



## Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa

Fibria Anggraini Puji Lestari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Indraprasta PGRI

fibria981@gmail.com

### Info Artikel

#### Kata kunci:

media pembelajaran, kualitas belajar mahasiswa

### Abstrak

Dalam dunia pendidikan peran media pembelajaran sangatlah penting. Hal ini berbarengan dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun di balik itu menjadi tuntutan besar bagi para dosen/guru untuk mengembangkan kemampuan dalam menguasai teknologi dan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu mahasiswa dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan mahasiswa. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu dengan media pembelajaran akan meningkatkan kualitas belajar mahasiswa sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Manfaat dari media pembelajaran, sebagai pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sehingga dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh dosen dengan baik.

*How to Cite:* Lestari, F.A.P. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1(1): 534-540.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era globalisasi. Untuk itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh (Ruth Lautfer, 1993 :12) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas mahasiswa dan meningkatkan perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Pemasalahan yang banyak dihadapi dunia pendidikan adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran, karena kegiatan belajar mengajar dimana mahasiswa lebih banyak yang belajar teori

dibandingkan praktek. Hal ini menyebabkan mahasiswa kurang memahami dan mengerti arti materi yang disampaikan guru/dosen. Didalam kegiatan belajar mengajar kehadiran guru/ dosen sangatlah diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat mempunyai pengetahuan untuk mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Lantas apa yang terjadi jika media pembelajaran tidak ada, yang terjadi adalah mengalami kesulitan dalam mengajar, sehingga materi yang disampaikan monoton dan akibatnya mahasiswa bosan. Untuk itu media pembelajaran harus digunakan dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memotivasi dan memberikan gambaran kepada para dosen/guru akan pentingnya peran dari media pembelajaran, karena dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami dan menganalisis materi yang disampaikan sehingga mahasiswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Sebagai salah satu komponen, media pembelajaran hendaknya merupakan bagian yang integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah” atau “pengantar”. Dengan demikian media adalah alat yang mengantarkan pesan pengajaran. Menurut Wina Sanjaya (2011:163) media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. Sedangkan Menurut Yusufhadi Miarso (2011:457), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Mayer (2009: 67) manusia yang menerima teks atau narasi dan animasi mempunyai retensi lebih bagus dari pada yang hanya menerima teks atau narasi saja. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Talizaro Tafano (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan dalam membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan dapat mengatasi kebosanan dalam belajar. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Hal yang senada dikemukakan oleh Rika Lisiswanti, dkk dalam jurnalnya “Peranan Media Dalam Pembelajaran” yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam memberikan informasi ataupun pengajaran sehingga dapat meningkatkan ketertarikan para pembelajar sehingga informasi mudah diterima.

Berikut adalah prinsip dalam pemilihan media atau *learning material* dalam buku Cantilon (2010:50) menyebutnya dengan *CREATE GUIDELINES* yaitu:

1. *C = Convenience*

Media harus mudah didapatkan oleh mahasiswa, khususnya dalam pembelajaran mandiri. Mudah yaitu sanggup membuat mahasiswa untuk belajar walaupun tanpa dosen.

- a. Media mudah dibaca oleh mahasiswa: pastikan ukuran ruangan, jangan terlalu *overload* atau terlalu banyak kata-kata, tetapkan gaya media dalam satu bentuk yang sama sehingga bisa fokus pada isi.
- b. Media mudah dipahami, pikirkan tingkatan mahasiswa, menyadari kebutuhan mahasiswa.
- c. Media yang dihadirkan juga membutuhkan kepekaan dari mahasiswa.

2. *R = Relevance*

Mahasiswa membutuhkan kesesuaian antara materi yang diajarkan dengan kurikulum yang akan dicapai dan dapat dijelaskan secara mudah dengan media. Media untuk pembelajaran orang dewasa harus menyediakan gaya pembelajaran yang berbeda. Sebagian mahasiswa adalah pembelajar secara visual dengan menyediakan gambar berwarna dan sesuai dengan konten.

3. *E = Evidence based*

Pelayanan kesehatan berubah secara konstan dan ini merupakan tantangan untuk memperbarui media atau *learning material* seiring dengan perubahan praktek bidang kesehatan. Mengikuti

*evidence based yang up to date* dalam pengembangan profesionalisme merupakan suatu keharusan bagi praktisi kesehatan.

4. A = *Actively involving the learner*

Mengaktifkan keterlibatan pelajar melalui media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran yang mendalam. Pada sesi awal suatu pengajaran dapat dipikirkan pertanyaan untuk menyikapi mahasiswa, menghubungkan contoh dengan pengalaman mahasiswa. Penggunaan *teaching material* dapat membantu mengintegrasikan pembelajaran dan memfasilitasi transformasi pembelajaran dari kelas ke lapangan.

5. T = *Technology*

Penggunaan teknologi oleh pembelajar dan pengajar pada tingkatan pendidikan kedokteran dalam komunikasi dan penyediaan bahan-bahan pembelajaran baik kurikulum formal dan informal terus meningkat. Wiki, blog atau diskusi lainnya dalam media yang berbeda untuk berbagi dan bertukar pengetahuan agar lebih mendalam merupakan hal yang dinamis tanpa harus menghadiri kelas. Contoh penggunaan teknologi: *second life* menyediakan kesempatan untuk pengajar menciptakan *virtual worplace environment* menggali tindakan mahasiswa tanpa melibatkan orang lain, simulator dan pemetaan alat.

6. E = *Educational impact*

Hal ini berhubungan dengan kualitas dan isi dari media, kualitas media yang digunakan dapat dilihat dari evaluasi pengajaran termasuk media atau material yang digunakan. Ketika membuat suatu material baru sebaiknya diminta *feedback* tentang kegunaan dan keefektifan material atau media yang digunakan.

Adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka dosen dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut sehingga mahasiswa dapat mudah menerima materi yang diberikan. Menurut Nasution (2013:2), manfaat media pembelajaran yaitu :

1. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya
2. Metode pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Mahasiswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran berlangsung karena dapat lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Isran Rasyid K dan Rohani (2018) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk penyampaian materi data diseragamkan, proses pembelajaran berjalan lebih menarik dan efisien serta atraktif sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar dan menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi.

Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen/guru dalam proses belajar mengajar, namun sebagai guru /dosen harus dapat memilih jenis media mana yang sesuai dengan materi yang diberikan.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013:3-4), media pembelajaran dapat dibagi menjadi :

1. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
  - a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
  - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
  - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
  - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
  - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
  - a) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
  - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Dari klasifikasi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga, dimana semuanya dapat menunjang proses belajar mengajar di kelas dalam rangka mengidentifikasi komunikasi dan interaksi antar dosen/guru dan mahasiswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Mariani dalam Haryati dan Rochman,(2012:2), kualitas pembelajaran secara operasional dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, iklim pembelajaran, serta media pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa kualitas pembelajaran dapat mengukur sejauh mana tingkat pencapaian hasil dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Tujuan pembelajaran yang sudah tercapai akan menghasilkan hasil belajar yang optimal dari peserta didik, kualitas dapat dimaknai sebagai mutu atau keefektifan. Kualitas pembelajaran memiliki indikator menurut Depdiknas ( 2004: 56) antara lain:

- a. Perilaku pembelajaran pendidik (guru)  
Keterampilan dalam mengajar seorang guru menunjukkan karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan dalam bentuk tindakan.
- b. Perilaku atau aktivitas siswa  
Disekolah byak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas sekolah tidak hanya belajar, membaca buku, mencatat ataupun mendengarkan guru mengajar. Aktivitas siswa bisa berupa aktivitas diluar kelas, ekstrakurikuler atau kegiatan lainnya.
- c. Iklim pembelajaran  
Iklim pembelajaran dapat berupa suasana kelas yang kondusif dan suasana sekolah yang nyaman.
- d. Materi pembelajaran  
Materi pembelajaran yang berkualitas terlihat dari kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus ditempuh.
- e. Media pembelajaran  
Media pembelajaran menciptakan suasana belajar menjadi aktif, memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa, siswa dan ahli bidang ilmu yang relevan.
- f. Sistem pembelajaran  
Sistem pembelajaran disekolah mampu meunjukkan kualitasnya jika sekolah menonjolkan ciri khas keunggulannya, memiliki penekanan dan kekhususan lulusannya.

Dari indikator diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dapat berkualitas karena adanya peran dari dosen, mahasiswa, suasana ,materi dan bagaimana system yang digunakan untuk menyampaikan materi tersebut sehingga sampai ke mahasiswa dengan mudah dipahami dan dianalisis. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat tercapai jika semua pihak saling bekerja sama yang didukung dengan media yang menunjang.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Mahasiswa Program studi Informatika dengan mata kuliah kewirausahaan semester lima. dengan jumlah mahasiswa lebih dari 2000 orang dan jumlah dosen mata kuliah kewirausahaan sekitar 15 orang yang merupakan dosen tetap maupun tidak tetap. Observasi yang dilakukan antara lain mengamati beberapa kegiatan:

1. Kegiatan belajar mengajar mata kuliah kewirausahaan di dalam kelas

Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa pembelajaran di kelas cukup interaktif karena didukung oleh dosen yang professional dalam memberikan materi dan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa dengan diawali datang tepat waktu dan memiliki kualitas yang professional. Dengan menggunakan audiovisual menayangkan beberapa kisah tokoh yang sukses dalam bidang kewirausahaan, cara –cara berwirausaha yang mudah dijalankan dengan modal yang minim ,diskusi secara demokratis dapat memberikan wawasan dan semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran di kelas dan memotivasi mahasiswa untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari hari, sehingga tidak terus menerus berpikir untuk menjadi pegawai ,tetapi mempunyai motivasi untuk mengubah mindsetnya menjadi seorang wirausaha yang sukses sehingga dapat membantu pemerintah dalam membuka lapangan pekerjaan yang dewasa ini mulai sedikit dibandingkan dengan lulusan sarjana

2. Kegiatan BEM

Dalam kegiatan di BEM banyak sekali nilai nilai positifnya bagi mahasiswa, khususnya dalam menumbuhkan sikap kerjasama dengan rekan dalam mengerjakan kegiatan –kegiatan.sehingga dapat menambah relasi yang hal ini sangat berguna sekali dalam mengembangkan baik karir maupun bisnis jika mahasiswa nantinya .Rasa sosial diantara mahasiswa akan dapat terbina dengan baik, sehingga dapat memotivasi untuk saling membantu rekannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa dosen di Program Studi Informatika, menurutnya dosen tidak hanya dituntut mengajar saja, namun yang paling penting adalah harus mampu menjadikan mata kuliah kewirausahaan itu sebagai materi yang menyenangkan dan sebagai ajang pembentukan generasi penerus bangsa di bidang wirausaha .Menjadikan mahasiswa wirausaha muda yang sukses yang dapat menghidupi diri sendiri, keluarga bahkan dapat menolong yang lain dalam meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Adapun cara yang dilakukan oleh dosen kewirausahaan dalam menumbuhkan *mindset* mahasiswa antara lain:

1. Melalui mata kuliah kewirausahaan diharapkan kepada peserta didik memperoleh nilai diatas 75.Selain itu tidak hanya secara kognitif, melalui mata kuliah kewirausahaan mahasiswa dituntut untuk dapat mengubah *mindset* yang awalnya ingin menjadi pegawai menjadi seorang wirausaha yang sukses. Dengan menayangkan beberapa kisah sukses dari generasi muda yang sukses dalam berwirausaha, sehingga mahasiswa tertarik dan ingin mengikuti jejak suksesnya.sehingga menjadi generasi muda yang mandiri dan bertanggungjawab dalam hidupnya.
2. Dengan disiplin yang dilakukan memiliki peran penting bagi mahasiswa sebagai teladan .Karena sukses diawali dengan kedisiplinan yang berkualitas.
3. Dengan diselenggarakannya acara *entrepreneurday* di setiap akhir semester genap,yaitu setelah mahasiswa mengikuti mata kuliah lanjutan dari kewirausahaan, yaitu aplikasi kewirausahaan.Mahasiswa diwajibkan mengikuti acara tersebut. Dan diharapkan agar mahasiswa dapat mengapresiasi hasil inovasinya ke masyarakat.Di dalam penyelenggaraan acara *entrepreneurday* diadakan pemilihan proposal yang terbaik, produk, atau pembuatan logo yang terbaik. Hal ini untuk memacu mahasiswa lainnya untuk berkompetisi dbidang wirausaha dalam bidang inovasi dan kreatifitasnya.
4. Dengan mengikuti kegiatan dari Dikti yaitu PKM atau KBMI yang merupakan tempat untuk menjangkau mahasiswa yang berbakat dibidang wirausaha sehingga dapat menjadi ajang kompetisi yang bergengsi karena inovasi yang dilakukan mendapat penghargaan dari negara.Kegiatan ini diselenggarakan setahun sekali.

Berdasarkan dari observasi dan wawancara yang dilakukan kepada beberapa dosen mata kuliah kewirausahaan dan mahasiswa di lingkungan program studi Informatika dapat diketahui *mindset* mahasiswa memang sangat perlu diubah dan ditumbuhkan kepada generasi muda sehingga dapat menjadikan mahasiswa menjadi generasi muda yang berguna, bertanggung jawab, dan dapat mandiri.Dengan memotivasi mahasiswa dalam menentukan langkah kedepan agar menjadi generasi yang unggul, positif dan dapat berdaya saing .

Dosen Kewirausahaan sangat berperan dalam hal ini dalam menumbuhkan semangat berwirausaha kepada mahasiswa, karena harus mampu mengubah pola pikir mahasiswa setelah mengikuti materi Kewirausahaan.Untuk itulah media pembelajaran diperlukan dalam memberikan materi Kewirausahaan, karena mahasiswa kebanyakan hanya sekedar mengikuti dan menyelesaikan materi Kewirausahaan tanpa adanya keinginan untuk mengubah pola pikirnya.Hanya beberapa orang saja yang memang berjiwa wirausaha yang tertarik dan ingin lebih mengetahui mengenai bagaimana menjadi seorang wirausaha yang sukses dan mandiri. Meskipun sudah dilakukan upaya untuk mengubah *mindset* mahasiswa,namun dengan adanya media pembelajaran yang menunjang akan lebih mudah diserap oleh mahasiswa karena materi yang diajarkan menarik. Media yang digunakan dalam pembelajaran Kewirausahaan, yaitu: 1. Dilihat dari sifatnya, termasuk media visual berupa barang jadi misalnya kerajinan , dan media audiovisual berupa video tutorial misalkan pembuatan kerajinan. 2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, termasuk media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu berupa video tutorial. 3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, termasuk media yang diproyeksikan berupa video dan media yang tidak diproyeksikan berupa barang jadi misalnya kerajinan atau yang lainnya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Talizaro Tafano ( 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan dalam membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan dapat mengatasi kebosanan dalam belajar . Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Media pembelajaran merupakan salah satu metode dalam mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, bukan saja mengatasi persoalan, namun media pemberi pembelajaran memberi berbagai informasi yang komprehensif kepada peserta didik. Hal yang senada dikemukakan oleh Rika Lisiswanti ,dkk dalam jurnalnya “Peranan Media Dalam Pembelajaran” yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam memberikan informasi ataupun pengajaran sehingga dapat meningkatkan ketertarikan para pembelajar sehingga informasi mudah diterima. Untuk itu perlu diperhatikan hal –hal sebagai berikut:

1. Tujuan: media yang dipilih hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Kegunaan: hendaknya dipilih ketepatan dan kegunaannya untuk menyampaikan pesan yang hendak dikomunikasikan/diinformasikan.
3. Tingkat kemampuan mahasiswa/peserta didik: media yang dipilih hendaknya sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa/peserta didik, pendekatan terhadap pokok masalah, besar kecilnya kelompok atau jangkauan penggunaan media tersebut.
4. Biaya: biaya yang dikeluarkan hendaknya seimbang dengan hasil yang diharapkan dan tergantung kemampuan dana yang tersedia.
5. Ketersediaan: apakah media yang diperlukan tersedia atau tidak? apakah ada pengganti yang relevan, direncanakan untuk perorangan atau kelompok?
6. Mutu teknis: kualitas media harus dipertimbangkan, jika media sudah rusak atau kurang jelas/terganggu sehingga mengganggu proses transfer informasi (tidak menarik dan kurang bisa dipahami).

Apabila media pembelajaran tidak ada, yang terjadi adalah *pertama*, mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan mahasiswa merasa bosan dengan apa yang diajar oleh dosen. *Kedua*, mahasiswa sulit mengerti dan memahami materi pembelajaran. *Ketiga*, mahasiswa susah menangkap penjelasan dari dosen/guru. *Keempat*, mahasiswa merasa bosan dengan materi tersebut. *Kelima*, mahasiswa susah berpikir.

Oleh karena itu peran media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran antara lain dapat memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal ,mengatasi ruang ,waktu dan indera,dapat mengatasi sifat pasif mahasiswa,menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep serta menghubungkan yang nyata dengan tidak nyata. Sehingga kegiatan pembelajaran berjalan efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas mutu pembelajaran. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, Pendidikan Nasional bertujuan untuk: mengembangkan potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Isran Rasyid K dan Rohani( 2018) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk penyampaian materi data diseragamkan, proses pembelajaran berjalan lebih menarik dan efisien serta atraktif sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar dan menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi. Untuk itu sebagai dosen hendaknya selalu mencari inovasi baru dalam menyediakan media pembelajaran untuk mahasiswanya sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar .

## PENUTUP

Media didalam dunia pendidikan telah memberikan kontribusi besar dalam rangka menyediakan dan melaksanakan pemecahan masalah didalam memberikan materi kepada mahasiswa. Media pembelajaran ini memiliki dampak pada tiga hal yaitu mengubah pengambilan keputusan, menciptakan pola pembelajaran yang baru dan memungkinkan adanya bentuk alternative baru dalam dunia pendidikan. Selain itu penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dosen dalam memberikan materi secara interaktif dan efisien serta memotivasi mahasiswa untuk belajar. Media memiliki beberapa jenis yaitu audio, visual, audiovisual. Dari

ketiga media tersebut yang paling efektif untuk meningkatkan motivasi mahasiswa adalah media audiovisual karena materi akan lebih menarik.

Pergunakanlah media pembelajaran dengan baik dan benar karena sangat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat memotivasi mahasiswa karena materi yang disampaikan lebih menarik, atraktif dan lebih dapat memotivasi mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cantillon,P.,Hutchinson,L,&Wood,D (2010).ABC of Learning And Teaching n Medicine. London:BMJ Publishing Group Ltd.
- Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. (2004). Peningkatan Kualitas Pembelajaran.
- Haryati, T dan Noor Rochman. (2012). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Praktik Belajar Kewarganegaraan ( Project Citizen).,Jurnal Ilmiah.CIVIS.Vol.II No.2 ,Juli 2012.
- Lautfer. Ruth. (1993). *Pedoman Pelayanan Anak*.Malang Indonesia : Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia.
- Lisiswanti,Rika dkk.( 2015).Peranan Media dalam Pembelajaran.Jurnal Kesehatan Vol.VI No.1 April 2015, hal 102-105
- Mayer R. (2009) *Multimedia learning*. Cambridge University Press: University of California Santa Barbara.
- Miarso, Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nasution. (2013) *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*.. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rasyid,Isran.K dan Rohani,2018.Manfaat Media Pembelajaran.journal AXIOM.Vol. VII No.1 Januari-Juni 2018.ISSN:2087 -8249,E-ISSN:2580 -0450.
- Sanjaya, Wina. (2011)*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.. (Jakarta: Prenada Media.
- Sudjana,Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. (2011)Bandung : Sinar Baru A;gensindo.
- Tafano,T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.Jurnal Komunikasi Pendidikan .Vol.2 No.2 Juli 2018.P-ISSN:2549 – 1725 danE-ISSN:2549 -4163.