**RETENSI PEMAHAMAN MAHASISWA DALAM KONSEP MEDIA DAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN**

**(Solusi Peningkatan Retensi Pemahaman Materi Pembelajaran)**

Satrianawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan situasi terkini tentang retensi pemahaman mahasiswa dalam konsep media dan desain media pembelajaran, sekaligus memberikan solusi dan sumbangsih kepada pemerhati pendidikan untuk memberikan tindakan lebih lanjut dalam perbaikan mutu dan kualitas pendidikan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian survey dengan sampel penelitian sebanyak 10 kelas dengan jumlah mahasiswa 270 orang yang terdiri dari 71 mahasiswa laki-laki dan 199 mahasiswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata hasil survey yang diberikan kepada keseluruhan sampel berada pada kategori cukup baik dengan skor 60. Oleh karena rendahnya skor yang diperoleh sehingga diperlukan adanya perubahan dalam pemberian materi media pembelajaran menjadi satu bentuk pelatihan yang dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

*Kata Kunci: Retensi Pemahaman Mahasiswa & Media Pembelajaran*

**Latar Belakang**

Proses pembelajaran yang ada di kelas, tidak pernah terpisah dari adanya media yang dibuat oleh guru atupun siswa baik sebelum maupun pada saat proses pembelajaran. Persiapan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan menjadikan pembelajaran lebih efektif. Karena, guru menjadi kunci utama terjadinya proses belajar yang dapat membentuk manusia-manusia dengan karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan sesuai UU nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa tujuan pendidikan di Indonesia adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus pandai memadukan berbagai komponen pembelajaran yang saling berhubungan satu sama lain. Persiapan perencanaan pembelajaran ini pula yang mendasari pentingnya dilaksanakan pelatihan pengembangan media pembelajaran. Dalam pelatihan pengembangan media pembelajaran lectora inspire, mahasiswa yang mengikuti program ini harus sudah selesai atau mengambil mata kuliah media pembelajaran.

Media pembelajaran harus sudah dipahami oleh mahasiswa. Tentang hakikat media, fungsi media, tujuan pembuatan media, dan cara pembuatan media. Mengacu pada fungsi media pembelajaran (Susilana, Rudi & Riyana, Cepi, 2009) menjelaskan bahwa fungsi media dapat mengubah aktivitas atau proses pembelajaran yan dilakukan oleh guru di kelas menjadi ke arah yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa ketika guru mengajar tanpa menggunakan media itu sama artinya bahwa peran guru masih ke arah yang negatif. Sehingga, dengan adanya media pembelajaran peran guru berubah ke arah yang positif.

Situasi dan kondisi pembelajaran yang efektif dapat terjadi dengan beberapa syarat. Kehadiran media pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan merupakan salah satu dari beberapa syarat yang ada. terkait dengan hal tersebut, pelaksanaan pengembangan media harus dipelajari oleh guru maupun calon guru. Dalam mata kuliah media pembelajaran situasi yang dihadapi bahwa mata kuliah ini tidak hanya mempelajari konsep media akan tetapi praktik pembuatan media yang relevan dengan materi yang ada dalam kurikulum 2013. Akhir materi berupa diberikan tes berupa konsep dan praktik.

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium, medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Daryanto, 2013) selain itu, media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Sardiman dkk, 2010). Perlu diketahui bahwa defenisi media dalam pembelajaran dapat diberikan atau dinyatakan oleh siapapun dengan catatan pendapat orang tersebut masuk akal dan dapat diterima oleh orang lain, termasuk di dalamnya pengklasifikasian media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan relevan dengan materi yang diajarkan. Sehingga untuk persiapan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang pada akhirnya menciptakan manusia berpendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan ini nampaknya belum terealisasi dalam pembelajaran sehingga rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap konsep media dan desain pengembangan media pembelajaran mesti perlu ditindaklanjuti dalam bentuk pelatihan, agar mahasiswa dapat memahami dan membuat media pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara beberapa orang mahasiswa menyatakan bahwa sebelumnya ada yang mengingat materi tentang pengembangan media, namun pada akhirnya lupa. Ini menunjukkan kurangnya retensi pemahaman yang terjadi pada mahasiswa ketika menerima materi perkuliahan. Retensi pemahaman mahasiswa harusnya diperkuat dengan proses yang sesuai dengan prosedur yang dapat dilakukan oleh mahasiswa. Selain itu survey yang dilakukan melalui tes berupa konsep dan pengembangan media menunjukkan bahwa lemahnya retensi pemahaman mahasiswa dalam desain pengembangan media. 60% mahasiswa tidak menjawab pertanyaan tentang desain pengmbangan media, 25 % memberikan jawaban abal-abal dan 13% diantaranya menjawab dengan hampir benar dan hanya 2% yang menjawab dengan baik. Ketika hal ini ditelusuri alasan dapat menjawab dengan benar, ternyata mengandalkan *google*. Hasil observasi nampaknya belum terealisasi dalam pembelajaran sehingga rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap konsep media dan desain pengembangan media pembelajaran mesti perlu ditindaklanjuti dalam bentuk pelatihan, agar mahasiswa dapat memahami dan membuat media pembelajaran yang lebih menarik.

**Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian survey. Penelitian survey merupakan penelitian yang dilakukan untuk menentukan dan menyimpulkan gambaran tentang keadaan suatu gejala yang terjadi pada saat ini (*current status*) dan lebih menekankan pada jawaban pertanyaan *what is* (Astuti Dwiningrum, Siti Irene & Soenarto, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan mahasiswa yang mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran. Adapun sampel penelitian adalah sebanyak 270 mahasiswa yang terdiri dari 71 mahasiswa laki-laki dan 199 mahasiswa perempuan. Survey dilakukan di Universitas Ahmad Dahlan dengan jadwal terstruktur dimulai pada bulan Februari 2016 – Mei 2016. Survey yang dilakukan dibagi menjadi 10 kali pertemuan. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes *essay* yang sebanyak 5 pertanyaan. Isi tes atau soal essay tentang media dan pengembangan media kemudian dibuat dalam rentang skor. Adapun rentang pemberian skor dalam mensurvey adalah:

|  |  |
| --- | --- |
| **Rentang Nilai** | **Kategori** |
| < 40 | Kurang Baik |
| 41 – 60 | Cukup Baik |
| 61 – 80 | Baik |
| 81 – 100 | Sangat Baik |

**Tabel 1.** Acuan Pengkategorian Nilai

**Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium”* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara antara sumber pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam komponen pembelajaran. Misalnya kompetensi inti, kompetensi datar, tujuan indikator, pembelajaran, materi dan lain sebagainya. Media pembelajaran merupakan satu kajian ilmu yang berupa mata kuliah. Ada tiga pertanyaan mendasar yang membuat media pembelajaran menjadi suatu kajian dalam mata kuliah. Pertanyaan itu terdiri dari: ontologi berisi pertanyaan yaitu apa, epistimologi berisi pertanyaan tentang bagaimana atau proses yang dilakukan, dan aksiologi berisi tentang manfaat atau untuk apa dilakukan atau dipelajari. Sesuai dengan dasar penelitian survey, hasil penelitian menjawab *what is* atau yang dianalogikan dengan pertanyaan secara ontologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa retensi pemahaman mahasiswa dalam konsep media dan desain media pembelajaran menjadi satu isu yang perlu diberikan solusi. Tentunya, sebagai calon guru, mahasiswa perlu memahami konsep dan cara mengembangkan suatu media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tes kemampuan mahasiswa sebelum mengikuti pelatihan pengembangan media tentang konsep dan pengembangan media menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan mahasiswa memberikan indikasi bahwa kegiatan yang dilakukan mahasiswa dalam perkuliahan harus diberikan tindak lanjut lebih baik. Adapun Nilai hasil tes atau survey yang dilakukan dalam pengumpulan data menunjukkan bahwa:

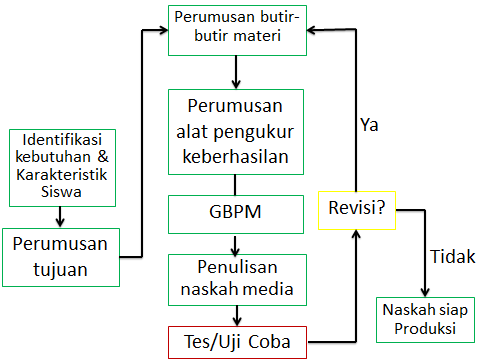
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rentang Nilai** | **Kategori** | **Jumlah Mahasiswa** |
| < 40 | Kurang Baik | 5 |
| 41 – 60 | Cukup Baik | 258 |
| 61 – 80 | Baik | 7 |
| 81 – 100 | Sangat Baik | 0 |
| Total | | 270 |

**Tabel 2.** Rentang Nilai/Hasil Survey Kemampuan Mahasiswa

Pada tabel menunjukkan bahwa terdapat 5 Mahasiswa berada dalam kategori kurang baik, 258 mahasiswa berada dalam kategori cukup baik, dan 7 orang mahasiswa berada pada kategori baik. Adapun untuk kategori sangat baik tidak tercapai. Adapun gambaran rentang Nilai Kemampuan mahasiswa dalam grafik adalah sebagai berikut:

**Gambar 1.** Grafik Nilai/Hasil Survey Kemampuan Mahasiswa

Sebagai *current status* dalam penelitian survey ini menunjukkan bahwa adanya kelemahan dalam retensi pemahaman mahasiswa terkait konsep media pembelajaran dan desain media pembelajaran. Rentang nilai 41 – 60 menunjukkan bahwa kebanyakan mahasiswa berada pada kategori cukup baik. Rerata skor mahasiswa adalah 60 yang dianalisis menggunakan Mc. Excel. Kemampuan mahasiswa menunjukkan bahwa dalam pemahaman konsep desain pengembangan media masih harus diberikan bimbingan lebih lanjut. Desain Pengembangan Media seperti yang dijelaskan oleh (Susilana, Rudi & Riyana, Cepi, 2009) digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.** Desain Pengembangan Media Pembelajaran

Tahapan desain pengembangan media pembelajaran perlu dipahami lebih lanjut oleh seorang calon guru. Oleh karena itu, agar calon guru dapat memahami desain pengembangan media pembelajaran perlu diberikan langkah-langkah yang tepat dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan retensi pemahaman mahasiswa. Sesuai dengan filosofi dalam teori belajar experiental learning bahwa “pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri, dan adanya efek yang membekas pada siswa, sehingga ada keterbukaan untuk berubah”. Teori ini menjelaskan bahwa siswa harus aktif dan kalau tidak aktif mesti dijadikan siswa yang aktif dan peran guru memfasilitasi pembelajaran (Suryabrata, Sumardi, 2012). Oleh karena itu, sudah seharusnya sebagai pemerhati pendidikan peduli dengan situasi yang cukup memprihatinkan.

**Kesimpulan dan Saran**

*Current status* dalam survey ini memberikan informasi tentang retensi pemahaman mahasiswa dalam konsep media dan desain media pembelajaran memberikan informasi bahwa apa yang terjadi di lapangan perlu diberikan tindakan lebih lanjut dengan cara menerapkan metode atau model yang membuat mahasiswa belajar melalui pengalamannya agar retensi pemahaman terhadap materi pembelajaran dapat bertahan lebih lama.

Adapun saran berdasarkan temuan yang ada dalam penelitian ini sebaiknya para guru membelajarkan siswa tidak hany konsep tapi siswa tersebut harus dibekali pengalaman-pengalaman. Sehingga melalui pembelajaran yang berupa pengalaman siswa dapat mengingat peristiwa atau materi pelajaran yang pernah diajarkan atau dilaluinya.

**Daftar Pustaka**

Arief S, Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grapindo Persada.

Astuti Dwiningrum, Siti Irene & Soenarto. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Press.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran.*Yogyakarta: Gavamedia.

Suryabrata, Sumardi. 2012. *Psikologi Kepribadian.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian).* Bandung: Wacana Prima.

UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.