

ANALISIS MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK TINGKAT SD

Dra.Endalina Karosekali, M.Pd.
Dosen FKIP Prodi PKn Universitas Quality

Abstract

Learning media can be interpreted as media used in learning, which includes teaching aids for educators and means of carrying messages from learning sources to recipients of learning messages (students). Learning resources are all sources in the form of data, people, and certain forms that can be used by students in learning, either separately or in combination so as to make it easier for students to achieve learning goals or achieve certain competencies.

Keywords: *learning, media, learning, resources*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Salah satu tugas pendidik adalah mengajar. Hal ini menyebabkan adanya tuntutan kepada setiap pendidik untuk dapat menjawab pertanyaan tentang bagaimana seharusnya mengajar. Dengan kata lain, setiap pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi mengajar. Pendidik akan memiliki kompetensi mengajar jika, pendidik paling tidak memiliki pemahaman dan penerapan secara taktis mengenai berbagai metode belajar mengajar serta hubungannya dengan belajar disamping kemampuan-kemampuan lain yang menunjang. Bertolak dan bermuara pada kebutuhan sebagai pendidik, maka dilakukanlah penelitian tentang media dan sumber belajar dalam proses belajar mengajar agar mampu melaksanakan tugas utama pendidik yaitu mengajar.

Sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar dan seusianya, metode ceramah akan menyebabkan peserta didik bersikap pasif dan tentunya menjadi pelajaran hafalan yang membosankan. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu menguasai metode-metode yang cocok untuk pembelajaran PKN agar peserta didik lebih tertarik terhadap pelajaran tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja media atau alat dalam pembelajaran PKN?
2. Apa saja sumber belajar dalam pembelajaran PKN?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui media atau alat dalam pembelajaran PKN.
2. Untuk mengetahui sumber belajar dalam pembelajaran PKN.

2. Pembahasan

2.1 Media atau Alat dalam Pembelajaran PKN

2.1.1 Pengertian media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Media dapat diartikan sebagai sumber belajar yang dikategorikan menjadi sumber dalam bentuk manusia (guru atau dosen) dan sumber bukan manusia, yakni materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat para peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Namun, dalam pembahasan ini dapat difokuskan pada media sebagai sumber belajar bukan manusia.

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu,

Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) mengartikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, orang, teknik latar, dan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) yang berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu pendidikan dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik).

2.1.2 Fungsi media pembelajaran PKn

Berikut ini merupakan beberapa fungsi dari adanya media pembelajaran PKn:

- a. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran.
- b. Media pembelajaran sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan.

2.1.3 Macam-macam media dalam pembelajaran PKn

Berikut ini merupakan berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn, diantaranya:

a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Saluran yang digunakan menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Berikut merupakan yang termasuk ke dalam kelompok media grafis:

- 1) Gambar atau foto harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar atau foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, antara lain:
 - a. Autentik
Gambar atau foto tersebut harus secara jujur melukiskan situasi.
 - b. Sederhana
Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan point-point pokok dalam gambar.
 - c. Ukuran relatif
Gambar atau foto dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda sebenarnya. Apabila gambar atau foto tersebut tentang benda atau obyek yang belum dikenal anak, hendaknya dalam foto atau gambar tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal.
- 2) Sketsa, adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa selain menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan.
- 3) Diagram adalah suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram atau sketsa menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram yang baik sebagai media pendidikan adalah:
 - a) Benar, digambar rapi, diberi titel, label, dan penjelasan-penjelasan yang perlu
 - b) Cukup besar dan ditempatkan secara strategis
 - c) Penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum, yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah

- 4) Bagan/Chartmemilikifungsi utama yaitu menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara verbal. Pesan yang disampaikan berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting. Sebagai media yang baik, bagan haruslah:
 - a. Dapat dimengerti peserta didik
 - b. Sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelir-belit
 - c. Diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap *up to date* juga tidak kehilangan daya tarik
 - 5) Grafik, yaitu gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Grafik digunakan untuk menjelaskan perkembangan atau perbandingan suatu objek yang saling berhubungan. Sebagai media pendidikan, grafik dapat dikatakan baik apabila memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - a. Jelas untuk dilihat dan dibaca peserta didik
 - b. Setiap grafik sebaiknya hanya menyajikan satu ide atau pokok masalah
 - c. Menggunakan warna-warna kontras dan harmonis
 - d. Dibuat secara ringkas dan diberikan judul
 - e. Sederhana, menarik, teliti dan mampu “berbicara sendiri” (begitu peserta didik membaca, langsung mengertimaksudnya)
 - 6) Kartun, yaitu suatu gambar inspiratif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara tepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana.
 - 7) Poster, tidak hanya digunakan untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu, tetapi juga mampu mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang menyelidikinya. Secara umum, poster yang baik hendaklah:
 - a. Sederhana
 - b. Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok
 - c. Berwarna
 - d. Slogannya ringkas dan jitu
 - e. Tulisannya jelas
 - f. Motif dan desain bervariasi
 - 8) Papan Flanel, yaitu media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akandisajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali.
 - 9) Papan Buletin, papan ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditemplei gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain untuk menerangkan sesuatu, juga untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Papan buletin dibuat dari pesan-pesan verbal tertulis seperti karangan (anak-anak), berita, dan sebagainya.
- b. Media Audio**
- Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan ke dalam media audio, diantaranya:
- 1) Radio, media ini dapat merangsang partisipasi aktif dari pendengar. Siaran radio sangat cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa. Bahkan radio juga dapat digunakan sebagai pemberi petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh pendidik atau peserta didik dalam pembelajaran.
 - 2) Alat Perekam Pita Magnetik (tape recorder), adalah salah satu media yang memiliki peranan yang sangat penting dalam penyampaian keakuratan sebuah informasi. Media ini dapat merekam audio, mengulangnya dan menghapusnya. Selain itu pita rekaman dapat diputar berulang-ulang tanpa mempengaruhi volume, sehingga dapat menimbulkan berbagai kegiatan diskusi atau dramatisasi.
- c. Media Proyeksi Diam**
- Media yang termasuk kedalam media proyeksi diam diantaranya adalah:
1. Film Bingkai, adalah suatu film positif baik hitam putih ataupun berwarna yang berukuran 35 mm, dan umumnya dibingkai

dengan ukuran 2x2 inchi. Untuk melihatnya perlu ditayangkan dengan proyektor slide.

2. Film Rangkaian, hampir sama dengan film bingkai, bedanya pada film rangkaian frame atau gambar tidak memerlukan bingkai dan merupakan rangkaian berurutan dari sebuah film atau gambar tertentu.
3. OHT (Over Head Transparency) adalah media visual proyeksi, dibuat di atas bahan transparan, biasanya film acetate atau plastik berukuran 8,5x11 inchi. Media ini memerlukan alat khusus untuk memproyeksikannya yang dikenal dengan sebutan Over Head Projector (OHP).

d. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Media yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- 1) Film gerak, merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik karena mampu mengungkapkan keindahan dan fakta bergerak dengan efek suara, gambar dan gerak, film juga dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.
- 2) Televisi, merupakan media menarik dan modern karena merupakan bagian dari kebutuhan hidupnya. Televisi dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak.
- 3) Video, pesan yang disajikan dalam media video dapat berupa fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.
- 4) Multimedia, adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.
- 5) Benda, benda-benda yang ada di sekitar dapat digunakan pula sebagai media pembelajaran, baik benda asli maupun benda tiruan atau miniatur. Benda-benda ini dapat membantu proses pembelajaran dengan baik terutama jika metode yang digunakan adalah metode demonstrasi atau praktek lapangan.

2.2 Sumber Belajar Dalam Pembelajaran PKn

2.2.1 Pengertian sumber belajar

Beberapa ahli mengemukakan pendapat tentang pengertian sumber belajar yaitu:

- a. Menurut Yusufhadi Miarso, sumber belajar adalah segala sesuatu yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, baik secara tersendiri maupun terkombinasikan dapat memungkinkan terjadinya belajar.
- b. Edgar Dale mengemukakan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi belajar seseorang.
- c. Menurut Rohani, sumber belajar (*learning resources*) adalah segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.
- d. Association Educational Communication and Technology (AECT), yang menyatakan bahwa sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.

2.2.2 Manfaat sumber belajar

Menurut Rohani manfaat sumber belajar antara lain meliputi:

- a. Memberikan pengalaman belajar secara langsung dan konkret kepada peserta didik
- b. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung dan konkret
- c. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas
- d. Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru
- e. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan (instruksional) baik dalam lingkup mikro maupun makro

- f. Dapat memberi informasi yang positif, apabila diatur dan direncanakan pemanfaatannya secara tepat
- g. Dapat merangsang untuk berpikir, bersikap, dan berkembang lebih lanjut

2.2.3 Komponen sumber belajar

Komponen sumber belajar itu sendiri merupakan suatu sistem. Artinya sumber belajar itu sendiri merupakan satu kesatuan yang didalamnya terdapat berbagai komponen yang saling berhubungan, saling mempengaruhi serta saling melengkapi. Komponen yang dimaksud adalah semua bagian yang ada di dalam sumber belajar, baik yang dirancang ataupun yang dimanfaatkan. Adapun komponen-komponen sumber belajar dapat dianalisis sebagai berikut:

- a. Tujuan dan fungsi sumber belajar
- b. Bentuk atau keadaan fisik sumber belajar
- c. Pesan
- d. Tingkat kesulitan atau kompleksitas pemakaian sumber belajar berkaitan dengan keadaan fisik dan pesan sumber belajar. Untuk menentukan apakah sumber belajar itu masih dapat dipergunakan atau tidak di butuhkan waktu, biaya yang terbatas dan lain sebagainya

2.2.4 Klasifikasi sumber belajar

Sumber belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Pesan (*message*)
Informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian atau data
- b. Manusia (*people*)
Orang yang menyimpan informasi atau menyalurkannya
- c. Bahan (*materials*)
Sesuatu bisa disebut media *software* yang mengandung pesan untuk disajikan
- d. Peralatan (*devices*)
Sesuatu bisa menjadi media/*hardware* yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada di dalam *software*
- e. Metode/Teknik (*technique*)
Prosedur cara yang disiplin dalam memanfaatkan bahan, peralatan, atau situasi untuk menyampaikan pesan
- f. Lingkungan (*setting*)
Situasi sekitar dimana pesan disampaikan

3. PENUTUP

3.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya di atas maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik).
2. Fungsi media dalam pembelajaran PKn, yaitu:
 - a. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran
 - b. Media pembelajaran sebagai sumber belajar
3. Secara garis besar, media dibagi menjadi empat jenis, yakni media grafis, media audio, media proyeksi diam, serta media proyeksi gerak dan audio visual.
4. Sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang, dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.
5. Manfaat sumber belajar, diantaranya:
 - a. Memberikan pengalaman belajar secara langsung dan konkret kepada peserta didik
 - b. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung dan konkret,
 - c. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas
 - d. Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru
 - e. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan (instruksional) baik dalam lingkup mikro maupun makro
 - f. Dapat memberi informasi yang positif, apabila diatur dan direncanakan pemanfaatannya secara tepat
 - g. Dapat merangsang untuk berpikir, bersikap, dan berkembang lebih lanjut.
6. Komponen-komponen sumber belajar dapat dianalisis sebagai berikut:
 - a. Tujuan dan fungsi sumber belajar
 - b. Bentuk atau keadaan fisik sumber belajar
 - c. Pesan

d. Tingkat kesulitan atau kompleksitas pemakaian sumber belajar

7. Sumber belajar dapat diklasifikasikan sebagai pesan (*message*), manusia (*people*), bahan (*materials*), peralatan (*devices*), metode/teknik (*technique*), dan lingkungan (*setting*).

3.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka Penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik).
2. Pendidik harus memiliki sumber belajar baik berupa data, orang, dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Eko Purwana, Agung, dkk. 2009. *Pembelajaran IPS MI*. Surabaya: LAPIS-PGMI.
- Hasjmy Maridjo, Abdul. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Pontianak: TP.
<http://nurul-pai.blogspot.com/2013/01/sumber-belajar.html>
- Murtadho, Moh. dkk. 2009. *Pembelajaran PKn MI*, Surabaya: LAPIS-PGMI.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Senjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Solihatin, Etin. 2013. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- S. Sadiman, Arief. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Suryani, Nunuk. 2012. *Starategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.