

APLIKASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM MENGATASI PERMASALAHAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH PENCAK SILAT

Oleh Nur Rohmah Muktiani
Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

Instructional technology is theory and practice of design, development, utilization, management and evaluation of processes and resources for learning. The aims of instructional technology is to ease, to stimulate, to facilitate, and to encourage learning process. The ultimate goal of learning is changing on cognition, skills, and affection which are relatively permanent. In pencak silat course, the need to improve its learning process is critical. This can be enhanced by implementing instructional technology in the learning.

Kata kunci : Teknologi pembelajaran, Permasalahan pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pencak silat merupakan sistem beladiri yang diwariskan oleh nenek moyang sebagai budaya bangsa Indonesia sehingga perlu dilestarikan, dibina dan dikembangkan. Pencak silat terdiri dari empat aspek antara lain aspek seni, beladiri, olahraga, dan mental spiritual. Di dalam praktiknya, keempat aspek tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh dengan berlandaskan pada kaidah yang dianut, sehingga menjadikan pencak silat memiliki ciri khas yang unik. Dengan keunikannya, menjadikan pencak silat berbeda dengan jenis beladiri lainnya. Corak kebudayaan daerah yang menonjol dalam pencak silat mampu memberikan keindahan tersendiri.

Sebagai generasi penerus bangsa hendaknya mengenal dan mencintai budaya yang dimilikinya. Merupakan salah satu bentuk usaha agar generasi penerus dapat mengenal dan menyayangi pencak silat sebagai bagian budaya bangsa adalah memasukkan pencak silat ke dalam sebuah kurikulum

di sekolah. Menurut Boestami (1999:1) mewujudkan pengajaran pencak silat ke dalam kurikulum yang nyata dan syah merupakan bentuk usaha yang harus kita lakukan dan perjuangkan, hal ini bukan hanya menyangkut kepentingan pembinaan dan pengembangan olahraga beladiri pencak silat nasional tetapi lebih dari pada itu yaitu untuk kepentingan bangsa Indonesia pada umumnya.

Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), memasukkan mata kuliah Pencak Silat kedalam kurikulumnya adalah sebuah keputusan yang tepat. Dengan demikian mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi yakni dapat memahami dan dapat mengaplikasikan keterampilan pencak silat dalam pembelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari. Mata kuliah ini terdiri dari mata kuliah teori dan praktik. Mahasiswa diharapkan dapat menerapkan keterampilan dan pengetahuannya tentang pencak silat kepada anak didik ataupun anak latihnya.

Pada saat sekarang ini banyak dilaksanakan pertandingan pencak silat, diantaranya adalah kejuaraan antar pelajar dan mahasiswa tingkat daerah, nasional, dan internasional. Kegiatan tersebut melibatkan guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah. Kenyataan yang terjadi di lapangan adalah merekalah (guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan) sering ditunjuk sebagai pendamping pesilat dalam kejuaraan tersebut. Oleh karena itu sudah sewajarnya apabila semua mahasiswa FIK dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan tentang pencak silat, baik mengenai teknik dasar, metodik mengajar, ditambah dengan taktik termasuk didalamnya adalah peraturan pertandingan pencak silat.

Untuk dapat mencapai kompetensi yang relevan dengan kebutuhan di lapangan dan sesuai dengan

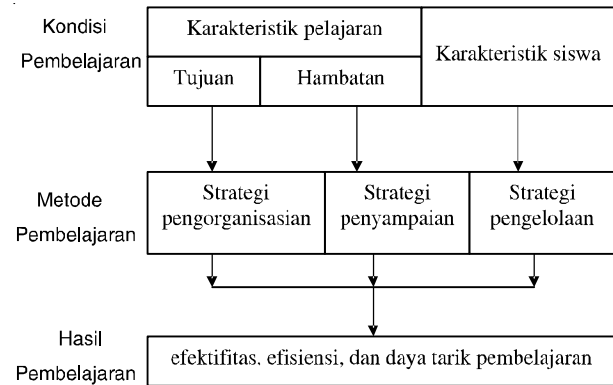
standar yang dituntut oleh dunia kerja maka dibutuhkan proses pembelajaran mata kuliah pencak silat yang berkualitas tinggi. Berbagai upaya perlu dilakukan dalam proses perkuliahan (pembelajaran) pencak silat yang berpusat atau mengarah kepada mahasiswa (*student-centred, learning oriented*) untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang menantang, bermakna dan sekaligus menyenangkan. Untuk mewujudkannya maka dibutuhkan pemahaman yang jelas mengenai kualitas pembelajaran, masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran, dan penerapan teknologi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan-permasalahan belajar di dalam proses pembelajaran.

HAKIKAT PEMBELAJARAN BERKUALITAS

Dalam konsep teknologi pendidikan, dibedakan istilah pembelajaran (*instruction*) dan pengajaran. Menurut Miarso (2004:529), pembelajaran atau instruksional merupakan usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu. Sedangkan pengajaran adalah usaha membimbing dan mengarahkan pengalaman belajar kepada peserta didik yang biasanya berlangsung dalam situasi resmi/formal. Namun pembelajaran dan pengajaran sama-sama merupakan keilmuan/*sains* sekaligus kiat/*art*. Seseorang yang mendalami aspek keilmuan saja belum tentu dapat menerapkan dengan baik. Sebaliknya penguasaan atas aspek kiat saja juga tidak menjamin keberhasilan dalam membelajarkan peserta didik. Usaha pembelajaran dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan, tidak harus dilakukan oleh pengajar. Sedangkan pengajaran yang sering diartikan sebagai “penyajian bahan ajar” dilakukan oleh “pengajar”.

Dalam menelaah istilah pembelajaran sebaiknya didasarkan pada teori pembelajaran, dimana teori tersebut juga memberikan “resep” untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran. Menurut Bruner dalam Degeng (1989:20), bahwa teori pembelajaran adalah preskriptif, sedang teori belajar adalah deskriptif. Preskriptif karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode

pembelajaran yang optimal, dan deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah memerikan proses belajar. Teori belajar menaruh perhatian pada “bagaimana seseorang belajar” sedangkan teori pembelajaran menaruh perhatian pada “ bagaimana seseorang mempengaruhi orang lain agar terjadi hal belajar”. Teori pembelajaran memperhatikan tiga variabel yaitu kondisi, metode, dan hasil pembelajaran. Berikut kerangka teori pembelajaran menurut Reigeluth.



Gambar kerangka teori pembelajaran (diadaptasi dari Reigeluth, 1983:19)

Kondisi pembelajaran didefinisikan sebagai faktor yang mempengaruhi efek metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Kondisi pembelajaran berinteraksi dengan metode pembelajaran dan tidak dapat dimanipulasikan. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda . Pada dasarnya ini dapat dimanipulasi oleh perancang pembelajaran. Bila dalam suatu kondisi dimana metode pembelajaran tidak dapat dimanipulasi, maka ia berubah menjadi situasi pembelajaran. Sebaliknya bila kondisi pembelajaran dalam suatu situasi dapat dimanipulasi maka ia berubah menjadi metode pembelajaran. Hasil pembelajaran mencakup semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pengajaran dibawah kondisi pembelajaran yang nyata.

Selanjutnya dijelaskan oleh Degeng (1989:17) bahwa tujuan pembelajaran merupakan pernyataan tentang hasil pembelajaran apa yang diharap. Tujuan ini dapat bersifat sangat umum, sangat khusus, atau dimana saja dalam kontinum umum-khusus. Karakteristik bidang studi merupakan aspek-aspek suatu bidang studi yang dapat memberikan landasan yang berguna sekali dalam mempreskripsikan strategi

pembelajaran. Kendala merupakan keterbatasan sumber-sumber seperti waktu, media, personalia, dan uang. Karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa, seperti bakat, motivasi, dan hasil belajar yang telah dimilikinya. Karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan si belajar, seperti bakat, motivasi, dan hasil belajar yang telah dimiliki.

Suatu pembelajaran yang baik haruslah memenuhi kriteria daya tarik, daya guna (efektivitas), dan hasil guna (efisiensi) sehingga hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi keefektifan, efisiensi, dan daya tarik (*appeal*). Ada empat aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan pembelajaran yaitu kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari (tingkat kesalahan), kecepatan unjuk kerja, tingkat alih belajar, dan tingkat retensi dari apa yang dipelajari. Efisiensi pembelajaran diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai atau jumlah biaya pembelajaran yang digunakan. Sedangkan daya tarik pembelajaran dapat diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap terus belajar.

Karakteristik siswa meliputi pola kehidupan sehari-hari, keadaan sosial ekonomi, kemampuan membaca, dsb. Karakteristik pelajaran/mata kuliah meliputi tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran tersebut. Pengorganisasian meliputi bagaimana merancang bahan untuk keperluan belajar mandiri. Strategi penyampaian meliputi pertimbangan penggunaan media, bagaimana caranya, siapa yang akan menyajikan, dsb. Sedangkan pengelolaan kegiatan meliputi keputusan untuk mengembangkan dan mengelola serta kapan dan bagaimana digunakan bahan pelajaran dan strategi penyampaiannya.

Istilah kualitas sebenarnya mengandung banyak rujukan, beberapa diantaranya adalah kesesuaian dengan standart tertentu, kesesuaian dengan kebutuhan tertentu, kesepadanan dengan karakteristik, dan kondisi tertentu, keselarasan dengan tuntutan zaman, daya tarik yang tinggi dsb. Kualitas pembelajaran sebenarnya sangat perlu diberlakukan sebagai dimensi kriteria yang berfungsi sebagai tolok ukur suatu kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas perlu diperhatikan dan dikaji secara terus-menerus karena

sesungguhnya substansi kualitas pada dasarnya terus berkembang secara interaktif dengan tuntutan kebutuhan masyarakat sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Dikti (2005:7), bahwa secara kasat mata indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran dosen atau pendidik guru (*teacher educator's behavior*), perilaku dan dampak belajar mahasiswa calon guru (*student teacher's behavior*), iklim pembelajaran (*learning climate*), materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran.

Berikut sebagian dari rincian mengenai indikator kualitas pembelajaran, *pertama* : perilaku pembelajaran dosen atau pendidik guru (*teacher educator's behavior*) : (1). membangun persepsi dan sikap positif mahasiswa terhadap belajar dan profesi pendidik, (2) menguasai disiplin ilmu secara mendalam dan luas serta dapat menata, mengemas materi sesuai kebutuhan mahasiswa, (3) dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan mahasiswa, (4) menguasai pengelolaan pembelajaran, (5) mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan. *Kedua*, perilaku dan dampak belajar mahasiswa calon guru (*student teacher's behavior*): (1) memiliki sikap dan persepsi positif terhadap belajar, (2) mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta mengembangkannya, (3) mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan keterampilan serta memantapkan sikapnya, (4) mau dan mampu menerapkan pengetahuan keterampilan dan sikapnya secara bermakna, (5) mau dan mampu membangun kebiasaan berpikir, bersikap, dan bekerja secara produktif, (6) mampu menguasai substansi dan metodologi dasar keilmuan bidang studinya, (7) mampu menguasai materi pembelajarannya dll., *Ketiga*, Iklim pembelajaran (*learning climate*) mencakup: (1) suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan, dan bermakna, (2) perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa dan kreatifitas dosen, (3) suasana tempat praktik yang kondusif. *Keempat*, materi pelajaran yang berkualitas tampak dari: (1) kesesuaian dengan tujuan

pembelajaran dan kompetensi, (2) ada keseimbangan antara keluasaan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia, (3) materi pembelajaran sistematis dan kontekstual, (4) dapat mengakomodasi partisipasi aktif mahasiswa dalam belajar semaksimal mungkin, (5) dapat memanfaatkan yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi, dan seni, (6) materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofis, profesional, psikopedagogis, dan praktis. *Kelima* : (1) kualitas media pembelajaran, (2) dapat menciptakan pengalaman yang bermakna, (3) mampu memfasilitasi proses interaksi antara mahasiswa dan dosen, mahasiswa dan mahasiswa, mahasiswa dengan ahli bidang ilmu yang relevan, (4) dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, (5) mampu mengubah suasana belajar dari mahasiswa pasif dan dosen merupakan satu-satunya sumber belajar, menjadi mahasiswa aktif dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar. *Keenam* : sistem pembelajaran yang (1) memiliki ciri khas keunggulan lulusan dan responsif terhadap berbagai tantangan, (2) ada semangat perubahan yang mampu membangkitkan upaya kreatif dan inovatif melalui aktivitas pengembangan, (3) kesinergisan antar seluruh komponen sistem pendidikan, dll.

Pembelajaran yang berkualitas hendaknya menghasilkan kompetensi yang bermanfaat dan bertujuan melalui prosedur yang tepat. Jadi diperlukan adanya keterkaitan yang sistemik dan sinergis antara berbagai faktor yaitu dosen, mahasiswa, bahan, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran, menjadi satu dalam sebuah proses pembelajaran. Dosen yang mampu memfasilitasi proses belajar, kurikulum yang relevan, bahan ajar yang mampu menyediakan aneka stimuli, suasana yang menyenangkan, menarik, menantang, dan bermakna sangat dibutuhkan untuk mencapai sebuah pembelajaran yang berkualitas. Dengan kualitas pembelajaran yang tinggi sangat mendukung tercapainya kompetensi pembelajaran.

MASALAH-MASALAH DALAM BELAJAR

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan terjadi pada semua orang serta berlangsung seumur hidup. Karena kompleksnya permasalahan maka banyak sekali teori yang berusaha menjelaskan mengenai proses belajar. Menurut Bower (1986: V),

bahwa ada ratusan teori belajar ditinjau dari berbagai sudut pandang atau prespektif baru, gagasan, fenomena, eksperimen, dan investigasi secara langsung dengan berbagai metode. Belajar erat kaitannya dengan perubahan tingkah laku. Sedangkan studi mengenai perubahan tingkah laku adalah psikologi belajar. Psikologi belajar meletakkan dasar-dasar lahirnya teori belajar, yakni teori yang berusaha menjelaskan tentang mengapa terjadi perubahan tingkah laku pada individu.

Meskipun banyak teori belajar, namun ada kesamaan umum dalam mendefinisikan belajar. Empat rujukan yang terkandung dalam definisi belajar ialah: (1) adanya perubahan atau kemampuan baru, (2) perubahan atau kemampuan baru itu tidak berlangsung sesaat, melainkan menetap dan dapat disimpan, (3) perubahan baru itu terjadi karena adanya usaha, (4) perubahan atau kemampuan baru itu tidak hanya timbul karena faktor pertumbuhan (Miarso, 2004: 550). Pengertian belajar menurut Gagne (1997: 3) *learning is change in human disposition or capability which persists over a period of time, and which is not ascribable to processes of growth*. Tercapainya tujuan belajar berupa berubahnya pengetahuan keterampilan dan sikap relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman.

Ada banyak permasalahan belajar yang perlu dipecahkan. Permasalahan belajar menurut Miarso (2004:554) dibagi menjadi dua kelompok, yaitu masalah belajar yang bersifat mikro dan makro. Beberapa masalah belajar “mikro” yang ada misalnya adalah (1) sulit mempelajari konsep yang abstrak, (2) sulit membayangkan peristiwa yang lalu, (3) sulit mengamati sesuatu obyek yang terlalu kecil/besar, (4) sulit memperoleh pengalaman langsung, (5) sulit memahami pelajaran yang diceramahkan, (6) sulit untuk memahami konsep yang rumit, (7) terbatasnya waktu untuk belajar. Sedang masalah “makro” yaitu masalah pendidikan nasional yang meliputi seluruh sistem pendidikan, terdapat masalah belajar seperti belum cukupnya kesempatan belajar yang merata pada SLTP, terbatasnya kualitas pendidikan yang ditandai antara lain dengan rendahnya produktivitas belajar, belum sesuai dan sepadannya pendidikan sekolah dengan dunia sekitar khususnya dunia kerja, dan belum sesuainya dengan perkembangan iptek.

Menurut Hamalik (1990:117) bahwa faktor yang menimbulkan kesulitan belajar digolongkan menjadi faktor yang bersumber dari diri sendiri (tidak punya tujuan belajar yang jelas, kurangnya minat dsb). Faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah (cara memberikan pelajaran, kurang buku bacaan, kurang alat-alat, bahan kurang sesuai dengan kemampuan, penyelenggaraan perkuliahan terlalu padat dsb), lingkungan keluarga (ekonomi keluarga, kurang kontrol orang tua dsb), dan lingkungan masyarakat (gangguan dari teman lawan jenis, kuliah sambil bekerja, aktif berorganisasi tidak dapat mengatur waktu dsb).

PERMASALAHAN PEMBELAJARAN PENCAK SILAT

Pembelajaran pencak silat selama ini disampaikan dengan menggunakan strategi penyampaian yang dianggap paling tepat, dan berdasarkan pada berbagai pertimbangan misalnya karakteristik mahasiswa dan karakteristik mata kuliah itu sendiri diantaranya kesiapan belajar, motivasi, latar belakang sosial budaya, kebutuhan dan harapan. Karakteristik mahasiswa sendiri perlu diperhatikan mereka adalah orang dewasa, dan tidak semua mahasiswa memiliki latar belakang pengetahuan dasar tentang pencak silat. Hal ini disebabkan sewaktu mereka bersekolah SD-SMA sebagian besar tidak pernah mendapatkan materi pencak silat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Dari survei penulis sendiri terhadap guru-guru pendidikan jasmani di SD, di Yogyakarta dalam sebuah penataran pembelajaran pencak silat pada tahun 2004, didapat keterangan bahwa mereka tidak memberikan materi pencak silat dalam pembelajaran pendidikan jasmani bukan karena tidak senang dan tidak bermanfaat bahkan sebenarnya mereka ingin memberikan, akan tetapi karena guru tidak memiliki keterampilan dan pemahaman mengenai pencak silat. Hal inilah yang menyebabkan mereka tidak berani memberikan materi tersebut termasuk ketidak tahuan mereka tentang peraturan pertandingan pencak silat. Apalagi ketika guru ditugaskan sebagai pendamping pesilat sewaktu dalam kejuaraan, guru merasa bingung dan kurang percaya diri. Keingin tahuan, mendorong mereka untuk mencari sumber belajar tentang pencak silat, namun ternyata mereka merasa

sangat kesulitan untuk mendapatkannya karena sumber belajar pencak silat memang sangat terbatas.

Materi perkuliahan pencak silat di FIK telah dipilih dan disesuaikan dengan tujuan dan kompetensi yang diharapkan, telah berusaha disusun secara sistematis dan kontekstual karena banyak istilah-istilah pencak silat yang perlu dipahami, gambaran keseluruhan tentang gerak/teknik dasar yang dipraktikkan, dan pengalaman lapangan yang kondusif yang mampu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi aktif serta memiliki pemahaman tentang pencak silat dengan benar dan baik melalui berbagai macam sumber belajar. Namun di dalam proses pembelajaran yang sudah berjalan, masih saja terdapat berbagai permasalahan/kekurangan baik dari faktor dosen, mahasiswa, media, dan materi/bahan.

Pada awalnya mahasiswa kurang termotivasi karena kurang menyadari arti penting memahami olahraga pencak silat sebagai budaya asli Indonesia yang perlu dibina, dikembangkan, dan dilestarikan. Mahasiswa juga kurang memanfaatkan media pembelajaran lainnya dengan optimal padahal di telah disediakan berbagai jenis laboratorium. Keterbatasan bahan ajar dalam bentuk diktat mata kuliah dan masih terbatasnya sumber belajar lainnya misalnya buku-buku tentang pencak silat, CD pembelajaran.

Dosen merasa proses pembelajaran masih belum efisien dan efektif atau masih kurang partisipasi mahasiswa secara maksimal, boros tenaga dan waktu. Penggunaan metode pembelajaran yang masih sering bersifat tradisional/berpusat pada dosen, sehingga mahasiswa kurang mandiri yang berakibat tidak dapat merangsang kreatifitas mahasiswa. Latar belakang mahasiswa yang sebagian besar belum pernah mendapatkan materi pembelajaran pencak silat yang mengakibatkan mahasiswa masih merasa asing dengan pencak silat bahkan sebagian besar mahasiswa belum pernah memiliki pengalaman langsung misalnya menyaksikan kejuaraan pencak silat dan belum mengetahui tentang tata cara serta istilah-istilah yang dipakai dalam pertandingan pencak silat dll.

APLIKASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

Teknologi pembelajaran tumbuh dan berkembang dari adanya kebijakan untuk mengatasi permasalahan

belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah belajar baik bersifat makro dan mikro dapat diatasi dengan program-program pembelajaran yang merupakan penerapan dari teknologi pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta diketemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut pemanfaatan media pendidikan yang bervariasi untuk mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran yang ada.

Teknologi pembelajaran didefinisikan oleh **AECT** (*Association for Educational Communication and Technology*) sebagai berikut: *Instructional technology is theory and practice of designed, development, utilization, management and evaluation of processes and recourses for learning* (Seels, 1994:10). Teknologi pembelajaran dipandang sebagai teori, bidang garapan dan profesi, yang berusaha membantu proses belajar melalui upaya pemecahan masalah-masalah belajar dengan jalan memanfaatkan sumber belajar atau komponen sistem pembelajaran melalui fungsi pengembangan, pengelolaan baik pengelolaan organisasi maupun pengelolaan perseorangan.

Misi utama dari teknologi pembelajaran adalah membantu, memacu, dan memacu proses belajar serta memberi kemudahan atau fasilitas belajar. Tercapainya tujuan belajar berupa berubahnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara relative tetap yang diakibatkan oleh pengalaman, bukan karena kedewasaan. Yang dimaksud "proses" merupakan proses desain dan proses penyampaian pembelajaran yang dapat bersifat *procedural* maupun *non procedural*.

Di dalam pembelajaran pencak silat terjadi sebuah proses komunikasi antara dosen, mahasiswa dan bahan ajar. Disinilah peran media dibutuhkan untuk melancarkan proses komunikasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan media merupakan hal yang tak terpisahkan dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Pemanfaatan media merupakan upaya kreatif dan sistematis dari seorang dosen untuk menciptakan pengalaman belajar kepada mahasiswa. Peran pokok media dalam dunia pendidikan yaitu pertama, berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa, kedua, berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara siswa dengan media tersebut, dan dengan demikian merupakan

sumber belajar yang penting. Manfaat pemakaian media dalam pembelajaran disampaikan Kemp (1985:3) beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif terhadap pemakaian media antar lain: penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, efisien waktu, kualitas belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapanpun-dimanapun, mengembangkan sikap positif mahasiswa dan peran dosen dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Didalam pemilihan media maka perlu dipertimbangkan mengenai kualitas dari media tersebut. Menurut Dikti (2005:9) bahwa indikator kualitas sebuah media pembelajaran dapat dilihat apabila media tersebut: (a). dapat menciptakan pengalaman belajar, (b). mampu memfasilitasi proses interaksi antara mahasiswa & dosen, mahasiswa & mahasiswa, mahasiswa & ahli bidang ilmu, (c). dapat memperkaya pengalaman mahasiswa serta (d). mampu mengubah suasana belajar dari mahasiswa pasif dan dosen sebagai sumber ilmu satu-satunya menjadi mahasiswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar.

Media pembelajaran, menurut Kemp (1985:28) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media dipakai untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi memotivasi media dapat direalisasikan dengan teknik drama dan hiburan. Untuk tujuan informasi dapat dipergunakan untuk menyajikan informasi dihadapan sekelompok siswa. Serta fungsi memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan mahasiswa. Pemilihan media yang tepat sasaran dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran apabila dipadu dengan perilaku dosen yang berkualitas, perilaku belajar mahasiswa yang positif, iklim pembelajaran yang mendukung, dan tercukupinya materi pembelajaran. Semua komponen yang ada saling mendukung agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, menyenangkan, dan bermakna sehingga mampu mengatasi permasalahan permasalahan pembelajaran yang terjadi.

Dosen memiliki peranan penting dalam pembelajaran, meskipun tanpa dosen belajar tetap dapat terjadi. Dosen memiliki peran sebagai fasilitator, sehingga bukan merupakan satu-satunya sumber belajar, karena dosen termasuk salah satu komponen dari sumber belajar yang berupa orang. **AECT** membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) **Pesan** didalamnya mencakup kurikulum dan mata kuliah, (2) **Orang**, didalamnya mencakup dosen, orang tua, tenaga ahli, dan sebagainya, (3) **Bahan**; merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, OHT (*over head transparency*), program slide, alat peraga dan sebagainya, (4) **Alat**, yang dimaksud di sini adalah sarana (*piranti*) untuk menyajikan bahan. Di dalamnya mencakup proyektor OHP, slide, film tape recorder, dan sebagainya (5) **Teknik**, yang dimaksud adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna mencapai kompetensi pembelajaran. Di dalamnya mencakup ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sosiodrama (*roleplay*), dan sebagainya, (6) **Latar** (*setting*) atau lingkungan, termasuk didalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan, dan sebagainya. Dengan demikian pemilihan dan pengembangan model pembelajaran yang mampu melibatkan berbagai sumber belajar diyakini dapat membantu memecahkan permasalahan pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai produk dari teknologi semakin bervariasi mulai dari yang sederhana hingga yang canggih. Media cetak dan non-cetak, elektronik dan non-elektronik, proyeksi maupun non-proyeksi pada dasarnya memiliki potensi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Pemilihan teknologi dan jenis interaksi pembelajaran yang akan digunakan tergantung pada kebutuhan. Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus sehingga pembelajaran akan lebih optimal. *Untuk tujuan kognitif* komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan dengan

sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri. **Untuk tujuan psikomotor** dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games & simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia yang sebenarnya. Beberapa contoh program antara lain; simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan yang paling berat dan sebagainya. **Untuk tujuan afektif**, bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu alternatif pemecahan permasalahan pembelajaran yang dapat difungsikan sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), maupun substitusi (pengganti) bagi kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa.

Berbagai strategi untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas dapat senantiasa dikembangkan melalui (1) Kelembagaan, yaitu perlu dikembangkannya fasilitas yang mendukung, peningkatan kemampuan dosen dengan kegiatan-kegiatan profesional secara periodik dan berkelanjutan, peningkatan pembimbingan profesional mahasiswa, peningkatan kualitas PPL misalnya dengan menggiatkan kegiatan kolaborasi dengan sekolah latihan untuk menyelenggarakan uji kompetensi profesional dsb. (2) Dosen, berbagai hal yang berkenaan dengan keprofesionalan dosen yaitu: melakukan perbaikan pembelajaran secara terus menerus, mencoba menerapkan berbagai model

pembelajaran yang relevan, membangun sikap positif terhadap belajar sehingga merasa didorong dan ditantang untuk selalu tampil beda dan unggul (*striving for excellence*), memiliki komunitas dosen yang penuh dengan diskursus akademis dan profesional. Dosen memiliki peranan penting dalam tugasnya sebagai fasilitator, dan menyiapkan kondisi yang kondusif untuk belajar, dalam pembelajaran yang berfokus pada mahasiswa. Pendekatan pembelajaran antara lain dengan pendekatan belajar aktif, konstruktivistik, kooperatif dan pendekatan melalui pengalaman. Dosen bukan merupakan satu-satunya sumber belajar, dosen dapat saja mengundang pakar ataupun meminta mahasiswa yang mempunyai keahlian tertentu sebagai narasumber dan (3) Mahasiswa yaitu bagaimana membuat mahasiswa termotivasi, aktif, dan kreatif. Berawal dari permasalahan dasar mahasiswa yaitu belum siapnya belajar di perguruan tinggi dan kurang motivasi belajar sehingga banyak tugas dan kegiatan mandiri terabaikan, mereka belum menyadari bahwa belajar adalah alat untuk maju, mereka belum memiliki keterampilan belajar di perguruan tinggi, kiat mencari dan memanfaatkan sumber belajar, keterampilan menulis, serta menganalisis masalah, dan yang lebih parah adanya keterpaksaan ketika masuk kuliah sehingga kurangnya motivasi belajar. Untuk itulah peran aktif dari lembaga, dosen, dan terutama mahasiswa sangat dibutuhkan.

KESIMPULAN

Dalam proses pembelajaran terdapat berbagai permasalahan yang harus dihadapi dan dicari solusi untuk memecahkan segala permasalahan yang ada agar kompetensi pembelajaran tercapai. Pembelajaran yang berkualitas hendaknya menghasilkan kompetensi yang bermanfaat dan bertujuan melalui prosedur yang tepat. Jadi diperlukan adanya keterkaitan yang sistemik dan sinergis antara berbagai faktor yaitu dosen, mahasiswa, bahan, media pembelajaran, fasilitas, dan sistem pembelajaran, menjadi satu dalam sebuah proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan seni terkini. Teknologi pembelajaran yang merupakan teori dan praktik mengenai desain, pengembangan,

pengelolaan, pemanfaatan dan evaluasi mengenai proses dan sumber belajar dapat membantu memecahkan permasalahan pembelajaran yang terjadi. Kreativitas dan inovasi dosen dengan memfasilitasi proses belajar, kurikulum yang relevan, bahan ajar yang mampu menyediakan aneka stimuli, suasana yang menyenangkan, menarik, menantang, dan bermakna sangat dibutuhkan untuk mencapai sebuah pembelajaran yang berkualitas. Dengan kualitas pembelajaran yang tinggi sangat mendukung tercapainya kompetensi pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran pencak silat pada khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The definition of educational technology*. Washington, DC.: Association for Educational Communication and Technology
- Asri Budiningsih. 2003. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Abdul Gafur. *Peranan Teknologi Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar-Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pidato Pengukuhan Guru Besar, Diucapkan di depan rapat terbuka Senat Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 2 Oktober 2004.
- Bower, G.H. & Hilgard, E.R. (1986). *Theories of learning (5th ed.)*. Englewood Cliffs.
- Boestami . (1999). *Pembinaan dan pengembangan pencak silat*. Jakarta : Buletin Gema, vol 3 no 7 juli 1999
- . (2005). *Peningkatan kualitas pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas_Dirjed Dikti
- Degeng, I. N. S. (1989). *Ilmu pengajaran taksonomi variabel*. Jakarta: PPLPTK, Depdikbud.
- Gagne, R. M. (1997). *The condition of learning*. New York: Holt, Rinehart and Wiston.
- Hamalik, oemar. (1990). *Metode belajar dan kesulitan-kesulitan belajar*. Bandung : Tarsito
- Kemp, J. E. & Deane K.D.. *Planning and Producing Instructional Media*, New York: Harper & Row Publishers Cambridge.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Predana Media
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology : The definition and domain of the field*. Washington DC: Association for Education Communication and Technology