satu gambar. Berdasarkan lebar frame, film strip dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu film strip tunggal dan film strip double. Dalam format frame tunggal, bayangan atau gambar dicetak tegak lurus terhadap panjang film, sedangkan format frame double bayangan atau gambar dicetak paralel terhadap panjang film. Oleh karena itu, luas format double 2 kali luas format frame tunggal.

Secara komersial produk film strip berisi antara 20 sampai 60 gambar atau frame satu rolnya, sampai sekitar 1960 film strip belum dilengkapi peralatan audio. Pada saat itu, informasi narasi dicetak pada bagian bawah frame. Sesuai dengan perkembangan teknologi, narasi, musik, efek suara, atau yang lain adalah direkam, yang kemudian ditampilkan bersama secara terpisah dengan proyektor film strip.

Film strip memiliki kelebihan karena disusun secara kompak, mudah dikendalikan, dan biayanya relatif rendah. Selain dengan mudah dipasang pada proyektor yang sederhana, film strip juga mudah dikontrol oleh penggunanya. Menurut kapasitasnya, film strip secara khusus lebih tepat untuk belajar independen atau mandiri.

Karena dalam penayangannya melalui proyektor, maka film strip ditarik roda bergigi sehingga jika terjadi kerusakan salah satu film saja, akan sukar untuk diperbaiki. Hal ini hanya mungkin dilakukan dengan cara memotong frame itu, untuk digunakan sebagai *slide*.

d. Film

Film merupakan gambar hidup yang diambil dengan menggunakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor film. Dibandingkan dengan film strip, film bergerak dengan cepat sehingga tampilannya kontinu atau ajeg. Objek yang ditampilkan akan lebih alamiah, artinya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Terlebih lagi film yang diunakan adalah film berwarna. Pada umumnya film digunakan untuk menyajikan hiburan. Tetapi, dalam perkembangannya film dapat menyajikan informasi lain, khususnya informasi yang berkaitan dengan konsep pembelajaran keterampilan dan sikap.

Kelebihan film antara lain dapat menggantikan alam sekitar, menyajikan objek yang tidak dapat dilihat, menggambarkan suatu proses secara tepat, menanamkan sikap, dapat diulang, dapat memperpendek waktu tampilan, dan sebagainya.

e. Video Compact Disk

VCD memiliki fungsi yang sama dengan LCD maupun *Video Cassette*. Perbedaan antara VCD, LCD, dan *Video Cassette* terletak pada perangkat lunaknya. VCD menggunakan piringan yang memiliki diameter lebih kecil dibandingkan dengan LCD, sehingga VCD praktis dan lebih ekonomis daripada LCD sehingga dapat digunakan dalam komputer yang memiliki CDROM. Pada *Video Cassette* perangkat lunaknya menggunakan pita cassette sehingga sesuai perkembangan teknologi elektronika.

Untuk menayangkan program VCD instruksional dibutuhkan beberapa perlengkapan, seperti kabel penghubung video dan audio, *remote control*, dan kabel penghubung RF dan TV.⁶

f. TV Instruksional

Berdasarkan kegunaannya, program pembelajaran melalui televisi dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu berfungsi sebagai media pelengkap dan sebagai media pengayaan. Sedangkan berdasarkan penyajiannya, juga terdapat beberapa model, diantaranya:

- 1) Model penyajian yang hanya memindahkan proses pembelajaran tatap muka di kelas atau laboratorium ke dalam program TV.
- 2) Model penyajian yang digunakan untuk melengkapi suatu kegiatan proses pembelajaran di kelas. Model penyajian ini diperlukan karena kegiatan ini

tidak mungkin dilakukan di dalam kelas. Selain itu, jika dilakukan di kelas akan membutuhkan biaya yang cukup tinggi, waktu yang lama, serta beresiko timbulnya bahaya yang tidak diinginkan.

- 3) Model penyajian yang digunakan untuk pengayaan. Model ini biasanya tidak berkaitan secara langsung dengan silabus atau kurikulum, tetapi diharapkan materi penayaan ini mempunyai kaitan dengan suatu materi yang ada dalam kurikulum, misalnya hasil IPTEK yang perlu diketahui dan dibutuhkan masyarakat.
- 4) Model penyajian yang digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh secara interaktif. Model ini membutuhkan biaya yang jauh lebih besar daripada ketiga model sebelumnya, karena dalam model ini antara peserta didik dan guru atau tutor dapat berdialog langsung untuk menanyakan masalah-masalah yang belum jelas tentang materi yang disajikan dalam program TV instruksional tersebut.

g. Internet

Media ini memberikan perubahan yang besar pada cara orang berinteraksi, bereksperimen, dan berkomunikasi. Berdasarkan karakteristik tersebut, internet sangat cocok untuk kelas jarak jauh, dimana siswa dan guru masing-masing berada di tempat berbeda, tetapi tetap dapat berkomunikasi dan berinteraksi seperti layaknya di kelas.

Untuk mengoperasikannya dibutuhkan komputer, modem, *Internet Service Provider* (ISP) dan saluran telepon. Dalam proses pembelajaran komputer, internet dapat berperan sebagai manajer dalam pembelajaran atau “computer manage instruction” (CMI) dan dapat pula berperan sebagai alat bantu tambahan dalam belajar atau *Computer Assisted Instruction* (CAI).

G. Pembagian Media Secara Umum

Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi jika dilihat dari masing-masing segi, diantaranya sebagai berikut.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi:

- a. *Media auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki insur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b. *Media visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsure suara. Contohnya adalah film slide, foto, transparansi, lukisan gambar, dan berbagai bahan yang dapat dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

- c. *Media audiovisual*. Yaitu media yang selain dapat mengandung unsur suara juga mengandung unsure gambar yang bias dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya.

2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi:

- a. Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b. Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain-lain.

3. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi menjadi:

- a. Media sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

- b. Media Kompleks

Media ini adalah media yang bahan alat pembuatannya sulit diperoleh dan mahal harganya, sulit pembuatannya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.⁷

KESIMPULAN

Inovasi Pendidikan adalah suatu ide, barang, metode yang dirasakan sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang sebagai hasil inovation/discovery. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah tertentu.

Kemampuan guru dalam melaksanakan poses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa. Biasanya guru menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran

Dari pelaksanaan pembelajaran-pembelajaran yang inovatif terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, misalnya siswa akan lebih tertarik dan tertantang untuk menerima atau mengikuti pelajaran, respon siswa meningkat, dan siswa juga lebih aktif dan kreatif. Dalam proses pembelajaran siswa akan cenderung aktif bertanya serta aktif menyelesaikan suatu permasalahan dalam matematika.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Macam-Macam Media Pendidikan

1. Media Nonelektronik
 - a. Media Cetak
 - b. Media Pajang
 - c. Media Peraga dan Eksperimen
2. Media Elektronik
 - a. Overhead Projector (OHP)
 - b. Program *Slide* Instruksional
 - c. Program Film Strip
 - d. Film
 - e. Video Compact Disk
 - f. TV Instruksional
 - g. Internet

DAFTAR PUSTAKA

Jensen, Eric, *Brain-Based Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008).

Syaefudin, Udin, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009).

<http://www.penadenikurniawan.com>

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006).

Heinich, R., et. al. *Instructional Media and Technologies for Learning*, (New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs, 1996).

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006).

Yamin, Martinis. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: CP Press, 2008).

¹ Jensen, Eric, *Brain-Based Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008).

² Syaefudin, Udin, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009).

³ <http://www.penadenikurniawan.com>

⁴ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006).

⁵ Heinich, R., et. al. *Instructional Media and Technologies for Learning*, (New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs, 1996).

⁶ Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006).

⁷ Yamin, Martinis. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: CP Press, 2008).