PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Feriska Achlikul Zahwa[1], Imam Syafi'i[2]
[1,2] Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya Jawa Timur, Indonesia
e-mail: D91219111@student.uinsby.ac.id[1], Imamsyafii.iwa@gmail.com[2]

Abstract
Learning media is a place to convey information and messages in learning. The function of learning media is so that students can easily understand the information and messages conveyed so that they can achieve learning goals perfectly. In this era of all technology and information, the development of media has also progressed very rapidly. The use of technology and information as learning media is a requirement so that learning is more interesting and not only fixed on the teacher. In its use, technology and information media are indeed difficult to operate and require special expertise to run them. But it cannot be denied that this technology and information-based learning media cannot be avoided or abandoned. This type of learning media makes it very easy for teachers to teach, because the teacher no longer re-explains the material that has been discussed. And the coverage in this technology-based media is very broad so it is very easy for students to reach. This technology and information-based media can be in the form of cellphones, laptops, the internet, and etc.

Keywords: *media; learning; technology*

Abstrak
Media pembelajaran merupakan suatu wadah untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran adalah agar peserta didik dengan mudah dapat memahami informasi dan pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan sempurna. Di era yang serba teknologi dan informasi ini, perkembangan media juga mengalami kemajuan yang sangat pesat. Penggunaan teknologi dan informasi sebagai media pembelajaran merupakan sebuah tuntutan agar pembelajaran semakin menarik dan tidak hanya terpaku kepada guru. Dalam penggunaannya, media teknologi dan informasi memang sulit di operasikan dan membutuhkan keahlian khusus untuk menjalanknnya. Akan tetapi tidak bisa di pungkiri bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi ini tidak bisa dihindari atau ditinggalkan. Media pembelajaran dengan jenis ini sangat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar, karena guru dapat tidak lagi menjelaskan ulang materi telah dibahas. Dan cakupan dalam media berbasis teknologi ini sangat luas sehingga sangat mudah untuk dijangkau peserta didik. Media berbasis teknologi dan informasi ini dapat berupa hp, laptop, internet, dan sebagainya.

Kata kunci: *media; pembelajaran; teknologi*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan akan selalu menyita perhatian dari banyak kalangan. Dimana pada saat ini perkembangan dalam dunia pendidikan selalu menjadi sebuah tantangan yang terus berubah dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman serta teknologi, perkembangan ini harus dikuasai baik oleh pendidik maupun peserta didik yang sesuai dengan standar yang diterapkan dalam perkembangan pendidikan berbasis IPTEKS (Pandi & Nurdyansyah, 2017:95). Seperti yang di kemukakan oleh Nurdiandsyah (2017) tentang proses pembelajaran yaitu " *Educational process is the proccess of developing student's, potential until they become the heirs and the developerof nation's culture*". Selanjutnya menurut *Duschl* dalam Nurdiansyah (2017) juga mengemukakan pendapatnya yaitu pendidikan merupakan salah satu bagian dari rekayasa sosial dimana seseorang akan bergabung dengan suatu komunitas, organisasi, dan sebagainya. Dari bergabungnya seseorang ini dibentuklah pendidikan dengan diarahkannya ketujuan tertentu.

Berbagai macam permasalahan yang ada akan semakin ganjil dengan adanya berbagai krisis multi dimensi, tidak hanya itu pengaruh dari perkembangan informasi juga sangat berpengaruh karena akan memunculkan berbagai bentuk perilaku yang ada di dalam masyarakat, terutama pada para peserta didik. Dalam perkembangan teknologi ini adalah suatu perkembangan yang tidak dapat dihindari. Sehingga semua pendidik mulai dari orang tua sampai guru harus berperan aktif dalam mendidik anak didiknya untuk dapat menguatkan pondasi karakter yang baik.

Berbagai macam upaya dalam mengatasi masalah yang dilakukan bertujuan agar mutu dalam pendidikan dapat ditingkatkan menjadi lebih baik. Masalah yang ada dalam pendidikan ini disebabkan berbagai macam faktor, baik faktor yang ada dalam diri seseorang atau dari faktor luar seperti faktor dari lingkungan sekitar. Nurdyansyah (2017) memperjelas tentang inovasi dalam dunia belajar "*the education world must innovate in a whole. It means that all the devices in education system have its role and be the factors which take the important effect in succesful of education system*"

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung seharusnya terdapat materi atau poin penting yang menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, Menantang, memotivasi belajar, serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan inspiratif. Hal ini menjadikan peserta didik untuk saling berpartisipasi aktif dengan peserta didik lain, hal ini juga menjadi pendorong agar peserta didik dapat saling mengemukakan pendapat, menunjukkan kreativitasnya, sesuai dengan minat dan bakat masing masing. Tidak hanya itu, proses pendidikan juga melibatkan dari berbagai pihak, yang harus di imbangi dengan perkembangan teknlogi untuk mempermudah tercapainya suasana tertentu. Dengan demikian suasana pembelajaran akan terasa nyaman, menarik, dan lebih mudah dipahami. Hakikat belajar merupakan suatu proses pengarahan guna mencapai tujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan melakukan suatu kegiatan dengan melalui pengalaman yang telah diciptakan. Dalam pembelajaran diperlukan bahan atau media ajar. Penggunaan bahan atau media ajar bertujuan agar dapat sangat membantu peserta didik dalam memahami materi dalam pembelajaran. Dengan media atau bahan ajar ini, pendidik dapat mengarahkan aktivitas yang akan diajarkan pada proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam karya tulis ini penelitian yang digunakan adalah *library research* atau penelitian kepustakaan. Dan metode yang digunakan adalah metode analisis yang berarti dalam menyusun penelitian ini yaitu dengan cara mengumpulkan data yang mana data dan sumbernya ditujukan melalui dokumen, dengan teknik pengumpulan data melalui wacana dari buku, artikel, web, jurnal. Kemudian mengidentifikasi data sesuai dengan yang diperlukan dalam penelitian. Setelah itu dilakukan pengelompokkan data untuk memudahkan dalam merangkai karya ilmiah dan tidak lupa melakukan analisis. Selanjutnya yakni dengan mmelakukan pendekatan pada analisis untuk dapat menemukan jawaban dari masalah penelitian. Hasil penelitian berbentuk dalam laporan dengan melakukan penulisan narasi ilmiah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Media

Menurut Sanjaya (2008:204) kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari kata medium yang memiliki arti sebagai suatu pengantar atau perantara. Sedangkan menurut Makruf (2009:123) dalam bahasa Arab, kata media berasal dari kata "*Wassil*" persamaan dari kata *al wasth* yang mempunyai arti tengah atau "*Wasilah*" yang memilki arti yang mengantarai dua sisi tersebut. Menurut Munadi (2008:6) disebut kata

tengah karena posisinya ada ditengah sebagai pengantar dan penghubung yang berfungsi sebagai penghubung atau pengantar dan juga penyalur dari satu sisi ke sisi lainnya. Menurut AECT (*Association for Education and Communication Technologi*) mengartikan media merupakan suatu bentuk atau alat yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan menurut NEA (*National Education Association*) dalam Asnawir & Usman (2002:11) mengartikan media merupakan suatu alat atau benda yang bisa dilihat, didengar, dibaca, serta dapat dimanipulasi atau ditirukan dengan instrumen yang digunakan dengan baik dalam pembelajaran sehingga dapat dengan mudah mempengaruhi keberhasilan dalam suatu program.

Menurut Gerlach dalam Sanjaya (2006:206) media dapat meliputi orang, peralatan, bahan, kegiatan, yang dimanfaatkan sebagai suatu keadaan yang dapat menjadikan *audiens* menerima informasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan materi yang akan disampaikan. Menurut *Gerlach & Ely* media merupakan sebuah alat yang meliputi materi, manusia, yang digunakan dalam suatu kejadian yang dapat membantu audiens dalam memperoleh pengetahuan. Sedangkan menurut Suparman dalam Fathurrohman & Sutikno (2009:65) media adalah suatu alat yang berfungsi membawa informasi serta pengetahuan dalam suatu interaksi yang sedang berlangsung diantara audiens dan pemberi pesan.

Menurut *Gagne* dalam Sadirman (2007:6) media merupakan suatu jenis komponen yang digunakan di lingkungan dari *audiens* agar dapat merangsang *audiens* untuk kegiatan belajar. Sedangkan menurut *Briggs* dalam Sadirman (2007:6) media merupakan segala peralatan atau perangkat keras yang dapat memberikan suatu pesan atau infomasi yang dapat memotivasi *audiens* untuk melakukan kegiatan belajar.

Menurut Purba (2020:23) bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dapat melibatkan seseorang atau lebih dalam suatu upaya untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan, keterampilan, norma positif, serta nilai nilai yang berasal dari banyak sumber dalam suatu proses belajar. Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengatur, mengorganisasi lingkungan di sekitar audiens dengan tujuan menumbuhkan serta mendorong semangat audiens untuk melakukan suatu pembelajaran. Selanjutnya menurut Siddiq (2006:66) pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses dalam memberikan suatu bimbingan yang diberikan kepada audiens pada saat melakukan kegiatan belajar. Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses berinteraksinya antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar, yang sedang berlangsung dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Atau media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.

Menurut Riyana (2012:10) bahwa media pembelajaran terdiri atas dua unsur yaitu peralatan atau perangkat keras atau biasa disebut *Hardware* dan unsur pesan yang dibawanya. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran itu memerlukan suatu peralatan untuk menyajikan sebuah pesan. Akan tetapi, yang lebih penting adalah bukan dari peralatan atau perangkat keras tersebut melainkan suatu informasi atau pesan yang akan dibawakan media tersebut. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik dapat lebih memahami isi atau materi yang disampaikan.

Selanjutnya menurut Dewi (2018:8) media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi para audiens. Tidak hanya itu, penggunaan media akan membuat para audiens dapat melakukan berbagai aktivitas. Sehingga, mereka tidak hanya bergantung kepada pendidik sebagai salah satunya sumber belajar.

Media pembelajaran merupakan beberapa media yang digunakan dalam menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu pembelajaran yang membantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke peserta didik yang menerima pesan atau infomasi. Sebagai penyaji atau suatu penyalur pesan, jika pemograman media tersebut didesain dan dikembangkan dengan baik, maka fungsi dari media teersebut dapat dijalankan meskipun tanpa keberadaan guru.

2. Pengertian Teknologi dan Informasi

Teknologi merupakan suatu pengetahuan yang ditujukan untuk menciptakan suatu alat atau tindakan pengelolahan dan kestrasi benda. Istilah "teknologi" dikenal dengan sangat luas dengan cara pandang setiap orang yang berbeda-beda dalam memahami pengertian tentang teknologi. Teknologi dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagi masalah dalam kehidupan. Teknologi dapat berupa seperti sebuah produk atau proses. Selain itu teknologi juga dapat berperan sebagai suatu alat atau media dalam yang dapat memperluas wawasan yang tidak dapat kita jangkau dengan keterbatasan ruang dan waktu. Teknologi menjadikan sebagian Manusia Menjadi Subjek utama dalam menjalankan sistem teknologi sendiri. Sedangkan informasi merupakan suatu yang sifatnya sama dengan data atau sesuatu yang akan disampaikan dari narasumber ke audiens.

Diantara teknologi dan informasi mengandung pengertian yaitu dimana teknologi informasi segala sesuatu berkaitan dengan proses penggunaan sebagai suatu alat bantu, manipulasi, serta dalam pengelolaan informasi, perpaduan antara teknologi dan informasi tidak dapat dipisahkan karena mengandung pengertian yang sangat luas karena berkaitan dengan proses, pengelolaan,, manipulasi, serta perpindahan informasi antar media. Teknologi dan Informasi merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran era ini, yaitu sebagai komponen yang menciptakan pelayanan yang akurat, tepat, teratur, akuntanbel, dan terpercaya. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi teknologi dalam mencapai tujuannya, yaitu:

a. Infrastruktur, karena suatu infrastruktur ini bermaksud memungkinkan adanya akses informasi dengan kecepatan yang mencukupi dan berkembang dengan pesat mengikuti kemajuan teknologi.
b. Sumber daya manusia, faktor adanya sumber daya manusia ini bertujuan agar dapat memenuhi tuntutan dari ketersediaan *Human Brain* sebagai pelaku dalam menguasai suatu teknologi yang berkembang pesat.
c. Kebijakan, pada faktor kebijakan ini Teknologi memerlukan dukungan yang baik dalam skala mikro ataupun skala makro yang dapat memfasilitasi terkait perkembangan dalam teknologi informasi yang dapat digunakan dalam jangka yang panjang.
d. Finansial, Faktor finansial disini berarti bahwa teknologi memerluka suatu sikap yang positif dari pembehendaraan atau lembaga keuangan lainnya sebagai penunjang dalam industri teknologi Informasi.
e. Konten dan Aplikasi, faktor ini membutuhkan adanya aplikasi yangg digunakan dalam mengirimkann produk agar pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi yang disampaikan.

3. Fungsi dan Manfaat Media

Menurut Sudjana & Rivai (2002:7) pembelajaran yang menggunakan media sebagai alat atau media memiliki tujuan khusus yang ingin dicapai. Tujuan tersebut adalah agar seorang pemateri atau sumber dapat mengirimkan pesan atau informasi kepada audiens atau penerima pesan, maka dari itu dibutuhkan media dalam proses pembelajaran. Fungsi utama dari media adalah sebagai alat visual yang digunakan dalam pembelajaran sebagai suatu sarana agar peserta didik dapat menerima dengan jelas materi yang disampaikan meskipun hanya lewat visual saja.

Kedudukan media dalam pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses dalam interaksi pemateri atau pendidik kepada audiens pada lingkungan belajar (Sudjana & Rivai, 2002:7). Dengan adanya media pembelajaran bertujun dapat berdampak positif pada kualitas hasil belajar peserta didik atau audiens.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam menyampaikan materi akan membuat pembelajaran semakin efektif. Tidak hanya itu, penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, meningkakan pemahaman, pembeljaran seakin menarik dan sebagainya. Adapun fungsi media adalah:

1) Sumber belajar.
   Maksud dari media pembelajarann sebagai sumber belajar bermakna keaktifan berarti sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan sebagainya. Keaktifan dari pemateri pada dunia pendidikan memiliki peran dan fungsi yang signifikan untuk keberhasilan peserta didik. Hal ini terjadi karena pendidik merupakan sumber belajar untuk menentukan tercapai tidaknya peserta didik dalam kegiatan belajar (Ilahi, 2012:101).
2) Fungsi Sematik
   Fungsi sematik disini berati bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan dalam pembehendaraan kata atau simbol verbal yang memiliki makna atau maksud agar dapat dipahami peserta didik tanpa adanya Verbalistik.
3) Fungsi Manipulatif
   Fungsi manipulasif merupakan fungsi yang didasarkan pada ciri atau karakteristik umum yang telah ada dan dimiliki. Pada karekteristik umum ini media memiliki dua kemampuan yaitu sebagai:
   a) Mengatasi batas ruang serta waktu.
      (1) Kemampuan dalam menghadirkan objek yang sulit untuk dihadirkan dalam bentuk yang asli. Seperti: gunung meletus, tsunami, dn sebagainya.
      (2) Kemapuan dalam mempersingkat suatu peristiwa. Seperti: proses perkembangbiakkan makhluk hidup, hewan dalam membuat sarang, kegiatan dalam berhaji, dan sebagainya.
      (3) Kemampuan media dalam menghadirkan suatu kejadian yang telah lama terjadi. Seperti: kisah para Nabi, cerita wayang, sejarah peradaban islam, dan sebagainya.
   b) Untuk mengatasi keterbatasan dari indrawi peserta didik.
      (1) Membantu dalam melihat objek terkecil yang sangat sulit diaati seperti sel, moleku, atom. Hal ini dapat dengan memfaatkan video, film, gambar, dan sebagainya.
      (2) Membantu dalam melihat objek yang memiliki pergerakan sangat cepat atau sebaliknya. Misalanya proses dalam metamorfosis.

(3) Membantu dalam mendengarkan kejelasan suara atau pengucapan. Seperti saat membaca al Qur'an, belajar bahasa asing, menyanyi, dan sebagainya.
(4) Membantu dalam memahami objek yang sulit dipahami seperti diagram, peta, grafik, dan sebagainya.

4) Fungsi Psikologis
   a) Fungsi Atensi
   Maksud dari media sebagai fungsi atensi adalah agar dapat perhatian dari peserta didik pada materi yang akan diajarkan. Dengan adanya media ini harapkan peserta didik lebih memfokuskan perhatian yang ia punya kepada materi yang disampaikan dengan media yang menarik. Maka dari itu media yang tepat adalah media yang dapat menarik perhatian dari peserta didik.
   b) Fungsi Afektif
   Maksud dari media sebagai fungsi afektif adalah dengan adanya media ini dapat menumbuhkan perasaan, emosi serta tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi.
   c) Fungsi Kognitif
   Maksud dari fungsi kognitif adalah agar peserta didik yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat memperoleh serta menggunakan bentuk representasi yang mewakili objek yang dihadapi. Obek yang direpresentasikan dapat melalui tanggapan, gagasan atau lambang, dan sebagainya.
   d) Fungsi Imajinatif
   Maksud dari fungsi imajinatif adalah agar dapat meningkatkan serta mengembangkan imajinasi peserta didik.
   e) Fungsi Motivasi
   Maksud dari fungsi motivasi adalah mendorong agar peserta didik bersemangat dalam suatu kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.

5) Fungsi Sosio Kultural
   Maksud dari fungsi ini adalah agar perserta didik dapat melakukan komunikasi yang mana mereka memiiki karakteristik yang berbeda. Menurut Riyana (2012:14) menyatakan bahwa dalam sumber lain mengatakan bahwa media memiliki fungsi, yaitu:
   a) Dalam penggunaanya, media pembelajaran bukan salah satu dari fungsi tambahan, akan tetapi merupakan suatu fungsi tersendiri yang digunakan sebagai sarana dalam membantu untuk mewujudkan situasi yang lebih efektif.
   b) Media Pembelajaran, memiliki pengertian bahwa media ini merupakan suatu komponen yang tidak dapat berdiri sendiri akan tetapi memerlukan komponen lain yang saling berhubungan dengan keseluruhan dalam proses pembelajaran mislanya sebuah materi yang akan disampaikan.
   c) Penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
   d) Media pembelajaran bukan merupakan hiburan atau mainan akan tetapi merupakan sesuatu yang dapat menarik perhatian yang berguna dalam pembelajaran.
   e) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat mempercepat pembelajaran, misalnya dalam materi pertumbuhan hewan, revolusi bumi, dan sebagainya. Fungsi media disini juga agar pemahaman peserta didik dapat di ilustrasikan dengan baik sehingga dapat dimengerti dengan cepat.

f) Media pembelajaran dapat memberikan landasan berpikir yang konkrit guna mengurangi munculnya verbalisme.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Setiap materi yang akan disampaikan memiliki tingkat kesulitan masing masing. kesulitan ini bisa saja terjadi karena memang materi yang akan disampaikan sangat sulit dipahami atau dari peserta didik yang kurang berminat terhadap mata pelajaran yang sedang disampaikan. Hal ini dapat mengakibatkan tingkat pemahaman siswa mejadi menurun serta tujuan dalam pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Untuk mengurangi masalah tersebut, penggunaan media pembelajaran dangat diperlukan agar siswa dapat tertarik perhatianya dan menjadi memiliki semangat untuk belajar kembali.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat. Menurut *Kemp & Dauton* (1985:3) beberapa manfaat dari penggunaan media adalah sebagai berikut:

1) Dalam menyampaikan pelajaran dapat menjadi baku.
2) Pelajaran dapat menjadi menarik.
3) Pelajaran dapat lebih efektif.
4) Waktu yang digunakan dalam pembelajaran dapat dipersingkat.
5) Efektifitas pada saat pembelajaran dapat ditingkatkan.
6) Dapat menambah sikap positif peserta didik.
7) Pendidik tidak perlu menjelaskan secara berulang.

Selanjutnya menurut Dale (1969:180) beberapa manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat meningkatan rasa ingin mengerti dan rasa simpati.
2) Meningkatkan perubahan yang signifikan pada tingkah laku peserta didik..
3) Membawa motivasi baru dalam pengalaman belajar.
4) Materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.
5) Mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan daya imajinasi.
6) Memperluas wawasan dan pengalaman.

Menurut Sudjana & Rivai (2002:2) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah:

1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi belajar dapat ditingkatkan.
2) Materi yang diajarkan menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.
3) Metode dalam mengajar akan lebih bervariasi.
4) Peserta didik dapa lebih aktif dalam pembelajaran.

Dalam *encyclopedia of Education Research* manfaat media pembelajaran dalam pendidikan adalah:

1) Merumuskan dasar dasar penting yang disampaikan dalam pembelajaran.
2) Mendapat perhatian yang lebih dari peserta didik.
3) Perkembangan belajar peserta didik dapat meningkat.
4) Menambah pengalaman peserta didik.
5) Mendorong adanya kegiatan berfiir yang dapat berjalan dan mudah dipahami.
6) Membantu peserta didik dalam mengolah kata, menyampaikan pendapat dan sebagainya.
7) Media tidak membatasi belajar sebab terhalang ruang dan waktu.

Dalam sumber lain, Yusuf dkk (2020:3) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah:

1) Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana memperjelas pesan dan informasi yang disajikan sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.

2) Menarik perhatian serta menambah motivasi dalam belajar. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik dapat tertarik dan perht\atian terfokus terhadap pembelajaran yang disampaikan sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat.
3) Adanya interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkunganya.
4) Membantu siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat minatnya.
5) Mengatasi terbatasnya ruang dan waktu.
6) Pemberian pengalaman siswa agar terdapat kesamaan pengalaman dalam peristiwa yang terjadi disekitar.

Secara praktis, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1) Konsep abstrak yang kongkrit, manfaat ini bertujuan agar dapat mengurangi verbalisme yaitu sulitnya peserta didik dalam menjelaskan kata atau data. Penggunaan dalam media ini biasanya menggunakan gambar, diagram, grafik, dan sebagainya.
2) Menambah motivasi, dengan media yang menarik diharapkan pembelajaran tidak menjadi monoton atau membosankan, dengan tertariknya perhatian dari peserta didik ini diharapkan motivasi belajar menjadi meningkat.
3) Mengaktifkan indera, maksudnya adalah dengan menggunakan media menjadikan indera yang ada dapat berjalan aktif dan seimbang antar satu dengan yang lainnya.
4) Menunjukan kebenaran tentang teori yang sulit di lihat secara langsung. Misalnya tentang bentuk bumi yang bulat, dengan teori ini dapat ditunjukkan dengan globe bahwa bentuk bumi adalah bulat serta memberikan pengalaman pada peserta didik secara langsung.
5) Memberikan pemahaman yang sama antar siswa dengan pengamatan, maksudnya adalah karena daya imajinasi yang dimiliki peserta didik sangat terbatas dan berbeda sehingga media ini bertujuan agar memberikan keseragaman dalam imajinasi dan pemahaman,
7) Menyajikan informasi pembelajaran secara konsisten dan dapat diulang atau disimpan sesuai kebutuhan. Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, foto, modul, dll.

4. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Jenis jenis media sangat beragam. Berdasarkan pengklasifikasinya menurut Fernando dkk (2020:63) media dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

a. Menurut Para Ahli, yaitu Gerlach dan Ely, pengelompokkan media berdasarkan ciri ciri fisiknya terbagi menjadi delapan kelompok yaitu:
   1) Benda asli
   2) presentasi verbal, seperti catatan dipapan tulis.
   3) Presentasi grafis, seperti peta, grafik, dan sebagainya.
   4) Gambar diam seperti Potret atau foto
   5) Gambar bergerak seperti video atau film
   6) Rekaman
   7) Simulasi
   8) Pengajaran terprogram.
b. Menurut Persepsi Indra

   Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan persepsi indera yaitu:
   1) Media Audio, yaitu media yang menggunkan indera pendengar sebagai perantara untuk menyajikan pesan atau materi. Contohnya: radio, rekaman suara, dan sebagainya.

2) Media Visual, media ini merupakan media yang menggunakan alat indera penglihat sebaai perantara dalam menyampaikan materi atau pesan. Media dengan visual ini memiliki dua macam yaitu 2 dimensi dan 3 dimensi. media 2 dimensi merupakan media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar dan hanya bisa dilihat saja. contohnya seperti peta, poster, dan sebagainya. Sedangkan media dimensi merupakan media yang tidak hanya dilihat saja melainkan nyata dan memiliki ruang. Contohnya seperti globe, hewan, tumbuhan, dan sebagainya.
3) Media Audio Visual, yaitu media yang menggabungkan indera penglihat dan indera pendengar. Contohnya adalah televisi, film, dan sebagainya.

c. Media berdasarkan daya sebarnya
Media berdasarkan daya sebarnya dibagi menjadi beberapa yaitu, media dengan daya sebar luas dan serentak seperti televisi, media dengann daya sebar luas tapi tidak serentak seperti Platform Youtube, media dengan daya sebar terbatas ruang seperti powerpoint, media dengan daya sebar mandiri atau individu seperti buku.
d. Berdasarkan penggunaannya
Media berdasarkan penggunanya dibagi menjadi media berbasis Tradisional dan media berbasis Teknologi dan Komputer. Media tradisional merupakan media yang cara penggunaanya masih berpusat kepada guru sebagau sumber materi. Sedangkan media berbasis teknologi dan komputer merupakan guru yang dibantu oleh teknologi dan komputer agar mempermudah guru dalam pembelajaran.

5. Pemilihan Media

Pemilihan media adalah suatu kegaiatan dalam memilah bahan ajar mana yang sesuai dan tidak sesuai dengan pesan atau informasi yang akan disampaikan. Menurut Kustandi & Sucipto (2016:78) terdapat beberapa faktor dalam mamilih media belajar yang akan digunakan. Diantara beberapa faktor tersebut adalah sebagai berikut:

a. Dana atau material, dimana sebagian sekolah tidak memberi fasilitas kepada peserta didik. Sehingga guru disekolah tidak menggunakan media untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi karena biaya yang dikeluarkan cukup mahal.
b. Materi pembelajaran, tidak hanya memperhatikan dana, seorang guru juga harus memperhatikan tentang materi pebelajaran, karena dalam setiap materi yang disampaikan itu beda sehingga media yang akan digunakan juga akan berbeda.
c. Peserta didik, pemahaman yang dimiliki oleh setiap individu sangat beragam. Sehigga seorang guru juga harus memperhatikan pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik. Seorang guru juga dapat menangani dengan membuat media semenarik mngkin agar seluruh perhatian siswa yang memiliki pemahaman yang berbeda dapat tertuju kepada media yang digunakan untuk menyampaikn materi.
d. Jenis jenis media, seorang pendidik juga harus mengatahui jenis jenis media terlebih dahulu agar dapat menentukan jenis media mana yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal ini bertujuan agar seorang pendidik dapat memberikan stimulus respon dengan peserta didik dengan baik.

Tidak hanya dengan melakukan pemilihan, seorang pendidik juga harus tahu tentang Kriteria kriteria apa saja yang dalam pemilihan media. Dalam kriteria pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa prinsip yang ada, yaitu seperti efisiensi, relevan, serta produktif. Setiap pendidik harus mempersiapkan semua keperluan termasuk media pembelajaran yang akan di gunakan di kelas, persiapan ini dilakukan sebelum melakukan kegiatan belajar. Karena komponen dalam pembelajaran sangat berperan utama dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat tercapai tujuan dalam pembelajaran. Dengan adanya media dalam pembelajaran ini diharapkan para peserta didik akan lebih memahami suatu

materi pembelajaran yang sulit untuk dinalar. Seorang guru harus tepat memiih media dalam pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Apa bila salah dalam memilih media yang tepat dalam permbelajaran maka sangat akan berakibat fatal untuk kemajuan dalam memahami oleh peserta didik, karena peserta didik akan merasakan kebingungan dan tidak memahami materi yang disampaikan, tujuan dalam pembelajaran pun akan sangat sulit dicapai. Menurut Setyosari (2009:15) terdapat beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam pemilihan media, yaitu sebagai berikut:

a. Kesesuaian, yaitu sebagai pendidik harus dapat menyesuaikan antara media dan materi yang akan dibahas. Seperti ketika pendidik memberikan intruksi kepada peserta didik untuk menyalakan komputer, maka seorang pendidik harus menyediakan media dan langkah langkah untuk menyalakan komputer. Pendidikjuga harus paham apakah media yang digunakan dalam materi ini dapat menjadikan siswanya menjadi lebih paham apa yang ajarkan.
b. Tingkat kesulitan, yang dimaksudkan ialah jika media yang diberikan oleh sekolah hanya berupa buku dan papan tulis, sedangkan buku tersebut banyak sekali gambar atau tulisan yang tidak jelas, atau sebagian kata atau kalimat hilang atau susah dipahami. Maka menjadi pedidik harus dapat memperjelas materi tersebut dengan media yang dibawa sendiri.
c. Biaya, dalam memilih media harus pintar pintar memanfaatkan yang ada. Tidak dianjurkan memilih media dengan harga yang mahal, akan tetapi sulit dipahami oleh peserta didik. Jadi sebaiknya mamilih media dengan harga yang terjangkau tetapi setiap peserta didik mampu dalam memahami materi.
d. Ketersediaan, jika sekolah memiliki fasilitas yang kurang atau tidak memadai karena harga media yang sangat mahal, tetapi suatu pelajaran harus disampaikan, maka pendidik harus memilih media lain seperti menggambarkan langkah atau wujud dari alat media tersebut. Atau bisa dengan dituliskan dipaan tulis.
e. Kualitas teknis, media yang memiliki kualitas teknis yang baik akan sangat baik dan bermanfaat. Misalnya satu media dapat digunakan dalam beberapa materi, maka dapat dikatakan bahwa media tersebut baik untuk memahamkan siswa dalam belajar.

Setelah mengetahui beberapa faktor dan kriteria yang baik saat melakukan pemilihan media, berikut merupakan tips dalam memilih media yang sesuai dengan faktor da kriteria, antara lain:

a. Disesuaikan jenis media dengan materi kurikulum. Sudah dijelaskan bahwa seorang pendidik dalam memilih media haru menyesuaikan jeasin media dan materi apa yang akan di sampaikan. Maka seorang pendidik harus bisa menyesuaikan media dan materi agar tujuan belajar dapat di capai dengan sempurna.
b. Biaya yang mudah dijangkau.
c. Ketersediaan perangkat keras dalam pemanfaatan media pembelajaran. Contoh dari tips ini adalah ketika disekolah ada pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), tetapi sekolah tidak memiliki fasilitas untuk peserta didiknya, maka pembelajaran ini tidak akan mencapai pada tujuan pembelajaran. Sehingga diharapkan setiap sekolah memiliki perangkat keras untuk menunjang kegiatan belajar.
d. Mudahnya dijangkau media tersebut di lingkungan sekitar. Ketersediaan ini maksudnya adalah media yang digunakan mudah dicari.
e. Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran. setelah semuanya telah terpenuhi, maka yang terakhir adalah dengan melakukan memilih media yang mudah dipahami agar dapat mencapai tujuan pembelajaran

Setiap kegiatan yang dilakukan maka kegiatan tersebut memiliki prosedur apa saja yang harus dilakukan. Menurut Asnawar & Usman (2002:126) bahwa dalam pemilihan media juga memiliki prosedur. Prosedur dalam pemilihan media, antara lain:

a. Prosedur flowchart, model yang biasa digunakan sebagai penentuan akhir dalam memilih media pembelajaran.
b. Prosedur Matrik , model ini digunakan sebagai penguat dari model *flowchart*.
c. Prosedur *checklist*, sebagai peneliti cocok tidaknya media tersebut digunakan dalam pembelajaran.

6. Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi

Di era modern saat ini perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi sangat berkembang dengan pesat, sehingga menjadikan itu sebagai suatu kebutuhan dan tuntutan yang harus dikuasi oleh pendidik maupun peserta didik, akan tetapi dalam penerapannya penggunaan media berbasis teknologi dan informasi ini bukan sesuatu yang mudah untuk dipelajari dan diterapkan. Dalam penerapannya penggunaan media berbasis teknologi membutuhkan beberapa teknik sehingga media tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin, serta penggunaan media ini dapat berfungsi dengan baik dan tepat.

Sadiman mengatakan dari segi kesiapan akuisisi, media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu media siap pakai karena menempatkan komoditas di pasar luas dalam keadaan siap pakai dan media desain, keduanya perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk tujuan pembelajaran khusus ini. Pernyataan tersebut memiliki artian bahwa LCD Proyektor dan komputer merupakan suatu media yang dapat dikategorikan media yang memerlukan rancangan dan desain khusus sehingga rancangan media tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Komputer yang sudah terkoneksi dengan LCD proyektor biasanya sangat menarik perhatian dari peserta didik karena dengan penggunaan media ini ketika pendidik sedang menjelaskan dan memaparkan materi, peserta didik tidak perlu untuk berimajinasi terlalu tinggi karena kita dapat dengan mudah mengerti dengan melihat layar Proyektor serta mendengarkan penjelasan guru.

Teknologi jaringan komputer/internet memberikan keuntungan bagi pengguna untuk berkomunikasi secara langsung dengan pengguna lain. Ini dimungkinkan oleh pengembangan yang disebut modem atau Wifi. Jaringan komputer/internet memberikan kesempatan kepada peserta untuk berkomunikasi secara langsung dan bertukar pikiran tentang kegiatan pendidikan mereka. Jaringan komputer dapat dirancang agar guru dapat berkomunikasi dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya. Interaksi pembelajaran menggunakan jaringan komputer dapat dilakukan tidak hanya secara individu, tetapi juga untuk mendukung kegiatan belajar kelompok. Penggunaan jaringan komputer dalam sistem pembelajaran jarak jauh disebut juga dengan *computer conference system* (CCF). Sistem ini biasanya dilakukan melalui email atau email.

Beberapa keuntungan penggunaan jaringan komputer dalam sistem pembelajaran jarak jauh adalah: dapat memperkaya model pendidikan, dapat menyelesaikan masalah belajar siswa dalam waktu yang lebih singkat, dan dapat mengatasi hambatan spasial dan temporal dalam memperoleh informasi. CCF menawarkan siswa dan guru kesempatan untuk memiliki interaksi pendidikan langsung antara individu dan individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. I Ketut Gede Darma Putra (2009) mengemukakan beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis TI, adalah:

a. Internet

Internet merupakan salah satu media yang bisa disebut mengunakan model pendidikan berbasis teknologi informasi. Dengan adanya internet ini pembelajaran dapat terasa lebih mudah dan cakupan jangkauan sangat luas. Dengan adanya perkembangan internet proses pembelajaran pada jarak jauh dapat dilaksanakan. Seperti contoh model pembelajaran *e-learning, distance learning, web base learning.* Aplikasi yang biasanya digunakan adalah *chrome, google classrom, google meet, zoom, edmodo*, dan istilah pembelajaran berbasis teknologi informasi lainnya. Dengan adanya internet ini mempermudah semua orang dalam mengakses atau bertukar informasi serta pengetahuan, hal ini juga dapat mempermudah pembelajaran dalam memperoleh informasi tentang materi pengetahuan atau materi pembelajaran yang diajarkan sehingga materi yang diajarkan tidak berpusat pada satu sumber saja atau dengan kata lain pengetahuan dapat di perbaharui. Maka dari itu internet sangat diperlukan guna membangun semangat serta memudahkan dalam pembelajaran. Berkembangnya internet tidak hanya dalam pendidikan saja hal ini dibuktikan dengan tercakupnya jaringan internet yang semakin meluas dan semakin pesat sebagai jaringan telekomunikasi. Mulai dari jaringan telepon di rumah atau kantor, telepon genggam, jaringan *wifi*, GPRS, dan sebagainya dengan memanfaatkan jaringan internet. Dengan adanya internet semua orang dapat dengan mudah melakukan komunikasi, mencari infomasi dan sebagainya secara global. Kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan tanpa terbatas ruang dan waktu, dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dapat menemukan sumber dari berbagai platform manapun. Dengan adanya internet, para pendidik dan peserta didik dapat menjangkau berbagai sumber dari mana saja, sehingga pengetahuan dari pesera didik dapat meningkat dan pertukaran informasi menjadi lebih mudah.

Jika penyediaan infrastruktur Internet sulit, intranet dapat digunakan sebagai media pendidikan teknologi informasi. Karakteristik jaringan internal hampir identik dengan Internet, hanya untuk lingkungan lokal (di kelas, di sekolah, di gedung atau di antara gedung). Model pembelajaran simultan dan asinkron dapat diimplementasikan dengan mudah dan murah di jaringan internal. Menurut hemat penulis, intranet dapat menjadi pilihan yang baik untuk menyelenggarakan kursus pelatihan TIK.

Dengan adanya internet ini kita dapat mengakses berbagai aplikasi yang dapat membantu seseorang dalam menjelaskan materi atau menerima materi yang sangat sulit untuk di bayangkan. seperti membayangkan bagaimana bunyi dari hewan hewan, seberapa besar hewan atau benda atau luas suatu daerah, panjang dari sungai dan sebagainya. Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan ini dapat dengan menggunakan aplikasi seperti power point, berbagai video seperti youtube, dan sebagainya. Dengan internet juga kita dapat membuat sebuah pesan atau isi materi melalui sebuah video atau audio. Aplikasi yang biasa digunakan dalam membuat pesan berbasis video audio adalah melalui sebuah aplikasi seperti filmora, adobe premier pro, sony vegas, dan sebagainya. Dengan menggunakan aplikasi ini kita bisa dengan mudah membuat video sesuai dengan keinginan kita tetapi harus memperhatikan isi dari video tentang materi yang diajarkan. Kita bisa membuat video dari video yang kita ambil sendiri melalui kamera *handphone*, dan menggabungkan beberapa video lainnya atau ditambah dengan suara atau gambar.

b. *Mobile Phone*

Mobile phone atau dalam bahasa indonesia telepon seluler juga bisa dugunakan untuk salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi, karena telepon genggam yang sangat praktis dan dapat dibawa kemana saja. Saat ini bahkan hampir semua orang memiliki telepon genggam sendiri, hal ini terjadi karena tuntutan zaman yang semakin canggih dan sebagai penunjang dalam pendidikan maupun pekerjaan. Didalam

pendidikan seorang peserta didik dapat mencari materi pembelajaran di internet. Bahkan juga bisa mengikuti suatu pembelajaran ketika berada diluar kota atau disebutt dengan *e-Learning* atau pembelajaran jarak jauh. Sehingga dengan adanya teknologi ini pembelajaran dapat terlaksana dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu. Dengan pemanfaatan media ini pembelajaran dapat dilaksanakan tanpa harus berada dalam suatu ruangan. Penggunaan media ini sangat banyak digunakan pada saat ini karena dengan penggunaan media ini segala sesuatu menjadi lebih mudah dan dapat dibawa kemana saja. Dengan penggunaan *Mobile Phone* segala sesuatu tentang belajar, bekerja, mencari informasi, membaca, bertukar informasi, dapat dilakukan dalam satu genggaman. Akan tetapi pengunaan media ini tidak dapat menjalankan aplikasi yang besar. Sehingga beberapa aplikasi tidak dapat digunakan pada telepon genggam.

c. CD-ROM/Flash Disk

CD-ROM atau Flashdisk merupakan salah satu Media yang termasuk pada media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Media ini berbentuk seperti memori yang berguna untuk menyimpan materi atau data. Pengunaan media ini berguna apabila komputer tidak dapat terhubung dengan jaringan internet, sehingga tidak dapat mengakses data atau video yang ada di internet. Akan tetapi, data dan video harus di*download* terlebih dahulu. Media ini juga sangat berguna ketika akan memindah file dari komputer satu ke komputer yang lain ketika kedua komputer atau salah satu perangkat tidak memiliki akses ke *Bluetooth.* Sehingga proses pemindahan file harus dilakukan dengan menggunakan flash Disk atau CD Rom. Penggunaan CD-ROM juga dapat digunakan untuk menyimpan sebuah video atau mengandakannya.

Selain itu, I Ketut Gede Darma Putra (2009) memiliki dua komponen utama dalam pembelajaran berbasis IT, yaitu *Learning Management System* (LMS). Ada pepatah "Jika pembelajaran konten adalah rakyat, LMS adalah raja". Kalimat ini menunjukkan betapa pentingnya komponen LMS dalam pembelajaran berbasis IT. LMS merupakan sistem komputer yang dapat dibandingkan dengan pekerja kantoran yang mengelola pelaksanaan proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa fitur dari LMS: *Learning Management System.*

a. *Learning Management System*
   1) LMS dapat mengolah suatu materi pembelajaran, dimana dalam suatu mata pelajaran memiliki materi pembelajaran. Dalam setiap materi pembelajaran juga dikelompokkan menjadi beberapa kelas dan semester. Dalam setiap kelas dan setiap semester materi pembelajaran akan dikelompokkan menjadi beberapa pertemuan. Sehingga lebih mudah dalam memanagemen materi pembelajaran.
   2) LMS dapat mengolah seperti registrasi dan persetujuan, seperti dalam suatu pendaftaran seperti dalam suatu pendaftaran peserta pembelajaran. Fungsi LMS disini adalah mengevaluasi peserta mana yang berhak atau tidak berhak untuk mengikuti pembelajaran.
   3) LMS dapat merekam suatu aktivitas dala pembelajaran. Artinya LMS mengolah dan memanagement siapa, kapan, berapa lama, dimana, waktu berakhir, kondisi kelas, proses belajar dalam suatu pembelajaran.
   4) fungsi dari LMS selanjutnya yaitu sebagai sarana dalam melakukan evaluasi pada proses belajar mengajar termasuk dalam mengukur kemajuan belajar peserta didik sebelum melakukan pembelajaran hingga melakukan pembelajaran, atau untuk mengukur seberapa jauh tingkat pemahaman dalam pembelajaran. Dengan adanya evaluasi ini pengajar dapat dengan mudah mengetahui peserta didik mana yang belum paham dan pada materi apa yang susah atau belum dipahami oleh peserta

didik sehingga dapat di ulangi lagi materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih paham.

5) LMS sebagai media komunikasi, dalam hal ini media MLS sebagai media komunikasi berarti media LMS dapat digunakan sebagai suatu sarana komunikasi dalam menyampaikan suatu kabar atau suatu pengumumanyang sangat penting.

b. *Learning Content*

Learning content merupakan isi dari suatu pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Isi dari materi ini biasanya langsung dibuat oleh seseorang yang pandai dalam bidangnya dan tidak memperdulikan orang tersebut pandai dalam perkembangan teknologi atau tidak. Setelah membuat isi dari materi yang akan disampaikan seorang pengembang content kemudian membuat materi dalam versi elektroniknya agar dapat dimasukkan ke dalam LMS. Dalam menyajikan konten ini seharusnya dibuat sangat menarik dan singkat agar dapat menarik perhatian dari peserta didik untuk berminat membaca dan dan mempelajari materi yang disampaikan. Penyajian konten ini biasanya berbentuk animasi, video, simulasi.akan tetapi tetap memperhatikan cakupan dari internet agar tidak terlalu lambat ketika ditampilkan pada saat pembelajaran berlangsung. Telah disebutkan sebelumnya, bahwa penggunaan video dapat menggunakan sebuah palikasi edit video seperti filmora, adobe premier pro, sony vegas, dan sebagainya. Untuk mengdit video di Hp bisa menggunakan kine master, atau vn Video.

Menurut Robinson Situmorang (2013) penggunaan teknologi dalam periode moderrn, yang dikenal sebagai "Media Komputer", yang dapat digunakan sebagai media pendidikan, baik offline maupun offline. Komputer juga disebutkan dalam media pendidikan karena peluang teknologi yang memungkinkan berbagai fungsi yang dapat diberikan.(ruang lingkup audio, animasi, animasi, transmisi, dan fasilitas interaktif). Dengan peluang teknologi yang disebut "Komputer" ini adalah fasilitas yang sangat efektif dan tepat untuk digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran. Media teknologi dengan komputer ini memiliki banyak cara yang mudah diakses ketika belajar, terutama ketika Anda menjadi teknologi kerdil yang terhubung ke Internet. Berbagai layanan pelatihan yang menggunakan teknologi, dengan tujuan belajar pembelajaran berbasis komputer (CBL), pembelajaran online, pembelajaran berbasis web, dan seringkali dalam pembelajaran berbasis teknologi, pelatihan jarak jauh (tersedia dalam jaringan) atau sistem Intele) atau Intele.

Menurut Heinich dan Molenda (2005) dalam Situmorang (2013:18) bahwa media secara umum diartikan sebagai sarana komunikasi yang menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima. Pemahaman ini mengarah pada pemahaman yang lebih tepat tentang media. Secara umum, media adalah alat yang berisi pesan dan memungkinkan individu atau siswa untuk mengirim pesan secara langsung. Media teknologi ini dirancang khusus untuk memenuhi tujuan pendidikan tertentu seperti offline dan internet based ICT (ICT). Ia menambahkan, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai sarana pendidikan bermanfaat tidak hanya bagi siswa (siswa) tetapi juga bagi guru (guru) sebagai perancang, pengembang, dan pembelajar.

Oleh karena itu, keberadaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana pendidikan membantu guru (pendidik) dalam beberapa hal, antara lain:

a. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif Penggunaan media pembelajaran berupa foto atau video dapat menarik perhatian siswa dibandingkan dengan deskripsi verbal. Guru dapat membuat berbagai kegiatan dan menggunakan gambar atau ilustrasi untuk memotivasi siswa pada topik yang dibahas.
b. Pembelajaran menjadi lebih realistis dan nyata. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar, terutama pada beberapa tahun pertama, sesuai dengan karakteristik siswa

yang masih berada pada tingkat operasional tertentu. Dengan media tersebut, siswa dapat lebih mudah mempelajari segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, diingat, dan dirasakan secara instan.

c. Manajemen pembelajaran lebih efektif dan efisien: penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk tidak terlalu banyak menulis di papan tulis atau mengilustrasikan. Dengan aplikasi dan fasilitas mengakses internet di komputer, guru dapat dengan tepat dan cepat membuat atau mencari gambar dan teks yang diperlukan.
d. Mendorong siswa untuk belajar lebih mandiri. Siswa dapat menggunakan media pendidikan yang dirancang khusus untuk proses pembelajaran tertentu untuk pembelajaran individu dan kelompok.
e. Peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran, siswa menjadi aktif dan lebih memahami materi. Sehingga kualitas dalam pembelajaran lebih meningkat.
f. Proses belajar dapat berlangsung dimana saja, kapan saja. Audio, video dan perangkat lunak komputer (offline atau online) adalah media pendidikan yang dapat digunakan guru dan siswa setiap saat, tergantung pada situasinya.
g. Menciptakan sikap positif di kalangan siswa .

Di indonesia sendiri, sebagian sekolah masih menjadikan teknologi dan informasi sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan yaitu TIK (Teknologi, Informasi, dan Komunikasi). UNESCO mengklasifikasikan tahapan dalam menggunakan TIK dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

a. Tahap Emerging
Tahap ini merupakan tahap mempelajari pentingan TIK dalam pembelajarannya. Pada tahap ini biasanya belum dilakukan pada penerapannya. Dan hanya memahami pentingnya TIK

b. Tahap Applying
Pada tahap ini dimulailah mempelajari tentang TIK atau dijadikan sebagai Mata Pelajaran atau suatu objek yang akan dipelajari. Dengan mempelajari tentang TIK diharapkan peserta didik dapat mendaapat gambaran atau sedikit lebih mudah ketika di praktekkan.

c. Tahap Integrating
Pada tahap ini TIK telah dipraktekkan atau di integrasikan pada kurikulum. Pada tahap ini sekolah biasanya telah memiliki fasilitas berupa ruang lab komputer.

d. Tahap Tranforming
Pada tahap terakhir ini, merupakan tahap yang paling ideal yaitu dimana TIK telah dijadikan sebagai suatu sarana perubahan pada pendidikan. Atau TIK telah sepenuhnya diaplikasikan baik pada pembelajaran atau pada sistem administrasinya. Penggunaan TIK pada pembelajaran memiliki tujuan sebagai pelatih keterampilan yang dimiliki peserta didik yaitu dengan cara mengintegrasikan pada pelajaran.

Unesco menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan TIK memiliki beberapa tujuan yaitu:

a. Untuk membangun *knowledge-based-society habits*, yaitu sebuah kemampuan yang dapat memecahkan sebuah masalah seperti kemampuan menggali informasi, berkomunikasi, mengolah data, serta menjadikan informasi tersebut menjadi pengetahuan baru dan bertukar informasi dengan yang lain.
b. Sebagai *itc litercy*, yaitu sebagai suatu perkembangan dalam menggunakan Teknologi informasi.
c. Sebagai sesuatu yang dapat meningkatkan sebuah efektifitas serta efisiensi dalam proses pembelajaran.

Beberapa pendekatan yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam membuat perencanaan pembelajaran menggunakan TIK: yaitu

a. Pendekatan Topik, pada pendekatan ini biasanya topi dijadikan sebagai suatu acuan dalam satuan pembelajaran. Pada pendekatan ini, hal yang dilakukan pendidik adalah menentukan topik, menentukan tujuan dari pembelajaran yang hendak dicapai, menentukan aktifitas apa saja yang akan dilakukan dalam pembelajaran tersebut, serta menentukan media apa saja yang akan dipakai, seperti pemilihan buku, perangkat audio, atau bahan ajar yang didapatkan pada internet yang dapat menjadikan tujuan dari pembelajaran tersebut dengan mudah dicapai.
b. Pendekatan *software,* pada pendekatan ini berlaku kebalikan dari pendekatan sebelumnya, yaitu yang pertama dilakukan adalah memilih aplikasi apa yang akan digunakan, media apa yang akan digunakan, serta bahan ajar apa yang dipilih untuk diajarkan. Kemudian memilih topik dan tujuan yang akan diajarkan yang relevan dengan bahan ajar tersebut.

Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi informasi, peserta didik dengan mudah mengerjakan tugas sekolah seperti membuat naskah, membuat hasil laporan penlitian, mencari berita atau suatu ulasan dari berbagai laman, media bertukar informasi. Dengan penggunaan media ini juga dapat membantu peserta didik dalam mengekplorasi sumber sumber online, seperti perpustakaan digital, atau berdiskusi online melalui media audio atau video conference, sebagai sarana berdiskusi tentang ide, mendengarkan, presentasi, simulasi, editing dan sebagainya. Penggunaan komputer pada tujuan pendidikan yaitu sebagai:

a. Sebuah sarana untuk peserta didik yang kurang aktif dalam menerima suatu materi pembelajaran.
b. Dengan adanya komputer ini peserta didik dapat dengan mudah mengerjakan suatu latihan atau sebuah simulasi kegiatan penelitian dari laboratorium.
c. Pada penggunaan teknologi informasi yaitu komputer ini kendali ada ditangan peserta didik, maka dari itu pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaan dari peserta didik masing masing.
d. Dengan bantuan komputer daninternet ini aktivitas dari peserta didik dapat direkam serta dapat dengan mudah mengetahui perkembangan dari masing masing peserta didik.

Perpaduan antara internet dengan komputer merupakan suatu perpaduan yang dapat mempengaruhi sebagian besar pendidikan. Karena dengan perpaduan ini kita dapat mengakses perpustakaan terbesar di dunia yang berisi lebih dari jutaan informasi yang ada. Serta dalam cara mengaksesnya pun juga lumayan mudah dilakukna oleh pendidik maupun peserta didik apabila ketika dipelajari dengan baik dan tepat penggunaan maka materi yang disampaikan lebih mudah dicerna serta tujaun dalam pembelajaran dapat lebih mudah dicapai.

KESIMPULAN

Media pendidikan adalah alat untuk menyampaikan pesan dan informasi yang digunakan di dalam kelas. Media ini adalah media yang dirancang dengan baik yang dapat membantu siswa lebih memahami isi atau materi pembelajaran. media pendidikan ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu pendidikan bagi guru, tetapi juga sebagai penyampai informasi fisik yang diberikan pada saat pembelajaran berlangsung. Setiap media pendidikan memiliki sifat, kelebihan dan kekurangannya masing-masing, sehingga media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat berjalan sempurna dan dapat di terima dengan baik ketika digunakan..

Di zaman modern seperti ini, perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat. Dalam dunia pendidikan perlu adanya pemanfaatan teknologi informasi, misalnya pada internet, pada handphone, laptop, dan sebagainya. Penggunaan dari media tersebut sebagai alat untuk mencari bahan ajar yang disajikan atau yang akan disampaikan oleh guru agar sangat bermanfaat bagi siswa sehingga pembelajaran dengan penggunaan alat tidak terbatas pada Tergantung pada guru atau buku. Dengan penggunaan media ini sangat memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran.

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat atau media untuk membantu agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan siswa belajar dengan baik, sehingga guru dapat memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan bukan dalam pembelajaran. agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Asnawar,. & Usman, M. Basyirudin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.

Dale, Edgar. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching.* New York: The Dryden Press.

Dewi, P.K. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.

Fathurrohman, Pupuh., & Sutikno, M. Sobry. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Adhitama.

Fernando, A. Dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Ilahi, M. T. (2012). *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

J.E. Kemp., & D.K Dauton. (1985). *Planning and Producing Intructional Media*. New York: Harper dan Row.

Kustandi, C. dan Sucipto, Bambamg. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Makruf, I. (2009). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Semarang: Need's.

Munadi,Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Nurdyansyah, dkk. (2017). "Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability". *Atlantis Press, Advances in Sosial Science, Education and Humanities Research*, Vol. 173.

Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). "An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School". *Atlantis Press, Advances in Sosial Science, Education and Humanities Research*, Vol 125.

Purba, R. A, dkk. (2020). *Teknologi Pendidikan.* Medan: Yayasan Kita Menulis.

Republik Indonesia. (2003). *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Riyana, Cepi. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Sadirman, A. S. (2007). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raga Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Setyosari, P. (2009). *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran.* Malang: Panitia Sertifikasi Guru Rayon.

Siddiq, D. (2006). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam* Medan: Citapustaka Media.

Soetomo. (1993). *Dasar Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Sudjana, N., & Rivai, Ahmad. (2002). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Yusuf, Y. Dkk. (2020). *Call for book Tema 3 (Media Pembelajaran).* Surabaya: Jakad Media Publishing.