

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MAHASISWA JURUSAN TEKNIK SIPIL SELAMA PROGRAM PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)

(Survei terhadap Mahasiswa PPL Program Studi S1 PTB Semester Genap Tahun 2010/2011)

Anisa Humaeroh, Daryati^{2*}, Amos Neolaka³

¹Alumni Pendidikan Teknik Bangunan, FT UNJ, Jakarta, Indonesia.

² Pendidikan Teknik Bangunan, FT UNJ, Jakarta, Indonesia.

³ Pendidikan Teknik Bangunan, FT UNJ, Jakarta, Indonesia

*Corresponding author. daryati_sr@unj.ac.id, aneolaka@unj.ac.id

Abstract

This study aims to determine the use of learning media by civil engineering students during field experience program. This research was conducted at the Department of Civil Engineering, State University of Jakarta. The time period of research is January-June 2011. The research population is Civil Engineering Students UNJ Even Semester, 2010/2011 Academic Year. The sample used are 20 PPL students from 35 Department of Civil Engineering PPL students who did field experience program and 60 vocational school students. This research used survey method with descriptive approach. Questionnaire instruments are used in collecting the data. The instruments were tested first before used in research. Test results showed that 21 questions are valid and reliable ($r_{tabel} = 0.532$). The analysis of data is using qualitative descriptive techniques with percentage.

The results showed that PPL students using instructional media in accordance with the learning purposes that are analyzing the concepts and relationships, memorizing, requires higher-level thinking, and implementing physical procedures. In addition, PPL students have used all learning media such as printing media, programs (power point), boards, real thing, video with media devices LCD projector and computer / laptop. In this case the largest percentage is to use the board media and the smallest percentage is to use video media.

The conclusion of this study is that all PPL students of Civil Engineering were using learning media appropriate to the learning objectives..

Keyword : media, learning, PPL .

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib 2004, diacu dalam Daryanto 2010:1). Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa).

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan oleh guru tersebut.

Faktanya, seringkali guru mengajar hanya mengandalkan bakat dan berlandaskan pada kemampuan verbalistis. Sehingga apa yang terjadi di dalam kelas adalah hal yang tidak bisa direncanakan sehingga tidak perlu persiapan. Maka tentunya anggapan tersebut tidak bisa dibenarkan, karena semakin banyak verbalisme semakin banyak pula abstrak pemahaman yang diterima. Selain itu, menurut (Daryanto 2010:4)

Pembelajaran konvensional lebih cenderung membosankan dan kurang komunikatif dalam mentransfer pengetahuan yang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang dikarenakan kemampuan dan ketrampilan pendidik yang masih minim dalam mendesain pembelajaran. Maka, diperlukan pergeseran praktik pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan multimedia pada pembelajaran. Terutama perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat dewasa ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan alasan tersebut, maka prinsip media menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan pembelajaran secara optimal. Pembelajaran yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat (Heinich 2002, diacu dalam Daryanto 2010:3).

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad 2007, h:3). Perantara di sini mengacu pada apapun yang membawa / menyampaikan informasi antara sumber/pengirim dan penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) diacu dalam Arsyad (2007, h:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar 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, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Banyak batasan yang diberikan para ahli tentang media. Menurut Association of Education and Communication Technology/ AECT (1977) diacu dalam Arsyad (2009, h:3), membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Hamidjojo dalam Latuheru (1993), diacu dalam Arsyad (2007, h:4) memberikan batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat kepada penerima yang

dituju. Sedangkan menurut Gagne (1970), diacu dalam Sadiman (2008, h:6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Berbeda pengertian dengan National Education Association/NEA (1969) diacu dalam Sadiman (2008, h:7), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya, media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi sebagai hasil interaksi siswa dengan pesan / materi yang disampaikan.

2. Kegunaan Media Pembelajaran

Kesadaran tentang efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran telah berlangsung sejak lama. Meskipun sudah banyak yang menyadari kelebihan-kelebihan penggunaan media pembelajaran, namun penggunaannya masih kurang dan berjalan lambat. Melalui berbagai penelitian dapat dibuktikan bahwasanya penggunaan media dalam pembelajaran mendapatkan hasil yang positif.

Apabila media pembelajaran kualitas tinggi digunakan baik itu sebagai pembelajaran di

kelas atau sebagai sarana utama dalam pembelajaran tatap muka, akan menjadikan pembelajaran efektif seperti disebutkan oleh Kemp dan Dayton (1985) diacu dalam Arsyad (2009, h:21) sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media beragam hasil tafsiran, itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang seluruhnya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat

untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

- e. Kualitas belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana pun diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat diubah ke arah yang lebih positif ; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Kedelapan hasil di atas menunjukkan penggunaan media menunjang efisiensi belajar dan menumbuhkan sikap positif terhadap belajar. Hal-hal ini yang perlu dijadikan perhatian dalam perencanaan dan pembuatan media dalam pembelajaran agar media yang digunakan berkualitas tinggi. Untuk itu, para guru dalam merencanakan dan membuat media juga perlu memahami proses perencanaan pembelajaran

sehingga media pembelajaran tersebut sesuai dengan fungsinya.

3. Penggolongan Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media telah dikemukakan pula oleh beberapa ahli. Gerlach dan Ely diacu dalam Mudhoffir (1986, h:93) menggolongkan media ke dalam delapan kategori sebagai berikut : a) Real things; b) Verbal representations; c) Graphic representations; d) Still picture; e) Motion picture; f) Audio recording; g) Programming; h) Simulations.

Sama halnya, Kemp & Dayton (1985) diacu dalam Arsyad (2007, h:37) juga mengelompokkan media kedalam delapan golongan, yaitu: a) media cetakan, b) media panjang, c) overhead transparencies, d) rekaman audiotape, e) seri slide dan filmstrips, f) rekaman video dan film hidup, g) televisi, dan h) komputer.

4. Perencanaan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Heinich, dan kawan-kawan (1982) diacu dalam Arsyad (2009, h:67) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE. (ASSURE adalah singkatan dari Analyze learner characteristic, State objective, Select, or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate). Model

ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut.

- a. *Analyze learner characteristic*. Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka siswa sekolah lanjutan atau perguruan tinggi, anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka.
- b. *State objective*. Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang diharapkan dimiliki siswa setelah proses belajar-mengajar selesai.
- c. *Select*. Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat.
- d. *Utilize*. Menggunakan materi dan media.
- e. *Require learner response*, Meminta tanggapan dari siswa.
- f. *Evaluate*, mengevaluasi proses belajar.

5. Kriteria Pemilihan Media

Dalam perencanaan media, kriteria untuk memilih media menjadi hal yang penting. Oleh karena itu, ada beberapa kriteria penting yang patut diperhatikan dalam memilih media. (Arsyad, 2007 : 75-77) :

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu ranah atau gabungan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tabel 1. Pemilihan Media Pembelajaran menurut Tujuan Pembelajaran

Media Tujuan	Guru Instruktur	Cetak	Transparansi	Slide	Gambar Ilustrasi	Audio-Tape	Video Kaset	Radio	Film	Komputer	Simulasi	Videodisc	Permainan	Televisi
Menghafal	v	v			v			v		v	v		v	
Memerlukan Prosedur Fisik	v	v	v	v	v	v	v		v	v	v	v	v	v
Memerlukan Penerapan Prinsip	v	v	v	v	v		v		v	v	v	v		v
Pemahaman Konsep-konsep dan hubungan	v	v	v	v	v		v		v	v	v	v	v	
Memerlukan Pemikiran tingkat lebih tinggi	v	v	v	v			v		v	v	v	v		

Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, seperti menghafal, menerapkan prosedur fisik dengan melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan yang lebih tinggi.

- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi dengan membutuhkan media sekunder dan keterampilan.

Dalam hal ini, materi pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan yang mengacu pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, dan Permendiknas No. 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kelulusan, dan Permendiknas No. 41 Tahun 2007

Tentang Standar Proses serta Buku Petunjuk Teknis Penyusunan KTSP yang diterbitkan oleh Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (PSMK).

Materi Pembelajaran ini mencakup mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Mata pelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Mata Pelajaran Sekolah Menengah Kejuruan

No.	Mata Pelajaran
1.	<p>Normatif :</p> <p>1.1 Pendidikan Agama</p> <p>1.2 Pendidikan Kewarganegaraan</p> <p>1.3 Bahasa Indonesia</p> <p>1.4 Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan</p> <p>1.5 Seni Budaya</p>
2.	<p>Adaptif :</p> <p>2.1 Bahasa Inggris</p> <p>2.2 Matematika</p> <p>2.3 Ilmu Pengetahuan Alam</p> <p>2.4 Fisika</p> <p>2.5 Kimia</p> <p>2.6 Ilmu Pengetahuan Sosial</p> <p>2.7 Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi</p> <p>2.8 Kewirausahaan</p>
3.	<p>Produktif :</p> <p><u>3.1 Dasar Kompetensi Kejuruan</u></p> <p>1) Menerapkan dasar-dasar gambar teknik</p> <p>2) Menerapkan ilmu statika dan tegangan</p> <p>3) Mengidentifikasi ilmu bangunan gedung</p> <p>4) Memahami bahan bangunan</p> <p>5) Menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)</p> <p><u>3.2 Kompetensi Kejuruan</u></p> <p>1) Menghitung konstruksi sederhana</p>

No.	Mata Pelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 2) Membuat gambar pelaksanaan konstruksi 3) Menyusun Rencana Anggaran Biaya (RAB) konstruksi 4) Menggunakan peralatan tangan dan mekanik listrik pada konstruksi batu beton 5) Mengelola pekerjaan konstruksi 6) Melaksanakan pemeriksaan bahan bangunan 7) Melaksanakan pengukuran konstruksi 8) Melaksanakan pekerjaan perancah 9) Melaksanakan pekerjaan scaffolding 10) Melaksanakan pekerjaan pembesian 11) Melaksanakan pengecoran beton 12) Melaksanakan pekerjaan finishing bangunan 13) Melaksanakan pekerjaan beton pracetak 14) Melaksanakan pekerjaan jalan 15) Menerapkan pekerjaan dasar-dasar furnitur/ <i>cabinet making</i> 16) Memahami dasar furnitur / <i>cabinet making</i> 17) Memilih bahan furnitur 18) Membuat sambungan dan hubungan untuk pekerjaan mebel/ furnitur 19) Merencanakan pekerjaan mebel kayu 20) Menghitung kebutuhan bahan pekerjaan mebel kayu 21) Membuat bentuk komponen pekerjaan mebel kayu 22) Membuat gambar kerja dan daftar komponen pekerjaan mebel kayu 23) Menggunakan peralatan tangan dan listrik 24) Menggunakan peralatan mesin tetap/statis 25) Merencanakan persiapan pekerjaan <i>finishing</i> 26) Membuat komponen dan detail sambungan bentuk rumit 27) Melakukan penyetulan unit-unit lemari tanam di <i>workshop (installing)</i>

No.	Mata Pelajaran
	28) Merakit mebel dan asesoris (<i>assembling</i>) 29) Membuat pola untuk pekerjaan ukir 30) Melakukan pengukiran 31) Melaksanakan pekerjaan <i>finishing</i>

Sumber : Buku Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Jakarta. 2011. Buku tidak diterbitkan, h: 102.

Berdasarkan pembatasan masalah pada BAB 1, maka materi pembelajaran yang disampaikan oleh Mahasiswa PPL adalah mata pelajaran produktif yang mencakup Dasar Kompetensi Kejuruan dan Kompetensi Kejuruan sesuai dengan kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan bidang studi Keahlian Teknologi dan Rekayasa

- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria ini menuntun para guru/ instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam pembelajaran.
- e. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

METODE PENELITIAN

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi penggunaan media pembelajaran mahasiswa PPL pembelajaran selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah khususnya mahasiswa PPL program studi S1 Pendidikan Teknik Bangunan

Penelitian dilakukan di Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Jakarta yang berada di wilayah Jakarta timur, Jl. Rawamangun Muka (Kampus A) dan dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2010/2011.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sukmadinata (2010, h:72), survei merupakan metode penelitian yang cukup populer dan banyak digunakan dalam penelitian. Karena survei bersifat serbaguna dan dapat digunakan untuk menghimpun data hampir dalam setiap bidang dan permasalahan. Pada metode penelitian survei ini menggunakan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi kegiatan pembelajaran

tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi data, tetapi meng-gambarkan suatu kondisi apa adanya.

Berdasarkan papan informasi jurusan Teknik Sipil, pada semester genap tahun akademik 2010/2011 ini, populusi dalam penelitian adalah mahasiswa yang mengikuti Program Pengalaman Lapangan sebanyak 35 mahasiswa. Populasi ini mencakup 7 Sekolah Menengah Kejuruan yang berlokasi di wilayah Jakarta dan Bekasi. Untuk pengambilan sampel, peneliti mengambil sampel sebanyak 20 responden.

Tabel 3. Hasil Penelitian

Instrumen Penelitian yang digunakan adalah angket, untuk mencari tahu informasi-informasi jawaban atas pertanyaan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran oleh mahasiswa selama PPL di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pengolahan data, maka dapat diketahui hasil penelitian sebagai berikut:

No.	Indikator	Persentase (%)	
1.	Macam-macam media pembelajaran.		
	a. Media Guru/Instruktur	100	
	b. Media Cetak	60	
	c. Media Transparansi	0	
	d. Media Program (<i>power point</i>)	59	
	e. Media Papan	64	
	f. Media Benda Sebenarnya	17	
	g. Media Video	13	
	h. Media OHP	0	
	i. Media LCD Proyektor	62	
	j. Media Alat Peraga	0	
2.	Media komputer/laptop	60	
		67	
	Sesuai tujuan pembelajaran.	28	
	a. Menghafal	82	
	b. Menerapkan prosedur fisik	46	
3.	c. Menganalisa konsep dan hubungan		
	d. Memerlukan pemikiran tingkat tinggi		
	Kegunaan media pembelajaran menurut mahasiswa PPL.	83	
	a. Penyampaian materi terstandarisasi	75	
	b. Memotivasi siswa	82	asil
	c. Efisiensi waktu	63	penel
4..	d. Siswa menjadi aktif	100	itian
	e. Memudahkan dalam menjelaskan materi	83	di
		81	
	Kegunaan media pembelajaran menurut Siswa.	80	atas
	a. Siswa termotivasi belajar	51	adalah
	b. Memudahkan memahami pelajaran		h
	c. Menghemat waktu		selur
d. Membutuhkan peralatan teknis sehingga kurang efektif.		uh	

H

responden membuat perencanaan dalam menggunakan media dan menggunakan media pada setiap praktik mengajar..

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Seluruh responden mahasiswa merencanakan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini tujuan pembelajaran dengan persentase

terbesar 82% adalah menganalisa konsep dan hubungan, sedangkan persentase terkecil 28% adalah menerapkan prosedur fisik. Oleh karena itu meskipun mata pelajaran yang disampaikan adalah mata pelajaran produktif namun tidak semua mata pelajaran produktif bertujuan menerapkan prosedur fisik tapi juga menganalisa konsep dan hubungan.

- b. Seluruh mahasiswa PPL telah menggunakan media pembelajaran saat praktik mengajar. Media yang digunakan adalah media cetak, media program (power point), media papan, media benda sebenarnya, media video, dengan perangkat media LCD proyektor dan komputer/laptop. Hal ini adalah indikasi yang positif meskipun media yang paling banyak digunakan 64% adalah media papan yakni papan tulis (white board) yang sudah tersedia di tiap kelas. Sedangkan persentase terkecil penggunaan media video (13%).
- c. Mahasiswa PPL dan Siswa setuju bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan, implikasi karya ilmiah ini adalah :

- a. Mahasiswa PPL menyadari untuk menjadi seorang guru dituntut untuk bersikap kreatif. Apabila media yang dianggap paling tepat untuk menyajikan topik pelajaran tertentu tidak tersedia, maka harus ada inisiatif dari

guru untuk mengadakan media tersebut. Baik itu dengan membuat sendiri, meminjam atau membelinya di pasaran. Selain itu, guru juga dapat mengganti jenis medianya sesuai dengan media yang tersedia atau dengan mengombinasikan beberapa media sekaligus, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- b. Seorang guru juga dituntut untuk bersikap dinamis, terus-menerus memacu diri untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan media yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Untuk itu, guru harus dapat menyesuaikan diri dengan mempelajari sendiri dan menggali cara-cara inovatif dalam mengajar. Selain itu, untuk menjadi guru yang profesional sebaiknya melakukan evaluasi terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan respon siswa, sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, agar terwujud pembelajaran yang optimal.
- c. Secara ideal sudah seharusnya ada bagian khusus dalam lembaga pendidikan seperti sekolah yang bertugas membantu guru dalam menyediakan, menyiapkan, dan membuatkan segala macam media pembelajaran untuk keperluan pembelajaran, serta merawat media pembelajaran yang sudah ada atau tersedia di sekolah, sehingga media pembelajaran dapat digunakan dan berfungsi dengan baik pada saat dibutuhkan.

Saran

Mengingat segala keterbatasan dalam penelitian ini maka perlu ditindaklanjuti dengan :

- a. Melakukan penelitian lebih jauh yang mengamati mahasiswa dalam membuat media pembelajaran dan menggunakannya selama praktik mengajar. Penilaian difokuskan pada proses pembuatan dan produk yang dihasilkan.
- b. Perlunya persiapan mahasiswa teknik sipil sebagai calon guru dalam merencanakan media pembelajaran agar media yang digunakan lebih bervariasi dan dikembangkan sehingga setiap kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media yang sama. Selain itu dalam perencanaan media perlu adanya mengadakan evaluasi yaitu penilaian oleh siswa terhadap media yang digunakan sehingga mutu teknis penggunaan media dapat di tingkatkan lebih baik lagi.
- c. UPT-PPL selaku koordinator pelaksanaan PPL lebih memperdalam pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dengan menyesuaikan perkembangan teknologi.
- d. Pengawasan atau bimbingan dari guru pamong dan jurusan teknik sipil lebih ditingkatkan terhadap mahasiswa PPL selama di sekolah agar mahasiswa mendapatkan saran/masukan tentang media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharmi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharmi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Gerlach, Vernon S. dan Donald P. Ely. 1980. *Teaching and Media A Systematic Approach*. New Jersey : Prentice Hall.
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J.D. 1996. *Instructional Media and Technologies For Learning*. New Jersey : Prentice Hall.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985 . *Planning and Producing Instructional Media (Fifth Edition)*. New York : Harper & Row, Publishers.
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta : CV. Rajawali
- Mudhoffir. 1986. *Tenaga Instruksional Sebagai Landasan Perencanaan dan Penyusunan Program Pengajaran*. Bandung: Remadja Karya CV.
- Sadiman, A.S.,Rahardjo, R., Haryono, A. dan Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suyanti, Sri., Nasir, B., Daryati, dan Wadjdi, F. 2010. *Buku Pedoman Program Pengalaman Lapangan*. Jakarta : FT UNJ Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya.

- Singarimbun, Masri., dan Effendi, Sofian. 1989. Metode Penelitian Survei. Jakarta : LP3ES.
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2005. Statistika Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Sudjana. 2002. Metoda Statistika. Bandung : Tarsito.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. Media Pembelajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Suwarni, Asti. 2010. Masalah Pengangguran. [Terhubung Berkala]. <http://www.danareksa-research.com/ekonomi/publikasi.../182-menu-option>[1 Januari 2011].
- Survei Angkatan Kerja Nasional (SAKERNAS) 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, [Terhubung Berkala]. http://www.bps.go.id/tab_sub/view.php?tabel=1&daftar=1&id_subyek=06&no_tab=4[1 Januari 2011].
- Usman, Basyiruddin., dan Asnawir. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta : Ciputat Pers.