**Media Pendidikan Gizi yang Inovatif**

1. **Pengertian Kreatif dan inovatif**

|  |  |
| --- | --- |
| KREATIF | INOVATIF |
| “Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang member kesempatan individu untuk menciptakan ide-ide asli/adaptif fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang” (Widyatun,1999)  “Kreatifitas adalah kemampuan untuk menentukan pertalian baru, melihat subjek dari perspektif baru, dan menentukan kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran” (James R. Evans, 1994)  “Kreatifitas adalah suatu kemampuan berpikir ataupun melakukan tindakan yang bertujuan untuk mencari pemecahan sebuah kondisi ataupun permasalahan secara cerdas, berbeda (out of the box), tidak umum, orisinil, serta membawa hasil yang tepat dan bermanfaat” | "Inovatif yaitu Usaha seseorang—dengan mendayagunakan pemikiran, kemampuan imajinasi, berbagai stimulan, dan individu yang mengelilinginya—dalam menghasilkan produk baru, baik bagi dirinya sendiri ataupun lingkungannya."  "Inovatif yaitu Kemampuan seseorang dalam mendayagunakan kemampuan dan keahlian untuk menghasilkan karya baru."  "Berpikir inovatif yaitu Proses berpikir yang menghasilkan solusi dan gagasan di luar bingkai konservatif."  “Inovatif adalah suatu kemampuan manusia dalam mendayagunakan pikiran dan sumber daya yang ada disekelilingnya untuk menghasilkan suatu karya yang benar-benar baru yang orisinil, serta bermanfaat bagi banyak orang” |

Syarat-syarat inovasi

* Menghasilkan produk yang bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungannya.
* Menghasilkan produk yang relatif baru.
* Menghasilkan produk yang memenuhi kebutuhan individu ataupun kelompok.

1. **Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (dalam Azhar Arsyad, 2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat audiens mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Arief S. Sadiman, dkk (2006: 7) berpendapat media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian audiens sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Blake and Haralsen (dalam Ahmad Rohani, 1997:2) mengungkapkan media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan.

Pendapat lain dinyatakan oleh Schram (dalam Dina Indriana, 2011: 14), bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sehingga media menjadi perluasan dari komunikator. Dilihat dari segi sifatnya, Menurut NEA (dalam Dina Indriana, 2011: 14), media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audiovisual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Berdasarkan pemahaman media dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau alat untuk proses komunikasi antara komunikan dan komunikator.

1. **Pengertian Media Interaktif**

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi.

Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah / suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsila, 2009). Munir (2009: 88) menyatakan bahwa,

“Dalam proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah (one way communication) dan dua arah (two ways communication), dan banyak arah (multi ways communication) berlangsung antara komunikan dan komunikator.” Komunikator menyampaikan materi dan komunikan (peserta) memberikan tanggapan (respon) terhadap materi tersebut.

Pendapat dari dua ahli di atas dapat dideskripsikan bahwa media interaktif adalah perantara pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran serta didalamnya terjadi interaksi baik antara audiens dengankomunikator, audiens dengan audiens,

dan audiens dengan media yang digunakan untuk mencapai tujuan edukasi.

Keinteraktifan dalam edukasi merupakan adanya interaksi antara audiens dengan lingkungan, audiens dengan audiens, dan audiens dengan komunikator. Menurut Sanjaya (2009: 172), prinsip interaktif mengandung makna, bahwa mengajar bukan hanya menyampaikan pengetahuan komunikator dari komunikator ke audiens ; akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang audiens untuk belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dijelaskan bahwa, pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang efektif untuk merangsang audiens selalu berkeinginan memperoleh edukasi kesehatan. Dalam proses pembelajaran ini, audiens dituntut aktif dan dituntut untuk merespon/menanggapi dari materi yang telah disampaikan oleh komunikator. Media yang digunakan dapat memberikan respon terhadap audiens untuk saling berinteraksi.

Dalam konteks teknologi informasi, Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2002:36), media interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada audiens yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Konsep interaktif dalam pembelajaran paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer. Interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis computer pada umumnya mengikuti tiga unsur yaitu: urut-urutan instruksional yang dapat disesuaikan, jawaban/respons atau pekerjaan audiens , dan umpan balik yang dapat disesuaikan (Azhar Arsyad, 2011:100).

Menurut Rob Philips (dalam Sunaryo Sunarto, 2006 : 120), mengartikan makna interaktif sebagai suatu proses suatu proses pemberdayaan peserta didik untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini, lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem hardware, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar peserta didik dalam merespon stimulus yang ditampilakn layar monitor komputer. Kualitas interaksi peserta didik dengan komputer sangat ditentukan oleh kecanggihan program komputer.

Thorn (dalam Munir, 2009: 219-220) berpendapat bahwa suatu media interaktif yang dikembangkan harus memenuhi enam kriteria penilaian yaitu:

1. Kriteria penilaian pertama adalah kemudahan. Sebuah media interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar dapat mempelajarinya dengan mudah
2. Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. dalam arti adanya kandungan pengetahuan yang jelas.
3. Kriteria ketiga adalah adanya presentasi informasi.
4. Kriteria keempat adalah integritas media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
5. Kriteria kelima adalah artistik dan estetika. Untuk menarik minat belajar, maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
6. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta belajar.
7. **Fungsi Media Interaktif**

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (dalam Azhar Arsyad, 2011:19), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1. Memotivasi minat atau tindakan

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para audiens atau pendengar untuk bertindak.

1. Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok audiens . Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

1. Memberi instruktur

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan audiens baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsipprinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif

Menurut McKnown (dalam Ahmad Rohani, 1997:7), media pendidikan berfungsi:

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan peserta didik.
2. Membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik karena :
   1. Media instruksional edukatif pada umumnya merupakan suatu yang baru bagi peserta didik sehingga menarik perhatian peserta didik.
   2. Penggunaan media instruksional edukatif memberikan kebebasan kepada peserta didik lebih besar dibandingkan dengan cara belajar tradisional.
   3. Media instruksional edukatif lebih konkret dan mudah dipahami.
   4. Memungkinkan peserta didik untuk berbuat sesuatu.
   5. Mendorong peserta didik untuk ingin tahu lebih banyak.
3. Memberikan kejelasan (clarification).
4. Memberikan rangsangan (stimulation).

Sudjana dan Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2011:25) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar audiens , yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian audiens sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh audiens
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal sehingga audiens tidak bosan dan komunikator tidak kehabisan tenaga
4. Audiens dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian komunikator, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Nana Sudjana (2010:2) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian audiens sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya dan memungkinkan audiens menguasai tujuan pengajaran lebih baik
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh komunikator, sehingga audiens tidak bosan dan komunikator tidak kehabisan tenaga apalagi bila komunikator mengajar untuk setiap jam pelajaran
4. Audiens lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian komunikator tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, fungi media interaktif sebagai media pembelajaran bagi perserta didik agar materi yang disampaikan menjadi lebih bervariasi, memotivasi peserta didik dalam belajar, dan menarik minat peserta didik untuk ikut mengamati, melakukan, dan lebih memahami materi pelajaran.

1. **Jenis-Jenis Media Interaktif**

Dina Indriana (2011: 56) mengungkapkan beberapa jenis media antara lain:

1. Media cetak (printed media)
2. Media pameran (displayed media)
3. Media yang diproyeksikan (projected media)
4. Rekaman audio (audiotape recording)
5. Gambar bergerak (motion picture)
6. Media berbasis komputer (computer based media)

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (dalam Azhar Arsyad, 2011:33) dibagi dalam dua kategori luas, yaitu:

* 1. Media tradisional
  2. Visual diam yang diproyeksikan (slides, filmstrips)
  3. Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, grafik)
  4. Audio (rekaman piringan, pita kaset)
  5. Penyajian multimedia (slide plus suara, multi-image)
  6. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televise, video)
  7. Cetak (buku teks, modul, majalah ilmiah)
  8. Permainan (teka-teki, simulasi)
  9. Realia (model, manipilatif peta)
  10. Media teknologi mutakhir

1. Media berbasis telekomunikasi (telekonferen, kuliah jarak jauh)
2. Media berbasis mikroprosesor (computer-assisted instruction, permainan computer, interaktif, hypermedia)

Nana Sudjana (2010:3) memyebutkan ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu:

1. Media grafis sering disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Di antaranya adalah :
2. Gambar
3. Foto
4. Grafik
5. Bagan atau diagram
6. Poster
7. Kartun
8. Komik
9. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti :
10. Model padat (solid model)
11. Model penampang
12. Model susun
13. Model kerja
14. Mock up
15. Diorama
16. Media proyeksi seperti :
17. Slide
18. Film strips
19. Film
20. Penggunaan OHP
21. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah jenis media ada beragam, mulai dari media cetak, rekaman audio, permainan, hingga perkembangan teknologi yang juga mengubah media lebih bervariatif dengan perangkat tiga dimensi.