

**PERANAN MEDIA GAMBAR (VISUAL)
DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKn DI SMPN 1 SUNGGUMINASA KABUPATEN
GOWA**

Oleh:

ANDI SRI WAHYU WANTI

Mahasiswa Jurusan PPKn FIS Universitas Negeri Makassar

HASNAWI HARIS

Dosen Jurusan PPKn FIS Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Peranan media gambar (visual) dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMPN 1 Sungguminasa kabupaten Gowa. (2) Faktor-faktor yang menghambat guru dalam menggunakan media visual pada mata pelajaran PKn di SMPN 1 sungguminasa kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, peranan media gambar (visual) dalam meningkatkan konsentrasi siswa, dan faktor-faktor yang menghambat guru dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan mengambil sampel sebanyak 121 peserta didik, dengan teknik sampel praporsi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Peranan media gambar (visual) dalam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan di sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sungguminas Kabupaten gowa, ialah (a) adanya penyebaran informasi secara meluas dan merata sesuai dengan yang direncanakan, (b) memudahkan guru dalam menyajikan atau menyampaikan materi yang akan disampaikan dan peserta didik lebih mudah menyerap materi yang disampaikan, (c) mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat tercapainya proses pembelajaran yang efektif, dan (d) merangsang pemikiran peserta didik untuk ikut memberikan tanggapan atau argument. (2) Faktor penghambat yang dialami guru dalam menggunakan media pembelajaran antara lain: (a) Faktor kurangnya dana, (b) Faktor waktu yang tersedia tidak cukup, (c) Faktor kondisi peserta didik, (d) Kemampuan pendidik atau Guru dan, (e) Kendala Penggunaan Media pembelajaran .

KATA KUNCI: *Media gambar (visual), konsentrasi, mata pelajaran PKn*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar.¹ Istilah media pembelajaran sebenarnya telah mengalami beberapa perubahan namun, mulai dari istilah *visual education* sampai kepada istilah *education technology*. Menurut Achsin² bahwa; “istilah yang mula-mula dikenal adalah *visual education* (alat peraga pandang), kemudian berubah menjadi *instructional* atau *curriculum materialis*, (bahan penganjuran atau materi kurikulum), lalu berkembang *audio visual communication* (komunikasi pandang degar) dan selanjutny instruksional media menjadi yang kemudian berubah lagi menjadi *educational tecnology*”

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai oleh penyebar ide, sehingga ide atau gagasan tersebut sampai pada penerima. Menurut Gerlach dan Ely³ bahwa; “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media”

Batasan lain telah dikemukakan pula oleh para ahli yang sebagian di antaranya tercantum dalam AECT (Association of Education and Communication Technology) bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di samping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator yang menurut Fleming⁴ adalah; “penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak yang mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan perannya yaitu mengatur hubungan efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Di samping itu mediator dapat pula memcerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran media, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media”

Ringkasnya, media adalah alat penyampaian atau pengantar pesan-pesan pengajaran. Media harus diintegrasikan dengan pendidikan, sehingga terdapat formulasi tentang pendidikan. Dengan demikian media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dari isi pengajaran yang biasanya salah dituangkan dalam GBPP dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar. Menurut Brings dalam Arsyad⁵ bahwa “media pembelajaran adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyampaikan isi pengajaran ke dalamnya termasuk buku, film, video-tape, sajian slide-tape dan sebagainya termasuk suara guru perilaku non verbal”.

Media pembelajaran dalam analisis konseptual diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, dan perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar. Pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata. Dengan demikian dapat diharapkan hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa.

Menurut Oemar Hamalik⁶ bahwa: “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pada tahap orientas, pengajaran akan sangat membantu pengeftifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu”.

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik keinginan peserta didik, meningkatkan pergertian siswa, memberikan data yang kuat dan terpercaya, memadatkan informasi dan memudahkan serta menafsirkan data”. Dalam pandangan Mc. Known⁷ bahwa : “Ada lima fungsi dari media pendidikan, mengubah titik berat pendidikan formal dari pendidikan yang menekankan/mengajarkan makna mata pelajaran yaitu sebagian besar kurang berguna bagi kebutuhan kehidupan anak, membangkitkan motivasi pada murid-murid karena; 1). Media

¹Arif S. Sadiman dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. PT.bumi aksara. Jakarta. Hal;6

²Achsin A. 1986. *Media pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar*. IKIP ujung pandang. Ujung pandang. Hal; 10

³ Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. Hal; 3.

⁴ Fleming dalam Arsyad Azhar. 2013. *Ibid*. Hal; 3.

⁵Ibid. Hal. 4.

⁶ Oemar Hamalik. 1997. *Media pembelajaran*. PT. Citra Aditya Bakti, Bandung. Cet. 7 Hal; 7.

⁷Achsin A. 1986. *Op. cit*. Hal;28

pendidikan pada umumnya merupakan sesuatu yang baik bagi anak sehingga menarik perhatian ;2). Penggunaan media pendidikan memberikan kebebasan kepada anak lebih besar cara belajar yang tradisional;3). Media pendidikan itu lebih kongrit dan lebih mudah dipahami;4).Memungkinkan untuk anak berbuat sesuatu; 5).Mendorong anak untuk ingin lebih tahu banyak.a). memberikan kejelasan. Dengan menggunakan berbagai media, anak mendapat pengalaman yang lengkap melalui benda-benda yang sebenarnya; b).memberikan rangsangan. Penggunaan media pendidikan merangsang anak untuk ingin tahu. Keinginan merupakan pangkal dari ilmu pengetahuan. Karenanya rasa ingin tahu itu hendak dieksploitir proses belajar mengajar melalui media pendidikan.

Edgar Dale berpendapat bahwa,⁸ “yang disebut sumber belajar itu pengalaman. Ia juga mengklasifikasikan pengalaman yang dapat dipakai sebagai sumber belajar menurut jenjang tertentu yang berbentuk *cone of experience* (kerucut pengalaman) yang disusun dari yang konkret sampai dengan yang abstrak yang tercantum di dalam audio visual methods in teaching”.

Menurut kerucut pengalaman Dale, berkeyakinan bahwa symbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman konkret. Kerucut pengalaman merupakan awal untuk memberikan alasan tentang kaitan teori belajar dengan komunikasi audiovisual.

Pengalaman Langsung (Direct “ Purposeful Experiences) Dasar dari pengalaman kerucut Dale ini adalah merupakan penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang kita temui pertama kalinya. Ibarat ini seperti fondasi dari kerucut pengalaman ini, dimana dalam hal ini masih sangat konkret. Dalam tahap ini pembelajaran dilakukan dengan cara memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran. Maksudnya seperti anak Taman Kanak-Kanak yang masih kecil dalam melakukan praktik menyiram bunga. Disini anak belajar dengan memegang secara langsung itu seperti apa, kemudian menyiramkannya kepada bunga.

Pengalaman Tiruan (Contrived Experiences) Tingkat kedua dari kerucut ini sudah mulai mengurangi tingkat ke-konkritannya. Dalam tahap

ini si pebelajar tidak hanya belajar dengan memegang, mencium atau merasakan tetapi sudah mulai aktif dalam berfikir. Contohnya seperti seorang pebelajar yang diinstruksikan membuat bangunan atau gedung. Disini pebelajar tidak membuat gedung sebenarnya melainkan gedung dalam artian suatu model atau miniature dari gedung yang sebenarnya.

Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*) mengatakan: “hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar”. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba”.

Pembelajaran dikembangkan bila merujuk pada kerucut Edgar Dale diatas maka masuk pada seluruh bagian piramida Dale. Penguatannya pada bagian piramida terbawah yaitu benda tiruan dan pengalaman langsung melalui praktek.

Di sisi lain media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajarannya yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi prestasi belajar yang dicapainya. Menurut Arsyad⁹, ada beberapa alasan mengapa media pendidikan dapat mempertinggi prestasi belajar peserta didik antara lain: (1) Pelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Bahan pengajaran akan lebih luas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik mengetahui tujuan pengajaran lebih baik. (3) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru mengajar untuk setiap jam mata pelajaran. (4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain, seperti mengamati, menyimak, melakukan,

⁸Arsyad Azhar. 2013. Of. Cit. Hal: 14

⁹ Azhar Arsyad. 2013. Op. cit. Hal;28.

mendemostrasikan dan lain-lain. Ada empat fungsi media pendidikan khususnya media visual yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi efektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menerima dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran atau mata pelajaran, itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga tidak diperhatikan. Khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead proyektor* dapat menuangkan dan mengarahkan perhatian mereka pada pelajaran yang akan mereka terima.

Fungsi efektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut sosial atau ras sedangkan fungsi kognitif media visual lambang visual atau gambaran memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Adapun fungsi kompensatoris media pendidikan terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lamban menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Manfaat media pendidikan menurut Oemar Hamalik¹⁰ dapat dirinci sebagai berikut: (1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme. (2) Memperbesar perhatian peserta didik. (3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap. (4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik. (5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontiniu terutama melalui gambar hidup. (6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa. (7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah

diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Komentari peserta didik ialah suatu keadaan yang memungkinkan peserta didik memperhatikan penuh, menyimak pengertian, perasaan atau kesadaran yang dimiliki oleh peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dan mampu memberikan umpan balik terhadap apa yang telah dipelajari. Mata pelajaran PKn ialah pembelajaran yang diajarkan guru di SMPN 1 Sungguminasa kabupaten Gowa.

METODE PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini hanya terdiri dari satu variabel yang di sebut variabel tunggal yaitu “penggunaan media pembelajaran”, penelitian ini bersifat deskriptif yang mendeskripsikan jenis-jenis media pembelajaran PKn yang digunakan di kelas, bagaimana peranan media pembelajaran metode visual untuk meningkatkan pemahaman pemahaman peserta didik.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara sebagai instrument untuk menunjang data yang diperlukan data yang diperoleh dari wawancara terhadap guru pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Media Gambar (Visual) dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SMPN 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa

Dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa peranan media pembelajaran sangatlah penting dan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, karena dapat; (1) Penyebaran informasi secara meluas, merata, cepat, seragam dan terintegrasi, sehingga pesan dapat disampaikan sesuai dengan yang dimaksud atau yang diinginkan. (2) Teknologi dapat menyajikan secara logis ilmiah dan sistematis serta mampu melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep, prinsip-prinsip atau proporsi materi pelajaran. (3) Teknologi pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, dan dapat menyajikan secara menarik, lebih-lebih jika disertai dengan kemampuan memanfaatkannya.

Secara umumnya peranan media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran

¹⁰ Oemar Hamalik. 1997. Op. Cit. Hal:9

lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran harus pula sesuai dengan sumber pembelajaran yang digunakan, bukan hanya sekedar menggunakan media namun, harus di gunakan sesuai dengan materi yang akan di ajarkan sehinggah, dapat terlihat jelas keefektifan media pembelajaran yang digunakan.

Dalam peralihan ilmu itu seseorang guru sangat tergantung dari media pembelajaran yang disediakan, yang akan mendukung proses belajar mengajar. Sehingga guru harus membuat media pembelajaran semenarik mungkin demi kelangsungan proses belajar mengajar. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis melihat bahwa ada berbagai faktor yang menyebabkan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PKn di SMPN 1 Sungguminasa Gowa kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa menjadi optimal, antara lain disebabkan:

1. Faktor kurangnya dana dalam melengkapi fasilitas Media pembelajaran yang memadai, sehingga dalam proses pembelajaran yang direncanakan berjalan dengan lancar akhirnya memakan waktu yang cukup lama.

2. Faktor waktu yang tersedia tidak cukup, sehingga materi yang disajikan oleh para guru tidak semuanya dapat dipahami dengan baik oleh para peserta didik. Begitu pula guru tidak dapat mengembangkan materi yang diajarkan tersebut. Jam bidang studi yang hanya dua sampai tiga kali seminggu mengakibatkan proses pembelajaran sedikit agak terlambat.

3. Faktor peserta didik karena masih harus mempertimbangkan kemampuan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer dan karakteristik peserta didik lainnya. Sehingga proses pembelajaran yang sebelumnya direncanakan berjalan dengan lancar, akhirnya memakan waktu yang banyak untuk menyelesaikannya.

4. Kemampuan pendidik atau Guru. Masih ada guru yang kurang paham menggunakan media gambar ini karena pengetahuan guru masih kurang dan kreatif seorang guru dalam membuat media gambar haruslah kreatif mungkin sehingga peserta didik tertarik untuk belajar.

5. Kendala Penggunaan Media pembelajaran. Media pembelajaran seharusnya membantu atau menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar atau konsentrasi belajar peserta didik. Namun pada kenyataannya

ada media pembelajaran yang memakan waktu cukup lama untuk pengaplikasiannya.

PENUTUP

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yaitu: (1) Peranan Media gambar (visual) dalam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PKn di SMPN 1 Sungguminasa kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, ialah adanya penyebaran informasi secara meluas dan merata sesuai dengan yang direncanakan, memudahkan guru dalam menyajikan atau menyampaikan materi yang akan disampaikan dan peserta didik lebih mudah menyerap materi yang disampaikan, mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat tercapainya proses pembelajaran yang efektif, meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik, merangsang pemikiran peserta didik untuk ikut memberikan tanggapan atau argument, apabila media yang disajikan dan menarik. Dan perannya lain disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif. Sebagai upaya untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik. (2) Faktor-faktor yang menghambat guru dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PKn di SMPN 1 Sungguminasa yaitu: (a) Faktor kurangnya dana, (b) Faktor waktu yang tersedia tidak cukup, (c) Faktor kondisi peserta didik, (d) Kemampuan pendidik atau Guru dan, (e) Kendala Penggunaan Media pembelajaran.

Setelah menguraikan tentang bagaimana peranan media pembelajaran pada mata pelajaran PKn di atas, maka penulis menyarankan beberapa hal, yaitu: (1) Diharapkan kepada pemerintah maupun pihak kepala sekolah untuk melengkapi fasilitas dan sarana pendidikan utamanya media pembelajaran yang kurang memadai. (2) Agar para guru berusaha mengembangkan diri dan memperluas wawasan dalam rangka mempersiapkan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan di sekolah dan kemampuan mendesain media pembelajaran semenarik mungkin. (3) Agar peserta didik selalu menjaga dan memelihara fasilitas pendidikan yang disediakan di sekolah-sekolah, termasuk media pembelajaran PKn, karena walau bagaimanapun hebatnya media yang disediakan oleh pihak terkait kalau bukan keikhlasan dan kepedulian para siswa

untuk menjaganya, niscaya tidak akan bertahan lama (cepat rusak).

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin A. 1986. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang.
- Ali, Muhammad. 2002. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, Suharsini. 1986. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Cet 1; Jakarta: Rineka Cipta
- Arif S. Sadiman dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta; PT. Bumi Aksara.
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azhar, Arsyad. 2002. *Media pengajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dalyono. 1997. *Psikologi Pendidikan*, Cet.II: Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, cet.II. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nana dan Ahmad. 2002. *Media pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. 1997. *Media Pembelajaran*. Bandung. PT. Citra Aditya Bakti.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Perundang-Undangan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta; Rineka Cipta
- The Liang Gie. 1984. *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.