

PENDAMPINGAN PENINGKATAN KUALITAS GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI MA AL HUDA KARANG MELATI

(Anang Silahuddin¹)

¹ Dosen Tetap STIT-MU Gumawang Belitang OKU Timur
Email : anangsilahuddin@stitmugu.ac.id

ABSTRAK

Tujuan pendampingan ini yaitu mensosialisasikan dan memberi arahan tentang Peningkatan kualitas guru dalam penggunaan media pembelajaran.

Sasaran pengabdian adalah para guru di sekolah aliah swasta MA Al-Huda karang melati, kec Semendawai Timur, kabupaten Ogan Komering Ulu Timur Provinsi Sumatera Selatan.

Permasalahan diselesaikan dalam tiga tahapan kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan dilakukan dengan melakukan survey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan mengenai keadaan pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan dengan menggunakan metode ceramah yaitu dengan teknik presentasi, dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab dan latihan sebagai bentuk kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang sesuai. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk masing-masing tahap dengan mengumpulkan dan menyimpulkan data dari masing-masing tahapan kegiatan.

Hasil kegiatan pelatihan menunjukkan tingkat keberhasilan dengan indikasi adanya kesesuaian materi dengan media yang dibutuhkan, adanya respon yang positif dari peserta didik, dan sebagian besar (75%) peserta telah memahami tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran.

Kata Kunci: Peningkatan, media pembelajaran

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Mutu pendidikan pada sebuah lembaga pendidikan dapat diidentifikasi dari bagaimana pendidik mampu menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Lembaga pendidikan dapat memaksimalkan pembelajaran tidak hanya dalam mengukur kualitas secara fisik seperti gedung sekolah atau fasilitas yang berhasil dibangun, namun juga harus meningkatkan kualitas

output yaitu dari kecakapan pendidik dalam menghadirkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.¹

Namun seringkali ditemukan dalam proses pembelajaran cenderung membosankan, tidak ada variasi yang digunakan hal ini disebabkan guru menyajikan informasi hanya dengan ceramah, karena paradigma yang dianut ialah guru merupakan satu-satunya media. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu kiranya untuk mengembangkan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat menyenangkan, siswa pun semangat untuk mengikuti pelajaran. Untuk itu, penulis disini akan menguraikan tentang pengembangan media pembelajaran dengan harapan kita sebagai calon guru dapat mengembangkan media yang sesuai dengan bekal ilmu pengembangan media ini.

B. Rumusan Masalah

1. Apa yang dimaksud pengembangan media pembelajaran?
2. Apa prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran?
3. Apa saja media-media pembelajaran yang dikembangkan?

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan (1989 : 414). Dan lebih dijelaskan lagi dalam

¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar Baru, 1990), hlm1.

Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadi bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya (2002: 473).

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.² Kegiatan pengembangan meliputi tahapan : perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti oleh kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.

2. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Bila kita akan membuat media pembelajaran langkah pertama yang dilakukan adalah persiapan dan perencanaan yang teliti. Sehubungan dengan pengembangan media, Arief S. Sadiman, dkk. Mengemukakan urutan langkah-langkah yang perlu diambil dalam mengembangkan program media, sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Dalam proses pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang.³ Misalnya siswa dapat menghafalkan dua puluh *mufrodat*, sedangkan saat ini mereka hanya menghafal sepuluh *mufrodat*, sehingga ada kesenjangan bacaan-bacaan shalat yang lainnya. Dalam hal ini terdapat kebutuhan untuk mengajarkan *mufrodat-mufrodat* selain yang dihafal oleh siswa.

b. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan merupakan hal pokok yang harus dilakukan sebelum merancang suatu program media. Sebab dengan penetapan tujuan tersebut

² Asnawir dan M Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 135.

³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012), hlm 54.

dapat diketahui arah suatu program pengajaran. Untuk merumuskan tujuan pengajaran secara baik, maka tujuan tersebut harus :

- 1) Berorientasi pada kepentingan siswa, bukan pada guru. Titik tolaknya adalah perubahan tingkah laku apakah yang diharapkan setelah mereka selesai belajar.
- 2) Dinyatakan dengan kata kerja operasional, artinya menunjuk pada hasil perbuatan yang dapat diamati atau hasilnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu. Sebagai contoh siswa dapat membedakan antara syarat dan rukun shalat. Kata kerja operasional yang sering digunakan dalam merumuskan tujuan pembelajaran, contohnya :

<i>Yang operasional</i>	<i>yang tidak operasional</i>
Membedakan	mengerti
Menulis	meresapi
Menyusun	menyukai
Mengidentifikasi	menghargai

c. Pengembangan Materi

Dalam pengembangan materi, tindakan yang dilakukan selanjutnya menganalisis tujuan-tujuan yang telah ditetapkan menjadi sub-sub kemampuan dan sub-sub keterampilan yang disusun secara baik, sehingga diperoleh bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut. Daftar kemampuan itulah yang menjadi bahan pengajaran yang disajikan kepada siswa. Dengan cara tersebut dapat diperoleh bahan pembelajaran yang lengkap dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Setelah daftar pokok-pokok materi pembelajaran dapat tersusun dengan baik, selanjutnya mengorganisasikan urutan-urutan penyajiannya, yakni dari hal-hal yang sederhana menuju hal-hal yang rumit, dari hal-hal yang konkret ke hal-hal yang abstrak, dan dari yang bersifat khusus ke hal-hal yang umum.

d. Perumusan Alat Ukur Keberhasilan

Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya suatu pekerjaan atau suatu pengajaran yang dilakukan, dengan kata lain apakah siswa telah berhasil dalam belajar atau belum, diperlukan alat ukur yang sesuai untuk kegunaan tersebut. Alat ukur tersebut dibuat secara teliti dan direncanakan sebelum kegiatan belajar dilakukan. Alat ukur hasil belajar tersebut dapat berupa tes, penugasan dan lain-lain.

e. Penulisan Naskah

Penyajian materi pengajaran melalui media rancangan merupakan penjabaran pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik sebagaimana diuraikan di atas. Materi pengajaran dituangkan dalam tulisan / gambar yang disebut naskah program media.

Ada beberapa macam bentuk naskah program media pada prinsipnya mempunyai maksud yang sama, yakni sebagai penuntun dalam usaha memproduksi media pembelajaran.

Berikut ini adalah langkah-langkah penulisan naskah :

1) *Treatment*

Treatment adalah uraian berbentuk esai yang menggambarkan alur penyajian program yang dibuat, biasanya ditulis sebelum naskah siap. Dengan adanya *treatment* tersebut kita mendapat gambaran yang jelas tentang urutan-urutan visual yang nampak pada media atau narasi dan percakapan yang menyertainya. Apapun yang akan dilakukan harus tercantum dalam *treatment* tersebut, dan dengan adanya *treatment* maka akan dapat dijadikan sebagai pedoman pengembangan naskah selanjutnya.

2) *Story Board*

Story board adalah gambar-gambar yang digrafiskan dalam kolom-kolom naskah yang dibuat pada kertas atau kartu-kartu dalam ukuran tertentu yang kemudian disusun menurut urutan penyajian yang sesuai dengan isi naskah.

3) Penulisan Naskah

Setelah *treatment* disusun dengan baik sehingga dapat tergambar apa yang akan dilakukan, maka tugas selanjutnya adalah penulisan naskah yang sesuai dengan topik pembelajaran yang dikembangkan.⁴

Adapun format penulisan naskah untuk program film dan program video pada prinsipnya sama, yaitu dalam bentuk visualisasinya dan sebelah kanan untuk segala sesuatu yang berhubungan dengan suara termasuk dialog narasi, music maupun efek suara.⁵

Video	Audio
Pada kolom ini diisi semua kejadian/ event yang divisualisasikan dalam keseluruhan isi film dari awal sampai akhir program. Apa yang kita inginkan tampak dalam layar monitor diisikan di kolom video ini	Pada kolom audio ini berisi semua unsure audio baik berupa suara manusia (narrator/ presenter), music, dan sound effect.

B. prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran

setiap bidang pekerjaan supaya berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan memerlukan prinsip-prinsip yang diperhatikan oleh pihak-pihak yang terlibat didalamnya. Prinsip adalah rambu atau pedoman yang harus dipegangi dalam menjalankan kegiatan tertentu. Namun dalam hal prinsip pengembangan media penulis tidak menemukan literatur yang memadai tentang hal tersebut, penulis hanya menemukan prinsip tentang pengembangan teknologi pendidikan yang telah dijelaskan dalam bukunya

⁴Asnawir dan M Basyiruddin Usman, *Media.....*hlm.138-141.

⁵ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Referensi Jakarta: Jakarta, 2012),hlm104.

Sukiman, setidaknya ada tiga prinsip dasar yang digunakan dalam mengembangkan teknologi pendidikan, yaitu:

a. berorientasi pada si-belajar (*Learned oriented*)

Teknologi Pendidikan (TP) dalam rangka memecahkan masalah belajar selalu menitikberatkan perhatiannya kepada si-belajar. Si-belajar adalah subjek pendidikan dan bukan objek pendidikan. Prinsip ini menyatakan bahwa dalam setiap proses pendidikan hendaknya bertindak sebagai pihak yang aktif dan dibuat aktif.

b. Menggunakan pendekatan sistem

Setiap usaha pemecahan masalah yang dilandasi oleh TP, selalu didasari dengan penerapan pendekatan sistem. Hal ini berarti masalah-masalah tersebut dipandang sebagai suatu sistem, atau dalam kaitan suatu sistem, sehingga penanganan terhadap suatu komponen harus memperhatikan komponen-komponen lainnya secara integratif.

c. Pemanfaatan sumber belajar secara luas dan maksimal

Dalam P, perencanaan terhadap permasalahan pendidikan, khususnya masalah belajar, diwujudkan dalam bentuk sumber-sumber belajar (*learning resources*) baik sengaja diancang untuk tujuan-tujuan belajar (*by design*) maupun yang tidak dirancang tetapi dimanfaatkan untuk tujuan belajar tersebut (*by utilization*).⁶

C. Mengembangkan media pembelajaran

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia, maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Oleh karena itu, pada bagian ini akan diuraikan teknik pengembangan media sederhana yang dapat dikerjakan sendiri oleh guru. Media tersebut meliputi media berbasis visual (yang meliputi gambar, chart, grafik, transparansi, dan slide), media berbasis audio visual

⁶ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*,hlm.4-6.

(video dan audio tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif).⁷

1. Media berbasis visual

Jika mengamati bahan-bahan grafis, gambar, dan lain-lain. Yang ada di sekitar kita, seperti majalah, iklan-iklan, papan informasi, kita akan menemukan banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunaannya.⁸

Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.⁹

1) Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami, demikian pula teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya antara 15 sampai dengan 20 kata). Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti. Contoh :

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2013) hlm,101.

⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*..... hlm,103.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....hlm,103.



2) Keterpaduan

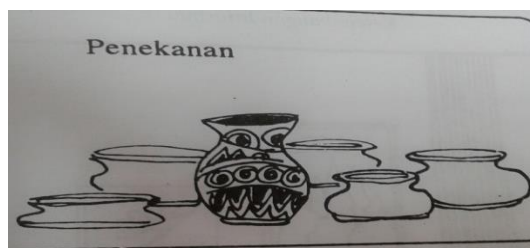
Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai satu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya. Contoh :



3) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

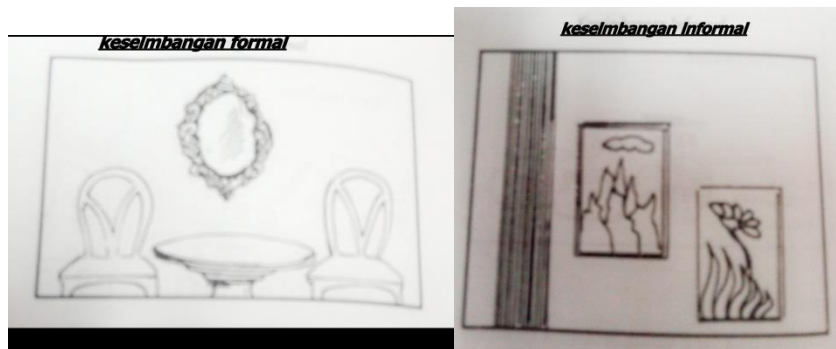
Contoh :



4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya sistematis. Keseimbangan yang keseluruhannya sistematis tersebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampilkan dua bayangan visual yang sama dan membangun. Penempatan visual dengan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang visual.

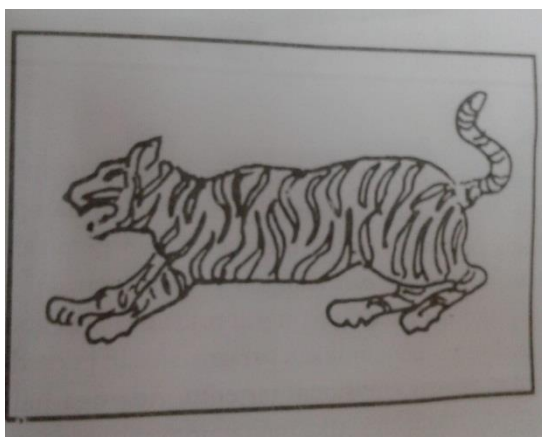
Contoh :



5) Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

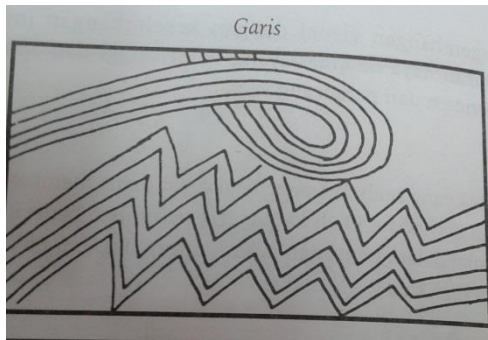
Contoh:



6) Garis.

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

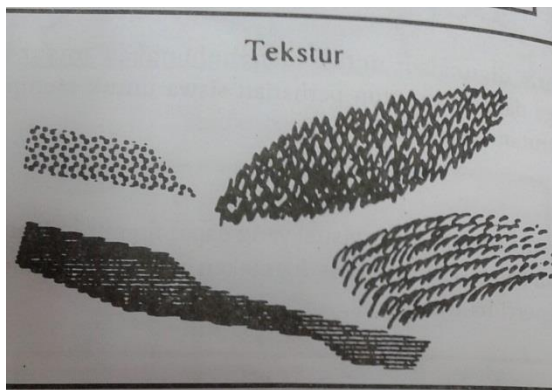
Contoh :



7) Tekstur.

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

Contoh;



8) Warna.

Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisah atau penekanan, atau untuk membangaun keterpaduan. Di samping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosiaonal tertentu. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu; 1) pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, dan sebagainya), 2) nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan

warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut), 3) intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.¹⁰

Contoh :



Adapun macam-macam media berbasis visual di antaranya adalah;

1. Gambar

Gambar yang dimaksudkan disini termasuk foto, lukisan/gambar, dan sketsa (gambar bergaris). Yang tujuan utama dari penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memfvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.¹¹

Adapun beberapa macam gambar diantaranya adalah.

a. Gambar jadi

Materi yang memerlukan visualisasi dalam bentuk ilustrasi yang dapat diperoleh dari sumber yang ada. Gambar-gambar dari majalah, booklet, selebaran, dan lain-lain mungkin dapat memenuhi kebutuhan kita. Jika pada saat ini belum memiliki clipping gambar, sebaiknya kita mulai mengumpulkan gambar dari berbagai disiplin ilmu. Dari berbagai sumber tersebut di atas, diharapkan tersedia gambar yang sesuai dengan isi pelajaran. Dengan hubungan dari potongan dua gambar atau lebih, kebutuhan terhadap gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan terpenuhi.

b. Gambar garis

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....hlm,103-108.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....hlm,109.

Garis merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu, atau dapat pula berupa dua buah titik yang dihubungkan. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu.¹²

Gambar garis, kendatipun amat sederhana, dapat menunjukkan aksi atau sikap dengan dampak yang cukup baik. Dalam membuat gambar garis ciri utama objek, aksi, atau situasi yang ingin dilukiskan harus tetap ada. Wajah yang ceria dapat dibedakan dari wajah yang cemberut dengan garis-garis lengkung pada wajah.

c. Strip story

Merupakan potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam pengajaran bahasa asing.

d. Fotografi

Sudjan & Rivai menguraikan beberapa kriteria pemilihan foto untuk tujuan pembelajaran, yaitu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan dan ukuran yang memadai, validitas, dan menarik. Foto yang digunakan sebagai media pembelajaran harus artistik dalam arti foto tersebut mempertimbangkan faktor-faktor seperti komposisi, warna yang efektif, dan teknik pengambilan dan pemrosesan yang baik. Selanjutnya foto harus cukup besar dan jelas untuk kelompok siswa yang dihadapi. Kebenaran foto atau validitas foto menggambarkan keadaan yang sesungguhnya, bukan foto sesuatu objek atau peristiwa yang dibuat-buat atau didramatisir.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika kita hendak mengadakan pengambilan foto, pertama, kita harus mengenal bagian-bagian utama dari kamera yang digunakan, seperti lensa bidik, pengatur fokus, pengatur kecepatan, diafragma, tombol jepret, pemutar film, kedudukan lampu blitz, dan pengatur jarak. Selanjutnya, pada saat

¹² Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.98.

mengambil foto kita harus memperhatikan faktor-faktor lain seperti cuaca, kecepatan dan jarak.¹³

2. Chart dan bagan

Chart sering terdapat dalam buku-buku pelajaran dan materi pelajaran lainnya. Chart harus mempunyai tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan jelas. Bagi siswa yang berusia muda suatu chart harus berisikan hanya satu konsep atau gambaran konsep. Sebaiknya chart itu ditekan hingga hanya berisi informasi verbal dan visual yang minimum untuk dapat dipahami. Jika ingin mengungkapkan beberapa gagasan atau konsep, sebaliknya dibuat serangkaian chart sederhana. Informasi pembelajaran dan pesan-pesan isi pelajaran dikomunikasikan melalui saluran visual, dan materi verbal hanya diadakan untuk mendukung pesan visual. Berikut beberapa contoh chart dan bagan.¹⁴

- a. Bagan organisasi menunjukkan hubungan atau rantai perintah/komando dalam suatu organisasi seperti perusahaan, organisasi sosial, lembaga pemerintahan. Dalam hal ini bagan sering kita sebut dengan struktur organisasi.
- b. Chart klasifikasi mirip dengan bagan organisasi, tetapi umumnya digunakan untuk menjelaskan atau mengelompokkan objek, peristiwa atau spesies.
- c. Garis (alur) waktu menggambarkan hubungan kronologis antara peristiwa-peristiwa yang terjadi. Chart seperti ini sering digunakan untuk menyatakan keterkaitan waktu peristiwa-peristiwa bersejarah atau hubungan orang-orang terkenal dengan peristiwa-peristiwa itu.
- d. Bagan alir (flowchart) adalah bagan proses yang menunjukkan suatu urutan, prosedur, atau aliran proses.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....hlm,109-124.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*hlm,130.

- e. Tabel berisikan informasi angka-angka atau data. Tabel merupakan media yang sangat baik untuk menunjukkan informasi waktu yang ditampilkan dalam bentuk kolom-kolom.¹⁵

3. Grafik

Grafik menampilkan sajian visual data angka-angka. Grafik juga dapat menggambarkan hubungan dan perbandingan antara unit-unit data, kecendrungan pada data itu. Ada empat macam grafik utama, yaitu; grafik batang, grafik garis, grafik lingkaran, dan grafik gambar.¹⁶

a. Grafik batang

Grafik batang amat sederhana, mudah dibuat, dan mudah dibaca. Pada lazimnya, grafik ini dibuat dengan menggunakan batang sebagai gambaran kelompok data secara vertikal atau horizontal. Tinggi atau panjang batang melukiskan ukuran besarnya persentase data yang diwakilinya. Semua batang berukuran sama lebarnya. Grafik batang dapat pula digunakan untuk membandingkan item yang sama dengan waktu yang berbeda atau item yang berbeda untuk waktu yang sama, misalnya;

b. Grafik garis

Grafik garis merupakan grafik yang paling tepat dan paling sering digunakan untuk melukiskan kecendrungan-kecendrungan atau membandingkan dan menghubungkan dua kelompok data. Grafik garis didasarkan pada dua skala pada sudut tegak lurus. Setiap titik memiliki nilai pada skala vertikal dan satu titik lain pada skala horizontal. Garis ditarik untuk menghubungkan titik-titik pertemuan nilai. Grafik garis ini menunjukkan dua atau lebih kelompok data kualitatif yang berubah-ubah setiap waktu.

c. Grafik lingkaran

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....hlm,130-132.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....hlm,132.

Salah satu penggunaan khusus geafik lingkaran adalah untuk menggambarkan informasi mengenai porsi (alokasi) penggunaan data yang tersedia. Jumlah presentasi keseluruhan adalah 100%.

d. Grafik gambar

Grafik gambar secara visual menarik bagi berbagai tipe siswa, terutama yang berusia muda. Grafik gambar cepat populer karena bentuk dan lambang-lambang yang digunakan dapat berbentuk bahasa yang sama di mana-mana, misalnya gambar sapi, rusa, seorang laki-laki, kapal atau seikat padi. Namun demikian grafik gambar lebih sulit dibaca dan dimengerti dari pada grafik batang. Karena simbol gambar yang digunakan untuk menampilkan jumlah tertentu, gambar teropong seperuh untuk sepertiga digunakan untuk menggambarkan jumlah jumlah yang terbagi. Untuk mempermudah pemahaman sebagainya nilai setiap rangkaian gambar dicantumkan.¹⁷

4. Tranparansi

Transparasi merupakan gambar/filem besar yang diproyeksikan oleh penyaji (guru) untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outlen, atau ringkasan di depan kelompok kecil atau kelompok besar.¹⁸

Pengalaman praktis pemakaian transparasi menganjurkan beberapa petunjuk umum sebagai berikut;

- a. Format horizontal mencakup bidang proyeksi yang terbaik;
- b. Gagasan atau konsep harus visual, jika tidak, sebaiknya gunakan papan atau bentuk menyajikan informasi verbal.
- c. Batasi satu trasparansi untuk satu konsep yang diungkapkan dengan visual sederhana dan rapih (secara umum antara 3 sampai dengan 4 gambar).
- d. Hindari kata-kata yang tidak berguna.
- e. Ikuti standar keterbacaan, minimal tinggi huruf 3/16 inci.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....hlm,133-135.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....hlm, 135.

- f. Untuk konsep dan gagasan yang lebih rumit, tambahkan informasi secara berurutan dengan teknik overlay.
- g. Buatlah ikhtisar visual transparansi dalam bentuk caption atau judul sebagai headline di atas gambar visual.
- h. Menerapkan prinsip-prinsip pengembangan visual secara umum, yaitu prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan dan keseimbangan.¹⁹

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat penyajian materi dengan proyeksi transparansi kita harus memperhatikan teknik-teknik berikut.

- a. Menunjukkan gambar, diagram, atau bentuk visual lainnya dengan menggunakan petunjuk di atas transparansi untuk mengarahkan perhatian kepada hal-hal rinci. Bayangan petunjuk itu akan terlihat pada layar.
- b. Menggunakan spidol transparansi atau ball point khusus untuk menambahkan detail atau menandai butir penting di atas transparansi selama penayangan. Agar tidak merusak transparansi asli, gunakan transparansi baru di atas yang asli.
- c. Mengendalikan kecepatan jalannya penyajian informasi/pelajaran dengan menutupi bagian transparansi dengan kertas atau karton, dan baru dimunculkan pada saat siap mendiskusikan butir yang ditutupi itu.
- d. Membuat transparansi berlapis-lapis (overlay) untuk menunjukkan proses atau konsep yang rumit. Overlay dapat dilepaskan untuk memperlihatkan unsur-unsur konsep atau proses sekaligus.
- e. Menggandakan isi transparansi di atas kertas untuk dibagikan kepada siswa. Dengan demikian, siswa dapat terbebas dari kegiatan menyalin bagian atau proses yang rumit ke dalam buku catatan mereka.²⁰

2. Media berbasis Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengar, dimana pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambing-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, diantaranya :

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*hlm,136.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*hlm,138-140.

1) Radio

Penggunaan radio sebagai media pendidikan perlu mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

a. Langkah persiapan

Dalam kegiatan ini harus diperhatikan tujuan program jenis program dan umur para siswa. Dalam hubungannya dengan persiapan ini sebaiknya kelas mengumpulkan bahan-bahan tentang siaran, misalnya buku petunjuk, buku pegangan.

b. Langkah penerimaan

Dalam langkah ini guru dan siswa diharapkan melakukan kegiatan mendengarkan siaran dengan seksama. Guru dapat melakukan kegiatan berupa membuat catatan, menulis kata-kata yang baru atau kata-kata yang sulit di papan tulis.

c. Kegiatan lanjutan

Dalam langkah ini dapat dilakukan berbagai kegiatan antara lain mengadakan diskusi, debat, forum, menarik kesimpulan-kesimpulan, membaca buku-buku, dapat juga penulis dan mengadakan dramatisasi dan sebagainya.

2) Alat perekam pita magnetik

Kaset *tape corder* adalah alat perekam yang menggunakan pita dalam kaset. Pita tersebut di gulung-gulung pada kumpatan yang berada dalam kotak yang disebut kaset. Namun pada era sekarang ini jarang sekali alat ini digunakan oleh banyak orang.

3. Media berbasis audio visual

Media audio dan audio visual merupakan bentuk-bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali. Di samping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Audio tape recorder juga dapat

dibawa ke mana-mana, dan karena tape recorder dapat menggunakan baterai, maka ia dapat digunakan di lapangan atau di tempat-tempat yang tak terjangkau oleh listrik. Kaset tape audio dapat pula dimanfaatkan untuk pelajaran dan tugas di rumah. Ini dimungkinkan karena hampir semua siswa memiliki mesin radio tape.²¹

Di samping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk;

- a. Mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
- b. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berbeda jauh dari lokasi.
- c. Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- d. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.²²

Adapun beberapa macam dari audio visual di antaranya adalah;

- a. Radio dan tape

Penggunaan media audio sangat mendukung sistem pembelajaran tuntas (Mastery learning). Siswa yang belajarnya lambat dapat memutar kembali dan mengulangi bagian-bagian yang belum dikuasainya. Meskipun tidak ada prosedur baku tentang penggunaan bahan-bahan audio, sebaiknya materi audio itu disajikan dengan mengikuti langkah-langkah yang bisa diikuti ketika menggunakan materi pelajaran dalam bentuk lain.²³ Adapun langkah-langkah itu sebagai berikut.

- Mempersiapkan diri, salah satu cara menyiapkan diri adalah dengan memeriksa dan mencoba materi itu, membuat catatan tentang hal-hal yang penting yang tercakup dalam materi audio itu, dan menentukan apa

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....hlm, 141-142.

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*hlm,142.

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*....hlm, 143.

yang akan digunakan untuk membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi siswa.

- Membangkitkan kesiapan siswa, siswa dituntun agar memiliki kesiapan untuk mendengar, misalnya dengan cara memberikan komentar awal dan pertanyaan-pertanyaan. variasi lain dalam mempersiapkan murid untuk mendengar adalah; 1) mengidentifikasi materi, judul, peserta, atau keadaan yang terjadi pada saat produksi. 2) memberikan informasi latar belakang yang menarik tentang program itu. 3) membahas secara singkat bersama siswa mengenai topik dan memunculkan beberapa pertanyaan kunci di mana jawabannya diharapkan dapat diperoleh dari materi audio itu. 4) membuat daftar kata-kata kunci di papan tulis atau frase kunci yang terkandung dalam bahan audio itu. 5) menjelaskan mengapa siswa harus mendengarkan materi audio itu.
- Mendengarkan materi audio, tuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dengan waktu yang tepat atau dengan sedikit penundaan antara pengantar dan mulainya proses mendengar. Dorong siswa untuk mendengarkan dengan tenang, pusatkan perhatian kepada materi audio, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan dengan sadar menghubungkan apa yang didengar dengan pertanyaan-pertanyaan yang dibahas sebelum program ini dimulai.
- Diskusi (membahas) materi program audio, sebaiknya setelah selesai mendengar program itu, diskusi dimulai secara informal dengan mengajukan pertanyaan yang bersifat umum, seperti bagaimana (gagasan) yang paling berkesan/menonjol dari program itu?. Setelah itu, barulah pindah ke pertanyaan-pertanyaan yang dipersiapkan.
- Menindaklanjuti program, pada umumnya, diskusi dan evaluasi setelah mendengarkan program mengakhiri kegiatan mendengar. Namun demikian, diharapkan siswa akan termotivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang pelajaran itu dengan melakukan bacaan di perpustakaan,

membaca buku teks, menonton filem yang berkaitan, atau melakukan kegiatan lain yang berkaitan dengan isi materi program audio.²⁴

b. Kombinasi slide dan suara

Gabungan slide (filem gabungan) dengan tape audio adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diprosuksi. Sistem multimedia ini serba guna, mudah digunakan, dan cukup efektif untuk pembelajaran kelompok atau pembelajaran perorangan dan belajar mandiri.²⁵

Keefektivan penyajian pelajaran melalui multimedia seperti ini memerlukan perhatian khusus kepada faktor-faktor seperti berikut ini.

- Sajikan konsep-konsep dan gagasan satu persatu.
- Gunakan bidang penayangan di layar untuk tujuan-tujuan tertentu untuk menyampaikan pesan materi pelajaran.
- Susunlah unsur-unsur gambar itu dan aturlah hubungan antara unsur-unsur itu.
- Pilih slide yang berkualitas baik menurut teknis dan estetis.
- Pilih musik yang dapat menyentuh perasaan untuk penyajiannya.
- Gunakan efek suara asli untuk memberikan bayangan realisme dalam penyajian.
- Jangan terlalu banyak narasi, biarlah gambar-gambar yang menyajikan informasi atau pesan.
- Dalam beberapa hal, penggunaan lebih dari satu suara dalam narasi akan membuat penyajian lebih dinamis.²⁶

Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran slide tape yang sederhana adalah sebagai berikut;

1. Menganalisis karakter siswa (karakteristik umum dan pengetahuan awal).
2. Menetapkan tujuan pembelajaran.

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....hlm,143-144.

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*hlm,146.

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*hlm,147.

3. Setelah menyelesaikan langkah 1 dan 2, guru sudah memiliki gagasan yang jelas tentang bagaimana penyajian itu digabungkan ke dalam rencana pembelajaran keseluruhan, terutama pengaturan mengenai bagian mana yang mendahului dan bagian mana yang mengikuti penyajian itu.
 4. Dengan menggunakan kartu indeks (ukuran 8 x 14 cm), buatlah sketsa kasar gambar visual yang muncul pada saat membayangkan bagian-bagian utama bahasa (isi) pelajaran. Buatlah sketsa gambar, bagan, simbol, diagram, grafik, atau kartu untuk butir-butir bahasan yang mana saja tanpa melihat urutan-urutannya lebih dulu.
 5. Pada bagian bawah sketsa tulislah pernyataan singkat yang dapat menangkap butir inti yang ingin disajikan.
 6. Buatlah satu kartu untuk gagasan yang menuntun ke dalam kandungan isi yang baru saja dibuat sketsanya, kemudian buatlah yang lain mengikuti yang pertama berurutan.
 7. Jika sudah tidak ada lagi gagasan dalam mata rantai pertama, pindah ke gagasan utama yang kedua yang belum masuk dalam urutan di atas.
 8. Aturlah kartu-kartu itu menurut urutannya yang logis.
 9. Edit dan refisi kartu-kartu rencana tadi dengan mempertimbangkan aspek kepraktisannya.
 10. Gunakan catatan untuk mempersiapkan naskah audio.
 11. Latih penyajian media pembelajaran ini beberapa kali dengan mengandaikan kartu-kartu itu sebagai slaid yang ditayangkan di layar.²⁷
4. Media berbasis komputer.

Komputer adalah salah satu alat produk sains dan teknologi yang merupakan satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data

²⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*.....hlm,148-149.

digital, memprosesnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses.

Banyak kalangan yang berpendapat bahwa saat ini adalah era informasi global, dimana era ini bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang perangkat utamanya adalah computer. Kita dapat memanfaatkan computer dengan beragam cara mulai sebagai alat bantu menulis, menggambar, mengedit foto, memutar video, dan lain sebagainya.

1) Media Power Point

Microsoft power point merupakan salah satu produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Dengan Microsoft power point ini kita dapat merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik dan profesional. Pemanfaatan media power point ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas-tugas yang akan diberikan.²⁸

2) Media E-mail

E-mail merupakan singkatan dari *Electronic Mail*, atau dalam bahasa Indonesianya “Surat Elektronik”, yaitu surat yang pengirimannya menggunakan sarana elektronik yakni dengan menggunakan jaringan internet.²⁹ Dengan surat elektronik atau e-mail ini seseorang dapat mengirim naskah teks, gambar, atau bahkan mengirimkan aplikasi atau file kepada seseorang yang tentunya juga memiliki alamat e-mail.³⁰

KESIMPULAN

Kesimpulan

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada

²⁸ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*.....hlm,213.

²⁹ Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet*, (Andi: Yogyakarta, 2004),hlm 85.

³⁰ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*.....hlm,228.

perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.

Setelah dilakukan pendampingan terkait dengan perkembangan media pembelajaran para guru dapat menerapkan langkah-langkah yang perlu diambil dalam mengembangkan program media adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan dan Karakteristik Siswa
- b. Perumusan Tujuan
- c. Pengembangan Materi
- d. Perumusan Alat Ukur Keberhasilan
- e. Penulisan Naskah

Adapun prinsip-prinsip pengembangan media adalah :

- a. berorientasi pada si-belajar (*Learned oriented*)
- b. Menggunakan pendekatan sistem
- c. Pemanfaatan sumber belajar secara luas dan maksimal

Macam-macam Media yang dikembangkan :

- a. Media berbasis visual
- b. Media berbasis Audio
- c. Media berbasis audio visual
- d. Media berbasis komputer

Secara keseluruhan para guru dapat memilih dan mengadakan media sesuai dengan kebutuhan dan kesanggupan dari guru-guru di MA Al-Huda karang melati.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2013.

Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Referensi Jakarta: Jakarta, 2012.

Jasmadi. *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet*, Andi: Yogyakarta, 2004.

Kustandi , Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia,2011.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*, Bandung: Sinar Baru, 1990.

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012.

Usman , M Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers,2002.