

Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran : Apakah Efektif?

Dra. Rochmiani Netty

Guru BK SMA Negeri 5 Palembang, Sumatera Selatan
rochmiani.netty@gmail.com

Dewasa ini, perubahan jaman telah turut serta membawa perubahan karakteristik individu di dalamnya, salah satu adalah karakteristik siswa remaja. Siswa remaja, baik dalam kesehariannya sebagai siswa maupun sebagai individu bebas, banyak menjadi sorotan karena keaktifannya dalam dunia digital.

Keaktifan siswa remaja dalam dunia digital ini perlu disambut secara positif oleh berbagai pihak diantaranya guru dan tenaga pendidik karena banyak kemudahan yang didapat dari penggunaan teknologi digital ini. Hanya saja, pengaruh penggunaan teknologi pada siswa remaja cenderung mengarah pada situasi yang kurang produktif.

Sebagai contoh, siswa remaja seringkali melakukan beberapa aktivitas bersamaan, seperti mendengarkan guru mengajar sambil menelusuri laman internet dan menggunakan aplikasi untuk mengirim pesan kepada teman-temannya. Kondisi ini akan berpengaruh pada fokus dan konsentrasi siswa yang mudah terpecah, sehingga hasil belajar cenderung akan menurun.

Kasus-kasus siswa remaja ini layak mendapatkan perhatian khusus dari [guru](#) dan tenaga pendidik yang mengampu proses pembelajaran di kelas. Guru dan tenaga pendidik perlu inovasi dan kreasi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa fokus pada satu kegiatan dan meninggalkan gawainya ketika proses pembelajaran. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat menjadi usulan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Karakteristik Remaja Masa Kini

Menurut Papalia dan Olds dalam Hurlock (1999), masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Dalam Bahasa Latin remaja diartikan tumbuh untuk mencapai kematangan.

Sehingga wajar, remaja menjadi sulit untuk diatur, tidak mau mendengar masukan orang yang sifatnya menggurui, dan kurang bisa bersosialisasi dengan orang yang lebih tua (Sigarlaki, 2017).

Sesuai perkembangan jaman, generasi remaja pada generasi milenial ini (Samsul, 2018) lebih bersifat skeptis, sinis, dan memiliki ketergantungan terhadap teknologi. Mereka juga memiliki akses informasi yang lebih baik dan cepat sehingga mengakibatkan mereka lebih mudah mendapatkan hal-hal baru. Kondisi ini pada akhirnya menyebabkan remaja lebih mudah teralihkan perhatian dan cepat bosan.

Pew Research Center (2010) dalam tulisannya *Millennials: A Portrait of Generation Next*, menyebutkan bahwa generasi milenial kurang suka membaca secara konvensional.

Membaca dan tulisan secara konvensional dinilai memusingkan dan membosankan. Generasi tersebut lebih menyukai melihat gambar dalam belajar, terutama gambar yang menarik dan berwarna.

Pembelajaran dengan Media Gambar dalam Berbagai Penelitian

Media pembelajaran terklasifikasi menjadi tiga macam, yaitu media visual, media audio, media audio-visual (Anitah, 2010). Media gambar masuk dalam klasifikasi media visual, yaitu media yang tidak diproyeksikan, sederhana, dan tidak membutuhkan layar untuk memproyeksikan. Media yang tergolong dalam media gambar ini antara lain, gambar diam (still picture), ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, peta datar, realia dan model, dan berbagai jenis papan.

Media gambar ini telah banyak dibahas dalam berbagai penelitian bidang pendidikan. Astuti, dkk (2013) menyatakannya bahwa media kartu bergambar efektif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi jamur di kelas X SMA Negeri 1 Ketapang sebesar 42,65%.

Senada dengan Wardani, dkk (2017), media gambar dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Di penelitian yang lain, penggunaan media gambar efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis eksposisi (Muhtar, 2014). Pada bidang studi yang lain, Rajasa (2015) menemukan bahwa kartu bergambar layak digunakan sebagai media pengenalan sinyal wasit dalam permainan bola basket untuk siswa SMA.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media gambar efektif digunakan dalam pembelajaran siswa yang tergolong usia remaja.

Tidak hanya pada satu mata pelajaran, tetapi media gambar efektif diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda.

Daftar Pustaka:

Anitah, S. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS

Astuti, Winda, dkk. 2013. *Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur Di SMA*. Jurnal pendidikan dan pengajaran, vol 2 no 09 tahun 2013.

Hurlock, E.B. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi kelima. Jakarta: Erlangga.

Kenali Karakter Remaja Generasi Z. 2017, Diakses dari laman:
<https://www.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/2017/04/03/kenali-karakter-remaja-generasi-z-397866>

Muhtar, Muhtar. 2014. *Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Eksposisi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep*. S2 thesis. Makasar: UNM Pascasarjana.

Suparno, Paul. 2012. *Pengembangan Karakter Untuk Anak Zaman Sekarang*. Disajikan dalam Seminar Pendidikan yang diselenggarakan oleh Unit PPL FKIP, USD, tanggal 28 November 2012.

Rajasa, Wahyu. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit Dalam Permainan Bolabasket Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. Skripsi. Yogyakarta : UNY.

Rizal, Samsul. 2018. *Mendidik Generasi Milenial*. Diakses dari laman: <http://humas.unsyiah.ac.id/wp-content/uploads/2018/07/19-Mei-2018-Ramadhan-Mubarrak-Serambi-Rektor-Mendidik-Generasi-Milenial.pdf>.

Wardani, Fitria Tri, dkk. 2017. *Penggunaan media gambar untuk peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran sosiologi*. Pontianak : Jurnal Untan.

Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Cara Pengutipan:

Netty, Rochmiani. 2019. *Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran : Apakah Efektif?*. Buletin Jagaddhita Januari 2019. Diakses pada tanggal 21-02-2019 melalui laman <https://jagaddhita.org/penggunaan-media-gambar-dalam-pembelajaran-apakah-efektif/>.