

## **KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN II DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-MUHAJIRIN BANJARMASIN**

Syarifah Salmah

Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Antasari Banjarmasin  
Email: syarifahsalmah@iain-antasari.ac.id

### **ABSTRACT**

Learning media is an important factor in improving the quality of learning. In connection with the use of media in the learning process, teaching staff need to be careful in the selection of media that will be used. This study aimed to describe the use of a medium of learning by students on field practice II in Al-Muhajirin Government Elementary School Banjarmasin. Data collected by observation. The analysis used is descriptive qualitative approach. Based on the results of the study illustrated the ability of PPL student in utilizing instructional media included in either category that most or some 63.6% of the students can use the media in accordance with the general principles of the use of media.

**Key Words:** *Media Learning, Practice Fields II*

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Sehubungan dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran, tenaga pengajar perlu cermat dalam pemilihan media yang akan digunakannya. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pemanfaatan media pembelajaran oleh mahasiswa pada praktik lapangan II di Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Banjarmasin. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Analisis yang digunakan adalah dengan deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian tergambar kemampuan mahasiswa PPL dalam memanfaatkan media pembelajaran termasuk dalam kategori baik yakni sebagian besar atau sejumlah 63,6 % mahasiswa dapat memanfaatkan media sesuai dengan prinsip umum pemanfaatan media.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Praktik Lapangan II*

### **PENDAHULUAN**

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”, pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung

diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media adalah bagian

yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya.

IAIN Antasari Banjarmasin merupakan lembaga pendidikan tinggi negeri yang mempunyai jurusan pendidikan yang akan mencetak calon pendidik atau guru. Untuk itu, dalam menyiapkan tenaga pendidik yang profesional seorang calon pendidik diharuskan menempuh berbagai macam mata kuliah seperti Perencanaan Pengajaran, Strategi Belajar Mengajar, Evaluasi Pendidikan, Microteaching serta yang paling penting adalah PPL. PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) yaitu semua kegiatan kurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar mereka memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau tempat latihan lainnya. PPL ini meliputi: praktik mengajar, praktik administrasi, praktik bimbingan dan konseling serta kegiatan yang bersifat kokurikuler dan atau ekstra kurikuler yang berlaku di sekolah atau tempat latihan.

Mengingat pada saat ini Indonesia masih membutuhkan tenaga pendidikan yang profesional, maka Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin juga ikut bertanggung jawab atas ketersediaan calon tenaga kependidikan atau calon guru yang profesional dibidangnya.. Oleh karena itu, untuk menyiapkan tenaga calon pendidik yang intelek dan profesional, Fakultas tarbiyah dan Keguruan bekerja sama dengan sekolah-sekolah baik negeri maupun swasta untuk bersedia dijadikan tempat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) . PPL yang dilakukan pada tahun akademik 2014/2015 dibagi atas 2 macam tahapan

yaitu PPL I dan PPL II. PPL I dilakukan dengan microteaching di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan PPL II dilakukan di lapangan/ sekolah. Dengan melakukan PPL diharapkan para mahasiswa mampu mempraktikkan teori mengajar yang mereka peroleh selama dibangku kuliah terutama tentang pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran di MI.

## **LANDASAN TEORI**

### **A. Media Pembelajaran**

Kata media bukanlah kata asing bagi kita, tetapi pemahaman banyak orang tentang kata tersebut berbeda-beda. Ada yang mengartikan sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana prasarana, fasilitas, penunjang, penghubung, penyalur dan lain-lain. Menurut Yudhi Munadi (2008: 5-6) kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik, dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Menurut Ahmad Rohani, (1997: 4). Beberapa pengertian tentang media pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut:

a. Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional mencakup media grafis termasuk gambar, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe, dan sebagainya.

b. Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional termasuk buku, gambar, video, tape, slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media instruksional edukatif mencakup perangkat lunak (software) dan perangkat

keras (hardware) yang berfungsi sebagai alat bantu.

c. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis Besar Pedoman Instruksional (GBPI) diadakan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.

d. Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, slide, OHP, dan gambar.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara aktif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah.

Media lahir karena penerapan prinsip-prinsip teknologi instruksional, teknologi instruksional lahir karena adanya teknologi pendidikan. Karena media instruksional adalah lahir dari konsekuensi penerapan teknologi instruksional dan yang memanfaatkan media instruksional adalah mereka yang datang dari berbagai disiplin ilmu yang berbeda tetapi mempunyai kepentingan yang sama yaitu hal-hal yang berhubungan dengan interaksi antara manusia dan proses belajar-mengajar, maka timbulah banyak pendapat tentang arti media, di antaranya adalah :

1) Gene L. Wilkinson (1980) mengartikan media sebagai alat dan bahan selain buku teks yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar;

2) Gagne (1970), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar;

3) Wong, dalam Sudjarwo (1988: 164) mengartikan media adalah sebagai alat atau mekanisme untuk menyalurkan pesan keinderaan siswa/ sasaran didik.

4) Media menurut Association of Education and Communication Technology yaitu segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan.

5) Briggs (1970) dalam Arief Sadiman (1996: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Seperti: buku, film, kaset, dan sebagainya. Media elektronik (film, video).

6) Media adalah segala bentuk perantara yang dipakai untuk menyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Santoso S.Hamijaya).

7) Media adalah channel (saluran) karena pada hakekatnya media memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada. (McLuhan).

8) Media adalah medium yang digunakan untuk membawa/ menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan (Blake and Haralsen).

9) AECT menyatakan, media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.

10) NEA (National Education Association) berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

11) Menurut Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach, yang dikutip oleh Arief Sadiman (1996: 6). pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit: bahwa media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik

yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Arti luas: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan atau rasional mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi pembelajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Penyediaan informasi dan pengalaman belajar harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan pembelajar. Tingkat kemampuan yang dimaksud antara lain ialah tingkat berfikirnya.

Pertama tahap sensori-motor (*the sensory-motor period*, 0–2 tahun). Tahap ini merupakan tahapan pertama dalam perkembangan kognitif anak. Tahap ini disebut sebagai tahap sensori-motor karena perkembangan terjadi berdasarkan informasi dari indera (*senses*) dan bodi (*motor*). Kedua: tahap praoperasional (*the preoperational period*, 2–7 tahun). Dalam tahap ini anak mulai dapat mengoperasikan” sesuatu yang sudah

mencerminkan aktivitas mental dan tidak lagi semata-mata bersifat fisik. ketiga: tahap operasional konkret (*the concrete operational*, 7–11 tahun). Pada tahap ini anak mulai dapat memahami logika secara stabil. (Burhan Nurgiyantoro. <http://citation.itb.ac.id/pdf/JURNAL/CakrawalaPendidikanJurnalIlmiahPendidikan/No%202%20Cakrawala%20Pendidikan%20Juni%202005%20Th%20XXIV%20No2/369-1216-1-PB.pdf>)

Melalui bagan yang dibuat Dale dalam Munir, (2008: 68) membagi jenjang pengalaman itu dua belas tingkatan, yaitu: pengalaman belajar langsung dengan objek; pengalaman belajar tidak secara langsung dengan objek; pengalaman belajar yang diperoleh melalui suatu pertunjukkan, roleplay atau sosiodrama; pengalaman belajar yang diperoleh melalui kegiatan demonstrasi/ peragaan; pengalaman belajar yang diperoleh melalui studi wisata atau kunjungan untuk belajar tidak hanya untuk rekreasi atau karya wisata; pengalaman belajar yang diperoleh melalui pameran; pengalaman belajar yang diperoleh melalui televisi pendidikan; pengalaman belajar yang diperoleh melalui film atau gambar bergerak; pengalaman belajar yang diperoleh melalui gambar diam, foto atau slide; pengalaman belajar yang diperoleh melalui siaran radio atau rekaman suara tidak ada visualnya; pengalaman belajar yang diperoleh melalui simbol yang dapat dilihat seperti bagan, skema, tabel atau diagram; dan pengalaman belajar yang diperoleh melalui simbol verbal atau kata-kata.

Dengan berbagai jenjang pengalaman yang diperoleh pembelajar, maka pembelajar akan beroleh pengalaman yang semakin lengkap.

Landasan Historis Media Pembelajaran yang dimaksud dengan landasan historis media pembelajaran ialah rasional penggunaan media pembelajaran ditinjau dari sejarah konsep

istilah media digunakan dalam pembelajaran. Perkembangan konsep media pembelajaran sebenarnya bermula dengan lahirnya konsepsi pengajaran visual atau alat bantu visual. Kemudian konsep pengajaran visual ini berkembang menjadi “audio visual instruction” atau “audio visual education” yaitu, kemudian timbul beberapa variasi nama seperti “audio visual materials”, “audio visual methods”, dan “audio visual devices”. Inti dari konsepsi ini adalah digunakannya berbagai alat atau bahan oleh guru untuk memindahkan gagasan dan pengalaman pebelajar melalui mata dan telinga.

Perkembangan besar berikutnya adalah munculnya gerakan yang disebut “audio visual communication”, Gerakan komunikasi audio visual memberikan penekanan kepada proses komunikasi yang lengkap dengan menggunakan sistem pembelajaran yang utuh. Perkembangan berikutnya konsepsi “instructional materials” pada intinya konsepsi ini ialah mengaplikasikan proses komunikasi dan sistem dalam merencanakan dan mengembangkan materi pembelajaran. Kemudian digunakan istilah “educational media” dan “instructional media”, yang sebenarnya secara konsepsional tidak mengalami perubahan dari konsepsi sebelumnya, karena di sini dimaksudkan untuk menunjukkan kegiatan komunikasi pendidikan yang ditimbulkan dengan penggunaan media tersebut. Puncak perkembangan konsepsi ini terjadi dengan mengaplikasikan pendekatan sistem, teori komunikasi, pengembangan sistem pembelajaran, dan pengaruh psikologi Behaviorisme, maka munculah konsep “educational technology” dan/ atau “instructional technology” di mana media pendidikan atau media pembelajaran merupakan bagian dari padanya.

Landasan Teknologis Media pembelajaran sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar bagi pebelajar. Untuk mencapai sasaran

akhir ini, teknolog-teknolog di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap pebelajar sesuai dengan karakteristiknya. Dalam upaya itu, teknologi berkerja mulai dari pengembangan dan pengujian teori-teori tentang berbagai media pembelajaran melalui penelitian ilmiah, dilanjutkan dengan pengembangan desainnya, produksi, evaluasi dan memilih media yang telah diproduksi, pembuatan katalog untuk memudahkan layanan penggunaannya, mengembangkan prosedur penggunaannya, dan akhirnya menggunakan baik pada tingkat kelas maupun pada tingkat yang lebih luas lagi (diseminasi).

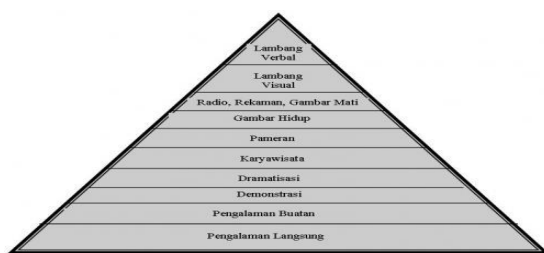
Menurut Arief S. Sadiman dkk, (1996: 17-19) secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- c. Dapat mengatasi sikap pasif anak.
- d. Membantu kesulitan guru dalam mengatasi keberagaman sifat unik siswa.

Landasan Empirik Media Pembelajaran berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik pebelajar dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya bahwa pebelajar akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Pebelajar yang memiliki gaya visual akan lebih mendapat keuntungan dari penggunaan media visual, seperti film, video, gambar atau diagram; sedangkan pebelajar yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman, radio, atau ceramah guru.

Pesan diproduksi dengan:	Pesan dicerna dan diinterpretasikan dengan:
Berbicara, menyanyi, memainkan Alat musik, dsb.	Mendengarkan
Memvisualisasikan melalui film, foto, lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan non verbal	Mengamati
Menulis dan mengarang	Membaca

Menurut Azhar arsyad (1996: 10). Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone of Experiance (kerucut pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang diungkapkan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh dari hasil pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.



Tingkat keabstrakan pesan atau semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya akan semakin terbatas yakni indera pendengaran dan indera penglihatan. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang namun, keterlibatan

imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Masih menurut Azhar Arsyad (1996: 12). Sesungguhnya, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkuan abstrak seseorang, dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang didalamnya ia terlibat langsung.

Seperti yang telah dikemukakan di muka bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi yang cukup berarti di dalam proses belajar mengajar, masih menurut Azhar Arsyad (1996: 7-10) fungsinya adalah seperti berikut:

a) Menurut *Derek Rowntree*, media pendidikan berfungsi: (1) Membangkitkan motivasi belajar; (2) Mengulang apa yang telah dipelajari; (3) Menyediakan stimulus belajar; (4) Mengaktifkan respon peserta didik; (5) Memeberikan balikan dengan segera; (6) Menggalakkan latihan yang serasi.

b) Menurut *MKnown* ada 4 fungsi, yaitu: (1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan peserta didik. (2) Membangkitkan motivasi peserta didik karena: (a) Media instruksional edukatif pada umumnya merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik, sehingga menarik perhatian peserta didik; (b) Penggunaan media instruksional edukatif memberikan kebebasan kepada peserta didik lebih besar dibandingkan dengan cara belajar tradisional; (c) Media instruksional edukatif lebih konkret dan lebih mudah dipahami; (d) Memungkinkan peserta didik untuk berbuat sesuatu; (e) Mendorong peserta didik untuk ingin tahu lebih banyak; (f) Memberikan kejelasan (*Clarification*); (g) Memberikan rangsangan (*Stimulus*).

c) Berdasarkan hasil penyelidikan terhadap kegunaan berbagai media instruksional edukatif oleh Edgar Dale, YD Finn dan F. Hoband di Amerika Serikat, dapat ditarik kesimpulan bahwa apabila *Audio Visual Aid* (AVA) digunakan secara baik akan memberikan sumbangan pendidikan sebagai berikut: (1) Memberikan dasar pengalaman konkret bagi pemikiran dengan pemahaman-pemahaman abstrak, (2) Mempertinggi perhatian anak, (3) Memberikan realitas, sehingga mendorong adanya self activity, (4) Memberikan hasil belajar yang permanen, (5) Menambah perbendaharaan bahasa anak yang benar-benar dipahami (tidak verbalistik), (6) Memberikan pengalaman yang sukar diperoleh dengan cara lain.

Pendapat lain mengatakan bahwa fungsi Media instruksional edukatif adalah: (a) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar, (b) Memperjelas informasi pada waktu tatap muka pada waktu belajar mengajar, (c) Mendorong motivasi belajar, (d) Meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam menyampaikannya, (e) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam proses belajar mengajar, (f) Menambah variasi dalam menyajikan materi, (g) Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan, (h) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru, serta memberikan cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat produktif, (i) Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya, (j) Mendorong terjadinya interaksi langsung, antara peserta didik dan guru, peserta didik dan peserta didik, serta peserta didik dengan lingkungannya, (k) Memecah terjadinya verbalisme, (l) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (m) Dengan menggunakan Media instruksional edukatif secara tepat, dapat menimbulkan semangat, yang lesu

menjadi bergairah, pelajaran yang berlangsung menjadi lebih hidup, (n) Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas, tidak mudah lupa), (o) Dapat mengatasi watak dan pengalaman yang berbeda.

## B. Praktik Lapangan (PPL) II

Menurut Tim PPL dalam buku pedoman PPL mahasiswa S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pengertian praktik pengalaman lapangan adalah Tim Pengelola PPL Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin, pedoman praktik pengalaman lapangan program S1 jurusan PGMI, (2011: 7-8).

Praktik lapangan adalah salah satu kegiatan kurikuler yang wajib diikuti oleh setiap mahasiswa berupa kegiatan pemberian pengalaman dan aplikasi pengetahuan di bidang keguruan secara terbimbing dan terpadu sesuai dengan kompetensi PGMI. Sasaran utama yang ingin dicapai dari pelaksanaan program ini adalah mahasiswa memiliki seperangkat pengalaman, pengetahuan, keterampilan nilai dan sikap serta pola tingkah laku yang diperlukan bagi profesinya, cakap dan tepat menggunakannya dalam penyelenggaraan pembelajaran PGMI. Tujuan PPL secara umum adalah untuk melatih mahasiswa sebagai calon guru agar memiliki kemampuan memperagakan kinerja dalam situasi kegiatan nyata, dalam hal mengajar, tugas-tugas keguruan lainnya pada jurusan PGMI.

Secara khusus pelaksanaan PPL mempunyai tujuan sebagai berikut. :

- a. Mampu menguasai beberapa keterampilan dasar mengajar
- b. Mampu menerapkan berbagai kemampuan mengajar secara utuh dan terpadu dalam situasi nyata.
- c. Mampu menguasai bahan ajar dalam bidang PGMI.
- d. Mampu membuat dan melaksanakan administrasi keguruan dalam bidang PGMI.

e. Mampu mengembangkan aspek pribadi dan social di lingkungan sekolah.

f. Mampu merefleksikan nilai edukatif dari pengetahuan dan pengalamannya selama praktikum berlangsung.

Prinsip dasar dalam penyelenggaraan PPL jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan adalah:

1) PPL mempunyai struktur kegiatan sistematis, yang dimulai dengan penyelenggaraan pembekalan teoritis, pelatihan keterampilan mengajar secara terbimbing, pengenalan medan, dan penerapan keterampilan secara mandiri serta ujian praktik.

2) Mekanisme bimbingan secara bertahap dan pengawasan secara klinis. Diawali dengan bimbingan secara parsial dilanjutkan secara universal.

3) Pelaksanaan PPL menerapkan konsep aplikatif, integratif dan kreatif transaksional (kritis disesuaikan dengan *ability* nyata kelas).

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi terseleksi. Menurut Sugiyono, (2008: 231) “pada tahap observasi ini peneliti telah menguraikan fokus yang ditemukan sehingga datanya lebih rinci”. Dengan melakukan analisis komponensial terhadap fokus, maka pada tahap ini peneliti telah menemukan karakteristik, kontras - kontras/perbedaan dan kesamaan antar kategori, serta menemukan hubungan antara satu kategori dengan kategori yang lain.

#### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa PPL II PGMI di MI Al Muhajirin Kota Banjarmasin. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil.

#### **Populasi dan Sampel**

Populasi dari penelitian ini adalah semua peserta PPL II jurusan PGMI dibawah supervisi Penulis. Populasi dalam penelitian ini adalah 11 orang mahasiswa PGMI yang melaksanakan PPL II di Madrasah Al Muhajirin Banjarmasin. Sampel dalam penelitian adalah sampel jenuh (total sampling) karena populasi penelitian relatif kecil, sampel penelitian ini berjumlah 11 responden mahasiswa PPL II PGMI di MI Al Muhajirin Banjarmasin.

#### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan dan memaknai data dari masing-masing variabel yang dievaluasi baik. Data observasi teknik pengelolaan mahasiswa PGMI di analisis secara kualitatif.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menurut Arief S Sadiman, (1996: 84) beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah: bermaksud mendemonstrasikan seperti halnya pada kuliah tentang media; merasa sudah akrab dengan media tersebut; ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit dan merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya. Penggunaan media merupakan suatu cara bagi guru untuk mempermudah penyampaian pesan atau informasi bagi peserta didiknya karena penggunaan media dapat berdampak positif jika guru dapat menggunakan media tersebut secara optimal. Terkait hal ini menurut terdapat beberapa prinsip umum pembuatan media dalam merancang media pembelajaran yang juga penulis jadikan sebagai indikator dalam instrumen penelitian ini, yaitu:

1. *Visible* = Mudah dilihat
2. *Interesting* = Menarik
3. *Simple* = Sederhana
4. *Useful* = Bermanfaat bagi si belajar



5. *Accurate* = Benar dan tepat sasaran
6. *Legitimate* = Sah dan masuk akal
7. *Structured* = Tersusun secara baik.

Pada penelitian ini pemanfaatan media pembelajaran dapat dilaksanakan secara ideal karena jumlah siswa dalam setiap rombongan belajar masih tergolong cukup ideal. Gambaran jumlah peserta didik di MI Al-Muhajirin adalah sebagai berikut: kelas I berjumlah 31 siswa, kelas II berjumlah 20 siswa, kelas III berjumlah 25 siswa, kelas IV A berjumlah 21 siswa, kelas IV B berjumlah 20 siswa, kelas V berjumlah 23 siswa, serta kelas VI berjumlah 22 siswa. Jumlah ini menurut penulis cukup ideal dalam membuat pembelajaran menjadi berkualitas, kecuali untuk kelas I yang mempunyai peserta didik sebanyak 31 orang. Jumlah tersebut akan menjadi suatu hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran apabila media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai atau tidak tepat.

Hasil penelitian menggambarkan item per item dari beberapa indikator yang ditetapkan penulis dalam penelitian ini. Skor maksimal yang dapat dicapai responden adalah 50 dan skor minimal adalah 10. Skor maksimal dapat dicapai apabila 10 item penggunaan media pembelajaran mendapatkan poin 5, sedangkan poin minimal apabila responden hanya mendapatkan poin 1 dalam 10 item indikator penggunaan media pembelajaran. Rentang nilai setiap indikator adalah sebagai berikut nilai 5 atau sangat baik, nilai 4 atau baik, 3 atau cukup, nilai 2 atau kurang, dan nilai 1 atau sangat kurang.

Indikator media pembelajaran yang diteliti adalah sebagai berikut :

1. Mudah dibaca.
2. Menyebutkan tujuan pembelajaran.
3. Grafik, gambar atau hal lainnya mempunyai warna, tekstur, serta symbol yang baik.
4. Konten disajikan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami isinya.

5. Konten yang disajikan valid dan up to date.

6. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan siswa, tugas dan aktivitas cocok untuk kegiatan pembelajaran.

7. Media memberi petunjuk dan cara mengorganisasikan materi (konten) diberikan untuk mempermudah belajar siswa.

8. Gambar dan grafik diberi keterangan lebih lanjut.

9. Media sesuai dengan metode pembelajaran.

10. Media pembelajaran aman digunakan oleh siswa.

Hasil skor mahasiswa peserta PPL II di MI Al Muhajirin Banjarmasin dapat dilihat pada tiap – tiap indikator . Penjabaran nilai setiap indikator adalah sebagai berikut: indikator pertama adalah “mudah dibaca” ditemukan terdapat empat orang praktikan mencapai nilai 5 atau sangat baik, tujuh orang praktikan memperoleh nilai 4 atau baik, serta tidak ada seorang pun yang memperoleh nilai 3 (cukup), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang).

Indikator kedua adalah “media memuat tujuan pembelajaran”, berdasarkan observasi penulis tidak ada praktikan yang dapat mencapai nilai 5 atau sangat baik dan 4 atau baik, 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang). Pada indikator ini semua praktikan atau sebelas praktikan nilai 3 (cukup). Indikator ketiga adalah grafik, gambar atau hal lainnya mempunyai “warna, tekstur, serta simbol yang baik” pada indikator ini terdapat lima orang praktikan mencapai nilai 5 atau sangat baik, enam orang praktikan memperoleh nilai 4 atau baik, serta tidak ada seorang pun yang memperoleh nilai 3 (cukup), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang).

Indikator keempat adalah “konten disajikan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami isinya” pada indikator ini dua orang praktikan mencapai nilai 5

atau sangat baik, enam orang praktikan memperoleh nilai 4 atau baik, dan tiga orang memperoleh nilai 3 (cukup) serta tidak ada seorang pun yang memperoleh nilai 2 (kurang) atau 1 (sangat kurang). indikator kelima adalah "konten yang disajikan valid dan *up to date*" pada indikator ini terdapat tiga orang praktikan mencapai nilai 5 atau sangat baik, lima orang praktikan memperoleh nilai 4 atau baik, dan enam orang memperoleh nilai 3 (cukup) serta tidak ada seorang pun yang memperoleh nilai 2 (kurang) atau 1 (sangat kurang).

Indikator keenam adalah "bahasa yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan siswa" tugas dan aktivitas cocok untuk kegiatan pembelajaran. Pada indikator ini dua orang praktikan mencapai nilai 5 atau sangat baik, tujuh orang praktikan memperoleh nilai 4 atau baik, dan dua orang memperoleh nilai 3 (cukup) serta tidak ada seorang pun yang memperoleh nilai 2 (kurang) atau 1 (sangat kurang).

Indikator ketujuh adalah "media memberi petunjuk dan cara mengorganisasikan materi (konten) diberikan untuk mempermudah belajar siswa. Pada indikator ini tiga orang praktikan mencapai nilai 5 atau sangat baik, enam orang praktikan memperoleh nilai 4 atau baik, dan dua orang memperoleh nilai 3 (cukup) serta tidak ada seorang pun yang memperoleh nilai 2 (kurang) atau 1 (sangat kurang).

Indikator kedelapan adalah "gambar dan grafik diberi keterangan lanjut" pada indikator ini hanya satu orang praktikan mencapai nilai 5 (sangat baik), tiga orang praktikan memperoleh nilai 4 atau baik, dan tujuh orang memperoleh nilai 3 (cukup) serta tidak ada seorang pun yang memperoleh nilai 2 (kurang) atau 1 (sangat kurang).

Indikator kesembilan adalah "media sesuai dengan metode pembelajaran" pada indikator ini empat orang praktikan mencapai nilai 5 atau

sangat baik, lima orang praktikan memperoleh nilai 4 atau baik, dan dua orang memperoleh nilai 3 (cukup) serta tidak ada seorang pun yang memperoleh nilai 2 (kurang) atau 1 (sangat kurang).

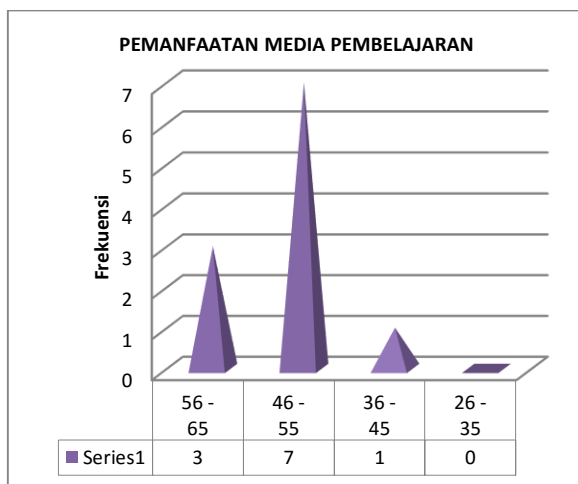
Indikator terakhir dalam observasi ini adalah "media pembelajaran aman digunakan oleh siswa" pencapaian mahasiswa PPL II pada indikator ini adalah sebagai berikut ; tiga orang praktikan mencapai nilai 5 atau sangat baik, lima orang praktikan memperoleh nilai 4 atau baik, dan tiga orang memperoleh nilai 3 (cukup) serta tidak ada seorang pun yang memperoleh nilai 2 (kurang) atau 1 (sangat kurang).

Berdasarkan lembar observasi yang ditetapkan oleh penulis dan telah dilakukan observasi strategi pembelajaran secara menyeluruh terhadap sampel (sampel jenuh) yang berjumlah 11 responden yang merupakan mahasiswa PPL II yang bertempat di Madrasah Ibtidaiyah Al Muhajirin Banjarmasin, memperoleh skor pencapaian (tidak berurutan) adalah sebagai berikut ; 61, 60, 57, 52, 46, 49, 48, 47, 46, 46, 44. Skor tertinggi dalam penelitian strategi pembelajaran ini adalah 61 dengan kemungkinan skor tertinggi adalah 65, sedangkan skor terendah adalah 44 dengan kemungkinan skor terendah adalah 13.

Skor mahasiswa praktikan pada observasi mengenai penggunaan media pembelajaran dalam tabel adalah sebagai berikut.

Kelas	Kategori	Frekuensi	Prosentase (%)
56 – 65	Baik Sekali	3	27.3
46 – 55	Baik	7	63.6
36 – 45	Cukup Baik	1	9.1
26 – 35	Kurang baik	0	0
<b>TOTAL</b>		11	100

Distribusi skor mahasiswa PPL II dengan focus penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut :



Gambar 1. ...

Pencapaian nilai mahasiswa PPL II jurusan PGMI ini dapat dikatakan cukup mengembirakan karena tidak ada praktikan yang mendapatkan skor kurang baik, hal ini dibuktikan dengan rentang nilai 26 – 35 tidak ada mahasiswa praktikan yang mendapat nilai tersebut. Pada kriteria skor nilai 36 – 45 atau cukup baik terdapat tiga mahasiswa praktikan yang mendapatkan nilai tersebut. Selanjutnya pada rentang nilai 46 – 55 atau kriteria baik terdapat tiga mahasiswa praktikan yang mendapatkan nilai tersebut. rentang nilai 56 – 65 atau kriteria baik sekali terdapat satu orang mahasiswa yang memperoleh nilai tersebut. Pencapaian ini cukup mengembirakan karena para praktikan cukup mampu menggunakan media dengan baik.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil observasi mahasiswa PPL II di MI Al-Muhajirin Banjarmasin dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat dikategorikan baik karena sebagian besar atau sejumlah 63,6 % mahasiswa dapat memanfaatkan media sesuai dengan prinsip umum pemanfaatan media, dengan

rincian sebagai berikut: 36, 4 % dengan mahasiswa sebanyak 4 orang dengan kategori baik sekali, rentang nilai yang ditetapkan dalam kategori ini adalah 56 – 65. Dengan rincian nilai 61,60 dan 57. 63,6 % dengan mahasiswa sebanyak 7 orang dengan kategori baik , rentang nilai yang ditetapkan dalam kategori ini adalah 46 – 55. Dengan rincian nilai 52,49,48,47,46,46 dan 46. 9, 1 % dengan mahasiswa sebanyak 1 orang dengan kategori cukup baik, rentang nilai yang ditetapkan dalam kategori ini adalah 36 – 45. Dengan rincian nilai 44.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 1996.
- Burhan Nurgiyantoro. 2005, <http://citation.itb.ac.id/pdf/JURNAL/CakrawalaPendidikanJurnalIlmiahPendidikan/No%202%20Cakrawala%20Pendidikan%20Juni%202005%20Th%20XXIV%20No2/369-1216-1-PB.pdf>. Di akses 14-12-2014.
- <http://www.artikelbagus.com/2011/06/pentingnya-pemanfaatan-media-dalam-pembelajaran.html> #ixzz3LvTvOQPy di akses 14-12-2014.
- M.IT, Munir, *Kurikulum berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung, Alfabeta, 2008.
- Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran; sebuah pendekatan baru*, Jakarta, Gaung PersadaPress 2008.
- Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta, Rineka Cipta, 1997.
- Sadiman, Arief, *Media Pendidikan*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1996.
- Sudjarwo. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*, Jakarta, Radar Jaya, 1988.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabeta, 2008.

Tim Pengelola PPL Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin, *pedoman praktik*

*pengalaman lapangan program S1 jurusan PGMI*, Banjarmasin, IAIN Antasari Banjarmasin, 2011.