

STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN MEMADUKAN TEKNOLOGI DAN MEDIA

Oleh,
Linda
Institut Agama Islam Negeri Curup
Email: lindas.pdi82@gmail.com

Ringkasan

Strategi pembelajaran adalah perencanaan tentang rangkaian kegiatan yang didesain dalam upaya mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam hal ini, strategi pembelajaran menjadi kegiatan yang harus dikerjakan guru dan siswa. Pasalnya, strategi pembelajaran itu juga diartikan sebagai suatu set materi dan prosedur pembelajaran untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Bagian yang membentuk teknologi pembelajaran adalah televisi, film, OHP, komputer dan bagian perangkat keras maupun lunak lainnya. Hasil temuan ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik..

Kata Kunci: Strategi, Pembelajaran, Teknologi, Media.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin marak mempermudah manusia untuk melakukan segala aktivitas, sehingga belakangan teknologi memberikan efek candu bagi para penggunaanya. Seiring dengan hal tersebut, kini teknologi merambah ke dunia pendidikan. Para pendidik yang semakin modern kini memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, mempersiapkan pendidik dengan praktik terbaik untuk menggabungkan teknologi dan media demi memenuhi kebutuhan peserta didik di abad 21 ini. Menarik memang kebutuhan peserta didik di zaman ini, maka pendidik harus bisa menyesuaikannya dan perlu meng-upgrade berbagai ilmu pengetahuan, disamping akan menumbuhkan kreatifitas bagi pendidik dan proses pembelajaran akan berlangsung dengan menyenangkan.

Teknologi pembelajaran awalnya di pandang sebagai teknologi yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana dengan menggunakan alat bantu. Namun, kini teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Namun, tidak jarang para pendidik kurang tepat dalam memberikan strategi dalam pembelajaran yang memadukan antara teknologi dan media. Maka dalam makalah ini akan dibahas mengenai macam-macam strategi pembelajaran dengan memadukan teknologi dan media.

METODE KEGIATAN PKM

Metode penelitian ini adalah studi pustaka dan observasi. Studi pustaka yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data yang diperoleh dari sumber-sumber yang relevan seperti buku-buku dan jurnal nasional. Observasi yang dilakukan adalah melaksanakan pengembangan model pembelajaran Blended Learning pada pembelajaran Matematika melalui aplikasi Sevima Edlink. Subyek penelitian nya adalah Mahasiswa semester 4 sebanyak 6 orang. Pelaksanaan penelitian ini mulai dari bulan April sampai dengan Juni 2022. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis hasil capaian pembelajaran Matematikanya.

HASIL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

A. Strategi-Strategi pengajaran yang memadukan antara teknologi dan media

Strategi pengajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran peserta didik, peralatan dan bahan, dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam menentukan strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dalam pembelajaran tentunya mempertimbangkan berbagai faktor karena mengingat penggunaan teknologi yang berpengaruh memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik, generasi bangsa ini secara luas. Selain itu, akan mempengaruhi hasil belajar siswa, usia siswa dan juga kenyamanan menerapkan strategi yang digunakan. Maka bagi pendidik harus selektif pada pilihannya dan menggunakan berbagai pendekatan yang membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Berikut adalah jenis strategi pengajaran di dalam ruang kelas yang didukung dengan teknologi dan media selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Presentasi

Dalam sebuah presentasi, sebuah sumber menyajikan atau menyebarkan informasi kepada pemelajar. Komunikasi dikendalikan oleh sumber dengan respons segera atau interaksi dengan pemelajar. Ketika guru menyajikan pembelajaran dengan presentasi, mereka akan memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk para siswa atau para siswa yang bertanya ketika bahan pengajaran sedang disajikan. Karena itu maka akan timbul interaksi antara keduanya dan guru bisa memilih untuk mengendalikan interaksi di dalam presentasi. Sumber yang didapatkan bisa melalui buku, internet, video, rekaman audio dan lain sebagainya.

Presentasi tidak selalu harus berupa guru di depan kelas memberi pengajaran. Para siswa bisa melihat video yang memberikan informasi yang mereka butuhkan tentang topik, dan bisa meliputi tampilan yang menarik tentang bidang studi tersebut. Bisa mengarahkan audio kedalam teks untuk mengarahkan pembelajaran siswa. Guru bisa langsung mengarahkan siswa di dalam kelas, menggunakan sumber daya seperti papan putih untuk catatan, transparan OHP atau slide power point.

2. Demonstrasi

Dalam sebuah demonstrasi, para pemelajar melihat contoh nyata dari sebuah keterampilan atau prosedur untuk dipelajari. Demonstrasi mungkin direkam dan diputar ulang melalui sarana media seperti video. Jika ingin interaksi dua arah, diperlukan tutor yang hadir secara langsung. Guru bisa menyiapkan video demonstrasi di depan kelas, guru juga bisa memanfaatkan benda aktual untuk demonstrasi. Seperti cara melakukan pan`a semoah guru bisa menampilkan video ataupun seorang guru mempraktikan cara pan`a semoah terhadap siswa.

3. Latihan dan praktik

Presentasi tidak selalu harus berupa guru di depan kelas memberi pengajaran. Para siswa bisa melihat video yang memberikan informasi yang mereka butuhkan tentang topik, dan bisa meliputi tampilan yang menarik tentang bidang studi tersebut. Bisa mengarahkan audio kedalam teks untuk mengarahkan pembelajaran siswa. Guru bisa langsung mengarahkan siswa di dalam kelas, menggunakan sumber daya seperti papan putih untuk catatan, transparan OHP atau slide power point.

4. Latihan dan praktik

Dalam latihan dan praktik, para pemelajar dibimbing melewati serangkaian latihan praktis yang dirancang untuk menyegarkan kembali atau meningkatkan penguasaan pengetahuan konten spesifik atau dalam mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari sekelompok siswa sebelum mengakhiri tujuan pengajaran, terutama ketika memperkenalkan topik baru atau pada permulaan tahun ajaran baru ketika guru belum memahami para siswa.

Menampilkan sebuah video bisa memberikan pengalaman umum dan jika menampilkan isu yang tepat memberikan sesuatu untuk didiskusikan. Dengan mengarahkan diskusi menuju hasil-hasil belajar, mungkin bahwa para siswa akan menentukan sendiri kebutuhan untuk mempelajari lebih jauh tentang topik tersebut sebelum mereka bisa sepenuhnya berpartisipasi dalam sebuah diskusi.

B. Teknologi dan Media Pembelajaran

1. Teknologi Pembelajaran

Secara etimologi kata teknologi berasal dari kata "techne" yang berarti serangkaian prinsip atau metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan suatu objek atau kecakapan tertentu, atau pengetahuan tentang prinsip-prinsip atau metode dan seni.

Teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan. Teknologi juga bisa berarti keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "instruction" yang dalam bahasa Yunani disebut instructus atau "intruere" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional (pembelajaran) adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pengertian ini lebih mengarah kepada guru sebagai pelaku perubahan.

Menurut definisi commission Intruction Tehnology (CIT) 1970, teknologi pembelajaran diartikan sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran di samping guru, buku teks, dan papan tulis....bagian yang membentuk teknologi pembelajaran adalah televisi, film, OHP, komputer dan bagian perangkat keras maupun lunak lainnya.

Teknologi pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengavaluasi keseluruhan proses belajar untuk suatu tujuan pembelajaran khusus, serta didasarkan pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia dan nonmanusia agar belajar dapat berlangsung efektif.

2. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam Proses belajar mengajar di kelas, Media berarti sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari Guru kepada peserta didik. Kelancaran Aplikasi Model Pembelajaran sedikit banyak ditentukan pula oleh Media Pembelajaran yang digunakan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian Kuantitatif maupun Kualitatif juga menjadi ukuran penting dalam proses pembuktian hipotesa. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, National Education Association (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke -20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

- a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda- beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar - gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
- b) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- c) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.

PENUTUP

Strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dalam pembelajaran tentunya mempertimbangkan berbagai faktor karena mengingat penggunaan teknologi yang berpengaruh memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Beberapa strategi diantaranya dengan presentasi, demonstrasi, latihan dan praktik, tutorial, diskusi, belajar kooperatif, permainan, simulasi, penemuan dan penyelesaian masalah. Strategi pengajaran dengan memadukan teknologi dan media dalam merencanakan cara pengajaran kepada anak didik sebelum melaksanakan pembelajaran dengan materi yang memfokuskan tingkat pembelajaran dengan menggunakan media, teori dan sumber teknologi sebagai fasilitas dari proses pembelajaran, serta meningkatkan efektifitas pengajar, dan peserta didik.

Jenis strategi-strategi pengajaran di kelas dengan memadukan teknologi dan media selama proses pembelajaran berlangsung, adapun jenisnya yaitu presentasi, demonstrasi, latihan dan praktik, tutorial, serta diskusi. Dampak teknologi dan media dalam pengajaran sangat berpengaruh terhadap siswa, melalui strategi ini akan memberikan pengalaman baru kepada siswa dengan konsep yang masih bersifat abstrak, menambah motivasi belajar, menambah semangat belajar, dan mempertinggi daya serap belajar. Disamping itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah situasi dan konteks belajar dan bagaimana siswa mendapatkan pengalaman selama proses pembelajaran, supaya guru bisa menentukan strategi mana yang tepat untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2008). Media pembelajaran. Surakarta: UNS Press.
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2007). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. San Francisco: Pfeiffer.
- Joyoatmojo, S. (2011). Pembelajaran efektif. Surakarta: UNS Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2011). *Panduan Implementasi Pembelajaran Berbasis TIK di SMA*. Jakarta: Kemendikbud.
- Motteram, G., & Sharma, P. (2009). Blending learning in a web 2.0 world. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 7(2), 83–96.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ng, E. M. W. (2010). *Comparative blended learning practices and environments*. New York: Information Science Reference.
- Oetomo, B. S. D. (2002). *e-Education : Konsep, teknologi dan aplikasi internet pendidikan*. Yogyakarta:
- Andi. Pulichino, J. (2006). *Future Direction in eLearning Research Report 2006 (the eLearning Guild Research)*. Diunduh 3 Januari 2021 dari <http://www.elearningGuild.com>.
- Rochaety, P. E. (2006). *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2008). *Instructional technology and media for learning*. New Jersey: Pearson.
- Soekartawi. (2007). *Merancang dan menyelenggarakan e-learning*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Suryono, & Hariyanto. (2016). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syarif, I. (2013). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i2.1034>
- Thorne, K. (2003). *Blended learning: How to integrate online and traditional learning*. UK: Kogan Page Limited.