

BAB II

PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF *COOPERATIF SCRIPT*

A. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian

Slavin (Mulyadiana, 2000:30) mengemukakan “pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang siswanya belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil serta kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat atau enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen.” Sedangkan Hilda dan Margaretha (2002: 70) mengemukakan bahwa :

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dua orang atau lebih.

Pendapat lainnya seperti Stahl (Mulyadiana, 2000:30) mengungkapkan bahwa “pembelajaran kooperatif menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar.”

Lundgren (tim pelatihan model Pembelajaran aktif dan kreatif, 2003 : 1) menyatakan bahwa:

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar mengajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang mempunyai tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu memahami suatu bahan pembelajaran. Ini berarti belajar belum selesai jika salah satu teman dalam sekelompok belum menguasai bahan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang penekanannya siswa belajar secara bersama-sama dalam kelompok dengan struktur kelompok yang heterogen untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Model pembelajaran ini lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, tapi ada struktur dorongan dan tugas yang bersikap kooperatif, interaksi secara terbuka, dan hubungan yang efektif diantara sesama anggota. Situasi ini memungkinkan timbulnya persepsi positif tentang apa yang dapat mereka lakukan agar berhasil dengan kemampuan dirinya secara individual dan sumbangsih anggota lainnya selama mereka belajar dalam kelompok (Slavin, 1995, Stahl, 1994 dalam Mulyadina, 2000 :10).

Roger dan Jhonson dalam Anita Lie (2002: 30) menjelaskan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal terdapat lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan. Kelima unsur tersebut ialah (a) saling ketergantungan positif, (b) tanggung jawab perorangan, (c) tatap muka, (d) komunikasi antar anggota, dan (e) evaluasi proses kelompok.

Adapun penjabaran dari poin-poin ini sebagai berikut:

a. Saling ketergantungan positif

Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Sehingga mau tidak mau setiap anggota merasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya agar yang lain lebih berhasil.

b. Tanggung jawab perseorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran kooperatif, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.

c. Tatap muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para siswa untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya daripada hasil pemikiran dari satu kepala saja. Lebih jauh lagi, hasil kerjasama ini jauh lebih besar daripada jumlah hasil masing-masing anggota.

d. Komunikasi antar anggota

Unsur ini juga menghendaki agar para siswa dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, guru perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan

suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mengutarakan pendapat mereka.

e. Evaluasi proses kelompok

Guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu diadakan setiap kali ada kerja kelompok, melainkan bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran kooperatif.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Cooperatif Script*

Menurut Blosser, 1992; Slavin, 1997; dan Arend, 2000 (dalam tim pelatihan model pembelajaran aktif kreatif) beberapa teknik pembelajaran kooperatif yaitu : (1) *Student Team Achievement Divisions (STAD)*, (2) *Team Games Tournament (TGT)*, (3) *Jigsaw*, (4) Penyelidikan Kelompok, (5) Think Pair Share (Berpikir-berpasangan-berbagi ide), (6) Numbered Head Together (NHT) dan (7) *Structure Dyadic Methoda* (Metode Struktur Berpasangan)

Sementara metode-metode pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok beranggotakan sekitar empat orang yang memiliki kebebasan tertentu dalam menentukan bagaimana mereka akan bekerja sama, ada peningkatan bagian penelitian dengan metode yang berstruktur lebih tinggi dimana dua orang murid saling mengajarkan. *Structure Dyadic Methods* (Metode Struktur Berpasangan) adalah salah satunya. Tradisi kerja laboratorium sudah ada sejak lama, penelitian telah menunjukkan bagaimana pembelajaran materi

berpasangan, dimana siswa saling bergantian menjadi guru dan murid untuk mempelajari berbagai macam prosedur atau mencari informasi dari teks, dapat menjadi sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa (Danserau, 1998). Strategi pembelajaran berpasangan juga telah digunakan sejak lama di dalam kelas. Salah satu metode, yang disebut *Classwide Peer Tutoring* (Pengajaran Berpasangan seluruh kelas) (Grenwood, Delquadri, & Hall, 1988), cara kerjanya adalah dengan memilih teman sekelas sebagai pengajar seperti pada prosedur pelajaran sederhana. Pengajar akan mengemukakan masalah kepada yang diajar. Metode yang serupa, yaitu *reciprocal Peer Tutoring* (saling Mengajar antarteman) (fantuzzo, King & Heller, 1992), juga menggunakan peran pengajar dan yang diajar berpasangan, tetapi memberikan si pengajar alternatif masalah dan saran untuk digunakan jika yang diajar membuat kesalahan. Metode *Cooperatif Script* termasuk dalam metode ini, perbedaannya adalah, dalam *Cooperatif Script* tidak ada istilah pengajar atau yang diajar, melainkan semuanya dapat berperan sebagai pengajar atau yang diajar karena ada sistem pergantian peran yang seimbang. Dalam *Cooperatif Script* ada fase membagikan naskah atau *script* pada pengajar dan yang diajar. Keduanya diharuskan melengkapi naskah yang kosong yang dibagikan oleh pendidik/guru. Selanjutnya antara pengajar dan yang diajar bergantian peran hingga terjadi komunikasi antar personal.

Pada umumnya pendidikan berlangsung secara berencana di dalam kelas secara tatap muka (*face to face*). Karena kelompoknya relatif kecil, meskipun komunikasi antara pengajar dan pelajar dalam ruang kelas itu termasuk

komunikasi kelompok (*group communication*), sang pengajar sewaktu – waktu bisa mengubahnya menjadi komunikasi antarpersonal. Terjadilah komunikasi dua arah atau dialog di mana si pelajar menjadi komunikan dan komunikator, demikian pula sang pengajar.

Komunikasi dua arah tersebut merupakan intisari dari metode pembelajaran *Cooperatif Script*. *Cooperatif Script* merupakan metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Terjadinya komunikasi dua arah ini ialah apabila para pelajar bersikap responsif, mengetengahkan pendapat atau mengajukan pertanyaan, diminta atau tidak diminta. Jika si pelajar pasif saja, dalam arti kata hanya mendengarkan tanpa ada gairah untuk mengekspresikan suatu pernyataan atau pertanyaan, maka meskipun komunikasi itu bersifat tatap muka, tetap saja berlangsung satu arah, dan komunikasi itu tidak efektif.

Komunikasi dalam bentuk diskusi dalam proses belajar-mengajar berlangsung amat efektif, baik antara pengajar dengan pelajar maupun di antara para pelajar sendiri sebab mekanismenya memungkinkan pelajar terbiasa mengemukakan pendapat secara argumentatif dan dapat mengkaji dirinya, apakah yang telah diketahuinya itu benar atau tidak. Dengan lain perkataan, pentingnya komunikasi dalam bentuk diskusi pada proses belajar-mengajar itu disebabkan oleh dua hal :

- a. Materi yang didiskusikan meningkatkan intelektualitas,

b. Komunikasi dalam diskusi bersifat *intracommunication* dan *intercommunication*.

Yang dimaksudkan dengan *intracommunication* atau intrakomunikasi ialah komunikasi yang terjadi pada diri seseorang. Ia berkomunikasi dengan dirinya sendiri sebagai persiapan untuk melakukan *intercommunication* dengan orang lain.

Secara teoritis, pada waktu seorang pelajar melakukan *intercommunication* terjadilah proses yang terdiri atas tiga tahap :

1) Persepsi (*perception*)

Penginderaan terhadap suatu kesan yang timbul dalam lingkungannya. Penginderaan itu dipengaruhi oleh pengalaman, kebiasaan dan kebutuhan. Kemampuan mempersepsi antara pelajar yang satu dengan pelajar yang lain tidak akan sama. Ini ditentukan oleh si pelajar sendiri, ditentukan oleh aktivitas komunikasi, baik sebagai komunikator maupun sebagai komunikan.

2) Ideasi (*ideation*)

Seorang pelajar dalam benaknya mengonsepsi apa yang dipersepsinya. Ini berarti dia mengadakan seleksi dari sekian banyak pengetahuan dan pengalamannya yang pernah diperolehnya, mengadakan penataan yang relevan dari hasil persepsinya tadi, siap untuk ditransmisikan secara verbal kepada lawan diskusinya.

3) Transmisi (*transmission*)

Adapun yang *ditransmisikan* adalah hasil konsepsi karya penalaran sehingga apa yang dilontarkan dari mulutnya adalah pernyataan yang mantap, meyakinkan, sistematis, dan logis. Dengan demikian, dalam proses *intercommunication* berikutnya, berkat *intracommunication* yang selalu terlatih, ia akan mengalami keberhasilan.

Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperatif learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan, yaitu :

- a) Saling ketergantungan positif.
- b) Tanggung jawab perseorangan.
- c) Tatap muka.
- d) Komunikasi antaranggota.
- e) Evaluasi proses kelompok.

Khusus untuk metode *Cooperatif Script*, maka tatap muka dan komunikasi antar anggota adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas, yaitu sebagai berikut :

- a) Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi.

Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya daripada hasil pemikiran dari satu kepala saja. Lebih jauh lagi, hasil kerja sama ini akan jauh lebih besar daripada jumlah hasil masing-masing anggota.

Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing. Setiap anggota kelompok mempunyai latar belakang pengalaman, keluarga, dan sosial ekonomi yang berbeda satu dengan yang lainnya. Perbedaan ini akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar anggota kelompok. Sinergi tidak bisa didapatkan begitu saja dalam sekejap, tetapi merupakan proses kelompok yang cukup panjang. Para anggota kelompok perlu diberi kesempatan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi.

- b) Unsur komunikasi antar anggota juga menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Ada kalanya pembelajar perlu diberitahu secara eksplisit mengenai cara-cara berkomunikasi secara efektif seperti bagaimana caranya menyanggah pendapat orang lain tanpa harus menyinggung perasaan orang tersebut dengan menggunakan ungkapan positif atau sanggahan dalam ungkapan yang lebih halus.

B. Langkah-Langkah Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif

Adapun langkah-langkah *Cooperatif Script* yaitu:

1. Pengajar membagi bahan pelajaran yang akan diberikan menjadi dua bagian
2. Sebelum bahan pelajaran diberikan, pengajar memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk hari itu. Pengajar bisa menuliskan topik di papan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan *brainstorming* ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru. Dalam kegiatan ini, pengajar perlu menekankan bahwa memberikan tebakan yang benar bukanlah tujuannya. Yang lebih penting adalah kesiapan mereka dalam mengantisipasi bahan pelajaran yang akan diberikan hari itu.
3. Pengajar membagi siswa untuk berpasangan.
4. Pengajar membagikan materi kepada tiap siswa untuk dibaca dan dibuat ringkasan. Bagian materi pertama bahan diberikan kepada siswa yang pertama, sedangkan siswa yang kedua menerima bagian yang kedua
5. Pengajar dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
6. Kemudian, siswa diinstruksikan membaca atau mendengarkan bagian mereka masing-masing. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar menyimak, mengoreksi atau bahkan menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan mencatat dan mendaftarkan beberapa kata kunci yang ada dalam bagian masing-masing dan membantu

mengingat ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi selanjutnya. Adapun tahap-tahap pemrosesan infomasinya adalah seperti yang tertera dalam tabel berikut :

Tabel 1.1

**Strategi-strategi Kognitif
Yang Mendukung Tahap-tahap Pemrosesan Informasi**

Proses Pembelajaran	Strategi-strategi yang Mendukung
Persepsi selektif (<i>selective perception</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan kata-kata penting (<i>highlighting</i>) b. Menggarisbawahi (<i>underlining</i>) c. Pemandu awal (<i>advance organizers</i>) d. Pertanyaan-pertanyaan tambahan (<i>adjunctquestions</i>) e. Membuat garis-garis besar (<i>outlining</i>)
Menghafal (<i>rehearsal</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan dengan kata-kata sendiri (<i>paraphrasing</i>) b. Membuat catatan (<i>note taking</i>) c. <input type="checkbox"/>Membuat Tabelan (<i>imagery</i>) d. <input type="checkbox"/>Membuat garis-garis besar (<i>outlining</i>) e. <input type="checkbox"/>Mengelompokkan (<i>chunking</i>)
Pengkodean informasi	<ul style="list-style-type: none"> a. <input type="checkbox"/>Peta-peta konsep (<i>concept maps</i>)

(<i>semantic encoding</i>)	b. <input type="checkbox"/> Taksonomi-taksonomi (<i>taxonomies</i>) c. <input type="checkbox"/> Analogi-analogi (<i>analogies</i>) d. <input type="checkbox"/> Aturan-aturan (<i>rules/productions</i>) e. <input type="checkbox"/> Skema-skema (<i>schemas</i>)
Pemanggilan kembali (<i>retrieval</i>)	a. <input type="checkbox"/> Menghafal (<i>mnemonics</i>) b. <input type="checkbox"/> Membuat Tabel (<i>imagery</i>)
Kontrol eksekutif (<i>executive control</i>)	Strategi-strategi metakognitif (<i>metacognitive strategies</i>)

Sumber: Gagne (1992:68)

7. Setelah selesai membaca, siswa saling bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, serta lakukan seperti di atas. Mereka saling menukar daftar kata kunci dengan pasangan masing-masing.
8. Sambil mengingat-ingat/memperhatikan bagian yang telah dibaca/didengarkan sendiri, masing-masing siswa berusaha untuk mengarang bagian lain yang belum dibaca/didengarkan (atau yang sudah dibaca/didengarkan pasangannya) berdasarkan kata-kata kunci dari pasangannya. Siswa yang telah membaca/mendengarkan bagian yang pertama berusaha untuk menuliskan apa yang terjadi selanjutnya. Sementara itu, siswa yang membaca/mendengarkan bagian yang kedua menuliskan apa yang terjadi sebelumnya.

9. Tentu saja, versi karangan sendiri ini tidak harus sama dengan bahan yang sebenarnya. Tujuan kegiatan ini bukan untuk mendapatkan jawaban yang benar, melainkan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar. Setelah selesai menulis, beberapa siswa bisa diberi kesempatan untuk membacakan seluruh hasil karangan mereka (materi utuh).
10. Kemudian, pengajar membagikan bagian materi yang belum terbaca kepada masing-masing siswa. Siswa membaca bagian tersebut.
11. Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik dalam bahan pelajaran hari itu. Diskusi bisa dilakukan antara pasangan atau dengan seluruh kelas.
12. Kesimpulan pengajar dan penutup.

Adapun peranan pengajar sangat penting dalam membentuk kinerja kelompok yang baik. Pengajar dapat berupaya dengan memperhatikan ciri-ciri kelompok yang baik seperti di bawah ini :

1. Berdasarkan masalah, tujuan dan rencana siswa. Tujuan dan masalah itu harus benar-benar diterima oleh siswa.
2. Mengasah saran-saran dari tiap peserta. Tiap siswa harus merasakan bahwa ia turut memainkan peranan penting dalam usaha itu.
3. Memberi tanggung jawab kepada kelompok-kelompok dan individu-individu.

4. Mendidik siswa turut serta secara efektif dalam usaha kerja sama dengan siswa lain. Ia harus belajar cara berdiskusi, mengeluarkan pendapat, menyesuaikan pendiriannya dan sebagainya.
5. Berdasarkan prosedur demokratis dengan memecahkan pertentangan secara konstruktif, memberi kesempatan luas untuk mengeluarkan pendapat.
6. Memupuk kepemimpinan yang merangsang setiap anggota mengeluarkan buah pikiran yang sebaik-baiknya dan bekerja sama dengan orang lain.
7. Memerlukan penilaian yang kontinu dari hasil-hasil yang telah dicapai oleh kelompok untuk :
 - a. Mengetahui hasil-hasil yang dicapai
 - b. Mengadakan rencana selanjutnya
 - c. Memupuk “perasaan kelompok”
8. Memupuk kerja sama, usaha bersama yang efisien dan kelakuan yang konstruktif pada siswa.
9. Memberi kepuasan kepada siswa karena telah ikut serta didalam kelompok.

Ada beberapa manfaat pada model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperatif Script* terhadap siswa yang kemampuan strategi kognitifnya rendah yang dikemukakan oleh Lundgren dalam Ibrahim (2000: 18), antara lain adalah:

1. Melatih pendengaran, ketelitian / kecermatan
2. Setiap siswa mendapat peran.

3. Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan.
4. Terdapat kontak pribadi.
5. Umpan balik bersifat langsung.
6. Meningkatkan partisipasi.
7. Sesuai untuk tugas sederhana.
8. Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok.
9. Interaksi lebih mudah.
10. Lebih mudah dan cepat membentuk kelompok.
11. Suasana lingkungan komunikasi dapat diketahui.

Cooperatif Script dapat memberikan pengaruh suasana kelas (*social climate*) yang demokratis terhadap anak. Suasana demokratis memberi hasil – hasil yang lebih menguntungkan bagi perkembangan sosial anak-anak. Hubungan antar manusia akan berkembang hanya dalam situasi – situasi sosial, antara lain dengan memberi kesempatan kepada siswa bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan, yakni dengan *democratic group process*. Ciri-cirinya ialah :

- a. Siswa kerja sama untuk mencapai tujuan bersama
- b. Siswa bersifat *problem-centered*, masalah itu memungkinkan “*Meeting of minds*” atau *Brainstorming*.
- c. Tidak hanya suatu cara belajar bahan pelajaran akan tetapi juga mempengaruhi pribadi siswa

- d. Tidak hanya bercakap-cakap akan tetapi bertukar pikiran tentang suatu masalah.

Di samping itu, dengan merangkum, maka dapat memfasilitasi tugas belajar individu siswa. Siswa mempunyai bayangan materi selanjutnya. Sebaliknya bagi yang berperan sebagai pendengar, maka dia harus menggunakan daya nalarnya untuk dapat menyerap informasi yang disampaikan.

Ada beberapa kelemahan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperatif Script*, diantaranya yaitu:

- a. Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu .
- b. Hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada dua orang tersebut).
- c. *Frame or reference*; komunikasi tidak diketahui secara individual.
- d. Kondisi fisik dan mental komunikasi tidak dipahami secara individual.
- e. Banyak laporan dari kelompok dan perlu diawasi.
- f. Lebih sedikit ide yang muncul.
- g. Jika ada perselisihan, tidak ada penengah.

C. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Sedangkan pembelajaran adalah usaha guru untuk menjadikan siswa melakukan

kegiatan belajar. Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar. Manfaat media pembelajaran tersebut adalah: penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas kemampuan strategi kognitif siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar serta mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

2) Manfaat media pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.

e. Meningkatkan kualitas kemampuan strategi kognitif siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman maka pemahaman siswa akan lebih baik.

f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar .

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif .

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain

3) Media pembelajaran yang digunakan

Adapun media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti menggunakan *software* Director MX 2004. Sedangkan materi yang dipresentasikan ialah peranan teknologi informasi dan komunikasi. *Software* MX 2004 ini lebih mudah digunakan oleh peneliti, karena penggunaan *script* yang lebih sederhana.