

RAGAM DAN KLASIFIKASI SUMBER BELAJAR SERTA TEORI PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

**Khofifatussyarifah¹, Sifrotul Maftuhah², Mafruhatus Ni'mah³, Saeful Anam⁴,
Nashrullah⁵**

¹khofifatussyarifah@gmail.com, ²sifrohosam@gmail.com, ³mafruhanimah646@gmail.com,
⁴shbt.saef@gmail.com, ⁵afyzson03@gmail.com

^{1,2,3,4,5}Universitas Kiai Abdullah Faqih

Abstract

Effective learning depends not only on the interaction between teachers and students, but also on the selection and utilization of appropriate learning resources and media. This article aims to describe the variety and classification of learning resources and explain the theories underlying the use of media in learning. Using a descriptive-qualitative approach through literature review, this study shows that learning resources include various forms, such as messages, people, materials or programs, tools, methods, and learning environments. Learning resources are also classified into two categories, namely designed resources and utilized resources. In addition, this article outlines various theoretical foundations for the use of media including behaviorism, cognitivism, constructivism, dual coding, multimedia learning, humanism, communication theory, and Edgar Dale's cone of experience which explain how media can strengthen the learning process. The results of the study confirm that the use of media that is appropriate to the characteristics of learners and learning objectives can increase motivation, understanding, and the effectiveness of the learning process. Thus, the selection and use of appropriate learning resources and media are key to realizing more interactive, meaningful, and efficient learning.

Keywords: learning resources, learning media, learning theory, educational technology, learning effectiveness.

Abstrak

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada interaksi antara guru dan peserta didik, tetapi juga pada pemilihan serta pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat. Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan ragam dan klasifikasi sumber belajar serta menjelaskan teori-teori yang melandasi penggunaan media dalam pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif melalui telaah literatur, penelitian ini menunjukkan bahwa sumber belajar mencakup berbagai bentuk, seperti pesan, orang, bahan atau program, alat, metode, dan lingkungan belajar. Sumber belajar juga diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu sumber yang dirancang (*by design*) dan sumber yang dimanfaatkan (*by utilization*). Selain itu, artikel ini menguraikan berbagai landasan teori penggunaan media meliputi behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dual coding, multimedia learning, humanistik, teori komunikasi, serta kerucut pengalaman Edgar Dale yang menjelaskan bagaimana media dapat memperkuat proses pembelajaran. Hasil kajian menegaskan bahwa pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta efektivitas proses belajar. Dengan demikian, pemilihan dan penggunaan sumber belajar serta media yang tepat merupakan kunci dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan efisien.

Kata kunci: sumber belajar, media pembelajaran, teori belajar, teknologi pendidikan, efektivitas belajar.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar kini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan di berbagai jenjang pendidikan. media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar karena mampu menghadirkan suasana yang lebih interaktif serta menarik bagi peserta didik. Dalam beberapa tahun terakhir, terjadi peningkatan yang cukup pesat dalam penggunaan berbagai macam media pembelajaran, baik yang bersifat audio, visual, maupun audio-visual. Meski demikian, efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jenis medianya, melainkan juga oleh cara penerapannya di kelas. Agar media dapat digunakan secara optimal, pendidik perlu memiliki pemahaman mendalam mengenai bagaimana media tersebut mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.¹ Oleh sebab itu, memahami klasifikasi serta strategi penggunaan media pembelajaran secara tepat menjadi hal yang sangat penting dalam proses pendidikan.

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek, seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan beradaptasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan media pembelajaran telah meningkat secara signifikan, dengan berbagai jenis media yang tersedia. Namun, penggunaan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada jenis media yang digunakan, tetapi juga pada cara penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran yang efektif

¹ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.

memerlukan pemahaman yang baik tentang bagaimana media tersebut dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.²

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka. Penelitian Pustaka ini dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber tertulis berupa buku, artikel jurnal, dan dokumen ilmiah lainnya yang berkaitan dengan sumber belajar, media pembelajaran, dan teori penggunaan media dalam Pendidikan. Data diperoleh dari berbagai sumber literatur yang relevan, seperti buku pendidikan, artikel jurnal ilmiah, dan publikasi akademik yang membahas sumber belajar, klasifikasi media, serta teori penggunaan media dalam pembelajaran. Pemilihan sumber dilakukan secara selektif berdasarkan kesesuaian topik dan kredibilitas rujukan.

Analisis data dilakukan melalui analisis isi dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mensintesis konsep-konsep utama dari literatur yang dikaji. Hasil analisis disajikan secara deskriptif-analitis untuk memberikan gambaran sistematis mengenai ragam dan klasifikasi sumber belajar serta landasan teoretis penggunaan media dalam pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Jenis- Jenis Sumber Belajar

Belajar sekarang tidak lagi terbatas pada satu atau dua sumber saja. Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari berbagai macam sumber. Proses belajar juga tidak hanya terjadi di dalam ruang kelas, tetapi bisa berlangsung di mana saja-baik di tempat ibadah, di rumah, maupun di lingkungan masyarakat.

Secara umum, sumber belajar merupakan istilah yang menggambarkan tentang segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar peserta didik atau dalam kegiatan belajar dan pembelajaran di lingkungan Pendidikan, pelatihan, industry dan latar nonformal lainnya.³ 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

² Fina Dwi Sastafiana et al., “Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran” 2, no. 2 (2024): 20–29.

³ Muhammad, Dr. Muhammad, M.Pd., M.S., 2018.

secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu⁴

Sumber belajar sering dikaitkan dengan media pembelajaran, namun kedua istilah ini berbeda makna. Meskipun berbeda, sumber belajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran, begitu juga sebaliknya media pembelajaran juga dapat dialih fungsikan sebagai sumber belajar dalam pemanfaatannya.⁵

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Meskipun berbeda dengan media pembelajaran, keduanya saling berkaitan dan dapat saling berfungsi dalam proses pembelajaran. Ragam sumber belajar adalah beragam materi atau media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan pengajaran. Dalam sebuah buku yang berjudul *Instructional Technologis: The Definition and Domains of the Field*, AECT (*Association for Educational Communications and Technology*) membedakan enam jenis sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu⁶:

1. Pesan.

Baik pesan formal maupun nonformal dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Pesan formal biasanya berasal dari lembaga resmi, seperti pemerintah atau guru di kelas. Sementara itu, pesan nonformal dapat ditemukan di lingkungan sekitar atau masyarakat, misalnya melalui cerita rakyat, legenda, prasasti, relief candi, serta berbagai teks seperti buku dan modul.

2. Orang

Setiap orang bisa menjadi sumber belajar karena dari mereka kita bisa memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Secara umum, ada dua kelompok sumber belajar dari manusia: pertama, mereka yang memang dididik dan ditugaskan untuk mengajar, seperti guru, instruktur, kepala sekolah, pustakawan, atau widyaiswara. Kedua, mereka yang berasal dari profesi lain di luar dunia pendidikan—seperti petani, pedagang, dokter, politisi, tokoh

⁴ Dina Yuliana, “Guru Sebagai Fasilitator,” *Spada UNS*, 2008, 114, https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/332587/mod_resource/content/1/2-Definisi Sumber Belajar.pdf.

⁵ "":Sean P Collins et al., “No Title 濟無 No Title No Title No Title” 1 (2021): 167–86.”, “properties”: {“noteIndex”:3}, “schema”: “https://github.com/citation-style-language/schema/raw/master/csl-citation.json”; Sean P Collins et al., “No Title 濟無 No Title No Title No Title” 1 (2021): 167–86.

⁶ Sumber Belajar, “Med Ia,” n.d.

masyarakat, hingga budayawan—yang juga dapat menjadi sumber pengetahuan berharga bagi peserta didik.

3. Bahan dan Program

Bahan dan program aplikasi adalah media yang berfungsi mendukung proses pembelajaran dengan menyimpan berbagai pesan atau materi ajar. Contohnya meliputi buku paket, teks, modul, handbook, video, audio, film, slide, alat peraga, hingga OHT (*Over Head Transparency*). Yang dimaksud dengan “program” adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar.

4. Alat

Yang dimaksud dengan alat di sini adalah benda-benda berwujud fisik atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan berbagai bahan pembelajaran. Beragam alat ini dapat digunakan sebagai sumber belajar, seperti multimedia, proyektor, OHP, film, tape recorder, dan alat bantu lainnya.

5. Metode

Metode adalah cara atau langkah yang digunakan dalam proses belajar untuk menyampaikan materi kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru biasanya menggunakan berbagai metode seperti demonstrasi, diskusi, ceramah, permainan atau simulasi, tanya jawab, sosiodrama, dan praktikum, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

6. Latar

Latar atau lingkungan belajar adalah situasi dan kondisi tempat berlangsungnya kegiatan belajar, baik di dalam maupun di luar sekolah. Lingkungan ini bisa dirancang secara khusus atau dimanfaatkan apa adanya sesuai kebutuhan pembelajaran. Contohnya meliputi ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, ruang workshop, halaman, kebun, lapangan sekolah, hingga lingkungan alam sekitar. Semua unsur tersebut dapat menjadi sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran siswa.

Association for Educational Communication and Technology (AECT) juga mengelompokkan sumber belajar ke dalam dua jenis, yaitu sebagai berikut:⁷

⁷ Eveline Siregar and Hartini Nara, “Konsep Media Dan Sumber Belajar,” 2010, 1–29.

a. Sumber belajar yang dirancang (*by Design*)

Sumber belajar yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran guna mencapai tujuan. Contoh sumber belajar by design adalah Buku teks, Modul, Program audio visual, dan lain-lain.

b. Sumber belajar yang dimanfaatkan (*by Utilization*)

Sumber belajar yang sudah ada dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan guna menunjang pelaksanaan proses pembelajaran. Contoh sumber belajar by utilization adalah lingkungan di sekitar sekolah maupun di luar, contoh lain adalah Museum, Kebun binatang, dan lain-lain

B. Pengertian Media

Menurut Smaldino media merupakan kata jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin yang berarti antara yaitu segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber informasi dan penerima⁸. Menurut Robert. M. Gagne Menjelaskan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Henry Briggs Mendefinisikan media sebagai segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain. Menurut Fleming Menyebut media dengan istilah “mediator” yang diartikan sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya⁹.

Jadi bisa disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari sumber ke penerima, sekaligus menjadi alat yang dapat merangsang aktivitas dan motivasi belajar siswa. Media tidak hanya berupa perangkat fisik seperti buku, film, dan kaset, tetapi juga segala komponen lingkungan yang membantu memudahkan proses belajar. Dengan demikian, media berperan sebagai mediator yang menjembatani komunikasi pembelajaran agar lebih efektif dan bermakna.

Media dan sumber belajar memiliki perbedaan, yang mana media Adalah alat penyampai pesan dalam pembelajaran, sedangkan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan tempat siswa belajar, baik berupa alat,

⁸ B A B Vi, “Materi Pedagogik,” 2016.

⁹ Uswatun Khasanah and M I Pd, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMUNICATION TECHNOLOGY (ICT)*, n.d.

lingkungan, maupun pengalaman. Jadi, media merupakan bagian dari sumber belajar dan semua media dapat menjadi sumber belajar. Tetapi tidak semua sumber belajar harus berupa media.

C. Teori Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses belajar-mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran mencakup segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan, merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Media pembelajaran berperan penting dalam melibatkan siswa, merangsang minat mereka, dan membantu pemahaman konsep.¹⁰ Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa, serta meningkatkan pengalaman belajar dengan menyediakan sarana untuk menyampaikan ide-ide kompleks secara efektif.¹¹

Teori penggunaan media dalam pembelajaran secara rinci dapat dijelaskan melalui beberapa aspek dan konsep utama yang menjadi dasar bagaimana media dipilih dan digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar.¹² Berikut penjelasan terperinci mengenai teori ini: Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran Penggunaan media dalam pembelajaran didasarkan pada beberapa landasan teori yang saling melengkapi:

- a. Landasan Filosofis: Media harus mendukung tujuan pendidikan yang holistik, yakni mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh—baik intelektual, emosional, maupun sosial.
- b. Landasan Psikologis: Teori belajar seperti behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme menjadi dasar pemilihan media. Media yang efektif harus sesuai dengan cara peserta didik menerima, memproses, dan menyimpan informasi.

¹⁰ Gugun M Simatupang et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Dengan Karakter Diri Sendiri Menggunakan Aplikasi Loomie Dan Obs Untuk Meningkatkan Literasi Informasi Pada Guru Mgmp Matematika Smp Kota Jambi," *Dedikasi Sains Dan Teknologi (DST)* 3, no. 2 (2023): 196–205.

¹¹ Achmad Faqihuddin, "Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam Dan Model Pengembangan," *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, no. May (2024): 1–15, <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>.

¹² Sarah Fazil Oleh Muhammad Ilham, Dwahy Dinda Sari, Basrul, Lina Sundana, Fadhlur Rahman, Yusra, Nurul Akmal, Rahmiaty, Zulfikar, *Pembelajaran: Teori, Implementasi, Dan Evaluasi*, n.d.

- c. Landasan Teknologis: Kemajuan teknologi memungkinkan penyampaian materi pembelajaran secara lebih inovatif, interaktif, dan efisien. Hal ini membuka peluang media digital seperti video, simulasi, dan multimedia interaktif.
- d. Landasan Sosiokultural: Media yang digunakan harus relevan dan sesuai dengan latar belakang budaya dan sosial peserta didik agar mudah dipahami dan tidak menimbulkan misinterpretasi.

Teori Symbol Systems Menyatakan bahwa setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu. Efektivitas media tergantung pada kesesuaian antara media, isi materi, dan tugas dengan karakteristik peserta didik. Secara umum, media pembelajaran yang efektif memiliki karakteristik yang mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran, serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media juga berperan penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang lebih terarah, terstruktur, dan sistematis. Dengan demikian, berbagai ciri tersebut mencerminkan harapan akan adanya dampak positif dari penerapan media pembelajaran terhadap peningkatan kualitas belajar peserta didik.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memiliki dasar yang kuat pada berbagai teori belajar yang dikembangkan oleh para ahli psikologi pendidikan. Beberapa teori tersebut antara lain¹³:

- a. Teori Behaviorisme (Stimulus–Respon) Tokoh: B.F. Skinner, Thorndike, Pavlov.

Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar merupakan hasil dari hubungan antara stimulus (rangsangan) dan respon (reaksi). Belajar dianggap berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang tampak akibat adanya penguatan (reinforcement).

Dalam konteks media pembelajaran, media berperan sebagai rangsangan eksternal yang dapat menimbulkan respon belajar tertentu dari siswa.

¹³ SALSABILLA DINDA, AZIZAH NUR, and Gusmaneli Gusmaneli, “Penggunaan Media Dan Penerapan Teori Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam,” *JURNAL ARJUNA: PUBLIKASI ILMU PENDIDIKAN, BAHASA DAN MATEMATIKA* *Ученые труды: Ассоциация Рiset Ilmu Manajemen Dan Bisnis Indonesia* 2, no. 6 (2024): 293–307.

Contohnya, penggunaan video interaktif atau permainan edukatif yang memotivasi siswa untuk mengulangi perilaku positif dalam belajar.¹⁴

b. Teori Kognitivisme Tokoh: Jean Piaget, Jerome Bruner, David Ausubel

Aliran ini memandang belajar sebagai proses pengolahan informasi dalam pikiran. Peserta didik tidak hanya bereaksi terhadap stimulus, tetapi juga mengorganisasikan dan menafsirkan informasi secara aktif. Media pembelajaran membantu siswa dalam mengelola dan memahami informasi yang kompleks melalui bentuk visual, diagram, animasi, atau peta konsep, sehingga pengetahuan lebih mudah dipahami dan disimpan dalam memori jangka panjang.

c. Teori Konstruktivisme Tokoh: Lev Vygotsky, Jean Piaget, Jerome Bruner

Teori ini beranggapan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun makna. Oleh karena itu, media digunakan sebagai alat eksplorasi dan kolaborasi, misalnya dengan memanfaatkan platform digital, pembelajaran berbasis proyek, atau kegiatan diskusi daring yang mendorong siswa menemukan sendiri makna pembelajaran.

d. Teori Dual Coding (Paivio, 1986)

Teori ini menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu verbal (kata-kata) dan nonverbal (gambar atau visual). Penggunaan kedua saluran ini secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik.

Dengan demikian, media yang menggabungkan teks dan visual—seperti video pembelajaran dengan narasi dan teks pendukung—dapat memperkuat proses internalisasi konsep pada diri siswa.

e. Teori Multimedia Learning

Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik menerima informasi dalam bentuk kata-kata dan gambar secara bersamaan, dibandingkan hanya dalam bentuk teks saja. Namun, media harus dirancang dengan memperhatikan beban kognitif (*cognitive load*) agar siswa tidak merasa terbebani oleh informasi yang berlebihan. Contohnya, penyajian

¹⁴ “No Title<https://Pakarkomunikasi.Com/Teori-Media-Pembelajaran-Menurut-Para-Ahli>,” n.d.

materi menggunakan presentasi interaktif yang ringkas, disertai ilustrasi visual sederhana dan penjelasan audio yang jelas.

f. Teori Humanistik Tokoh: Carl Rogers, Abraham Maslow.

Teori humanistik menekankan bahwa proses belajar harus memperhatikan aspek emosional, motivasional, dan kemanusiaan peserta didik. Tujuan utama pembelajaran adalah pengembangan diri dan aktualisasi potensi.¹⁵

Dalam perspektif ini, media pembelajaran dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi dan nilai-nilai kemanusiaan, misalnya melalui film pendidikan, cerita digital, atau media reflektif yang mengandung pesan moral dan spiritual.

CONTOH APLIKASI TEORI PEMBELAJARAN

TEORI	JENIS MEDIA	FUNGSI DALAM PEMBELAJARAN
Behaviorisme	Game edukatif, video latihan	Memberi penguatan dan stimulus belajar
Kognitivisme	Peta konsep, infografis, animasi	Membantu mengorganisasi dan memahami informasi
Konstruktivisme	Simulasi, proyek multimedia, diskusi daring	Menumbuhkan eksplorasi dan kolaborasi
Dual Coding	Video dengan teks naratif	Mengoptimalkan daya ingat visual dan verbal
Multimedia Learning	Presentasi digital interaktif	Mengurangi beban kognitif
Humanistik	Film inspiratif, media reflektif	Membentuk nilai, motivasi, dan karakter

D. Landasan Teori Komunikasi

Secara terminologis komunikasi berarti sebuah proses penyampaian informasi yang mampu dicerna secara baik. Komunikasi akan terjadi apabila terjadinya komunikasi dengan beberapa lawan bicara.¹⁶ Teori komunikasi dalam

¹⁵ Husniyatus Salamah Zainiyati, "Media Pembelajaran PAI: Teori Dan Aplikasinya," 2017.

¹⁶ & Kurniawan. Nurhadi, "Teori Komunikasi Dan Aplikasinya Dalam Kehidupan Sosial,," no. 666 (2017): 929–30.

pembelajaran membahas bagaimana proses penyampaian pesan dari guru (pengirim) kepada siswa (penerima) berlangsung secara efektif. Pesan itu berupa materi pelajaran, sedangkan media pembelajaran berfungsi sebagai saluran atau alat komunikasi agar pesan dapat diterima dengan baik.¹⁷ Jadi, dalam konteks pembelajaran, komunikasi tidak hanya berupa kata-kata lisan, tetapi juga melibatkan simbol, gambar, video, teknologi, dan alat bantu visual yang memperkuat pemahaman siswa.

Unsur-Unsur Komunikasi dalam Pembelajaran Dalam proses komunikasi, terdapat unsur-unsur utama: Komunikator (guru) → pengirim pesan atau informasi. Pesan (materi pembelajaran) → isi yang ingin disampaikan. Media (alat bantu) → saluran untuk menyalurkan pesan, seperti papan tulis, video, PowerPoint, internet, dll. Komunikan (siswa) → penerima pesan. Umpan balik (feedback) → respon dari siswa terhadap pesan yang diterima. Konteks dan gangguan (noise) → faktor lingkungan atau teknis yang dapat mempengaruhi efektivitas komunikasi. Diantara media yang dapat digunakan seperti zoom, google meet, kahoot, quizizz, audio dan video percakapan dll agar dapat memudahkan siswa dalam keberlangsungan belajar.¹⁸

E. Landasan Teori Kerucut Pengalaman Dale

Teori kerucut pengalaman adalah teori yang berbasis pengalaman yang pernah dilakukan, dari teori ini kita bisa menentukan pada fase apa seorang anak bisa mencapai suatu prestasi yang dimiliki, tentu inilah tahapan tahapan agar kita sebagai guru bisa mengetahui hal apa yang bisa kita lakukan demi mencapai tujuan pembelajaran yang ada. Teori pengalaman Edgar Dale atau yang biasanya disebut kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) Edgar Dale diperkenalkan Edgar Dale pertama kalinya pada tahun 1946, pada karyanya yang berbentuk buku dengan judul *Audio Visual Methods in Teaching*, yaitu menjelaskan tentang metode pembelajaran audio visual dalam pembelajaran. Pada tahun 1946 Edgar Dale merevisi cetakan pertamanya kemudian merevisinya lagi pada tahun 1969. Kerucut pengalaman Edgar Dale adalah acuan untuk menunjukkan pengalaman pembelajaran yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling kongkrit (paling bawah) sampai paling abstrak (paling atas). Edgar Dale saat itu menyebut kategori

¹⁷ Tanto Trisno Mulyono et al., *Teori Komunikasi Pendidikan* (Pradina Pustaka, 2022).

¹⁸ Nurhadi, "Teori Komunikasi Dan Aplikasinya Dalam Kehidupan Sosial."

pengalaman sebagai berikut: Pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja, pengalaman yang dibuat-buat, partisipasi dramatis, demonstrasi, kunjungan lapangan, pameran, rekaman radio, gambar diam (audio dengan visual gambar), dan simbol visual serta simbol verbal.¹⁹

Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas). Awalnya (1946) Dale menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut:

1. pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja
2. pengalaman yang dibuat-buat
3. partisipasi dramatis
4. demonstrasi
5. kunjungan lapangan
6. pameran
7. gambar bergerak
8. rekaman radio, gambar diam (audio dengan visual gambar)
9. simbol visual,
10. simbol verbal. Dale mengklaim bahwa klasifikasinya sederhana dan berkualitas.²⁰

Dalam revisi kedua, Dale membuat modifikasi pada pengalaman dramatis dan menambahkan televisi. Sedangkan pada edisi ketiga buku itu, Dale (1969) tertarik dengan konsep-konsep teori psikologi Bruner (1966) tentang tingkatan modus belajar yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman pictorial/gambar (iconic) dan pengalaman abstrak (simbolis). Kemudian, Dale memadukan sistem klasifikasi Bruner dengan konsepnya sendiri. Konsep Bruner digambarkan oleh Arsyad dengan contoh pembelajaran tali temali. Pengalaman langsung ialah ketika peserta didik belajar dengan langsung membuat ikatan atau simpul dengan tali. Dengan begitu peserta didik belajar memahami pula makna kata simpul dipahami dengan

¹⁹ Badrus Zaman, "PENERAPAN ACTIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PAI," Jurnal As-Salam 4, no. 1 (June 8, 2020): 13–27, <https://doi.org/10.37249/as-salam.v4i1.148>.

²⁰ Kara Dawson dan Ann Kovalchick.ed, *Education and technology: an encyclopedia* (California: ABC-CLIO, Inc. 2004), 161.

langsung dengan membuat simpul. Sedangkan pengalaman pictorial ialah bila peserta didik belajar memahami kata ‘simpul’ melalui gambar, lukisan, foto atau film yang menunjukkan maksud kata ‘simpul’. Peserta didik mempelajarinya melalui media berbasis visual. Sedangkan pada tingkatan simbol, peserta didik membaca atau mendengar penjelasan mengenai kata “simpul”.

Dalam kerucut pengalaman itu disebutkan gambaran pengalaman dari palingkonkrit (paling bawah) hingga paling abstrak (paling atas), sebagai berikut:

1. pengalaman langsung, pengalaman dengan tujuan tertentu
2. pengalaman yang dibuat-buat
3. pengalaman dramatis
4. demonstrasi
5. studi banding
6. Pameran
7. televisi edukasi
8. gambar bergerak
9. rekaman radio, gambar diam
10. simbol visual
11. simbol verbal.

Kerucut pengalaman ini memberikan model tentang berbagai jenis media audiovisual dari yang paling abstrak hingga paling konkrit. Dale tidak ingin kategori-kategori ini dilihat sebagai hal yang kaku dan tidak fleksibel. Dengan tegas ia menyatakan bahwa klasifikasi itu mestinya tidak dianggap sebagai hirarki ataupun rangking.²¹

Namun kerucut ini telah banyak disalahartikan. Bahkan sering pula disebut sebagai Cone of Learning (Kerucut Belajar), The Pyramid of Learning (Piramida Belajar) yang memberi Gambaran tentang seberapa besar informasi dapat diserap dan diingat oleh seseorang dalam belajar.¹⁴ Padahal sesungguhnya Dale tidak memasukkan angka dan tidak mendasarkan kerucutnya pada penelitian ilmiah. Dale juga memperingatkan pembaca untuk tidak menganggap kerucutnya dengan terlalu

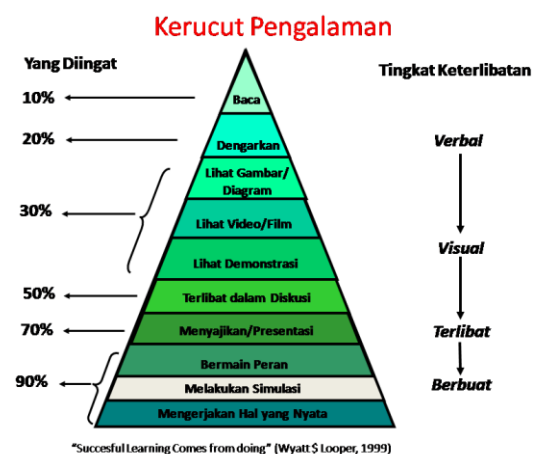
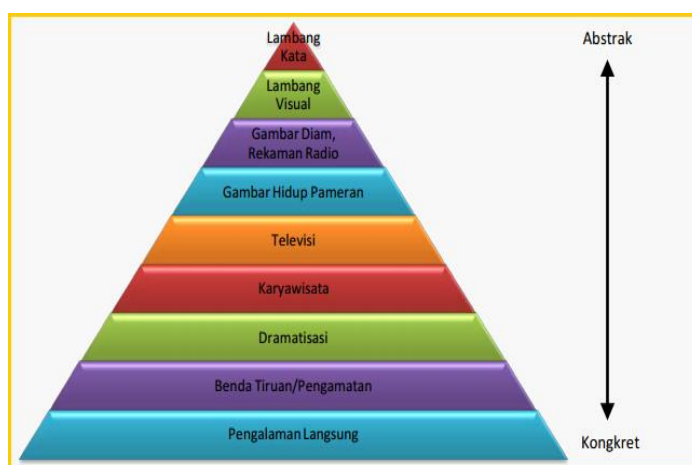
²¹ Dawson dan Ann Kovalchick.ed, Education and technology...,161.

serius.¹⁵ Bentuk-bentuk yang telah disalahartikan ini telah tersebar dengan sangat cepat dan semakin cepat dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta keberadaan jaringan internet di dunia. Kerucut pengalaman yang disalahartikan dapat ditemukan dalam berbagai bahasa.²²

Edgar Dale ialah seorang pendidik dari Amerika, ia lahir 27 April 1900 di Benson, Minnesota dan meninggal pada 8 Maret 1985 di Columbus, Ohio. Ia telah memberikan beberapa kontribusi untuk pembelajaran audio dan visual termasuk metodologi untuk menganalisis konten gambar bergerak. Dalam puncak karirnya, Edgar Dale dianggap ahli dalam penggunaan media dalam pendidikan dan pengajaran, serta dalam membangun apresiasi kritis terhadap seluruh aspek dari media bagi masyarakat secara luas.

Kerucut pengalaman Dale banyak dijadikan sebagai acuan dan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar. Pemikiran Edgar Dale dipandang memiliki kontribusi penting dalam penggunaan media di bidang pendidikan. Ketika mulai berkembang teknologi perfilman (tahun 1960-an), Edgar Dale menunjukkan bahwa film juga memiliki kekuatan untuk mendukung proses belajar seseorang.

Berikut lambang kerucut pengalaman edgar dale:



²² Pusvyta Sari, "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42–57.

Dari gambar tersebut dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran.

Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale telah menyatukan teori pendidikan John Dewey (salah satu tokoh aliran progresivisme) dengan gagasan – gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu. Sedangkan angka-angka persentase di sisi kanan piramida menunjukkan seberapa besar umumnya seseorang dapat mengingat dan memahami sesuatu sesuai dengan tingkatan jenis kegiatan yang mereka lakukan.

KESIMPULAN

Penggunaan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Sumber belajar—baik yang dibuat khusus untuk pembelajaran maupun yang berasal dari lingkungan sekitar—memberikan banyak pilihan yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Keberagaman ini, seperti sumber dari manusia, bahan ajar, alat, metode, hingga lingkungan belajar, menunjukkan bahwa proses belajar bisa terjadi di mana saja dan melalui banyak cara.

Media pembelajaran sebagai bagian dari sumber belajar ikut berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan menarik. Berbagai teori belajar seperti behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dual coding, multimedia learning, dan humanistik memberikan landasan tentang bagaimana media seharusnya dipilih dan digunakan agar sesuai dengan cara siswa memproses informasi.

Teori komunikasi dan teori kerucut pengalaman Edgar Dale juga menekankan bahwa media hendaknya dipilih berdasarkan bagaimana siswa mengalami dan memahami informasi mulai dari pengalaman yang konkret hingga yang abstrak. Hal ini membantu siswa menerima pengetahuan secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada kecermatan guru dalam memilih dan memanfaatkan sumber belajar serta media yang paling tepat. Jika dipilih dengan benar, media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih bermakna, menarik, efisien, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. `A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab, 9(1), 1. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020>
- Achmad Faqihuddin. "Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam Dan Model Pengembangan." *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, no. May (2024): 1–15. <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>.
- DINDA, SALSABILLA, AZIZAH NUR, and Gusmaneli Gusmaneli. "Penggunaan Media Dan Penerapan Teori Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam." *JURNAL ARJUNA: PUBLIKASI ILMU PENDIDIKAN, BAHASA DAN MATEMATIKA Ученые: Ассоиации Рисет Ilmu Manajemen Dan Bisnis Indonesia* 2, no. 6 (2024): 293–307.
- Khasanah, Uswatun, and M I Pd. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMUNICATION TECHNOLOGY (ICT)*, n.d.
- Mulyono, Tanto Trisno, Muhammad Syahrul, Ria Nurhayati, Ni'ma M Alhabsyi, Ahmad Abrar Rangkuti, Najamuddin Petta Solong, Lamsike Pateda, Iden Rainal Ihsan, Ellyana Dwi Farisandy, and David Djerubu. *Teori Komunikasi Pendidikan*. Pradina Pustaka, 2022. "No Title<https://Pakarkomunikasi.Com/Teori-Media-Pembelajaran-Menurut-Para-Ahli>," n.d.
- Nurhadi, & Kurniawan. "Teori Komunikasi Dan Aplikasinya Dalam Kehidupan Sosial.," no. 666 (2017): 929–30.
- Oleh Muhammad Ilham, Dwhy Dinda Sari, Basrul, Lina Sundana, Fadhlur Rahman, Yusra, Nurul Akmal, Rahmiaty, Zulfikar, Sarah Fazil. *Pembelajaran: Teori, Implementasi, Dan Evaluasi*, n.d.
- Sari, Pusvyta. "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42–57.
- Sastafiana, Fina Dwi, Maharani Eka Saputri, Luk Luk, and Nur Mufidah. "Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran" 2, no. 2 (2024): 20–29.
- Simatupang, Gugun M, Husni Sabil, Mujahidawati Mujahidawati, Dewi Iriani, and Febbry Romundza. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Dengan Karakter Diri Sendiri Menggunakan Aplikasi Loomie Dan Obs Untuk Meningkatkan Literasi Informasi Pada Guru Mgmp Matematika Smp Kota Jambi." *Dedikasi Sains Dan Teknologi (DST)* 3, no. 2 (2023): 196–205.
- Siregar, Eveline, and Hartini Nara. "Konsep Media Dan Sumber Belajar," 2010, 1–29.
- Yuliana, Dina. "Guru Sebagai Fasilitator." *Spada UNS*, 2008, 114. https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/332587/mod_resource/content/1/2-Definisi Sumber Belajar.pdf.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. “Media Pembelajaran PAI: Teori Dan Aplikasinya,” 2017.

- Belanisa, F., Amir, F. R., & Sudjani, D. H. (2022). E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i1.4754>
- Hilmi, F. N. I. (2024). Motivasi Belajar, Prestasi Bahasa Arab, Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 5(1). <https://www.jurnal.syntaximperatif.co.id/index.php/syntax-imperatif/article/view/331/306>
- Kadji, Y. (2012). Tentang Teori Motivasi. *Jurnal INOVASI*, 9(1), 1–15. <http://id.portalgaruda.org/index.php?page=2&ipp=10&ref=search&mod=document&select=title&q=teori+motivasi&button=Search+Document>
- Nalole, D. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah al-Kalam) Melalui Metode Muhadatsah dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al Minhaj*, 1(1), 129– 145. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/alminhaj/article/view/1027>
- Nurzannah, A., Sagala, A. F., & Lubis, F. (2023). AS- SYAR ' I : Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga AS- SYAR ' I : Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga. *AS- SYAR ' I : Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 5(3), 533–544. <https://doi.org/10.47476/assyari.v4i3.1191>
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.817>