MEDIA PEMBELAJARAN PAI
(Teori dan Aplikasinya)

Disusun Oleh :

DR. HUSNIYATUS SALAMAH ZAINIYATI, M.Ag.

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2013

KATA PENGANTAR

Bismillahirahmanirrahim

Puji syukur pada Allah yang senantiasa melimpahkan Rahmat-Nya, sehingga buku *Media Pembelajaran PAI* bisa diselesaikan dan berada di tangan pembaca.

Pengetahuan tentang Media Pembelajaran PAI makin dirasakan manfaatnya bagi mahasiswa yang menekuni ilmu keguruan. Pengetahuan ini juga sangat dibutuhkan oleh guru yang hendak memperbaiki proses pembelajaran siswa di kelas. Mengingat besarnya urgensi media pembelajaran itulah, buku ini merupakan salah satu upaya untuk memenuhi keperluan mahasiswa Tarbiyah atau Ilmu Keguruan yang sedang menempuh mata kuliah Media Pembelajaran PAI.

Buku ini tidak hanya mengandung komponen materi kajian tentang konsep media pembelajaran, akan tetapi dilengkapi tutorial atau langkah-langkah pembuatan media pembelajaran. Lembar Kegiatan Mahasiswa, Lembar Media Powerpoint, dan Lembar Penilaian. Serta menggunakan pendekatan model perkuliahan aktif.

Penulis tak lupa mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada semua pihak, Pimpinan IAIN Sunan Ampel, pimpinan Fakultas, teman-teman dosen dan penerbit, karena bantuan mereka penulisan dan penerbitan buku ini dapat diselesaikan dengan baik.

Akhirnya, penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan buku ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun dari para pembeca sangat penulis harapkan guna menyempurnakan buku ini di masa mendatang.

Surabaya, Nopember 2013

Penulis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

PENDAHULU

HALAMAN JUDUL i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

SATUAN ACARA PERKULIAHAN iv

ISI PAKET

Paket 1 :	KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN.....	1-1-22
Peket 2 :	JENIS DAN KRAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN.....	2-23-53
Paket 3 :	PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	3-54-67
Paket 4 :	PEMANFAATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN	4-68-78
Paket 5 :	PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA	5-79-90
Paket 6 :	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	6-91-116
Paket 7 :	PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VISUAL.....	7-117-149
Paket 8 :	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ASSURE.....	8-150-196
Paket 9 :	PENGEMBANGAN MEDIA SLIDE POWER POINT.....	9-197-213
Paket 10 :	SUMBER BELAJAR SEBAGAI KOMPONEN MEDIA PEMBELAJARAN.....	10-214-230
Paket 11 :	EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN.....	11-231-245
Paket 12 :	APLIKASI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PAI....	12-246-256

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SATUAN ACARA PERKULIAHAN
MEDIA PEMBELAJARAN PAI

A. PENGANTAR IDENTITAS

1. Data Pribadi
   a. Nama Dosen : Dr. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag
   b. Alamat Kantor : Fak. Tarbiyah IAIN S.A Jl. A.Yani 117 Surabaya
   c. Telepon
      1. Kantor : (031) 8437893
      2. Rumah : HP. 08155256307
      3. e-mail : husniyatus@ yahoo.com

2. Mata Kuliah
   a. Kode Mata Kuliah : KI-
   b. Komponen : MKKA
   c. Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/KI
   d. Bobot : 2 Sks
   e. Semester : V MP/BK
   f. Hari/Jam/Ruang : Rabu, 07.00-08.30/ 09.00-10.30

B. DISKRIPSI DAN URGENSI MATA KULIAH

Materi Media Pembelajaran akan memberikan gambaran dan pelatihan pada mahasiswa tentang bagaimana mengenal, memilih, menggunakan, mengembangkan media pembelajaran dan membuat alat bantu pembelajaran yang sederhana. Materi perkuliahannya meliputi; pengenalan beberapa media, kriteria pemilihan media pembelajaran, penggunaan, pengembangan media, pembuatan alat bantu pembelajaran yang sederhana, penggunaan dan pengelolaan sumber belajar (lab, perpustakaan dan microteaching) serta konsep evaluasi media pembelajaran.

Sebagai calon pendidik, mahasiswa fakultas Tarbiyah diharapkan dapat membuat dan menggunakan media pendidikan baik umum atau agama sehingga pengalaman mengajar di masyarakat kelak dapat diperkaya dan lebih menarik serta efektif sesuai dengan tujuan pengajaran yang hendak dicapai.

C. KOMPTENSI

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR KOMPETENSI
1	Memahami konsep dasar tentang media pembelajaran PAI	1.Menjelaskan pengertian media pembelajaran 2.Mengkritisi fungsi & manfaat media dalam proses pembelajaran PAI 3.Menganalisis ruang lingkup materi & urgensinya dalam proses pembelajaran PAI
2	Memahami tentang jenis-jenis dan karakteristik Media pembelajaran PAI	1.Menjelaskan jenis dan karakteristik media pembelajaran 2.Mengkritisi jenis dan karakteristik media pembelajaran 3.Menganalisis kelebihan dan kekurangan jenis&karakteristik media pembelajaran
3	Ketepatan memilih media dalam pembelajaran PAI	1.Memilih media pembelajaran dengan tepat sesuai dengan karakteristik materi pelajaran 2.Memilih media pembelajaran dengan tepat sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		dengan tujuan pembelajaran 3.Memilih media pembelajaran dengan tepat sesuai sasaran pembelajaran 4.Menganalisis kriteria pemilihan media pembelajaran
4	Memahami konsep umum sumber belajar sebagai komponen media pembelajaran	1.Menjelaskan pengertian sumber belajar sebagai komponen media pembelajaran 2.Mengklasifikasi macam-macam sumber belajar 3.Menjelaskan faktor/ komponen sumber belajar 4.Menjelaskan fungsi sumber belajar 5.Mengkritisi kriteria pemilihan sumber belajar
5	Memiliki wawasan luas tentang perpustakaan sebagai Pusat Sumber Belajar	1.Menjelaskan pengertian perpustakaan sbg PSB 2.Mengkritisi fungsi, cara penggunaan perpustakaan 3.Menganalisis perpustakaan sebagai PBS, pusat informasi dan inovasi
6	Memahami tentang lingkungan (masyarakat) sbg sumber media pembelajaran Agama	1.Menjelaskan pengertian lingkungan sebagai media pembelajaran dan tujuannya 2.Menjelaskan kelebihan dan kelemahan lingkungan sebagai media pembelajaran 3.Menganalisis jenis & teknik lingkungan sbg media pembel.
7	Memiliki kemampuan memanfaatkan, menggunakan media pembelajaran	1.Menggunakan OHP 2.Menjelaskan fungsi Lab. dan Microteaching 3.Menggunakan Lab. dan Microteaching
8	Memiliki kemampuan mengembangkan media pembel.& membuat media sederhana	1.Menyusun rancangan media pembelajaran sesuai dg kebutuhan & karakteristik siswa 2.Membuat naskah audio dan film 3.Memproduksi media 4.Membuat media sederhana
9	Memahami konsep dasar evaluasi media pembelajaran PAI	1.Menjelaskan ciri-ciri efektif media pembelajaran PAI 2.Menjelaskan kriteria mengevaluasi media pembelajaran dari kualitas isi, tujuan, kualitas instruksional& teknis 3.Menganalisis ciri dan kriteria evaluasi media pembelajaran
10	Memahami tentang aplikasi media dlm pembel. PAI	Menerapkan jenis-jenis media dlm pembelajaran PAI sesuai dengan pokok bahasan dan sub pokok bahasan

D. MATERI

NO	DESKRIPSI MATA KULIAH	TIME LINE	MATERI
1	1.Beberapa definisi Media pembelajaran 2.Fungsi&manfaat Media	Pertama	Penjelasan Umum, Pengertian, Fungsi, Manfaat, Urgensi Media Pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	pembelajaran 3.Latar Belakang Penggunaan media 4.Urgensi media dalam pembelajaran		
2	1.Macam-macam media pembelajaran PAI 2.Karakteristik media pembelajaran PAI 3.Kelebihan dan kelemahan jenis-jenis media pembelajaran PAI	Kedua	Macam-macam dan Karakteristik Media Pembelajaran
		Ketiga	Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media pembelajaran
3	1. Syarat-syarat media pembelajaran PAI 2.Dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran 3.Kriteria pemilihan media pembelajaran	Keempat	Syarat-syarat, dasar pertimbangan, dan kreteria pemilihan media
4	1.Definisi sumber belajar 2.Klasifikasi sumber belajar 3.Komponen/faktor sumber belajar 4.Fungsi dan peranan sumber belajar 5.Kriteria pemilihan sumber belajar	Kelima	Pengertian sumber belajar, klasifikasi, dan komponen sumber belajar
		Keenam	Fungsi, peranan, dan kreteria pemilihan sumber belajar
5	UTS	Ketujuh	1.Apa yang Anda ketahui tentang pengertian, jenis dan Fungsi media pembelajaran bagi guru di kelas 2. Apa yang anda ketahui tentang sumber belajar, dan fungsui sumber belajar dalam proses pembelajaran? 3. Buatlah analisis kekurangan dan kekurangan media grafis, fotografis, proyeksi, audio, dan media tiga dimensi
6	1.Beberapa definisi tentang perpustakaan 2.Fungsi perpustakaan 3.Cara penggunaan perpustakaan 4.Perpustakaan sbgPSB 5.Perpustakaan pusat informasi & inovasi	Kedelapan	Pngertian, fungsi, dan cara menggunakan perpustakaan
7	1.Definisi dan tujuan lingkungan sbg media	Kesembilan	Pengertian, kelebihan dan kekurangan, jenis, dan teknik menggunkaan lingkungan sebagai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	2. Kelebihan dan kelemahan lingkungan sebagai media pembel. 3.Jenis lingkungan & teknik menggunakan lingkgn. sbg media		media pembelajaran
8	1.Cara praktis menggunakan OHP, Lab Bahasa, dan Lab. Microteaching 2.Cara pemeliharaan media pembelajaran	Kesepuluh	Cara praktis menggunakan OHP, dan lab microteaching
		Kesebelas	Cara praktis menggunkan lab bahasa
9	1.Penyusunan Rancangan media 2.Penulisan Naskah 3.Produksi Media	Keduabelas	Pengembangan dan membuat rancangan Media Pembelajarn PAI
10	1.Batasan ciri-ciri efektif media pembel. 2.Kriteria evaluasi media pembelajaran	Ketigabelas	Evaluasi Media Pembelajaran
11	Aplikasi media pada mata pelajaran: Aqidah-Akhlak,Qurdis, Fiqh, SKI, B.Arab	Keempatbelas	Praktek aplikatif pembuatan media pembelajaran untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam(Al-Qur'an-Hadits, SKI, dan Fiqh
		Kelimabelas	Praktek aplikatif pembuatan media pembelajaran untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Aqidah Ahlak dan Bahasa Arab
13	Minggu Tenang	Keenambelas	Mingu Tenang
14	UAS		UAS

E. Strategi Perkuliahan

1. Brainstoming
2. Diskusi Kelompok
3. Praktek
4. Lecturing

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Evaluasi Perkuliahan

a. Kehadiran (Performance)
b. UTS
c. UAS
d. Produk

G. Instrumen Penilaian

a. Performance

Nama:
Semester/Kelas:

No	Komponen	25-50%	50-75%	75-100%
1.	Kehadiran			
2.	Keterlibatan dalam diskusi			
3.	Keterlibatan dalam membantu menyelesaikan masalah			

b. UTS

Beberapa soal yang dapat dijadikan pilihan dalam pelaksanaan UTS adalah sebagaai berikut:

1. Jelaskan pengertian media pembelajaran ?
2. Sebutkan fungsi & manfaat media dalam proses pembelajaran PAI?
3. Jelaskan ruang lingkup materi & urgensinya dalam proses pembelajaran PAI?
4. Jelaskan jenis dan karakteristik media pembelajaran ?
5. Buatlah analisis kelebihan dan kekurangan jenis&karakteristik media pembelajaran?
6. Bagaimana memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik materi pelajaran ?
7. Bagaimana memilih media pembelajaran dengan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran?
8. Bagaimana memilih media pembelajaran dengan tepat sesuai sasaran pembelajaran?
9. Jelaskan kriteria pemilihan media pembelajaran?
10. Jelaskan pengertian sumber belajar sebagai komponen media pembelajaran?
11. Klasifikasikan macam-macam sumber belajar?
12. Jelaskan faktor/ komponen sumber belajar?
13. Jelaskan fungsi sumber belajar?
14. Buatlah analisis kriteria pemilihan sumber belajar?
15. Jelaskan pengertian perpustakaan sbg PSB?
16. Jelaskan fungsi, cara penggunaan perpustakaan?
17. Jelaskan perpustakaan sebagai PBS, pusat informasi dan inovasi?
18. Jelaskan pengertian lingkungan sebagai media pembelajaran dan tujuannya?
19. Buatlah analisis kelebihan dan kelemahan lingkungan sebagai media pembelajaran?
20. Jelaskan jenis & teknik lingkungan sbg media pembelajaran?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

21. Jelaskan ciri-ciri efektif media pembelajaran PAI?
22. Jelaskan kriteria mengevaluasi media pembelajaran dari kualitas isi, tujuan, kualitas instruksional& teknis?
23. Jelaskan ciri dan kriteria evaluasi media pembelajaran Membuat media audio video?
24. Bagaimana menerapkan jenis-jenis media dalam pembelajaran PAI sesuai dengan Standar Komptensi Dasar?

c. UAS : Produk Media Pembelajaran

Nama:
Semester/Kelas:

No	Komponen	Baik	Cukup	Kurang
1.	Kesesuaian Media dengan Karakteristik SK-KD dan Indikator			
2.	Kesesuaian Media dengan Karakteristik Peserta didik			
3.	Kesesuaian Media dengan Karakteristik mata pelajaran			

H. Buku Rujukan

Arsyad, A. *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, S. *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, S.B..dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Darajdat, Z. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1996.

Gilarso, T, dkk. *Program Pengalaman Lapangan (Micro Teaching)*, Yogyakarta: Andi Offset, 1986.

Hamalik, O. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

Hadimiarjo, Y. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Ibrahim, R & Syaodih N. *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Isbani, *Media Pendidikan*

Kasiram, *Kapita Selekta Pendidikan II*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, M. *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.T. *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

Rohani, A. *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Rusydiyah, E. F. 2008. Media dan Teknologi Pembelajaran: Aplikasi dalam Pendidikan Agama Islam

Sadiman, A, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, D, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*

Shalahuddin, M , *Media Pendidikan Aga*ma, Cet. I, Surabaya: Bina Ilmu, 1986.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Sujana, N. 2004. *Media Pengajaran*

Sudjarwo, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Relajar*

Zainiyati, H. S. *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

Surabaya,

Mengetahui
Ketua Jurusan

Dosen pengampu,

Dr. Husniyatus Salamah Z, M.Ag

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 1
KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran dan sama pentingnya dengan pembelajaran itu sendiri. dalam perkembangannya, dunia pendidikan termasuk yang paling diuntungkan dari kemajuan TI *(teknologi informasi)* karena memperoleh manfaat yang luar biasa. Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam dunia pendidikan, media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif.

Pada paket ini, mahasiswa dan mahasiswi diajak untuk membahas konsep dasar media pembelajaran yang memuat antara lain tentang; pengertian, ciri, prinsip fungsi dan manfaat media dalam proses pembelajaran PAI. Paket 1 ini sebagai pengantar bagi paket-paket sesudahnya.

Dalam perkuliahan ini, mahasiswa dan mahasiswi dipandu dengan lembar kegiatan 1.1, membahas tentang pengertian, ciri, prinsip fungsi dan manfaat Media Pembelajaran berdasarkan poin-poin pertanyaan yang telah disediakan. Dengan menguasai konsep dasar media pembelajaran diharapkan mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami paket selanjutnya.

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami konsep umum media pembelajaran.

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami konsep dasar media pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Indikator

Mahasiswa dan mahasiswi dapat:

1. Menjelaskan pengertian media pembelajaran.
2. Menjelaskan landasan teori.
3. Ciri-ciri, Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran.

E. Waktu

2 x 50 menit

F. Kegiatan Pembelajaran

Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
Kegiatan Awal		
1. Dosen memberikan orientasi tentang media pembelajaran yang akan dipelajari bersama-sama selama 1 semester	Presentasi	Slide power point
2. Brainstorming tentang pengalaman awal mereka tentang metode pembelajaran	Brainstorming	
3. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam perkuliahan, dan pentingnya perkuliahan.	Presentasi	Slide power point
Kegiatan Inti		
1. Mahasiswa dan mahasiswi diberi tugas membaca secara individual dengan dipandu oleh pertanyaan di bawah ini: a. Apa yang dimaksud dengan media pembelajaran!	Reading guide	Uraian materi 1.1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Jelaskan fungsi dan manfaat media pembelajaran! c. Jelaskan ruang lingkup dan urgensinya dalam proses pembelajaran PAI?		LK 1.2
2. Mahasiswa dan mahasiswi secara individual diminta menuliskan jawaban masing-masing pertanyaan pada lembar kerja yang telah disediakan	Presentasi	
3. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 2 (dua) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas.	Tanya jawab	
4. Mahasiswa diminta memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan (diwakili oleh dua mahasiswa laki-laki dan perempuan yang dipilih secara acak). 5. Dosen memberikan penguatan tentang pengertian, manfaat dan fungsi serta ruang lingkup media pembelajaran.	Presentasi	*Slide Powerpoint*
Kegiatan Penutup 1. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa dan	Presentasi	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mahasiswi untuk melakukan refleksi mengenai perkuliahan tentang pengertian, manfaat dan fungsi serta ruang lingkup media pembelajaran.		
Kegiatan Tindak Lanjut 1. Dosen memberikan tugas untuk Mengidentifikasi macam-macam media pembelajaran.	Penugasan	Penilaian 1.3

G. Uraian Materi

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar'(Arief S. Sadiman, dkk, 2006: 6). Dalam bahasa Arab, kata media atau perantara disebut dengan kata bentuk jamak dari (Mahmud Yunus, t.t : 499). Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 1996:3).

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Koyo K., dkk, 1985 : 42). Fleming menyebut media media dengan istilah mendatar yang diartikan sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih dapat disebut media. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Azhar Arsyad, 1996 : 4). Sementara itu, menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru 'biasa' (Ronald H. Anderson, 1987 : 21).

Menurut Azhar Arsyad (2003 : 6)_ media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya : film, slide,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul : komputer, radio, tape / kaset, video, recorder)

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Pengertian media pendidikan seperti di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Sumber pesan yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan). Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Proses komunikasi tersebut dapat digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut :

2. Landasan Teori

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Azhar Arsyad, 2003 : 7). Sebagai gambaran misalnya, belajar memahami apa dan bagaimana shalat atau wudhu. Dalam tingkatan pengalaman langsung untuk memperoleh pemahaman peserta didik tentang shalat atau wudhu secara langsung ia mempraktekkan atau mengerjakan shalat atau wudhu. Pada tingkatan kedua, *iconic*, pemahaman tentang shalat dan wudhu dipelajari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui gambar, foto, film atau rekaman video tentang shalat dan wudhu. Selanjutnya pada tingkatan pengalaman abstrak, peserta didik memahaminya lewat membaca atau mendengarkan uraian tentang shalat dan wudhu.

Uraian di atas memberikan petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.d engan demikian, peserta didik diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Levie & Levie yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubung hubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berturut-turut (sekuensial). Hal ini merupakan salah satu bukti dukungan atas konsep *dual coding hypothesis* (hipotesis koding ganda) dari Paivio. Konsep itu mengatakan bahwa ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi image, dan yang lainnya untuk mengolah image nonverbal yang kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal (Azhar Arsyad, 2003:9).

Belajar dengan menggunakan indera ganda-pandang dan dengan berdasarkan konsep di atas akan memberikan keuntungan bagi peserta didik. Peserta didik akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengan dan 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75% melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Azhar Arsyad, 2003 : 9).

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Come of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) sebagai berikut :

Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dan konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiram, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urut-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok peserta didik yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

Dasar pengembangan kerucut di atas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* misalnya keikutsertaan dalam kegiatan pengelolaan zakat, penyembelihan hewan korban, shalat berjamaah, dan lain-lain. Pengalaman-pengalaman tersebut memberikan dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti : hasil belajar dar pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang dan sebaliknya, kemampuan Interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang didalamnya ia terlibat langsung.

Di samping itu, agar proses belajar dapat efektif perlu juga disesuaikan dengan tipe atau gaya belajar peserta didik. Gaya belajar adalah kecenderungan seseorang untuk menggunakan cara tertentu dalam belajar sehingga akan dapat belajar dengan baik. Secara umum dikenal tiga macam gaya belajar, yaitu visual, auditorial dan kinestetik. Belajar visual adalah belajar melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, sedangkan kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan (Bobbi De Porter dan Mile Hemacki, 2003:112).

Ciri-ciri gaya belajar visual adalah (a) teliti terhadap yang detail, (b) mengingat dengan mudah apa yang dilihat, (c) mempunyai masalah dengan instruksi lisan, (d) tidak mudah tergantung dengan suara gaduh, (e) pembaca cepat dan tekun, (f) lebih suka membaca daripada dibacakan, (g) lebih suka metode demonstrasi daripada ceramah, (h) bila menyampaikan gagasan sulit memilih kata, (i) rapi dan teratur, dan (j) penampilan sangat penting.

Ciri-ciri gaya belajar auditorial adalah : (a) bicara pada diri sendiri saat bekerja, (b) konsentrasi mudah terganggu oleh suara ribut, (c) senang bersuara keras ketika membaca, (d) sulit menulis, tapi mudah bercerita, (e) pembicara yang fasih, (f) sulit belajar dalam suasana bising, (g) lebih suka musik daripada lukisan, (h) bicara dalam irama yang terpola, (i) lebih suka gurauan lisan daripada membaca buku humor, dan (j) mudah menirukan nada, irama dan warna suara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun ciri-ciri gaya belajar kinestetik adalah : (a) berbicara dengan perlahan, (b) menanggapi perhatian fisik, (c) menyentuh orang untuk mendapat perhatian, (d) banyak bergerak dan selalu berorientasi pada fisik, (e) menggunakan jari sebagai penunjuk dalam membaca, 9f) banyak menggunakan isyarat tubuh, (g) tidak bisa duduk diam dalam waktu lama, (b) menyukai permainan yang menyibukkan, (i) selalu ingin melakukan sesuatu, dan (j) tidak mudah mengingat letak geografi.

Adanya ragam gaya belajar yang dimiliki peserta didik tersebut harusnya dijadikan pertimbangan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Jika di suatu kelas mayoritas peserta didiknya memiliki gaya belajar visual maka hendaknya guru menggunakan media yang berbasis visual. Bila mayoritas peserta didik memiliki gaya belajar auditorial, maka guru hendaknya menggunakan media yang berbasis audisi. Demikian seterusnya jika di suatu kelas kondisi gaya belajar peserta didiknya beragam, maka guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan variasi gaya belajar peserta didik, sehingga semua peserta didik akan terlayani dengan baik dan dapat belajar secara lebih efektif.

Latihan

1. Jelaskan pengertian Media pembelajaran ?
2. Bagaimanakah landasan teori media pembelajaran ? jelaskan !

3. Ciri-ciri, Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

a. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya (Azhar Arsyad, 2005 : 12).

Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut :

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya dapat diabadikan dengan rekaman video, pelaksanaan ibadah haji juga dapat direkam dengan kamera atau alat perekam audio visual sehingga dapat digunakan sebagai media pendidikan agama Islam.

Ciri fiksatif ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi berapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan peserta didik dapat direkam untuk kemudian dianalisa dan dikritik oleh peserta didik sejawat baik secara perorangan ataupun secara kelompok.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit, demikian pula proses kejadian manusia mulai dari pertemuan sel telur dengan sperma hingga lahir menjadi seorang bayi. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu, misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebut ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Salah satunya yang tidak kalah penting adalah komponen media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar.

1) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz (Azhar Arsyad, 2005:16), khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran peserta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* (OHP) dapat menerangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Kemp & Dayton (1985:28), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk luburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para peserta didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau metal maupun dalam aktifitas yang nyata sehingga dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

2) Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai kegiatan atau manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Arief S. Sadiman, dkk (2005 : 17-18) menyampaikan kegunaan-kegunaan media pendidikan secara umum sebagai berikut :

a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.

b) Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indera, seperti :

(1)Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, sldie, realita, film, radio, atau model.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(2)Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.

(3)Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.

(4)Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau stimulusi komputer.

(5)Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat distimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

(6)Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, slide, atau stimulasi komputer.

c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.

d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Hamalik (1986), pemanfaatan, media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

psikologis kepada peserta didik. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Kemp & Dayton (Azhar Arsyad, 2005 : 21-22), meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasiannya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada peserta didik sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
b) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan peserta didik tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan. Pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh peserta didik.
e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
g) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik.

Sudjana & Rifai (1992 : 2) mengemukakan kegunaan/manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar ;
b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komuni9kasi verbal melalui penurunan kata-kata oleh guru, sehingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, adalah sebagai berikut :

a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian peran dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Latihan

1. Jelaskan secara rinci ciri-ciri media pembelajaran menurut para pakar?
2. Jelaskan yang dimaksud dari Ciri Fiksatif (*Fixative Property*), Distributif (*Distributive Property*) Manipulatif (*Manipulative Property*)?
3. Jelaskan fungsi dan kegunaan media pembelajaran menurut para tokoh?
4. Apa kelebihan dan kelemahan media pemelajaran dan ?

Rangkuman

1. **Pengertian media pembelajaran**

Media secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Adapun National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Secara umum media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut :

2. **Ciri-ciri media pembelajaran**

   Ada 3 ciri media pembelejaran, diantaranya:

   - Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
   - Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)
   - Ciri Distributif (*Distributive Property*)

3. **Fungsi media pembelajaran**

   Ada 4 kegunaan media pembelajaran, Antara lain:

   - Fungsi atensi
   - fungsi afektif
   - fungsi kognitif
   - fungsi kompensatoris.

4. **Kegunaan media pembelajaran**

   Secara sederhana media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

   - Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian peran dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
   - Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
   - Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

H. Lembar Kegiatan

1. Tujuan

Mahasiswa dan mahasiswi dapat mewujudkan konsep media pembelajaran secara jelas.

2. Bahan dan Alat

1. Kertas plano
2. Spidol
3. silotip
4. Materi konsep dasar media pembelajaran

3. Langkah Kegiatan

a. Secara individu mahasiswa dan mahasiswi membaca bahan ajar dipandu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut;

(1) Jelaskan pengertian media pembelajaran menurut beberapa pakar!

(2) Uraikan karakteristik media pembelajaran!

(3) Jelaskan prinsip-prinsip media pembelajaran!,

b. Tuliskan jawaban pertanyaan tersebut di lembar kegiatan yang telah disediakan

c. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 3 (tiga) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas

d. Mahasiswa dan mahasiswi yang lain memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan.

I. Lembar Media

Bentuk Media

Slide powerpoint

J. Lembar Penilaian

1. Jenis Penilaian

Tes Tulis

2. Bentuk Penilaian

Essay

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. **Instrumen**
   1. Jelaskan pengertian media?
   2. Jelaskan pengertian media pembelajaran
   3. Jelaskan secara rinci ciri-ciri media pembelajaran?
   4. Apa manfaat dan kegunaan media pembelajaran?
   5. Apa yang dimaksud dengan ciri manipulatif?
4. **Petunjuk pensekoran**

No	Soal	Skor
1	Soal no. 1	20
2	Soal no. 2	20
3	Soal no. 3	20
4	Soal no. 4	20
5	Soal no. 5	20

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Darajdat, Zakiah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1996.

Gilarso, T, dkk., *Program Pengalaman Lapangan (Micro Teaching),* Yogyakarta: Andi Offset, 1986.

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional*

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*

Shalahuddin, Mahfudh, *Media Pendidikan Aga*ma, Cet. I, Surabaya: Bina Ilmu, 1986.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 2
JENIS-JENIS DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN PAI

A. Pendahuluan

Pada paket 1, mahasiswa dan mahasiswi telah memahami konsep dasar media pembelajaran, mulai dari pengertian, fungsi dan manfaat media pembelajaran pendidikan agama islam beserta kegunaanya.

Pada perkuliahan ini, mahasiswa dan mahasiswi akan dipandu dengan lembar kegiatan (LK). LK. 2.1. mendiskusikan tentang Jenis-jenis media pembelajaran; LK. 2.2. mendiskusikan tentang karakteristik media pembelajaran; dan LK. 2.3. mendiskusikan kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media pembelajaran. Dengan menguasai konsep dasar (jenis-jenis dan karakteristik) media pembelajaran mahasiswa dan mahasiswi mampu mengidentifikasi model-model media pembelajaran pada paket berikutnya.

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami konsep umum media pembelajaran PAI.

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami tentang jenis-jenis dan karakteristik media pembelajaran PAI.

D. Indikator

Mahasiswa dan mahasiswi dapat:

1. Menjelaskan jenis dan karakteristik media pembelajaran
2. Mengkritisi jenis dan karakteristik media pembelajaran
3. Menganalisis kelebihan dan kekurangan jenis & karakteristik media pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Waktu

2 x 50 menit

F. Kegiatan Perkuliahan

Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
Kegiatan Awal 1. Dosen menyampaikan tujuan perkuliahan yang akan dicapai 2. Dosen menyampaikan pentingnya perkuliahan ini.	Presentasi Presentasi	*Slide Powerpoint 2*
Kegiatan Inti 1. Dosen membagi mahasiswa dan mahasiswi menjadi 3 kelompok 2. Kel. I. Mendiskusikan jenis-jenis media pembelajaran. II. Mengkritisi jenis-jenis media pembelajaran. Kel. III mendiskusikan perbedaan, kelebihan dan kelemahan pada masing-masing jenis media pembelajaran. 3. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya 4. Kelompok lain menanggapinya 5. Setelah selesai presentasi, dosen memberikan klarifikasi	Presentasi Diskusi kelompok Tanya jawab Presentasi	LK 1 dan uraian materi *Slide Powerpoint 2*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau penguatan dengan menggunakan slide power point		
Kegiatan Penutup 1. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk melakukan refleksi mengenai perkuliahan tentang jenis-jenis media pembelajaran beserta kelebihan dan kelemahannya masing-masing.	Presentasi	
Kegiatan Tindak Lanjut 1. Dosen memberi tugas menganalisis kelebihan dan kekurangan pada satu jenis media tertentu secara rinci dan menyeluruh.	Penugasan	

G. Uraian Materi

Jenis-Jenis Dan Karakteristik Media Pembelajaran PAI

Seperti diuraikan pada bagian terdahulu bahwa media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pengajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar perinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tujuan pengajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikro-prosesor yang melahirkan pemakaian computer dan kegiatan interaktif (Seels & Richey, 1994).

1. Jenis-jenis media pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembeljaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer.

Teknologi *cetak* adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Teknologi cetak memiliki ciri-ciri berikut:

a. Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang;
b. Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif;
c. Teks dan visual ditampilkan statis (diam);
d. Pengembangnnya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual;
e. Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa;
f. Informasi dapat diatur kembali atau di tata ulang oleh pemakai.

Teknologi audio-*visual* cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan- pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape, rekorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

visual adalah produksi dan penggunaan materi yang pennyarapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut:

a. Mereka biasannya bersifat linear;
b. Mereka biasannya menyajikan visual yang dinamis;
c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang / pembuatnya;
d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak;
e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognotif;
f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Teknologi berbasis *computer* merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis computer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis computer menggunakan layar kaca untukn menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis kompuer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (mengajaran dengan bantuan computer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu sisiwa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keingginan masing-masing). Beberapa cirri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Mereka dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear;
b. Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/ pengembang sebagaimana direncanakannnya;
c. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik;
d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini;
e. Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktifitas siswa yang tinggi

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilnan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan periperal (alat-alat tambahan seperti *videodisc player* perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan system audio). Beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut:

a. Ia dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear.
b. Ia dapat digunakan sesuai dengan keingginan siswa, bukan saja dengan cara yang direncanan dan diinginkan oleh perancangnya.
c. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa manurut apa yang relevan dengan siswa, dan dibawah pengendalian siswa;
d. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran;
e. Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan yang dikuasai jika pelajaran itu digunakan;
f. Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa;
g. Bahan-bahan pelajaran memadukan dan visual dari berbagai sumber.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh seels & Glasgow (1990:181-183) dibagi kedalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dua kategori luas, yaitu: pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan Media Tradisional

1) Visual diam yang diproyeksikan
   - Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang)
   - Proyeksi *overhead*
   - *Slides*
   - *Filmstips*

2) Visual yang tak di proyeksikan
   - Gambar, poster
   - Foto
   - *Charts,* grafik, diagram
   - Pameran, papan info, papan-bulu

3) Audio
   - Rekaman piringan
   - Pita-kaset, *reel, cartridge*

4) Penyajian multimedia
   - Slide plus suara (tape)
   - Multi- image

5) Visual dinamis yang diproyeksikan
   - film
   - Televisi
   - video

6) Cetak
   - buku teks
   - modul, teks terprogram
   - *workbook*
   - majalah ilmiah, berkala
   - lembaran lepas (hand-out)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Permainan
   - teka-teki
   - simulasi
   - permainan papan

8) Realita
   - model
   - specimen (contoh)
   - manipulasi (peta, boneka)

b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

1) Media berbasis telekomunikasi
   - Teleconference
   - Kuliah jarak jauh

2) Media berbasis mikroprosesor
   - Computer-assisted instruction
   - Permainan komputer
   - System tutor intelejen
   - Interaktif
   - Hypermedia
   - Compact(*video*) disc

Adapun pengertian dari media mutakhir secara ringkas disajikan berikut ini.

Teleconference adalah suatu teknik komunikasi dimana kelompok-kelompok yang berada dilokasi geografis berbeda menggunakan mikrofon dan amplifair khusus yang dihubungkan satu dengan lainnya sehingga setiap orang dapat berpatisipasi dengan aktif dalam suatu pertemuan besar dan diskusi.

Kuliah jarak jauh *(telelecture)* adalah suatu teknik pengajaran dimana seseorang ahli dalam suatu bidang ilmu tertentu menghadapi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekelompok pendengar yang mendengarkan melalui amplifair telefon. Pendengar dapat bertanya kepada pembicara dan kelompok itu dapat mendengarkan jawaban/tanggapan pembicara.

Computer-assisted instruction adalah suatu system penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogam ke dalam sistem tersebut.

Hypertext adalah suatu tulisan yang tak-berurutan-nonsekuensial. Dengan suatu sistem *authoring* (menulis), pengarang mampu menghubungkan informasi dari bagian manapun dalam paket pelajaran itu, menciptakan jalur-jalur melalui satu korpus materi yang berkaitan, member keterangan teks yang tersedia, dan membuat catatan yang menghubungkan teks-teks itu.

Hypermedia adalah perluasan Hypertext yang menggabungkan media lain kedalam teks. Dengan system Hypermedia, pengarang dapat membuat suatu korpos materi yang kait-mengkait yang meliputi teks, grafik, grafik/ gambar animasi, bunyi, video, music, dan lain lain.

System tutor intelejen adalah pengajaran dengan bantuan komputer yang memiliki kemampuan untuk berdialog dengan siswa dan melalui dialog itu siswa dapat mengarahkan jalan pelajaran.

Interactive video adalah suatu sistem penyampaian pengajaran di mana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respons yang aktif, dan respons itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Peralatan yang diperlukan antara lain komputer, videodisclaser, dan layar monitor.

Compact video disc adalah sistem penyimpanan dan rekaman video di mana signal audio-visual direkam pada disk plastic, bukan pada pita magnetic.

Sedangkan Leshin, Pollock & reigeluth (1992) mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trrip) (2) media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku alat batu kerja, charts, grafik, peta, gambar, transparasi, slide); (4) media berbasis audiovisual (video, film, program slide-tape, televise); (5) media berbasis computer (pengajaran dengan sistem komputer, interactive video, hypertext). Salah satu ciri dari media ini ialah bahwa ia membawa pesan atau informasi kepada penerima. Sebagaian di antaranya memproses pesan atau informasi yang di ungkapkan oleh siswa. Dengan demikian, media ini disebut media interaktif. Yang terpenting adalah pesan informasi disiapkan untuk kebutuhan dan kemampuan belajar seseorang serta dikembangkan agar siswa berpartisipasi dengan aktif selama proses belajar.

Ringkasanya, dengan media tersebut terciptalah lingkungan pengajaran yang interaktif yang memberikan respons terhadap kebutuhan belajar siswa dengan jalan menyiapkan kegiatan belajar yang efektif guna menjamin terjadinya *belajar*.

Senada dengan di atas, Kemp & Dayton (1985) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu (1) media cetak (2) media pajang (3) *overhead transparacies*, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan filmstrips, (6) penyajian multi image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) computer.

Media cetakan meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Di samping *buku teks* atau buku ajar, termasuk pula *lembar penuntun* berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus di ikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Lembar ini berisi gambar atau foto disamping teks penjelasan. *Penuntun belajar* adalah bentuk media cetak lain yang mempersiapkan dan mengarahkan siswa bagaimana untuk maju ke unit berikutnya dan menyelesaikan mata pelajaran. Di samping itu ada pula *penuntun instruktur* yang memberikan tuntunan dan batuan pada instruktur pada saat mempersiapkan dan menyampaikan pelajaran. Jadi penuntun instruktur meliputi petunjuk dan informasi yang berkaitan dengan pokok-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pokok bahasan yang diajarkan. Bentuk lain dari media cetak adalah brosur dan *newsletter*. Brosur merupakan pengumuman atau pemberitahuan mengenai sesuatu program atau pelayanan, sedangkan newsletter berisikan laporan kegiatan suatu organisasi.

Teks terprogram adalah salah satu jenis cetakan yang banyak digunakan. Dalam buku teks terprogram, inormasi disajikan cesara terkendali dalam arti bahwa siswa hanya memiliki akses untuk melihat (dan membaca) teks yang diinginkan langkah demi langkah. Teks informasi ini merupakan stimulus yang meminta siswa untuk memberikan respons, kemudian siswa diberitahukan jawaban benar dengan membandingkan jawabannya dengan jawaban yang disiapkan pada halaman buku itu. Dengan tahapan demikian, siswa dapat meneruskan bacaannya apa bila ia sudah mengusai informasi yang disajikan, atau siswa akan diminta mengulang membaca informasi yang serupa sebelum ia disajikan dengan informasi baru. Beberapa kelebihan media cetakan, termasuk teks terprogram, adalah :

a) Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat di rancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lamban membaca dan memahami. Namun, pada akhirnya semua siswa diharapkan menguasai materi pelajaran itu.

b) Di samping dapat mengulangi meteri dalam cetakan, siswa akan menggikuti urutan pikiran secara logis.

c) Panduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah, dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual

d) Khusus pada teks terprogram, siswa akan beparsitipasi/beinteraksi dengan aktif karena harus memberi respons tehadap pernyataan dan latihan yang disusun; siswa dengan aktif segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) Meskipun isi informasi media cetak harus diperbaharui dan direlevisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu itu, materi tersebut dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah.

Keterbatasan media cetak:

a) Sulit menampilkan gerakan dalam halaman media cetakan

b) Biaya pencetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar, atau foto yang berwarna warni.

c) Proses pencetakan media seringkali memakan waktu beberapa hari sampai berbulan-bulan, tergantung ke pada peralatan percetakan dan kerumitan informasi pada halam cetakan.

d) Perbagian unit-unit pelajaran dalam media cetakan harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak perlu panjang dan dapat membosankan siswa

e) Umumnya media cetakan dapat membawa hasil yang baikjika tujuan pelajaran itu bersifat kognitif, misalnya belajar tentang fakta dan keterampilan. Jarang sekali, jika ada, media cetakan terutama teks terprogram yang mencoba menekankan perasaan, emosi, atau sikap.

f) Jika tidak dirawat dengan baik, media cetakan cepat rusak dan hilang.

Media pajang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media ini meliputi *papan tulis, flip chart, papan magnet, papan kain, papan bulletin,* dan *pameran*. Media pajang yang paling sederhana dan hampir selalu tersedia adalah *papan tulis.* Dengan perencanaan yang baik, kapur berwarna, menampilkan informasi, pada siswa harus melihatnya papan tulis dapat menjadi alat penyajian pelajaran yang efektif. Penyajian dengan flip chart sangat menguntungkan untuk informasi visual seperti kerangka pikiran, diagram, bagan/chart, atau grafik karena dengan mudah karton-karton lebar yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disusun sebelum penyajian dibuka dan dibalik dan jika perlu dapat ditunjukkan kembali kemudian.

Papan magnetik merupakan papan pemer yang terdiri dari permukaan baja tipis yang dilapisi magnet. Obyek dan informasi yang ingin ditunjukkan/dipamerkan diletakkan di atas karton yang belakangnya terdapat magnet kecil sehingga dengan mudah karton itu ditempelkan di papan magnet dan dipindah-pindahkan. *Papan buletin* berfungsi sama dengan papan magnetic tetapu dapat pula digunakan untuk menampilkan visual tiga dimensi. Disamping itu, papan bulletin biasanya ditempatkan pada lokasi yang dapat menarik perhatian orang-oang yang lewat sehingga dapat singga dan membaca informasi di papn tersebut.

Kelebihan dan keterbatasan media pamer ini adalah sebagai berikut.

Kelebihan

a. Bermanfaat diruang manapun tanpa harus ada penyesuaian khusus .
b. Pemakaian dapat secara fleksibel membuat perubahan-perubahan sementara penyajian berlangsung.
c. Mudah dipersiapkan dn materinya mudah digunakan.
d. Fasilitas papan tulis atau white board selalu tersedia di ruang-ruang kelas.

Keterbatasan

a. Terbatas penggunaannya dalam kelompok kecil.
b. Memerlukan keahlian khusus dari penyajiannya (apalagi jika memerlukan penjelasan verbal).
c. Mungkin tidak dianggap penting jika dibandingkan dengan media-media yang diproyeksikan.
d. Pada saat menulis dipapan, guru membelakangi siswa, dan jika ini berlangsung lama tentu akan menggangu suasana dan pengolahan kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Proyektor Transparansi (OHP)

Transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik, atau gabungannya pada lembaran tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan kesebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor. Kemampuan proyektor memperbesar gambar membuat media ini berguna untuk menyajikan informasi pada kelompok yang besar dan pada semua jenjang. OHP dirancang untuk dapat digunakan didepan kelas sehingga guru dapat selalu berhadapan atau menatap siswanya. Penataan letak layar dan proyeksi bayangan sering menimbulkan layar yang berbentuk trapesium (*keystone)* yang sering menggangu penampilan tayangan dan pandangan siswa. Akan tetapi hal itu dapat diatasi dengan memiringkan layar.

Kelebihan OHP

a. Pantulan proyeksi gambar dapat terlihat jelas pada ruangan yang terang (tidak perlu pada ruangan yang gelap) sehingga guru dan murit tetap dapat saling melihat.
b. Dapat menjangkau kelompok yang besar.
c. Guru selalu dapat bertatap muka dengan siswa karena OHP dapat diletakan di depan kelas, dangan dengan demikian ia selalu dapat mendalikan kelasnya.
d. Transparansi dapat dengan mudah dibuat sendiri oleh guru, baik dibuat secara manual maupun yang melalui cetak, salin, dan kimia.
e. Peralatannya mudah dioperasikan dan tidak memperlukan perawatan khusus.
f. Memiliki kemampuan untuk menampilkan warna.
g. Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
h. Dapat dijadikan pedoman dan penuntun bagi guru dalam penyajian materi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterbatasan

a. Fasilitas OHP harus tersedia.
b. Listrik pada ruang/lokasi penyajian harus tersedia.
c. Tanpa layar yang dapat dimiringkan (misalnya hanya menggunakan dinding/tembok atau layar lurus), sulit untuk mengatasi distorsi tayangan yang berbentuk trapesium (*keystoning*).
d. Harus memiliki teknik khusus untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian ataupun penyimpanan.

Rekaman Audio-Tape

Pesan dan isi pelajaran dapat direkam dalam tape magnetik sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat dinginkan. Pesan dan isi pelajaran itu dimaksudkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar.

Materi rekaman audiotape adalah cara ekonomis untuk menyiapkan isi palajan atau jenis informasi tertentu. Rekaman dapat disiapkan untuk sekelompok siswa, dan sekarang ini sudah lumrah rekaman disiapkan untuk penggunaan perorangan. Sudjana & Rivai (1991:130) mengumukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan keterampilan yang dapat dicapai dengan pengunaan media audio meliputi :

1. Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian. Misalnya, siswa mengidentifikasi kejadian tertentu dari rekaman yang didengarnya.
2. Mengikuti pengarahan. Misalnya, sambil mendengarkan pernyataan atau kalimat singkat, siswa menandai salah satu pilihan pernyataan yang mengandung arti yang sama.
3. Melatih daya analisis. Misalnya, siswa menentukan urut-urutan kejadian atau suatu peristiwa, atau menentukan ungkapan mana yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi sebab dan yang mana akibat dari pernyataan-pernyataan atua kalimat-kalima rekaman yang didengarnya.

4. Menetukan arti dari konteks. Misalnya, siswa mendengarkan pernyataan yang belum lengkap sambil berusaha menyempurnakannny6a dengan memilih kata yang disiapkan. Kata-kata yang disiapkan itu berbunyi sangat mirip dan hanya dapat dibedakan apabila sudah dalam konteks kalimat.
5. Memilah-milah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan. Misalnya, yang diperdengarkan mengandung dua sisi informasi yang berbeda dan siswa mengelompokkan informasi ke dalam dua kelompok itu.
6. Merangkum, mengemukakan kembali, atau mengingat kembali informasi. Misalnya, setelah mendengarkan rekaman suatu peristiwa atau ceritera, siswa diminta untuk mengungkapkan kembali dengan kalimat-kalimat mereka sendiri.

Keuntungan

1. Radio tape (tape recorder) telah menjadi peralatan yang sangat lumrah dalam rumah tangga, sekolah, mobil, bahkan kantongan (walkman). Karena harga yang cenderung terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, ketersediannya dapat diandalkan.
2. Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan sehingga pesan dan isi pelajaran dapat di berada beberapa tempat pada waktu yang bersamaan.
3. Merekam peristiwa atau isis pelajaran untuk digunakan kemudian, atau merekam pekerjaan siswa sendiri dapat dilakukan dengan media audio.
4. Rekaman memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnosis guna menbantu meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, mengaji, atau berpidato.
5. Mengoprasikan radio tape / tape recorder relative mudah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterbatasan

1. Dalam suatu rekaman, sulit menentukan lokasi suatu pesan atau informasi. Jika pesan atau informasi itu berada ditengah-tengah pita, maka akan memakan waktu lama untuk menemukannya, apalagi jika radio tape tidak memiliki angka-angka penuntun putaran pitanya.
2. Kecepatan merekam dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam dalam suatu mesin perekam yang berbeda dengannya

Slide

Slide (film bingkai) adalah suatu film transparansi yang berukuran 35mm dengan bingkai 2X2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik. Film bingkai di proyeksikan melalui slide projector. Jumlah film bingkai yang akan ditayangkan untuk suatu program tergantung kepada tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, lama penayangan atau panjangnya program sangat bervariasi. Program visual dapat dikombinasikan dengan suara yang dikenal dengan film bingkai bersuara. Program kombinasi film bingkai bersuara pada umumnya berkisar antara 10 sampai 30 menit dengan jumlah gambar yang berfariasi dari 10 sampai 100 buah lebih. Berbeda dengan gambar yang disertai suara rekaman waktu tayangannya sudah tertentu gambar yang tidak disertai suara dapat ditayangkan seberapa lamapun sesuai dengan kebutuhan dan isi pesan dan informasi yang ingin disampaikan melalui gambar tersebut.

Beberapa keuntungan dan keterbatasan film bingkai dapat dilihat berikut ini.

Keuntungan

1. Urutan gambar (film bingkai) dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan.
2. Isi pelajaran yang sama yang terdapat dalam gambar-gambar bingkai dapat disebarkan dan digunakan di berbagai tempat secara bersamaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Gambar pada film bingkai tertentu dapat ditayangkan lebih lama dan dengan demikian dapat menarik perhatian dan dan membangun persepsi siswa yang sama terhadap konsep atau pesan yang ingin disampaikan.
4. Film bingkai dapat ditayangkan pada ruangan masih terang (tidak perlu benar-benar gelap). Jika tidak terdapat layar khusus, dinding pun dapat dijadikan tempat proyeksi gambar.
5. Film bingkai dapat menyajikan gambara dan grafik untuk berbagai bidang ilmu kepada kelompok atau perorangan dengan usia yang tiada terbatas.
6. Film bingkai dapat digunakan sendiri atau digabung dengan suara/ rekaman, baik film bingkai bersuara maupun yang tidak, dapat diubah.
7. Film bingkai dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa ditempat lain. Disamping itu, dengan film bingkai, obyek yang besar, berbahaya, atau terlalu kecil untuk dilihat dengan mata dapat ditayangkan dengan jelas.

Keterbatasan

1. Gambar dan grafik visual yang disajikan tidak bergerak sehingga daya tariknya tidak sekuat dengan televisi atau film. Oleh karena itu, visualisasi obyek atau prose sang bergerak akan kurang efektif bila disajikan melalui media film bingkai.
2. Film bingkai terlepas-lepas, dan ini merupakan sesuatu titik keunggulan sekaligus kelemannya, karena memerlukan perhatian untuk peyimpananya agar film-film bingkai itu tidak hilang atau tercecer.
3. Meskipun biaya produksinya tidak terlalu mahal, film bingkai masih memerlukan biaya lebih besar dari pada pembuatan media foto, gambar, grafik yang tidak diproyeksikan.

Film dan Video

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep- konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memanjangkan waktu, dan mempengaruhi sikap.

Keuntungan Film dan Video

1. Film dan video dapat melengkapi pelangaman-pelangaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berprakter, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menujukkan obyek yang secara normal tidak dapat dilihat seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
2. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu.
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motifasi, film dan video menanmkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare atau eltor dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.
4. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. bahkan, film dan video, seperti selogan yang sering didengar, dapat membawa dunia kedalam kelas.
5. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atu perilaku binatang buas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Film dan video dapat ditunjukan kepada elompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambara frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang mulai dari lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar

Keterbatasan

1. Pengadaan film dan video umunya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
3. Film dan video yang tersedia tidak terlalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu dirancang dan di produksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Dan demikian ada dua jenis pengiriman (penyiaran) gambar dan suara; yaitu penyiaran langsung kejadian atau peristiwa yang kita saksikan sementara ia terjadi dan penyiaran program yang telah direkam di atas pita film atau pita video. Ketika kita menyaksikan siaran peristiwa di satu tempat, kita seakan-akan mengamati dan mejalani pengalaman kehidupan nyata. Kita dapat mendengar dan melihat- bahwa merasakannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Televisi pendidikan adalah pengunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik. Oleh karena itu, ia memiliki cirri-ciri tersendiri, antara lain yaitu; (1) dituntun oleh instruktur- seorang guru atau intstruktur menuntun siswa melalui pengalaman-pengalaman visual, (2) sistematis- siaran berkaitan dengan mata pelajaran dan silabus dengan tujuan dan pengalaman belajar yang terencana, (3) teratur dan berurutan- siaran disajikan dengan selang waktu yang beraturan secara berurutan dimana satu siaran di bangun atau mendasari siaran lainnya, dan (4) terpadu- siaran berkaitan dengan pengalaman belajar lainnya seperti latihan, membaca, diskusi , laboratorium, percobaan , menulis , dan pemecahan masalah.

Beberapa penelitian menunjukan baha siswa yang belajar melalui program televisi untuk berbagai mata pelajaran dapat menguasai mata pelajaran tersebut sama seperti mereka yang mempelajarinya melalui tatap muka dengan guru kelas. Meskipun televise memiliki berbagai kelebihan dalam menyampaikan pesan dan materi pelajaran, televisi juga mempunyai kelemahan seperti berikut ini.

Keuntungan

1. Televisi dapat memancarkan berbagaikan jenis bahan audio-visual termasuk gambar diam, film, obyek, spesimen, dan derama.
2. Televisi dapat menyajikan model dan contoh-contoh yang baik bagi siswa.
3. Televisi dapat membawa dunia nyata ke rumah dan ke kelas-kelas, seperti orang, tempat-tempat, dan peristiwa, melaui penyiaran langsung atau rekaman.
4. Televisi dapat memberikan kepada siswa peluang untuk melihat dan mendengar diri sendiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Televisi dapat menyajikan program-program yang dapat dipahami oleh siswa dengan usia dan tingkatan pendidikan yang berbeda-beda.
6. Televisi dapat meyajikan visual dan suara yang amat sulit di peroleh pada dunia nyata; misalnya ekspresi wajah, dental operation, dan lain-lain.
7. Televisi dapat menghemat waktu guru dan siswa, misalya dengan merekam siaran pelajaran yang disajikan dapat diputar ulang jika diperlukan tanpa harus melakukan proses itu kembali. Disamping itu, televisi merupakan cara yang ekonomis untuk menjangkau sejumlah besar siswa pada lokasi yang berbeda-beda untuk penyajian yang bersamaan.

Keterbatasan

1. Televisi hanya mampu menyajikan komunikasi satu arah.
2. Televisi pada saat disiarkan akan berjalan terus dan tidak ada kesempatan untuk memahami pesan-pesannya sesuai dengan kemampuan individual siswa.
3. Guru tidak memiliki kesempatan untuk merefisi film sebelum disiarkan.
4. Layar pesawat televisi tidak mampu menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi semua siswa untuk melihat secara rinci gambar yang disiarkan.
5. Kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru dan siswa bias jadi besikap pasif selama penayangan.

Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (misalnya keyboard dan writingpad), prosesor (CPU: unit pemproses data yang diinput), penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

CPU baik secara permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM), dan output (misalnya layar) monitor, printer atau plotter).

Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti CD player, video tape, dan audio tape. Disamping itu, komputer dapat merekam, menganalisis, dan member reaksi kepada respons yang siinput oleh pemakai atau siswa.

Pemamfaatan komputer untuk pendidik yang dikenal sering dinamakan pengajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format, antara lain *drills and practice, tutorial,* simulasi, permainan, dan *discovery.* Komputer telah pula digunakan untuk mengadministrasikan tes dan pengelolaan administrasi sekolah.

Berikut ini dikemukakan beberapa kekuatan dan keterbatasan komputer yang digunakan untuk tujuan-tujuan pendidikan.

Keuntungan

1. Komputer dapat mengamokodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang di inginkan program yang digunakan.
2. Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya anamisi grafik, warna ,dan musik yang dapat menambah realisme.
3. Kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaanya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa dengan perorangan misalnya dengan bertanya dengan menilai jawaban.
4. Kemapuan merekam aktvitas siswa selama menggunakan suatu program pengajaran memberi kesempatan lebih baik untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.

5. Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan, peralatan lain seperti compact disc, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Keterbatasan

1. Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah) pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
2. Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
3. Keragaman modal komputer (perangakat keras) sering menyebabkan program (software) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya.
4. Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreatifitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreativitas siswa.
5. Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok yang besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan dimonitor ke layar lebih besar.

Latihan

1. Coba anda uraikan jenis-jenis media pembelajaran? Sebutkan kelebihan dan kelemahannya!
2. Apa karakteristik media pembelajaran?
3. Jelaskan ruang lingkup media pembelajaran?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

H. Lembar Kegiatan 2.1

1. Tujuan

Menguraikan jenis-jenis media pembelajaran PAI

2. Bahan/Alat

1. Kertas plano
2. Spidol
3. silotip
4. Materi konsep dasar media pembelajaran

3. Langkah-langkah Kegiatan

1. Mahasiswa dan mahasiswi berkelompok menjadi 3 kelompok dengan cara berhitung 1,2,3, kemudian berkelompok sesuai dengan nomor urutnya.
2. Kelompok I mendiskusikan dan membuat peta konsep pelajaran.
3. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan Kelompok lain menanggapinya
4. Dosen memberikan penguatan tentang jenis-jenis media pembelajaran

Lembar Kegiatan 2.2

1. Tujuan

Menguraikan karateristik media pembelajaran PAI secara komprehenship.

2. Bahan/Alat

a. Kertas plano
b. Spidol
c. Silotip
d. Materi konsep dasar media pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Langkah-langkah Kegiatan

a. Mahasiswa dan mahasiswi berkelompok menjadi 3 kelompok dengan cara berhitung 1,2,3, kemudian berkelompok sesuai dengan nomor urutnya.
b. Kelompok II mendiskusikan dan membuat peta konsep karakteristik media pembelajaran.
c. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan Kelompok lain menanggapinya
d. Dosen memberikan penguatan tentang jenis-jenis dan karakteristik media pembelajaran.

Lembar Kegiatan 2.3

1. Tujuan

Menguraikan kelebihan dan kelemahan masing-masing jenis media pembelajaran PAI secara komprehenship.

2. Bahan/Alat

a. Kertas plano
b. Spidol
c. Silotip
d. Materi konsep dasar media pembelajaran

3. Langkah-langkah Kegiatan

a. Mahasiswa dan mahasiswi berkelompok menjadi 3 kelompok dengan cara berhitung 1,2,3, kemudian berkelompok sesuai dengan nomor urutnya.
b. Kelompok III mendiskusikan dan membuat peta konsep kelebihan dan kelemahan media pembelajaran.
c. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan Kelompok lain menanggapinya
d. Dosen memberikan penguatan tentang jenis-jenis dan karakteristik media pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rangkuman

1. Jenis-jenis media pembelajaran adalah:

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembeljaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh seels & Glasgow(1990:181-183) dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu: pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

c. Pilihan Media Tradisional

6) Visual diam yang diproyeksikan
   - Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang)
   - Proyeksi *overhead*
   - *Slides*
   - *Filmstips*

7) Visual yang tak di proyeksikan
   - Gambar, poster
   - Foto
   - *Charts,* grafik, diagram
   - Pameran, papan info, papan-bulu

8) Audio
   - Rekaman piringan
   - Pita-kaset, *reel, cartridge*

9) Penyajian multimedia
   - Slide plus suara (tape)
   - Multi- image

10) visual dinamis yang diproyeksikan
   - film

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Televisi
- video

6) cetak

- buku teks
- modul, teks terprogram
- *workbook*
- majalah ilmiah, berkala
- lembaran lepas (hand-out)

7) Permainan

- teka-teki
- simulasi
- permainan papan

8) Realita

- model
- specimen (contoh)
- manipulasi (peta, boneka)

d. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

3) Media berbasis telekomunikasi

- Teleconverence
- Kuliah jarak jauh

4) Media berbasis mikroprosesor

- Computer-assisted instruction
- Permainan komputer
- System tutor intelejen
- Interaktif
- Hypermedia
- Compact(*video*) disc

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Lembar Penilaian

1. Jenis Penilaian

a. Tes Tulis

b. Penilaian Produk

2. Instrumen

a. Tes

1. Jelaskan jenis-jenis media pembelajaran?
2. Apa kelebihan dan kelemahan dari masing-masing jenis media pembelajaran?
3. Apa karakteristik media pembelajaran?
4. Uraikan ruang lingkup media pembelajaran?

b. Produk

Buatlah peta konsep mengenai jenis-jenis, karakteristi dan ruang lingkup media pembelajaran .

3. Petunjuk pensekoran

No	Jenis	Skor	Aspek yang diukur
1	Ketepatan peta konsep	30	Kesempurnaan dan kualitas peta konsep
2	Kejelasan peta konsep	30	Bahasa yang digunakan cukup jelas, dan isinya cukup kompleks
3	Performent	40	Keaktifan diskusi, kualitas materi diskusi, kualitas interaksi interpersonal, antar kelompok selama diskusi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. **Skor terentang antara: 10-100**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
90 – 100	Sangat Baik
80 - 89	Baik
65 - 79	Cukup
55 - 64	Kurang
10 – 54	Sangat Kurang

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Darajdat, Zakiah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1996.

Gilarso, T, dkk., *Program Pengalaman Lapangan (Micro Teaching),* Yogyakarta: Andi Offset, 1986.

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional*

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*

Shalahuddin, Mahfudh, *Media Pendidikan Aga*ma, Cet. I, Surabaya: Bina Ilmu, 1986.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogla, 2012.

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 3
PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Pada paket yang lalu, mahasiswa dan mahasiswi telah memahami Pengertian, Jenis dan Karakteristik media pembelajaran. Pada paket ini, mahasiswa dan mahasiswi akan diajak untuk memahami prosedur atau cara pemilihan media pembelajaran, antara lain; (1) memilih media yang tepat sesuai dengan karakteristik materi pelajaran. (2) memilih media yang tepat sesuai dengan karakteristik tujuan pelajaran.(3) memilih media yang tepat sesuai dengan karakteristik sasaran pelajaran dan menganalisis kriteria pemilihan media pembelajaran.

Pada perkuliahan ini, mahasiswa dan mahasiswi akan dibagi ke dalam 4 (empat) kelompok. Dosen memberi tugas kepada masing-masing kelompok untuk mendiskusikan dan menguraikan masing-masing topic yang telah ditentukan, kemudian dipresentasikan oleh perwakilan dari masing-masing kelompok. Diakhir perkuliahan diharapkan mahasiswa dan mahasiswi mengetahui cara atau mikanisme pemilihan media yang tepat sehingga proses dan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami ketepatan memilih media pembelajaran PAI.

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami ketepatan memilih media pembelajaran PAI.

D. Indikator

Mahasiswa dan mahasiswi dapat:

1. Memilih media pembelajaran dengan tepat sesuai dengan karakteristik materi pelajaran
2. Memilih media pembelajaran dengan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Memilih media pembelajaran dengan tepat sesuai sasaran pembelajaran
4. Menganalisis kriteria pemilihan media pembelajaran

E. Waktu

2 x 50 menit

F. Kegiatan Pembelajaran

Langkah perkuliahan	Meode	Bahan
Kegiatan Awal		Satu lembar pertanyaan
1. Curah pendapat tentang mikanisme pemilihan media pembelajaran.	Curah pendapat	
2. Secara sukarela mahasiswa dan mahasiswi menjawab pertanyaan dan yang lain menanggapinya	Presentasi	
3. Dosen memberi klarifikasi bahwa dalam penentuan media pembelajaran ada mikanisme atau cara yang harus di perhatikan; kesesuaian materi, tujuan dan sasaran pembelajaran.	Presentasi	
4. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Presentasi	*Slide Powerpoint 3*
Kegiatan Inti		
Dosen membagi mahasiswa dan mahasiswi ke dalam 4 (empat) kelompok	Group Resume	Uraian Materi Kertas Plano Spidol Gunting Isolasi
1. Dosen memberi tugas kepada masing-masing kelompok untuk menjelaskan sesuai dengan topic yang telah ditentukan.		
2. Wakil Kelompok mempresentasikan resume	Presentasi	
3. Dosen memberi klarifikasi dengan menggunakan slide	Presentasi	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

power point		
Kegiatan Penutup 1. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk melakukan refleksi mengenai perkuliahan tentang pemilihan media pembelajaran 2. Dosen memberikan lembar soal evaluasi uraian obyektif	Presentasi Tes Tulis	Intrumen penilaian 3

G. Uraian Materi

PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Proses Pemilihan Media

Anderson (1976) mengemukakan adanya dua pendekatan/ model dalam proses pemilihan media pembelajan, yaitu: model pemilihan tertutup dan model pemilihan terbuka.

a. Pemilihan *tertutup*

Terjadi apabila alternatif media telah ditentukan "dari atas" (misalnya oleh Dinas Pendidikan), sehingga mau tidak mau jenis media itulah yang harus dipakai.Kalau punkita memilih, maka yang kita lakukan lebih banyak ke arah pemilihan topik/ pokok bahasan mana yang cocok untuk dimediakan pada jenis media tertentu. Misalnya saja, telah ditetapkan bahwa media yang digunakan adalah media audio. Dalam situasi demikian, bukanlah mempertanyakan mengapa media audio yang digunakan, dan bukan media lain? Jadi yang harus kita lakukan adalah memilih topik-topik apa saja yang tepat untuk disajikan melalui media audio.

b. Model *pemilihan terbuka*, merupakan kebalikan dari pemilihan tertutup. Artinya, kita masih bebas memilih jenis media apa saja yang sesuai dengan kebutuhan kita. Alternatif media masih terbuka luas. Proses pemilihan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terbuka lebih luwes sifatnya karena benar-benar kita sesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Namun proses pemilihan terbuka ini menuntut kemampuan dan keterampilan guru untuk melakukan proses pemilihan. Seorang guru kadang bisa melakukan pemilihan media dengan mengkombinasikan antara pemilihan terbuka dengan pemilihan tertutup.

2. **Faktor-faktor dalam pemilihan media**

Dalam lembaga pendidikan formal, berbagaimedia pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, baik media jadi yang dibeli dari toko/pasar bebas maupun media yang dibuat sendiri, ataupun media yang disiapkan dan dikembangkan oleh sekolah sendiri.

Dalam hal ini guru haruslahpandai dalam memilih media apa yang sesuai dan cocok digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu beberapa faktor perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media, diantaranya :

1. *Faktor tujuan.* Media dipilih dan digunakan haruslah sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan/ dirumuskan
2. *Faktor Efektifitas.* Dari berbagai media yang ada, haruslah dipilih media yang paling efektif untuk digunakan dan paling tepat/sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan
3. *Faktor kemampuan guru dan siswa.* Media yang dipilih dan digunakan haruslah sesuai dengan kemampuan yang ada pada guru dan siswa,sesuai dengan pola belajar serta menarik perhatian.
4. *Faktor fleksibilitas (Kelenturan), tahan lama dengan kenyataan.* Dalam memilih media haruslah dipertimbangkan kelenturan dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama (tidak sekali pakai langsung dibuang), menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan.
5. *Faktor kesediaan media.* Sekolah tidak sama dalam menyediakan berbagai media yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan situasi dan kondisi masing-masing sekolah. Misalnya guru membuat sensiri, membuat bersama-sama siswa, membeli, menyewa, dll.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. *Faktor kesesuaian antara manfaat dan biaya.* Dalam memilih media haruslah dipertimbangkan apakah biaya pengadaannya sesuai dengan manfaat yang didapatkan.
7. *Faktor kualitas dan tehnik.* Dalam pengadaan media, seorang guru harus mempertimbangkan kualitas dari media tersebut, tidak sekedar bisa dipakai. Media yang bernutu/berkualitas bisa tahan lama (tidak mudah rusak), dan sewaktu-waktu digunakan lagi tidak harus mengusahakan yang baru.

Dengan mempertimbangkan beberapa faktor-faktor diatas, maka kecil kemungkinannya seorang guru keliru dalam memilih dan menggunakan media, atau setidak-tidaknya dapat mengurangi kesalahan dalam memilih media yang akan digunakan. Disamping itu, akan memperjelas pula bahwa efektifitas tercapainya tujuan tidaklah tergantung pada mahal atau murahnya harga media tersebut. Ketepatan dalam memilih dan menggunakan media akan sangat berpengaruh terhadap pencapaiannya tujuan pengajaran.

3. **Kriteria pemilihan media**

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang dimediakan, akan membawa akibat panjang yang tidak kita inginkan di kemudian hari. Banyak pertanyaan yang harus kita jawab sebelum kita menentukan pilihan media tertentu.Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

a. *Tujuan*

Apa tujuan pembelajaran, atauapa kompetensi yang ingin dicapai? Apakah tujuan itu masuk kawasan kognitif, afektif , psikomotor atau kombinasinya?. Jenis rangsangan indera apa yang ditekankan: apakah penglihatan, pendengaran, atau kombinasinya?. Jika visual, apakah perlu gerakan atau cukup visual diam?, Jawaban atas pertanyaan itu akan mengarahkan kita pada jenis media tertentu, apakah media audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak dan seterusnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. *Sasaran didik*

Siapakah sasaran didik yang akan menggunakan media?, bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, bagaimana latar belakang sosialnya, apakah ada yang berkelainan, bagaimana motivasi dan minat belajarnya?, dan seterusnya. Apabila kita mengabaikan kriteria ini, maka media yang kita pilih atau kita buat tentu tak akan banyak gunanya. Mengapa?, Karena pada akhirnya sasaran inilah yang akan mengambilmanfaat dari media pilihan kita itu. Oleh karena itu, media harus sesuai benar dengan kondisi mereka.

c. *Karateristik media yang bersangkutan*

Bagaimana karakteristik media tersebut?, Apa kelebihan dan kelemahannya, sesuaikah media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai?, Kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media. Karena kegiatan memilih pada dasarnya adalah kegiatan membandingkan satu sama lain, mana yang lebih baik dan lebih sesuai dibanding yang lain. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami dengan baik bagaimana karaktristik media tersebut.

d. *Waktu*

Yang dimaksud waktu di sini adalah berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan kita pilih, serta berapa lama waktu yang tersedia / yang kita memiliki, cukupkah ?, Pertanyaan lain adalah, berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyajikan media tersebut dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran ?, Tak ada gunanya kita memilih media yang baik, tetapi kita tidak cukup waktu untuk mengadakannya. Jangan sampai pula terjadi, media yang telah kita buat dengan menyita banyak waktu, tetapi pada saat digunakan dalam pembelajaran ternyata kita kekurangan waktu.

e. *Biaya*

Faktor biaya juga merupakan pertanyaan penentu dalam memilih media.Bukankah penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.Apalah artinya kita menggunakan media, jika akibatnya justru pemborosan. Oleh sebab itu, faktor biaya menjadi kriteria yang harus kita pertimbangkan. Berapa biaya yang kita perlukan untuk membuat, membeli atau meyewa media tersebut?, Bisakah kita mengusahakan beaya tersebut/ apakah besarnya biaya seimbang dengan tujuan belajar yang hendak dicapai?,Tidak mungkinkan tujuan belajar itu tetap dapat dicapai tanpa menggunakan media itu, adakah alternatif media lain yang lebih murah namun tetap dapat mencapai tujuan belajar?, Media yang mahal, belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar, dibanding media sederhana yang murah.

f. *Ketersediaan*

Kemudahan dalam memperoleh media juga menjadi pertimbangan kita. Adakah media yang kita butuhkan itu di sekitar kita, di sekolah atau di pasaran ?, Kalau kita harus membuatnya sendiri, adakah kemampuan, waktu tenaga dan sarana untuk membuatnya?, Kalau semua itu ada, petanyaan berikutnya tersediakah sarana yang diperlukan untuk menyajikannya di kelas?. Misalnya, untuk menjelaskan tentang proses tejadinya gerhana matahari memang akan lebih efektif jika disajikan melalui media video. Namun karena di sekolah tidak ada aliran listrik atau tidak punya video player, maka sudah cukup bila digunakan alat peraga gerhana matahari.

g. *Konteks penggunaan*

Konteks penggunaan maksudnya adalah dalam kondisi dan strategi bagaimana media tersebut akan digunakan. Misalnya: apakah untuk belajar individual, kelompok kecil, kelompok besar atau masal ?, Dalam hal ini kita perlu merencanakan strategi pembelajaran secara keseluruhan yang akan kita gunakan dalam proses pembelajaran, sehingga tergambar kapan dan bagaimana konteks penggunaaan media tersebut dalam pembelajaran.

h. *Mutu Teknis*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kriteria ini terutama untuk memilih/membeli media siap pakai yang telah ada, misalnya program audio, video, garafis atau media cetak lain. Bagaimana mutu teknis media tersebut, apakah visualnya jelas, menarik dan cocok ?, Apakah suaranya jelas dan enak didengar ?, Jangan sampai hanya karena keinginan kita untuk menggunakan media saja, lantas media yang kurang bermutu kita paksakan penggunaannya. Perlu diinggat bahwa jika program media itu hanya menjajikan sesuatu yang sebenarnya bisa dilakukan oleh guru dengan lebih baik, maka media itu tidak perlu lagi kita gunakan.

Kriteria lainnya yang dapat kita gunakan untuk memilih media pembelajaran yang tepat dapat mempertimbangkan faktor *Acces, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty (**ACTION**)*. Penjelasan dari akronim tersebut sebagai berikut:

- ***Acces***, artinya media yang diperlukan dapat tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan siswa
- ***Cost,*** artinya media yang akan dipilih atau digunakan, pembiayaannya dapat dijangkau.
- ***Technology***, artinya media yang akan digunakan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya.
- ***Interactivity***, artinya media yang akan dipilih dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Sehingga siswa akan terlibat (aktif) baik secara fisik, intelektual dan mental.
- ***Organization***, artinya dalam memilih media pembelajaran tersebut, secara organisatoris mendapatkan dukungan dari pimpinan sekolah (ada unit organisasi seperti pusat sumber belajar yang mengelola).
- ***Novelty***, artinya media yang dipilih tersebut memiliki nilai kebaruan, sehingga memiliki daya tarik bagi siswa yang belajar.

Media-media yang akan dipilih dalam proses pembelajaran juga harus memenuhi syarat-syarat *visible, intresting, simple, useful, accurate, legitimate, structure (**VISUALS**)*. Penjelasan dari syarat tersebut adalah:

- ***Visible*** atau mudah dilihat, artinya media yang digunakan harus dapat memperikan keterbacaan bagi orang lain yang melihatnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- ***Interesting*** atau menarik, yaitu media yang digunakan harus memiliki nilai kemenarikan. Sehingga yang melihatnya akan tergerak dan terdorong untuk memperhatikan pesan yang disampaikan melalui media tersebut
- ***Simple*** atau sederhana, yaitu media yang digunakan juga harus memiliki nilai kepraktisan dan kesederhanaan, sehingga tidak berakibat pada in-efesiensi dalam pembelajaran
- ***Useful*** atau bermanfaat, yaitu media yang digunakan dapat bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan,
- ***Accurate*** atau benar, yaitu media yang dipilih benar-benar sesuai dengan karakteristik materi atau tujuan pembelajaran. Atau dengan kata lain media tersebut benar-benar valid dalam pembuatan dan penggunaannya dalam pembelajaran
- ***Legitimate*** atau Sah, masuk akal artinya media pembelajaran dirancang dan digunakan untuk kepentingan pembelajaran oleh orang atau lembaga yang berwenang (seperti guru)
- ***Structure*** atau tersetruktur artinya media pembelajaran, baik dalam pembuatan atau penggunaannya merupakan bagian tak terpisahkan dari materi yang akan disampaikan melalui media tersebut.

4. **Prinsip-prinsip dalam penggunaan media pendidikan**

Dalam proses belajar mengajar seorang guru belum cukup apabila hanya mengetahui kegunaan dan mengetahui penggunaan media pembelajaran, melainkan harus mengetahui dan terampil bagaimana cara menggunakannya. Sehubungan dengan hal itu, ada beberapa prinsip/kriteria penggunaan media yang perlu dipedomani oleh guru dalam proses belajar mengajar yaitu :

a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip yang sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami siswa.
c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperolehnya, setidak-tidaknya dapat dibuat oleh guru pada saat mengajar atau mungkin sudah tersedia di sekolah.

d. Ketrampilan guru dalam menggunakan media, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru harus dapat menggunakan dalam proses pembelajaran.
e. Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa pada saat pelajaran berlangsung.
f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami siswa.

5. **Langkah-langkah memilih media**

Untuk jenis media rancangan (by design), beberapa macam cara telah dikembangkan untuk memilih media. Dalam proses pemilihan ini, Anderson (1976) mengemukakan prosedur pemilihan media menggunakan pendekatan *flowchart* (diagram alur). Dalam proses tersebut ia mengemukan beberapa langkah dalam pemilihan dan penentuan jenis penentuan media, yaitu :

a. Menentukan apakah pesan yang akan kita sampaikan melalui media termasuk pesan pembelajaran atau hanya sekedar informasi umum/hiburan. Jika hanya sekedar informasi umum akan diabaikan karena prosedur yang dikembangkan khusus untuk pemilihan media yang bersifat/untuk keperluan pembelajaran.
b. Menentukan apakah media itu dirancang untuk keperluan pembelajaran atau hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru (alat peraga). Jika sekedar alat peraga, proses juga dihentikan (diabaikan).
c. Menentukan apakah tujuan pembelajaran lebih bersifat kognitif, afektif atau psikomotor.
d. Menentukan jenis media yang sesuai untuk jenis tujuan yang akan dicapai, dengan mempertimbangkan kriteria lain seperti kebijakan, fasilitas yang tersedia, kemampuan produksi dan biaya.
e. Me-review kembali jenis media yang telah dipilih, apakah sudah tepat atau masih terdapat kelemahan, atau masih ada alternatif jenis media lain yang lebih tepat. Merencanakan, mengembangkan dan memproduksi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media.

Rangkuman

1. Pendekatan proses pemilihan media

   Ada dua pendekatan dalam proses pemilihan media pembelajan, yaitu: model pemilihan tertutup dan model pemilihan terbuka.

2. Faktor-faktor dalam pemilihan media

   Ada beberapa faktor perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media, diantaranya :

   a. Faktor tujuan.
   b. Faktor Efektifitas
   c. Faktor kemampuan guru dan siswa.
   d. Faktor fleksibilitas (Kelenturan), tahan lama dengan kenyataan.
   e. Faktor kesediaan media.
   f. Faktor kesesuaian antara manfaat dan biaya.
   g. Faktor kualitas dan tehnik.

3. Kriteria pemilihan media

   Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

   a. *Tujuan*
   b. *Sasaran didik*
   c. *Karateristik media yang bersangkutan*
   d. *Waktu*
   e. *Biaya*
   f. *Ketersediaan*
   g. *Konteks penggunaan*
   h. *Mutu Teknis*

4. Prinsip-prinsip dalam penggunaan media pendidikan

   Ada beberapa prinsip penggunaan media yang perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar yaitu :

   a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran.
   b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Kemudahan memperoleh media.
d. Ketrampilan guru dalam menggunakan media.
e. Tersedianya waktu untuk menggunakannya.
f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami siswa.

5. Langkah-langkah memilih media

Ada beberapa langkah dalam pemilihan dan penentuan jenis penentuan media, yaitu :

a. Menentukan apakah pesan yang akan kita sampaikan melalui media termasuk pesan pembelajaran atau hanya sekedar informasi umum/hiburan. Jika hanya sekedar informasi umum akan diabaikan karena prosedur yang dikembangkan khusus untuk pemilihan media yang bersifat/untuk keperluan pembelajaran.
b. Menentukan apakah media itu dirancang untuk keperluan pembelajaran atau hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru (alat peraga). Jika sekedar alat peraga, proses juga dihentikan (diabaikan).
c. Menentukan apakah tujuan pembelajaran lebih bersifat kognitif, afektif atau psikomotor.
d. Menentukan jenis media yang sesuai untuk jenis tujuan yang akan dicapai, dengan mempertimbangkan kriteria lain seperti kebijakan, fasilitas yang tersedia, kemampuan produksi dan biaya.

H. Lembar Kegiatan

1. Tujuan

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami mikanisme pemilihan pembelajaran.

2. Bahan dan Alat

1. Kertas plano
2. Spidol
3. silotip
4. Materi mikanisme pemilihan media pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Langkah Kegiatan

a.Secara individu mahasiswa dan mahasiswi membaca bahan ajar dipandu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut;

(1) Jelaskan cara pemilihan media pembelajaran yang tepat!

(2) Jelaskan bagaimana hubungan media dengan tujuan pembelajaran!

(3)Jelaskan unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam memilih media!,

b. Tuliskan jawaban pertanyaan tersebut di lembar kegiatan yang telah disediakan.

c. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 3 (tiga) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas

d. Mahasiswa dan mahasiswi yang lain memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan.

I. Lembar Media

Bentuk Media

Slide powerpoint

J. Lembar Penilaian

1. Jenis Penilaian

Tes Tulis

2. Bentuk Penilaian

Uraian obyektif

3. Penilaian Tes : Uraian Obyektif

NO	BUTIR SOAL	BOBOT
1.	Jelaskan cara pemilihan media pembelajaran yang tepat!	25
2.	Jelaskan unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam memilih media!	25
3.	Jelaskan Prinsip-prinsip dalam penggunaan media pendidikan!	25
4.	Sebutkan dan jelaskan langkah-langkah memilih media?	25
	JUMLAH SKOR	100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk.,*Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Darajdat, Zakiah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1996.

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional*

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004.

Smaldino, E. Sharon, et.al, *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, terj. Arif Rahman, Jakarta: Kencana, 2012.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogla, 2012.

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 4
PEMANFAATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Media merupakan komponen yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dalam hal ini media digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (komunikator/guru/media) kepada penerima (komunikan/siswa) guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian ataupun kemauan siswa sehingga nantinya akan mendorong terjadinya proses belajar. Media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerimanya, pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan sederhana dan bisa pula berupa media kompleks tetapi yang terpenting adalah media dipersiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Dalam usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran, kita tidak boleh melupakan satu hal yang sudah pasti kebenarannya, yaitu bahwa belajar harus sebanyak-banyaknya harus berinteraksi dengan sumber belajar. Tanpa sumber belajar yang memadai sulit diharapkan dapat diwujudkan proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal.

Dengan demikian, penggunaan media sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting. Selain melengkapi, memelihara dan memperkaya proses pembelajaran media berkedudukan untuk meningkatkan kegiatan akademik pebelajar.

Dalam paket ini akan diuraikan tentang pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran pendidikan agama islam (PAI), dengan tujuan proses pembelajaran lebih efektif.

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran.

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami pemanfaatan media pembelajaran.

D. Indikator

Mahasiswa dan mahasiswi dapat:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Menjelaskan manfaat media pembelajaran.
2. Menjelaskan penggunaan media pembelajaran.

E. Waktu

2 x 50 menit

F. Kegiatan Pembelajaran

Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
Kegiatan Awal		
1. Tanya jawab tentang pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran	Tanya jawab	Satu lembar pertanyaan
2. Secara sukarela mahasiswa dan mahasiswi menjawab pertanyaan tersebut dan yang lain menanggapinya	Presentasi	
3. Dosen memberi klarifikasi bahwa pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran adalah untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif	Presentasi	*Slide Powerpoint 3*
4. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Presentasi	
Kegiatan Inti		
Dosen membagi mahasiswa dan mahasiswi ke dalam 4 (empat) kelompok	Group Resume	Uraian Materi Kertas Plano Spidol
1. Dosen memberi tugas kepada masing-masing kelompok untuk menguraikan pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran.	Presentasi	Gunting Isolasi LK : 3.1, LK : 3.2, LK : 3.3, LK : 3.4.
2. Wakil Kelompok mempresentasikan resume	Diskusi	
3. Kelompok yang lain menaggapinya		
4. Dosen memberi klarifikasi dengan menggunakan slide	Presentasi	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

power point		
Kegiatan Penutup 1. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk melakukan refleksi mengenai perkuliahan. ***2.*** Dosen memberikan lembar soal evaluasi uraian obyektif	Presentasi Tes Tulis	Intrumen penilaian 3
Kegiatan Tindak Lanjut 1. Pembagian kelompok untuk melakukan simulasi penggunaan media pembelajaran PAI.	Penugasan	Lembar Observasi

G. Uraian Materi

Pemanfaatan Dan Penggunaan Media

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Ada beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran. Berikut ini pola-pola pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilakukan antara lain:

a. *Pemanfaatan media dalam situasi kelas (classroom setting).*

Dalam tatanan (setting) ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatannya pun dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media itu guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal itu, yang meliputi tujuan, materi, dan strategi pembelajarannya.

b. *Pemanfaatan media di luar situasi kelas.*

Pemanfaatan media secara pembelajaran di luar situasi dapat dibedakan menjadi dua kelompok utama:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Pemanfaatan secara bebas.

Pemanfaatan secara bebas adalah bahwa media itu digunakan tanpa control atau diawasi. Pembuatan program media mendistribusikan program media di masyarakat pemakai media, baik dengna cara diperjualbelikan maupun didistribusikan secara bebas. Hal itu dilakukan dengan harapan media itu aka digunakan orang dan cukup efektif untuk mencapai tujuan tetentu.

Pemakaian media menggunakan media menurut kebutuhan masing-masing.Biasanya pemakai media menggunakannya secara perorangan.Dalam menggunakan media ini pemakai tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu.Mereka juga tidak diharapkan untuk memberikan umpan balik kepada siapa pun dan juga tidak perlu mengikuti tes atau ujian.

2) Pemanfaatan media secara terkontrol.

Pemanfaatan media secara terkontrol adalah bahwa media itu digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila media itu berupa media pembelajaran, sasaran didik (audience) diorganisasikan dengan baik.

Biasanya sasaran didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar.Setiap kelompok diketuai oleh pemimpin kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor. Sebelum memanfaatkan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dibahas atu ditentukan terlebih dahulu. Selanjutnya mereka dapat belajar dari media itu secara berkelompok atau secara perorangan. Anggota kelompok diharapkan dapat berinteraksi baik dalam diskusi maupun dalam bekerja sama untuk memecahkan masalah, memperdalam pemahaman, atau menyelesaikan tugas-tugas tertentu.

Hasil belajar mereka dievaluasi secara teratur.Untuk keperluan evaluasi ini pembuat program media perlu menyediakan akat evaluasi tersebut. Pelksanaan evalusi dapat diatur oleh para tutor. Penilaian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga dapat dilakukan oleh tutor menggunakan kunci jawaban yang telah disediakan oleh pembuat program.[1]

3) Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal.

Penggunaan secara perorangan.berarti bahwa media itu digunakan oleh orang saja. Banyak media yang memang dirancang untuk digunakan secara perorangna.Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan yang jelas sehingga orang dapat menggunakannya dengan mandiri.Apabila di dalam suatu ruangan ada beberapa orang yang belajar menggunakan meda secara perorangan sebaikna masing-masing menempati karel sehinnga tidak saling menggangu.Karel adalah meja belajar yang disekat-sekat menjadi bagian kecil yang hanya cukup untuk duduk seorang. Tiap karel dilengkapi dengan perlengkapan media, seperti tape recorder, proyek-proyek film bingkai, earphone, layar kecil dan sebagainya.

Media dapan digunakan secara berkelompok. Kelompok itu dapat berupa kelompok kecil dengan anggota 2 s/d 8 orang.Atau berupa kelompok besar yang beranggotakan 9 s/d 40 orang.Media yang dirancang untuk digunakan secara berkelompok juga memerlukan buku petunjuk.Buku petunjuk ini biasanya ditujukan kepada pemimpin kelompok, tutor atau guru.Keuntungan belajar menggunakan media secara berkelompok adalah bahwa kelompok itu dapat melakukan diskusi tentang bahan yang sedang dipelajari.

Sedangkan media dapat juga digunakan secara masal.Orang yang jumlahnya puluhan, ratusan, bahkan ribuan dapat menggunakan media itu bersama-sama. Media yang dirancang seperti ini biasanya disiarkan melalui pemancar, seperti radio, televise, atau digunakan dalam ruang yang besar seperti film 35 mm.

2. Penggunaan Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. AECT (1979) mengartikan media sebagai salah satu bentuk dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saluran untuk proses transmisi informasi / pesan. Secara sederhana apa yang dimaksud dengan media dapat dikelompokkan dalam dua pengertian. Pengertian pertama dikatakan bahwa media adalah segala yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau memperjelas pesan pembelajaran dan pengertian yang kedua adalah media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan atau kompetensi pembelajaran tertentu.

Seorang guru harus pandai memilih media yang nantinya akan digunakan untuk membantunya dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat hambatan atau gangguan yang terjadi dapat dihindari. Terdapat banyak sekali hambatan atau gangguan yang terjadi dalam proses pembelajaran seperti verbalisme, kekacauan penafsiran atau salah tafsir, pusat perhatian yang kurang (bisa terjadi karena ada gangguan kesehatan atau penyampaian bahan pelajaran yang membosankan), tidak ada tanggapan, keadaan fisik yang mengganggu (bisa terjadi karena kurangnya ventilasi, pengaturan tempat duduk yang kurang tepat atupun penggunaan media yang kurang tepat.

Penggunaan media pembelajaran yang akan dibahas ini mengikuti taksonomi Leshin dan kawan-kawan, antara lain:

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia mengajajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates. Untuk rancangan yang berpusat masalah langkah-langkahnya antara lain:

1) Merumuskan masalah yang relevan
2) Mengindentifikasi pengetahuan dan keterampilan terkait untuk memecahkan masalah.
3) Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterrapkan untuk pemecahana masalah.
4) Tuntun eksplorasi siswa.
5) Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kerumitan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Nilailah pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.

b. Media berbasis cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.Teks bebasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak.

c. Media berbasis visual

Media pembelajaran berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Rangkuman

1. Pemanfaatan media pembelajaran

Ada beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran. Berikut ini pola-pola pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilakukan antara lain:

a. Pemanfaatan media dalam situasi kelas (classroom setting).

Dalam tatanan (setting) ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu.

b. Pemanfaatan media di luar situasi kelas.

1) Pemanfaatan secara bebas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemanfaatan secara bebas adalah bahwa media itu digunakan tanpa control atau diawasi.

2) Pemanfaatan media secara terkontrol.

Pemanfaatan media secara terkontrol adalah bahwa media itu digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.

3) Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal.

Penggunaan secara perorangan.berarti bahwa media itu digunakan oleh orang saja.

2. Penggunaan media pembelajaran.

Adapun penggunaan media pembelajaran, antara lain:

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia mengajajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates. Untuk rancangan yang berpusat masalah langkah-langkahnya antara lain:

1) Merumuskan masalah yang relevan
2) Mengindentifikasi pengetahuan dan keterampilan terkait untuk memecahkan masalah.
3) Ajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterrapkan untuk pemecahana masalah.
4) Tuntun eksplorasi siswa.
5) Kembangkan masalah dalam konteks yang beragam dengan tahapan tingkat kerumitan.
6) Nilailah pengetahuan siswa dengan memberikan masalah baru untuk dipecahkan.

b. Media berbasis cetakan

Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak.

d. Media berbasis visual

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media pembelajaran berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

H. Lembar Kegiatan

1. Tujuan

Mahasiswa dan mahasiswi dapat mewujudkan konsep media pembelajaran secara jelas.

2. Bahan dan Alat

1. Kertas plano
2. Spidol
3. silotip
4. Materi konsep dasar media pembelajaran

3. Langkah Kegiatan

1. Secara individu mahasiswa dan mahasiswi membaca bahan ajar dipandu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut;
   (1) Jelaskan manfaat media pembelajaran menurut beberapa pakar!
   (2) bagaimana pemanfaatan media pembelajaran!
   (3) Jelaskan kegunaan media pembelajaran!,
2. Tuliskan jawaban pertanyaan tersebut di lembar kegiatan yang telah disediakan
3. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 3 (tiga) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas
4. Mahasiswa dan mahasiswi yang lain memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan

I. Lembar Media

Bentuk Media

Slide powerpoint

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

J. Lembar Penilaian

Jenis Penilaian

Tes Tulis

2. Bentuk Penilaian

Essay

3. Instrumen

1. Jelaskan manfaat media pembelajaran menurut beberapa pakar yang anda ketahui?
2. Jelaskan bagaimana pemanfaatan media pembelajaran?
3. Jelaskan kegunaan media pembelajaran?
4. Jelaskan pola-pola pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilakukan?

4. Petunjuk pensekoran

No	Soal	Skor
1	Soal no. 1	25
2	Soal no. 2	25
3	Soal no. 3	25
4	Soal no. 4	25

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk.,*Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional* Bandung: Rineka Cipta, 2005.

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004.

Smaldino, E. Sharon, et.al, *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, terj. Arif Rahman, Jakarta: Kencana, 2012.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogla, 2012.

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 5
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA

A. Pendahuluan

Media merupakan suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi.sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran yang menjurus kearah terjadinya proses belajar. Dalam dunia pendidikan, media sangatlah dibutuhkan, karena media merupakan salah satu sarana yang dapat meningkatkan mutu kegiatan belajar dan mengajar.

Media tidak selamanya identik dengan harga yang mahal.karena adapula media pembelajaran yang sederhana yang justru dapat merangsang kreatifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam paket ini akan dijabarkan mengenai media pembelajaran sederhana dan cara pembuatannya.

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami cara dan langkah-langkah pembuatan media sederhana.

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami cara dan langkah-langkah pembuatan media sederhana.

D. Indikator

Mahasiswa dan mahasiswi dapat:

1. Menjelaskan cara pembuatan media sederhana.
2. Menjelaskan langkah-langkan pembuatan media pembelajaran.

E. Waktu

2 x 50 menit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Kegiatan Pembelajaran

Langkah perkuliahan	Meode	Bahan
Kegiatan Awal 1. Curah pendapat tentang caradan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran sederhana. 2. Secara sukarela mahasiswa dan mahasiswi menjawab pertanyaan dan yang lain menanggapinya 3. Dosen memberi klarifikasi pembuatan media dapat dilakukan dengan mudah dan sesederhana mungkin sesuai dengan kesesuaian tujuan da nisi pembelajaran. 4. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Curah pendapat Presentasi Presentasi Presentasi	Satu lembar pertanyaan *Slide Powerpoint 3*
Kegiatan Inti Dosen membagi mahasiswa dan mahasiswi ke dalam 2 (dua) kelompok 1. Dosen memberi tugas kepada masing-masing kelompok cara pembuatan media pembelajaran sederhana : (1) Kel-I ; berdiskusi tentang ragam metode/cara pembuatan media pembelajaran sederhana. (2) Kel-II; berdiskusi tentang langkah-langkah praktis membuat media pembelajaran sederhana. 2. Wakil Kelompok mempresentasikan resume 3. Dosen memberi klarifikasi dengan menggunakan slide	Group Resume Presentasi Presentasi	Uraian Materi Kertas Plano Spidol Gunting Isolasi LK : 3.1, LK : 3.2, LK : 3.3, LK : 3.4. *Slide Powerpoint 3*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

power point		
Kegiatan Penutup 1. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk melakukan refleksi mengenai perkuliahan tentang cara pembuatan media pembelajaran. **2.** Dosen memberikan lembar soal evaluasi uraian obyektif	Presentasi Tes Tulis	Intrumen penilaian 3

G. Uraian Materi

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA

1. ***Pengertian Media Pembelajaran Sederhana***

Media tidak selalu identik dengan harga mahal.Berdasarkan keadaannya, media dibagi atas dua hal yakni media canggih dan media sederhana.dikatakan sederhana, karena dalam media ini tidak berbasis teknologi dan dapat dibuat sendiri.Dalam pembuatannya tidak memerlukan banyak biaya sehingga bersifat ekonomis.Dalam hal ini seorang guru dituntut untuk sekreatif mungkin memanfaatkan barang yang ada sebagai media untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (1994:67-68) sebelum membuat media gambar terlebih dahulu memperhatikan keaslian gambar, kesederhanaan, bentuk item, dan artistik.Media gambar sebagai bagian dari media pembelajaran sederhana sering dipergunakan karena nilai ekonomis dan kepraktisannya.

2. ***Unsur-unsur Yang Terdapat Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana***

Dalam pembuatan sebuah media untuk pembelajaran, hal terpenting yang harus diperhatikan adalah unsur-unsur atau elemen-elemen yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terkandung dalam media tersebut.Penataan elemen yang baik dapat mempermudah penyampaian pesan atau informasi yang ingin disampaikan.

Berikut ini adalah unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran sederhana:

- Kesederhanaan

  Secara umum, kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan.

- Keterpaduan

  Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemem-elemen visual.Elemem-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga sajian visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan serta informasi yang dikandungnya.

- Penekanan

  Konsep yang disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang menjadi pusat perhatian siswa, dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan perspektif warna atau ruang penekanan dapat diberikan pada unsur yang terpenting.

- Keseimbangan

  Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan-keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang seluruhnya simetris disebut keseimbangan formal dengan menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun yang cendrung tampak statis, sedangkan keseimbangan informal tidak seluruh simetris yang memberi kesan dinamis dan menarik perhatian.

- Bentuk

  Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian oleh karena itu pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan perlu diperhatikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Garis

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

- Tekstur

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

- Warna

  Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan, penekanan, untuk membangun keterpaduan, mempertinggi tingkat realisme objek, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dalam menggunakan warna yaitu:

  - Pemilihan warna khusus (merah, biru, dan sebagainya).
  - Nilai warna yaitu tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut.
  - Intensitas atau kekuatan warna untuk memberikan dampak yang diinginkan.

3. ***Macam- macam Media Pembelajaran Sederhana***

Media sederhana identik dengan media yang berbasis visual. Berikut akan dijelaskan mengenai macam-macamnya:

- Gambar

  Gambar yang dimaksud disini termasuk foto, lukisan / gambar, dan sketsa (gambar garis). Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk menvisualisasikan konsep yang ingin di sampaikan kepada siswa.

  1) Gambar jadi

     Materi pelajaran yang memerlukan visualisasi dalam bentuk ilustrasi yang dapat diperoleh dari sumber yang ada.Gambar-gambar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari majalah, brosur, selebaran, dan lain-lain mungkin dapat memenuhi kebutuhan kita.Jika pada saat ini belum memiliki clipping gambar, sebaiknya kita mulai mengumpulkan gambar dari beberapa disiplin ilmu. Dari berbagai sumber tersebut diatas, diharapkan tersedia gambar yang sesuai isi pelajaran, Dengan gabungan dari potongan dua gambar atau lebih, kebutuhan terhadap gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan dapat terpenuhi. Gambar yang dikumpulkan dan dipilih untuk digunakan dalam penyampaian materi pelajaran sebaiknya difotocopy.

2) Gambar garis (sketsa)

Meskipun tidak memiliki latar belakang pendidikan kesenian atau melukis, kita dapat membuat gambar sederhana yang merupakan sketsa atau gambar garis.Gambar garis, kendatipun amat sederhana, dapat menunjukan aksi atau sikap dengan dampak yang cukup baik, Dengan gambar garis kita dapat menyampaikan cerita atau pesan-pesan penting.Di samping gambar garis dapat dibuat langsung pada papan tulis ketika berada di kelas, gambar juga dapat dipersiapkan lebih dahulu pada lembaran karton atau kertas yang sesuai.

Dalam membuat gambar garis ciri utama objek, aksi, atau situasi yang ingin dilukiskan harus tetap ada. Bentuk sesuatu objek yang sederhana dapat dilukiskan dengan gambar garis tanpa menghawatirkan penafsiran yang keliru dari siswa, misalnya gambar masjid, tas, kuda gambar seperti itu dapat digunakan dalam pelajaran bahasa Arab, untuk pengenalan kosa kata. Gambar dapat dibuat dalam beberapa ukuran besar, panjang, tinggi dan lain-lain.

3) Gambar diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.Gambar media diam terdiri dari foto, gambar, peta, dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Manual Media Pembelajaran

Manual media pembelajaran merupakan deskripsi dari tata cara atau prosedur media tersebut digunakan. Prosedur tersebut berisi tentang bagaimana media tersebut dibuat, digunakan di dalam pembelajaran, dan sampai pada sebrapa jauh media tersebut benar-benar sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa contoh manual media pembelajaran pada tingkat SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA

1) Manual Media Pembelajaran untuk SD/MI

Mata Pelajaran : Aqidah

Materi : Iman Kepada Malaikat

Tingkat : SD/MI

Bahan : Kertas karton, manila, kertas lipat warna-warni, double tip, dan lem

Media : Kereta Malaikat

Langkah-langkah Penggunaan :

1. Buat 11 gerbong yang terdiri dari 1 kepala gerbong yang diberi tulisan "malaikat" , dan 10 gerbong dengan tulisan masing-masing nama malaikat yang berjumlah 10 yang wajib diketahui
2. Buat 11 gerbong yang terdiri dari 1 kepala gerbong yang diberi tulisan "tugas-tigas malaikat" dan 10 gerbong dengan tulisan masing-masing tugas malaikat yang wajib diketahui
3. Dalam proses pembelajaran siswa akan mencocokkan setiap gerbong dengan cara menempel
4. Dapat dilakukan dengan membuat beberapa gerbong agar terjadi kompetisi antar kelompok
5. Setelah kelompok selesai mencocokkan, guru mereview, kelompok yang paling cepat mencocokkan layak mendapat penghargaan
6. Siswa dapat menemukan tugas dan sekaligus nama-nama malaikat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Manual Media Pembelajaran untuk SMP/MTs

Mata Pelajaran : Akhlaq

Materi : Akhlaq terpuji dan tercela

Tingkat : SMP/MTs

Bahan : Gambar-gambar akhlaq terpuji dan tecela, kertas karton, manila, kertas warna, gunting, dan lem

Media : Pohon Akhlaq terpuji dan tercela

Langkah-langkah Penggunaan:

1. Pilih 10 gambar (sesuaikan jumlah kelas) yang mencerminkan akhlaq terpuji (gambar pekerja keras, sekolah, menyeberangkan orang dll)
2. Pilih 10 gambar (sesuaikan jumlah kelas) yang mencerminkan akhlaq tercela (gambar orang marah, mencopet, memukul dll)
3. Gunting karton menyerupai pohon dan buat juga batang pohon
4. Tempel gambar-gambar tersebut dalam masing-masing karton
5. Dalam proses belajar, masing-masing siswa atau secara berpasangan mendapat satu pohon
6. Mereka mendiskusikan tentang pohon yang telah mereka pegang, apakah pohon akhlaq terpuji dan akhlaq tercela
7. Hasil diskusi disampaikan dalam lembar kerja siswa
8. Guru mereview proses pembelajaran
9. Siswa dapat menemukan apa dan bagaimana contoh akhlaq terpuji dan akhlaq tercela

3) **Manual Media Pembelajaran untuk SMA/MA**

Mata Pelajaran : Fiqh

Materi : Merawat Janazah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tingkat : SMA/MA

Bahan : Program flash animasi

Media : Flash animasi perawatan janazah

Langkah-langkah Penggunaan :

1. Memanfaatkan program flash dalam perawatan Janazah (memandikan, menyalati, mengkafani, dan menguburkan janazah
2. Guru memperlihatkan tayangan melalui LCD perawatan Jenazah
3. Siswa mempraktekkan tayangan tersebut
4. Siswa menemukan bagaimana cara perawatan jenazah

Rangkuman

- ***Media Pembelajaran Sederhana***

  Berdasarkan keadaannya, media dibagi atas dua hal yakni media canggih dan media sederhana.dikatakan sederhana, karena dalam media ini tidak berbasis teknologi dan dapat dibuat sendiri.

- ***Unsur-unsur Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana***

  Unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran sederhana:

  - Kesederhanaan
  - Keterpaduan
  - Penekanan
  - Keseimbangan
  - Bentuk
  - Garis
  - Tekstur
  - Warna

- ***Macam- macam Media Pembelajaran Sederhana***

  Media sederhana identik dengan media yang berbasis visual. Berikut akan dijelaskan mengenai macam-macamnya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Gambar jadi
- Gambar garis (sketsa)
- Gambar diam

- **Manual media pembelajaran**

  Manual media pembelajaran merupakan deskripsi dari tata cara atau prosedur media tersebut digunakan. Prosedur tersebut berisi tentang bagaimana media tersebut dibuat, digunakan di dalam pembelajaran, dan sampai pada sebrapa jauh media tersebut benar-benar sebagai perantara dalam proses pembelajaran

Latihan

1. Jelaskan cara pembuatan media pembelajaran sederhana?
2. Jelaskan unsur-unsur pembuatan media pembelajaran?
3. Jelaskan macam-macam media pembelajaran sederhana?
4. Buatlah manual media pembelajaran PAI di SD/SMP/SMA

H. Lembar Kegiatan

1. Tujuan

Mahasiswa dan mahasiswi dapat mewujudkan mekanisme pembuatan media pembelajaran sederhana.

2. Bahan dan Alat

1. Kertas plano
2. Spidol
3. silotip
4. Materi mikanisme pembuatan media pembelajaran sederhana

3. Langkah Kegiatan

1.Secara individu mahasiswa dan mahasiswi membaca bahan ajar dipandu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut;

(1) Jelaskan maksud dari media pembelajaran sederhana!

(2) cara pembuatan media pembelajaran sederhana!

(3) unsur-unsur pembuatan media pembelajaran sederhana!,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tuliskan jawaban pertanyaan tersebut di lembar kegiatan yang telah disediakan
3. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 3 (tiga) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas
4. Mahasiswa dan mahasiswi yang lain memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan.

I. Lembar Media

Bentuk Media

Slide powerpoint

J. Lembar Penilaian

a. Jenis Penilaian

Tes Tulis

Non Tes

b. Bentuk Penilaian

Essay

Produk

c. Instrumen

1. Jelaskan cara pembuatan media pembelajaran sederhana?
2. Jelaskan unsur-unsur pembuatan media pembelajaran?
3. Apa yang dimaksud dengan unsur kesederhanaan?
4. Jelaskan macam-macam media pembelajaran sederhana?
5. Diskripsikan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran sederhana!

d. Petunjuk pensekoran

No	Soal	Skor
1	Soal no. 1	20
2	Soal no. 2	20
3	Soal no. 3	20
4	Soal no. 4	20
5	Soal no. 5	20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk.,*Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional*Bandung: Rineka Cipta, 2005.

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004.

Smaldino, E. Sharon, et.al, *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, terj. Arif Rahman, Jakarta: Kencana, 2012.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogla, 2012.

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 6
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Dewasa ini, sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi ditambahkan dengan berkembangnya teori-teori baru dalam psikologis belajar menuntut perlunya perubahan paradigma tentang mengajar. Mengajar bukan hanya dipandang sebagai proses menanamkan atau menyampaikan ilmu pengetahuan dam keterampilan, yang bercirikan pada aktivitas guru secara penuh mengajar harus dipandang sebagai proses kerja sama antar guru dan siswa dalam memanfaatkan segala fasilitas dan sumber daya yang ada pada siswa dapat belajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ini berarti mengerjakan bukan hanya berorientasi pada hasil belajar saja akan tetapi juga pada proses belajar. Proses belajar ini inti dari pembelajaran. Melalui proses pembelajaran ini siswa tidak hanya dituntut untuk menerima hasil belajar, akan tetapi siswa dituntut untuk mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

Untuk itulah guru dituntut untuk menyediakan dan mengembangkan berbagai media dan sumber belajar yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa. Dalam kaitan inilah pada paket ini akan diuraikan langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran khususnya media audio dan audio-visual. Ada beberapa tahap pengembangan media, yaitu tahapan perencanaan, tahap pengembangan nakah, tahap produksi media. Setiap tahapan diuraikan di bawah ini

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami pengembangan media pembelajaran.

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami pengembangan media pembelajaran.

D. Indikator

Mahasiswa dan mahasiswi dapat:

1. Menyusun rancangan media pembelajaran sesuai dg kebutuhan & karakteristik siswa
2. Membuat naskah audio dan film
3. Memproduksi media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Membuat media sederhana

E. Waktu

2 x 50 menit

F. Kegiatan Perkuliahan

Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
Kegiatan Awal 1. Dosen me*review* tugas tentang pengembangan media pembelajaran mulai dari perencanaan sampai kepada proses pembuatan. 2. Masing-masing mahasiswa dan mahasiswi secara bergantian presentasi berdasarkan tema masing-masing. 3. Dosen memberikan klarifikasi tentang pentingnya perencanaan dalam pengembangan media pembelajaran sampai kepada proses pembuatan.	Every one is Teacher Here	Kumpulan hasil Portofolio Lembar Kerja 5.3.
Kegiatan Inti 1. Setelah masing-masing mahasiswa dan mahasiswi presentasi dan mengumpulkan lembar kerja 5-3, mahasiswa dan mahasiswi dibagi menjadi 4 (empat) kelompok: Kelompok A Kelompok B Kelompok C Kelompok D 2. Masing-masing kelompok bekerjasama mengisi lembar kerja 6 menyusun lembar pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dalam melaksanakan pembelajaran berbasis instrumentasi pengembangan media. 3. Presentasi masing-masing peserta kelompok di depan kelas isian lembar kerja	Group Resume Presentasi	Uraian Materi:6 Lembar Kerja:6-1, 6-2, 6-3, 6-4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Dosen memberi klarifikasi		
Kegiatan Penutup 1. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk melakukan refleksi mengenai perkuliahan tentang pengembangan media pembelajaran mulai dari proses perencanaan sampai pada pembuatan.	Presentasi	
Kegiatan Tindak Lanjut 1. Dosen memberikan lembar tugas untuk merevisi dalam menyusun pengembangan media pembelajaran mulai perencanaan sampai pembuatan.	Penugasan	Intrumen penilaian:6

G. Uraian Materi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Ada beberapa tahap pengembangan media, yaitu tahapan perencanaan, tahap pengembangan nakah, tahap produksi media. Setiap tahapan diuraikan di bawah ini

1. Tahapan Perencanaan

Ely (1979) mengatakan bahwa perencanaan itu pada dasarnya adalah suatu proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diharapkan. Suatu perencanaan diawali dengan adanya target atau Ely mengistilahkan dengan kata "hasil" yang harus dicapai, selanjutnya berdasarkan penelitian target tersebut dipikirkan bagaimana cara mencapainya. Sejalan dengan pendapat diatas Kaufman (1972) memandang bahwa perencanaan itu adalah sebagai suatu proses untuk menetapkan "kemana harus pergi" dan bagaiman untuk sampai ke "tempat" itu dengan cara yang paling efektif dan efesien. Menetapkan "kemana harus pergi" mengandung pengertian sama dengan merumuskan tujuan dan sasaran yang akan dituju; sedangkan merumuskan "bagaimana agar sampai ke tempat itu" berarti menyusun langkah-langkah yang dianggap efektif dalam rangka mencapai tujuan. Sebuah rencana adalah sebuah dokumen dari hasil kegiatan. Sejalan dengan pendapat di atas, juga Terry (1993) mengungkapkan bahwa perencanaan itu pada dasarnya adalah penetapan pekerjaan yang harus dilaksanakan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dari penjelasan di atas, perencanaan pada dasarnya adalah penetapan tujuan yang harus serta menentukan kegiatan cara yang harus serta menentukan kegiatan cara yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Dalam perencanaan pengembangan media khususnya media audio dan audio-visual ada beberapa kegiatan yang harus dilakukan yaitu mengidentifikasi kebutuhan audiens (siswa) yang akan menggunakan media yang kita kembangkan, merumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa mengembangkan butir-butir materi sesuai dengan tujuan, mengembangkan garis besar pengembangan media.

a. Identifikasi kebutuhan

John McNeil (1985) mendefinisikan need assessment sebagai *"the process by which one defines education needs and decides what their priorities are"* Menurut McNeil assessment itu adalah proses menetukan prioritas kebutuhan pendidikan. Selanjutnya ia mendefinisikan kebutuhan sebagai *"…a condition in swich there is a discrepancy between an acceptable state of learner behavior or attitude and an observed learner state."*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejalan dengan pendapat McNeil, Seels and Glasgow (1990) menjelaskan tentang pengertian need assessment *"it means a plan for gathering information abaut discrepancies and for using that information to make decisions about priorities"* kebutuhan itu pada dasarnya adalah kesenjangan *(discrepancies)* antara apa yang telah tersedia dengan apa yang diharapkan, dan *need assessment* adalah proses mengumpulkan informasi tentang kesenjangan dan menentukan prioritas dari kesenjangan untuk dipecahkan.

Ada beberapa hal yang melekat pada pengertian need assessment seperti yang dikemukakan baik oleh McNeil maupun oleh Glasgow. *Pertama, need assessment* merupakan suatu proses artinya ada rangkaian kegiatan dalam pelaksanaan *need assessment*. *Need assessment* bukankah suatu hasil alak tetapi suatu aktivitas tertentu dalam aktivitas tertentu dalam pengambilan keputusan tertentu. *Kedua,* kebutuhan itu sendiri pada hakikatnya adalah kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dengan demikian maka *need assessment* itu adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi dengan kesenjangan yang seharusnya dimiliki setiap siswa dengan apa yang telah dimiliki. Media direncanakan dan dirancang berdasarkan kebutuhan *(need)* yang dirasakan oleh audiens atau siswa. Dengan demikian, merancang suatu media tidak berangkat dari keinginan pengembangan media itu sendiri, akan tetapi berangat kesenjangan antara apa yang diharapkan dimiliki siswa dengan apa yang telah dimiliki. Sebagai contoh, dalam materi tentang jenis-jenis kalimat diharapkan siswa bukan hanya dapat menjelaskan jenis-jenis kalimat, akan tetapi dapat memberikan contoh-contoh rumusannya. Setelah guru merancang dan mengimplementasikan hal-hal sebagai berikut:

a) Siswa memiliki kesulitan dalam menyusun dan merumuskan kalimat majemuk.
b) Siswa selalu salah dalam memberikan contoh rumusan kalimat majemuk.
c) Siswa cenderung sulit membedakan antara rumusan kalimat majemuk dengan kalimat tunggal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan analisis tersebut diatas, ditentukan perlunya pengembangan media pembelajaran mengenai kalimat mejemuk. Inilah hakikat kebutuhan dalam pengembangkan media.

1) Identifikasi Karakteristik Siswa

Perlunya mengidentifikasi karakteristik siswa berangkat dan asumsi bahwa siswa merupakan organisme yang unik yang memiliki perbedaan. Walaupun secara fisik siswa sama, akan tetapi pada bagian-bagian tertentu memiliki perbedaan, misalnya dalam hal kemampuan dasar, minat, bakat, dan lai sebagainya. Atas dasar perbedaan tersebut maka, pengembang media pendidikan perlu menyesuaikan baik dengan gaya bahasa, teknik penyajian, teknik memberikan instruksi dan lain sebagainya.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam identifikasi karakteristik siswa sehubungan dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran :

a) *Tingkat perkembangan psikologis siswa.* Tingkat perkembangan siswa berhubungan dengan usia audiens (siswa) sebagai sasaran. Mengembangkan media pembelajaran untuk anak usia TK/SD berbeda dengan mengembangkan media pembelajaran untuk siswa SMP, SMA atau untuk umum, baik dalam pengemasan materi, pemberian ilustrasi dan lain sebagainya.

b) *Kemampuan dasar siswa.* Kemampuan dasar yang dimiliki siswa dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan "harus dari mana kita berangkat". Di samping itu kemampuan dasar dapat dijadikan pedoman dalam menentukan *entry behavior*.

c) *Gaya belajar siswa.* Gaya belajar yang dimiliki siswa dapat menetukan "bagaimana cara menuangkan ide/gagasan" dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Deporter gaya belajar siswa terdiri atas gaya belajar yang kinestetik, audio, dan visual (deporter,dkk,1998).

d) *Kebiasaan siswa.* Kebiasaan siswa perlu diidentifikasi khususnya apabila kita mengembangkan media pembelajaran yang bersifat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masal, melalui penyiaran yang berpusat baik melalui siaran radio maupun televisi. Kebiasaan siswa yang harus diidentifikasi meliputi kebiasaan dalam penggunaan waktu, kebiasaan penggunaan media termasuk teknik penyajian yang paling digemari.

2) Perumusan tujuan

Perumusan tujuan pembelajaran merupakan arah yang harus dicapai oleh siswa. Dengan kata lain tujuan pembelajaran berhubungan dengan perubahan perilaku yang harus dimiliki setelah siswa memanfaatkan media pembelajaran yang kita kembangkan. Dengan tujuan pembelajaran baik guru maupun siswa diharapkan memiliki kesenjangan apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan pencapaia tujuan tersebut, materi apa yang harus disampaikan dan bagaimana penyampaiannya. Sebagai petunjuk, perumusan tujuan harus memiliki ketentuan sebagai berikut:

a) Berorientasi pada siswa *(leaner oriented):* artinya rumusan tujuan pembelajaran harus berpatokan pada perilaku siswa, dan bukan perilaku guru. Dengan demikian, para pengembang media tidak bertanya apa yang harus dilakukan dan dimiliki guru, setelah memanfaatkan media pembelajaran akan tetapi bertanya: apa yang harus dilakukan dan kemampuan apa yang harus dimiliki *siswa* setelah berakhir pemanfaatan media pembelajaran. Oleh sebab itu rumusan tujuan pembelajaran harus dimulai dengan kata:

   Diharapkan ***siswa*** *(peserta didik) dapat…*

b) *Operation*: artinya tujuan harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga mudah untuk mengukur tingkat keberhasilan. Coba anda perhatikan rumusan tujuan pembelajaran di bawah ini.

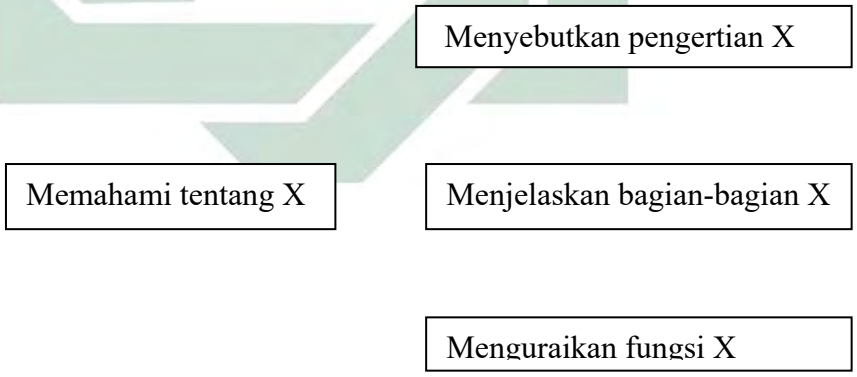
   Setelah berakhir penayangan media ini, diharap ***siswa dapat memahami*** *tata cara zakat..*

Bagaimana menurut Anda rumusan tujuan pembelajaran di atas? Sudah operasionalkah perubahan perilaku yang diharapkan? Belum bukan ?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ya, tujuan pembelajaran di atas adalah tujuan yang tidak dioperasional, sebab kita memahami jantung manusia itu banyak indikatornya. Tujuan seperti itu bukan tujuan pembelajaran yang operasional. Para pengembang media perlu mencari indikator dari kata yang dipahami. Misalnya, siswa dapat menyebutkan pengertian zakat. Apakah dengan dapat menyebutkan pengertian zakat, sudah dapat dikatakan memahami zakat? Belum, bukan? Ya belum, kita perlu menetukan indikator lainnya. Misalnya, siswa dapat menjelaskan golongan penerima zakat. Apakah dengan dua indikator menyebutkan pengertian dan golongan penerima zakat, sudah dapat dikatakan memahami zakat? belum bukan ? ya apabila kita perici masih terdapat indikator 3,4,5…dst.

Tugas pengembangan media adalah menjabarkan tujuan yang masih bersifat umum yang dapat kita ambil dari kompetensi dasar (standar isi dalam kurikulum 2013) ke dalam tujuan pembelajaran khusus yang objektif dan operasional dan sekarang kita kenal dengan indikator hasil belajar. Untuk lebih jelas, dapat kita lihat cara menjabarkan perilaku yang umum ke dalam perilaku yang operasional dan objektif.



3) Pengembangan Materi

Tujuan dan bahan (materi) pembelajaran merupakan dua hal yang tidak terpisahkan. Dalam pengembangan metri pembelajaran penerapan materi atau bahan ajar merupakan hal yang penting, sebab materi pembelajaran merupakan inti atau muatan dalam media itu sendiri. Materi pelajaran dapat dibedakan menjadi : pengetahuan (knowledge),

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*). Pengetahuan adalah informasi yang disimpan dalam pikiran (*mind*) siswa, dengan demikian pengetahuan berhubungan dengan dengan berbagai informasi yang harus dihafal dan dikuasai oleh siswa, sehingga manakala diperlukan siswa dapat mengungkapkan kembali. Keterampilan (*skill*) adalah tindakan-tindakan (fisik dan non fisik) yang diperlukan seseorang dengan cara yang kompeten untuk mencapai tujuan tertentu. Sikap (*attitude*) adalah kecenderungan seseorang untuk bertindak sesuai dengan nilai dan norma yang diyakini kebenarannya oleh siswa.

Merril (1977) membedakan isi (materi pelajaran menjadi empat yaitu: fakta, konsep,prosedur, dan prinsip. Fakta adalah sifat dari suatu gejala, peristiwa, benda, yang wujudnya dapat ditangkap oleh pancaindra. Fakta merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan data-data spesifik (tunggal) baik yang telah maupun yang sedang terjadi yang dapat diuji atau diobservasi. Konsep abalah abstraksi kesamaan atau keterhubungandari sekelompok benda atau sifat. Suatu konsep memiliki bagian yang dinamakan atribut. Atribut adalah krakteristik yang dimiliki suatu konsep. Prosedur adalah materi pelajaran yang berhubungan dengan kemampuan siswa untuk menjelaskan langkah-langkah secara sistematis tentang sesuatu. Misalnya prosedur tentang langkah-langkah melakukan percobaan, langkah-langkah membuat suatu karangan dan lain sebagainya.

Hubungan dua atau lebih konsep yang sudah teruji secara emperik dinamakan generalisasi yang selanjutnya dapat ditarik ke dalam prinsip. Di samping jenis diatas ada juga jenis materi pelajaran yang disebut dengan keterampilan. Keterampilan adalah pola kegiatan yang memiliki tujuan tertentu yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi. Keterampilan dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu keterampilan intelektual dan keterampilan fisik. Keterampilan inteletual adalah keterampilan berpikir melalui usaha menggali, menyusun dan menggunakan berbagai informasi, baik berupa data, fakta, konsep, ataupun prinsip dan teori. Adapun, keterampilan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

fisik adalah keterampilan motorik seperti keterampilan mengoperasikan komputer, keterampilan mengemudi, keterampilan memperbaiki sesuatu alat dan lain sebagainya.

Materi berkaitan dengan isi pelajaran yang harus diberikan. Kriteria penyusunan materi di antaranya:

a) Sahih atau *valid.* Artinya materi yang dikembangkan benar-benar telah diuji kebenarannya dan kesahihannya. Materi yang disajikan harus teruji secara ilmiah, berangkat dari teori tertentu yang ditunjukkan sumber yang digunakan.
b) Tingkat kebermanaan *(significant)*; artinya metri pelajaran bermakna untuk siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian relavansi antara tujuan dengan materi tujuan dengan materi harus teruji.
c) Kebermanfaatan *(utility)*; artinya, kebermanfaatan materi yang disajikan secara akademis dan non-akademis, yakni bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari;
d) Kesesuaian dengan siswa *(learnability)* artinya materi yang disajikan harus dimungkinkan dapat dipelajari oleh siswa dengan demikian materi pelajaran harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa;
e) Menarik minat *(interest)* artinya penyajian meteri pelajaran harus dapat memotivasi siswa mempelajarinya lebih lanjut.

Agar materi pelajaran memenuhi kreteria di atas, maka pengembangan media pembelajaran perlu melaksanakan survei literatur agar materi itu terjamin.

4) Pengembangan Alat Ukur

Setelah merumuskan tujuan dan menetapkan materi pembelajaran, langkah selanjutnya adalah merumuskan alat ukur. Ada dua alasan penting perlunya merumuskan alat ukur; pertama, untuk menentukan benar atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskna misalnya, apa yang dirumuskan berorientasi oleh siswa? Apa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tujua yang dirumuskan merupakan perubahan perilaku yang spesifik tidaknya, apakah perilaku yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran adalah hasil pembelajaran adalah hasil belajar? Kedua, untuk menetapkan criteria keberhasilan siswa mencapai tujuan atau menguasai materi pelajaran.

Sehubungan dengan fungsi yang pertama, yakni untuk mengukur ketepatan perumusan tujuan, coba anda perhatikan rumusan tujuan alat ukur yang digunakan

Rumusan tujuan	Alat ukur
1. Setelah selesai penayangan media pembelajaran diharap siswa memahami zakat.	*1. Coba anda pahami tentang zakat*
2. Setelah selesai penayangan media diharapkan siswa mengetahui sikap yang baik terhadap orang tua.	*2. Coba ketahui sikap yang baik terhadap orang tua.*
3. Setelah selesai penayangan media diharapkan siswa mengetahui tata cara pembagian zakat.	*3. Coba anda ketahui tata cara pembagian zakat.*

Dilihat, dari alat ukur yang dirumuskan dalam tiga materi diatas, maka jelas itu bukan alat ukur yang baik, dengan demikian, maka jelas tujuan yang dirumuskan bukan tujuan yang operasional. Coba anda bandingkan dengan rumusan tujuan beserta alat ukurnya di bawah ini.

Rumusan tujuan	Alat ukur
1. Selesai penayangan media, diharapkan siswa dapat menjelaskan pengertian dan manfaat zakat	*1. Coba anda jelaskan pengertian dan manfaat zakat*
2. Selesai penayangan media, diharapkan siswa mendemonstrasikan sikap yang baik terhadap orang tua sebelum keluar rumah	*2. Coba peragakan bagaimana sebaiknya kita bersikap pada orang tua manakala kita akan keluar rumah !*
3. Selesai penayangan media diharapkan siswa dapat menguraikan tata cara pembagian zakat	*3. Sebutkan tata cara pembagian zakat!*

Alat ukur di atas, merupakan alat ukur yang baik, bukan? oleh karena itu maka rumusan tujuan diatas, merupakan tujuan pembelajaran yang terukur dan operasional. Inilah fungsi alat ukur untuk mencetak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tujuan pembelajaran yang dirumuskan sekaligus dengan kriteria keberasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

2. **Penulisan Naskah Media**

Naskah, dalam perencanaan program media secara umum dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisikan informasi tentang bentuk visual yang akan ditampilkan, grafis atau tampilan kalimat untuk mempertagas visual dan audio atau tampilan kalimat untuk mempertegas visual dan audio atau suara yang diperlukan sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu. Naskah perlu dibuat, karena melalui naskah inilah tujuan dan materi dituangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehigga media yang dibuat benar-benar akan memiliki kesesuaian dengan tujuan. Naskah berfungsi sebagai pedoman bagi pengguna dan terutama pembuatan dan pengembangan media.

Ada beberapa tahapan penulisan naskah, berikut ini sesuai setiap tahapan dijelaskan secara singkat.

a. **Memunculkan dan Memperkaya Ide atau Gagasan**

Pembuatan naskah media diawali dengan adanya ide atau gagasan melalui proses berfikir kreatif. Gagasan atau ide biasanya akan muncul manakala seseorang peka terhadap lingkungan dan pekerjaan sehari-hari. Misalnya ketika guru dengan mengajar menggunakan metode ceramah banyak siswa yang menunjukkan perilaku yang aneh, seperti mengantuk, mengobrol dan lain sebagainya. Guru yang memiliki kepekaan, akan merasa terganggu dengan perilaku siswa yang demikian. Dari kepekaan tersebut kemudian ia berpikir bagaimana caranya agar pelajaran menarik dan menggairahkan siswa melalui penggunaan metode ceramah. Dari proses berpikir inilah muncul gagasan atau ide untuk mengembangkan metode ceramah yang menarik bagai siswa. Apabila sudah mendapatkan idea tau gagasan, maka idea tau gagsan tersebut bisa diperkaya melalui pengumpulan informasi yang terkait. Misalnya dengan mengkaji literatur yang relevan atau melakukan survei pendahuluan. Mengkaji literatur yang relevan diperlukan untuk menjamin kebaruan serta keilmiahan konsep yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikembangkan. Sehingga materi yang dikembangkan berdiri di atas landasan teori yang kokoh.

b. Membuat Sinopsis dan Treatment

Sinopsis secara singkat dapat diartikan sebagai ringkasan program atau ringkasan cerita yang terdapat pada naskah. Sinopsis ini diperlukan untuk memberikan gambaran secara ringkas dan padat tentang isi yang terkandung dalam media. Tujuan utamannya adalah mempermudah menangkap konsep yang terkandung didalamnya, mempertimbangkan kesesuaian gagasan dengan tujuan yang ingin dicapai dan menentukan persetujuan antara pembuat gagasan dengan pengembang media. *Treadment* merupakan pengembangan dari sinopsis. Dalam sebuah treadment digambarkan alur cerita atau plot program dari awal hingga akhir. Treatment mencoba memberikan uraian singkat secara deskriptif bagaimana suatu episode cerita atau rangkaian peristiwa pembelajari *(instructional event)* yang digarap. Melalui treatment tergambar runtutan cerita dari awal ssampai akhir, sehingga memudahkan pengembang media pembelajaran.

Contoh synopsis:

Jantung merupakan organ tubuh manusia yang sangat vital. Oleh karena begitu vitalnya organ tubuh yang satu ini, maka dapat dipastikan tidak ada manusia yang hidup tanpa jantung, CD ini berisi tentang hal-hal yang berkenaan dengan jantung manusia mulai kedudukan atau tempan jantung berada dalam sistem tubuh manusia, bagian-bagian jantung itu sendiri dan cara kerja jantung.

Contoh perumusan treatment:

Program ini diawali dengan gambar suasana pagi hari dengan suara burung berkicau; kemudian dari kejauhan muncul sekelompok orang yang sedang berlari pagi, dan kamera menangkap beberap orang yang Nampak kecapaian sambil memegang dadanya. Gambar ditahan dan SI (Super-Impose) dengan grafis: Fungsi Jantung dalam Sistem Tubuh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Manusia. Gambar tetap ditahan hingga credit title habis diiringi dengan music latae yang ringan. Dan sebagainya…

c. Menulis Naskah (script writing)

Naskah ditulis sebagai pedoman atau penuntun dalam memproduksi media. Artinya bedasarkan naskah itulah kita mengambil gambar dan merekam suara kemudian menyususunnya dalam suatu urutan sehingga menjadi utuh. Naskah ditulis sesuai dengan *treatment* yang telah ditentukan. Ada dua bentuk teknik penulisan naskah yakni bentuk *single coloum* dan *double coloum*. Pada naskah program audio, dengan menggunakan *single coloum* , baik nama pelaku beserta jenis suara yang harus direkam maupun narasi atau dialog yang harus dibaca oleh pelaku ditulis dalam satu kolom, sedangkan apabila menggunakan yang *double coloum,* lembar kolom dibagi dua bagian, yakni kolom sebelah kiri berisi tentang nama pelaku dan suara dan kolom sebelah kanan berisi tentang narasi yang harus dibaca. Demikian juga penulisan naskah audio-visual seperti film, video, CD, dan lain sebagainya, dapat menggunakan bentuk naskah yang single ataypun yang double coloum. Untuk yang single coloum, baik gambar yang akan muncul beserta dialognya ditulis dalam satu lembar (kolom) sedangkan pada bentuk yang double coloum, lembar naskah dibagi dalam dua kolom, yakni kolom sebelah kiri dituliskan berbagai adegan baik pameran maupun gambar grafis, dan kolom sebelah kanan dituliskan dialog atau berbagai jenis audio sesuai dengan gambar yang muncul. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menulis naskah, khususnya naskah audio di antarannya:

a. *Gunakan bahasa komunikatif.*

Bahasa yang digunakan dalam naskah adalah bahasa komunikatif yang mudah dicerna dan mudah dipahami. Oleh karena itu sebaiknya menggunakan kaimat tunggal yang pendek bukan kalimat majemuk yang panjang dengan kata lain gunakan bahasa yang komunikatif. Hindari istilah-istilah asing yang bersifat ambidu atau yang memiliki makna ganda sehingga memerlukan penjelasan.

b. Gunakan berbagai sound effect yang relevan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media audio adalah media yang mengandalkan pendengaran. Oleh sebab itu gagasan atau ide yang hendak disampaikan oleh penulis naskah harus dapat ditangkap dengan mudah hanya dengan pendengaran. Untuk itulah penulis naskah perlu menyantumkan jenis sound effect (FX) untuk mendukung suasana yang hendak digambarkan. Sound effect adalah suara-suara yang perlu ditampilkan untuk mendukung suasana atau situasi tertentu. Misalnya suara kicau burung dan suara khas di pagi hari; atau suara burung hantu dan suara anjing melolong yang menggambarkan suasana malam hariyang menyeramkan.

c. *Kenali beberapa jenis musik dan istilah lainnya*

Agar program audio yang dikembangkan menarik, maka penulis naskah perlu mengenal beberapa jenis musik yang dapat direkomendasikan pada sutradara dalam proses produksi. Beberapa istilah yang berkaitan dengan jenis musik yang sering digunakan dalam program audio dan audio visual di antaranya:

1) Musik tema, yaitu musik yang digunakan sebagai pengenal suatu program. Artinya setiap kali menyiarkan suatu program tertentu, maka musik tema muncul. Dengan demikian musik tema ini merupakan music identitas. Music tema juga digunakan untuk menggambarkan penokohan tertentu. Misalnya tokoh kesatria, sehingga pendengar akan tahu manakala muncul musik tema tertentu berarti akan diikuti dengan munculnya tokoh tertentu.
2) Musik transisi adalah music yang digunakan untuk menjembatani dua adegan yang berbeda. Jenis musik ini dinamakan musik jembatan. Misanya, ketika kita menggambarkan peralihan adegan dari pedesaan ke suasana kota, maka sebelum berubah suasana tersebut, perlu dimunculkan musik transisi atau musik jembatan.
3) Musik latar adalah musik yang mengiringi suatu dialog, atau pembacaan suatu teks, dengan maksud pendengar dapat lebih menghayati teks yang dibacakan.

Selain jenis musik di atas, ada beberapa istilah yang harus dipahami untuk penulis naskah audio di antaranya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ANN

singkatan dari *announcer* adalah pembawa acara yang bertugas mengantarkan program yang akan disajikan

NAR

Singkatan dari *narrator* adalah orang yang membaca materi atau isi pelajaran yang dikembangkan melalui media.

MUSIK

Mengharuskan bahwa di baris itu harus dimasukkan musik.

FI

Singkatan dari *fade in*, artinya pameran dalam program audio membacakan naskah di mulai dari menjauh dan perlahan-lahan mendekati mikrofon. Hak ini untuk menggambarkan kesan seakan-akan ada orang yang mendekat.

FO

Singkatan dari *fade out* yaitu kebalikan dari fade in . Artinya menyarankan pada sutradara agar adegan seolah- olah menjauh, dengan cara mula-mula dekat dengan mikrofon kemudian perlahan-lahan menjauhi mikrofon.

OM

Singkatan dari *off make,* artinya seolah-olah terjadi dialog dari kejauhan dengan cara pameran menjauhkan mikrofon.

CF

Singkatan dari *cross fade,* artinya terjadi pergantian suara antar dua musik yang berbeda. Fungsinya sama dengan musik transisi.

IN-UP-DOWN-OUT

Artinya musik masuk secara perlahan, kemudian diperkuat, melemah dan akhirnya menghilang.

IN-UP-DOWN-UNDER

Artinya musik perlahan masuk, diperkuat, melemah dan ditahan untuk menjadi musik latar.

Contoh naskah audio:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pelaku dan Suara	Teks
01. MUSIK	IN-UP-DOWN-UNDER
02. ANNC	Pemirsa, inilah radio pendidikan UPI Bandung, yang kali ini akan mempersembahkan materi pelajaran tentang "komunikasi yang Efektif" dalam mata pelajaran IPS untuk siswa SMA kelas XI
03. MUSIK	UP-DOWN-UNDER
04. NARR	Kompetensi yang harus dicapai selesai mengikuti program ini adalah dapat : 1. Menjelaskan pengertian komunikasi efektif. 1. Menguraikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi komunikasi efektif. 2. Mendemontrasikan teknik komunikasi yang efektif. Selamat mengikuti…
05. FX	SUARA RIBUT SEPERTI DI SEBUAH TERMINAL BUS.
06. PRITA	Duh, gimana ya… Kenapa papa enggak angkat-angkat teleponku… ya…
07. FX	SEMUA ORANG YANG SEDANG MEMIJIT PONSEL…
08. PRITA	Halo… halo…, dengan papa ini… halo… halo… Ah, putus lagi…
09. FX	SUARA RIBUT SEPERTI DI SEBUAH TERMINAL BUS.
10. PRITA	Halo… dengan papa…
11. PAK SUROTO	OM DI UJUNG TELEPON : ya, halo… halo… suaranya kecil tak kedengaran … ya … halo… halo…
12. PRITA	Pa, ini Prita… Mohon Pak Bandul jemput Prita di terminal…
13. PAK SUROTO	OM DI UJUNG TELEPON : Ya, siapa Dita … Dita mana ya …?
14. PRITA	Prita, Pa… Prita. Pe…er…i…te…a. Prita
15. PAK SUROTO	OM DI UJUNG TELEPON : Oh… Prita… Kampung pulang … di mana sekarang ?
16. PRITA	Tadi pagi pa… sekarang Prita di Rambutan. Tolong suruh Pak Bandul jemput Prita…
17. PAK SUROTO	OM DI UJUNG TELEPON : Apa ? Padudan… kurang jelas Prit… Suaranya leplepan…
18. PRITA	OM : SUARANYA MELEMAH Ah…. Papa…
19. MUSIK	IN-UP-DOWN-UNDER

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

20. NARR	Siswa SMA di mana pun berada. Apa kesan Anda setelah menyimak dialog tadi… ? Ya, Prita merasa jengkel karena Pak Suroto tidak bisa menangkap pesan yang ingin disampaikan. Itu adalah contoh komunikasi yang tidak efektif.
Dst	

Untuk penulisan naskah film, video termasuk CD, pada dasarnya sama dengan penulisan program audio. Namun, oleh karena film, video dan CD merupakan media audio-visual gerak maka pada kolom sebelah kiri (video) dideskripsikan adegan-adegan atau gambar yang harus dimunculkan. Pada kolom sebelah kanan (audio) dicantumkan kata-kata dialog, jenis music dan lain sebagainya. Para penulis naskah perlu memahami beberapa peristilahan pengambilan gambar, dan istilah pergerakan kamera, di antaranya :

LS	Singkatan dari Long-Shot, artinya pengambilan gambar secara keseluruhan.
XLS	Singkatan dari ekstreme Long-Shot, artinya pengambialan gambar yang lebih luas dari LS dalam segala simensi dan perbandingan.
MS	Singkatan dari Medium shot, artinya pengambilan gambar yang memperlihatkan bagian penting dari suatu objek yang mengesampingkan latar dari objek tersebut.
CU	Singakatan dari Close-up artinya pengambilan gambar dengan memfokuskan pada bagian tertentu pada suatu objek.
FI	Singkatan dari fade- in pengambilan gambar secara perlahan-lahan.
FO	Fade-out artinya pengeluaran gambar secara perlahan.
SI	Singkatan dari superimpose artinya memunculkan kalimat (caption) di atas gambar yang sudah muncul.
Pan-right	Menggerakkan kamera ke kanan
Pan-left	Menggerakkan kamera ke kiri
Tilt-up	Menggerakkan kamera ke atas
Tilt-down	Menggerakkan kamera ke bawah
Zoom-in	Mengatur pengambilan gambar CU
Zoom-out	Mengatur pengambilan gambar RS

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dolly-in (track-in)	Mendorong kamera kearah objek yang akan diambil
Dolly-out (track-out)	Menarik kamera menjauhi objek yang diambil
Camera follow	Kamera mengikuti gerakan objek

Istilah-istilah diatas adalah istilah dasar yang harus dikuasai baik oleh sutradara maupun oleh penulis naskas atau sekenario untuk film, video, dan CD. Contoh penulisan naskah untuk audio visual dapan dilihat, pada cuplikan naskah dibawah ini.

VIDEO	AUDIO
1. Xls zoom in to is Pak Tori sedang mencangkul di sawah.	Musik tradisional sunda : fi-fu-funder
2. Ls Mak Tori masuk membawa bakul zoom in to mcu dan camera follow.	MAK TORI : Pak sudah dulu…! Istirahat dulu… nih makanannya sudah siap… PAK TORI : Oh ya…?
3. Ms Pak Tori membersihkan cangkul kemudian menghampiri Mak Tori yang sedang menyiapkan makan siang di pinggir sawah. Kemudian pak Tori mengambil piring yang disodorkan Mak Tori	PAK TORI : masak apa hari ini, mak ? MAK TORI : biasa sesuai pesanan….! Ada petai, ikan asin, tumis kangkung, sambal… PAK TORI : Wah… Wah… Wah… emak ini memang hebat..
4. Ls zoom in to mls pak tori dan mak Tori sedang makan dengan lahapnya sambil membicarakan anaknya yang sedang kuliah di Bandung	PAK TORI : ngomong-ngomong apa sudah ada kabar dari si Tohar…? MAK TORI : ya itulah Pak. Katanya dia sedang nyusun…. Nyusun… apa gitu… PAK TORI : skripsi ? Maksudnya…? MAK TORI: Ya itu se.. ke.. rip..si.. katanya kalau tidak ada aral melintang bulan april ini ia akan dikiw.. su… dta… PAK TORI: bukan kiwsudya mak! Wisuda kitu… MAK TORI : Ya, itu. Oh ya, apa wisuda itu pak ? PAK TORI : wisuda itu… adalah …. Dibagi…dibagi…. Ijazah…

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	MAK TORI : oh…. Samen… samen … ya ! PAK TORI : Nya, kitu lah mak !
5. Di ruang tengah rumah xls zoom in ke Is Tohar sedang ngobrol dengan Pak dan MAK TORI	PAK TORI : Jadi kapan Tohar mau ke Kalimantan…? TOHAR: Ya Insya Allah Minggu-minggu ini Pak…! MAK TORI : Apa tidak bisa kalau Tohar bekerja di sini saja biar tidak jauh, kitu….! TOHAR: Bisa sih bisa… akan tetapi tenaga Tohar sangat dibutuhkan di sana Mak! Di sana tenaga guru masih sangat kurang…!
6. Xls ruang kelas sudah sangat rusak. Atapnya yang bolong, dinding-dindingnya terbuat dari triplek yang di sana sudah di tambal. Zoom in ke Tohar yang sedang mengajar.	Musik khas daerah: fi-fa-fu
Dst.	

d. Evaluasi dan Revisi Naskah

Selesai menulis naskah, masih ada satu tahapan lagi sebelum naskah itu diproduksi, yaitu tahap evaluasi dan revisi naskah. Evaluasi naskah perlu dikalukan terhadap dua aspek yaitu evalusi tentang subtansi naskah itu sendiri dan evaluasi tentang ke median.

Evaluasi terhadap subtansi naskah, yakni evaluasi terhadap isi pelajaran yang terkandung dalam naskah yang kita produksi. Dengan demikian dalam evaluasi ini kita perlu terlibatkan ahli bidang studi. Beberapa hal penting dalam evaluasi ini antaranya.

1) Apakah secara ilmiah materi yang terkandung dalam naskah dapat dipertanggung jawabkan?
2) Naskah materi dalam saskah itu dapat dipelajari secara mudah oleh siswa?
3) Apa materi pelajaran dalam naskah sesuai dengan kurikulum yang diacu ?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Apakah materi dalam naskah sesuai dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran ?
5) Apa dalam naskah tidak mengandung istilah-istilah yang rancu/salah yang membingungkan

Hal-hal di atas perlu diuji oleh ahli bidang studi, oleh karena naskah yang akan diproduksi merupakan naskah pembelajaran.

Evalusi kemediaan adalah evaluasi terhadap kepatutan dan kemungkinan-kemungkinan yang akan timbul selama produksi. Evaluasi aspek ini diantaranya meliputi hal-hal sebagai berikut:

1) Kesulitan-kesulitan apakah yang mungkin muncul ketika naskah produksi?
2) Apakah kemungkinan media yang dikembangkan menarik bagi siswa?
3) Apakah kemungkinan media yang dikembangkan sesuai dengan naskah tidak akan rumit dipelajari siswa ?
4) Apakah media yang akan dikembangkan sesuai dengan tingkat kembang sisiwa?
5) Apakah media yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuuhan siswa?

3. Produksi Media

Untuk menghasilkan media pembelajaran, kegiatan produksi merupakan tahap akhir. Secara sederhana proses produksi media pembelajaran terdiri atas tiga tahap yakni praproduksi *(pre-produktion),* pelaksanaan produksi *(production)* pasca-produksi.

Tahapan pra-produksi, adalah tahap sebelum pelaksanaan produksi. Hal ini perlu dilakukan karena dua alasan penting. *Pertama,*produksi media merupakan pekerjaan kolektif yang komplek, yang melibatkan orang bnyak sehingga setiap orang perlu memahami peran masing-masing. *Kedua,* media pembelajaran merupakan pekerjaan yang bukan hanya mengandung proses kreatif dengan segala imajinasi sesuai dengan naskah yang dikembangkan, akan tetapi juga media pengembangan mengandung kebenaran ilmiah yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

harus dipertanggung jawabkan. Ada kebenaran kegiatan yang harus dilakukan dengan tahapan pra-produksi, di antaranya:

- Pengembagian pemeran dan tugasnya
- Latihan pemeranan
- Penetapan waktu produksi.

a) Pembagain Pemeranan dan Tugasnya.

Penetapan siapa dan akan melakukan apa, merupakan langkah penting sebelum produksi media dilakukan. Keberhasilan pengembangan media dalam arti kelancaran produksi serta keandalan media hasil produksi dapat dipengaruhi oleh ketepatan pembagian peran. Dilihat dari kompetensinya biasanya pemeranan terbagi atas dua bagian yakni bagian pelaksana produksi dan kelompok bagian pemain. Dalam produksi media baik media audio maupun audio visual pelaksana produksi media baik media audio maupun audio visual pelaksana produksi terdiri atas sutradara dan kerabat kerja.

Sutradara bertanggung jawab dalam mengendalikan proses produksi sehingga ia berperan baik dalam menentukan pemain sesuai dengan kebutuhan, berbagai tindakan yang harus diperagakan oleh para pemain sesuai dengan tuntutan naskah. Oleh karena itu, salah satu kegiatan yang sangat penting yang harus dilakukan sutradara adalah menjabarkan naskah pada kegiatan-kegiatan nya yang harus diambil oleh kerabat kerja yang kemudian dinamakan *story bord. Story board* inilah yang akan menjadi pedoman dalam pelaksanaan produksi. Karena begitu beratnya peran dan tanggung jawab sutradara, maka biasanya ia dibantu oleh asisten sutradara. Kerabat kerja bertanggung jawab sesuai dengan tugasnya masing-masing, misalnya kerabat kerja bagian kamera *(cameraman)* mikrofon *(audio)*, bagian pencatat adegan, bagian tatarias bagian properties, bagian grafis dan lain-lain sampai pada bagian konsumsi.

Seperti yang telah dijelaskan, pengembangan media baik media audio maupun audio visual, bukan merupakan pekerjaan yang mudah, akan tetapi pekerjaan yang kompleks dan memerlukan konsentrasi yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penuh. Oleh sebab itu sebelum produksi dinamakan perlu dilakukan latihan-latihan yang memadai, baik dari kelompok pelaksana produksi maupun kelompok pemain. Kelompok pelaksana produk khususnya kerabat kerja, perlu melakukan mengecekan terhadap peralatan sesuai dengan tanggung jawabnya. Pengecekan perlu dilakukan untuk mengantisipasi berbagai gangguan peralatan yang mungkin terjadi selama produksi. Kelompok pemain perlu melakukan penghayatan sesuai dengan karakter yang diharapkan dengan arahan sutradara.

b) *Penerapan Waktu Produksi*

Manakala latihan dan berbagai persiapan telah dilakukan, maka selanjutnya ditetapkan waktu produksi, yakni pelaksanaan produksi media. Produksi media program audio pada dasarnya adalah rekaman suara yang bisa dilakukan di studio rekaman., sedangkan pengembangan media audio-visual maka penetapan waktu dimaksud adalah proses pengambilan gambar, yang bisa dilakukan di studio atau di lapangan.

Tahap produksi media adalah kegiatan produksi itu sendiri. Produksi media audio adalah proses rekaman suara yang biasa di lakukan di studio rekaman. Studio rekaman biasanya terdiri atas dua bagin ruangan. Ruang pertama adalah ruang pengambilan suara yang kedap suara yaitu ruangan para pemain yang memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan perannya masing-masing. Kedua adalah ruangan bagian operator, yang berfungsi sebagai ruang kontrol tempat sutradara memberikan aba-aba kepada para pemain. Kedua bagian itu dipisahkan oleh kaca penyekat.*Tahap pasca produksi* adalah tahap evaluasi media hasil produksi.

Evaluasi hasil produksi perlu dilakukan untuk menimpa berbagai kelemahan media yang dikembangkan. Apabila diperlukan, berdasarkan hasil evaluasi, media hasil produksi bisa ditambah, dikurangi atau mungkin diubah manakala tidak sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Seperti halnya dalam persiapan pada tahapan pra produksi, pada tahap pasca produksi juga melibatkan ahli bidang studi dan ahli media. Masukan-masukan dari kedua ahli di atas, perlu diperhatikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

khususnya oleh sutradara untuk menjamin kebenaran secara ilmiah isi kandungan dalam media pembelajaran.

Rangkuman

Dalam pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan, yaitu tahapan perencanaan, tahap pengembangan nakah, tahap produksi media.

- Tahap perencanaan

  Dalam perencanaan pengembangan media khususnya media audio dan audio-visual ada beberapa kegiatan yang harus dilakukan yaitu mengidentifikasi kebutuhan audiens, merumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa, mengembangkan butir-butir materi sesuai dengan tujuan, mengembangkan garis besar pengembangan media.
- Penulisan Naskah Media

  Ada beberapa tahapan penulisan naskah, berikut ini sesuai setiap tahapan dijelaskan secara singkat.
  - Memunculkan dan Memperkaya Ide atau Gagasan
  - Membuat Sinopsis dan Treatment
  - Menulis Naskah (script writing)
  - Evaluasi dan Revisi Naskah
- Produksi Media

  Ada kebenaran kegiatan yang harus dilakukan dengan tahapan pra-produksi, di antaranya:
  - Pengembagian pemeran dan tugasnya
  - Latihan pemeranan
  - Penetapan waktu produksi

H. Lembar Kegiatan

1. Tujuan

   Mahasiswa dan mahasiswi dapat menjelaskan pengembangan media pembelajaran.
2. Bahan dan Alat
   a. Kertas plano
   b. Spidol

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. silotip
d. Materi pengembangan media pembelajaran

3. Langkah Kegiatan
   a. Secara individu mahasiswa dan mahasiswi membaca bahan ajar dipandu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut;
      1) Jelaskan maksud dari pengembangan media pembelajaran!
      2) Uraikan tahapan pengembangan media pembelajaran!
      3) bagaimana cara penulisan naskah media!,
   b. Tuliskan jawaban pertanyaan tersebut di lembar kegiatan yang telah disediakan
   c. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 3 (tiga) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas
   d. Mahasiswa dan mahasiswi yang lain memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan.

I. Bentuk Media

Slide powerpoint

J. Lembar Penilaian

1. Jenis Penilaian

Tes Tulis

Non Tes

2. Bentuk Penilaian

Essay

Produk Naskah Media

3. Instrumen

1) Jelaskan maksud dari pengembangan media pembelajaran!
2) Uraikan tahapan pengembangan media pembelajaran!
3) Bagaimana cara penulisan naskah media!
4) Buatlah contoh sebuah synopsis!
5) Bagaimana cara mengevaluasi dan revisi naskah?

4. Petunjuk pensekoran

No	Soal	Skor
1	Soal no. 1	20
2	Soal no. 2	20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3	Soal no. 3	20
4	Soal no. 4	20
5	Soal no. 5	20

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk.,*Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional* Bandung: Rineka Cipta, 2005.

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004.

Smaldino, E. Sharon, et.al, *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, terj. Arif Rahman, Jakarta: Kencana, 2012.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogla, 2012.

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 7
PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VISUAL

A. Pendahuluan

sebagaimana disinggung dalam paket sebelumnya, bahwa media secara umum berfungsi sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien. upaya untuk memaksimalkan seluruh potensi siswa merupakan sebuah angan-angan dan cita-cita bersama. secara teori modalitas belajar siswa terdiri dari tiga tipe, pertama: tipe Auditorial (lebih senang mendengarkan penjelasan, malas membaca sendiri); kedua, tipe Kinestetik (lebih senang mencoba langsung dari pada belajar atau membaca teori, apalagi mendengarkan cerita); ketiga, tipe Visual (lebih senang membaca sendiri dari pada mendengarkan dari orang lain).

Dari ketiga modalitas di atas tentu memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Sebuah proses pembelajaran selayaknya sebiasa mungkin mengakomodir seluruh modalitas yang dimiliki siswa, oleh karena itu maka kehadiran media dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting, dengan tujuan masing-masing individu siswa dapat diberdayakan dengan baik.

Sebagai bagian dari narasi dari paket sebelumnya, pada paket 7 ini akan diuraikan tentang media berbasis visual, mulai dari konsep media visual, jenis-jenis media visual dan bagaimana cara pembuatannya.

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami konsep media berbasis visual.

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami konsep media berbasis visual.

D. Indikator

Mahasiswa dan mahasiswi dapat:

1. Menjelaskan konsep media visual.
2. Menjelaskan jenis-jenis media visual
3. Menjelaskan mikanisme pembuatan media visual.

E. Waktu

2 x 50 menit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Kegiatan Pembelajaran

Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
Kegiatan Awal		
1. Dosen memberikan orientasi tentang konsep media visual.	Presentasi	Slide power point
2. Brainstorming tentang pemahaman atau pengalaman awal mereka tentang media visual.	Brainstorming	
3. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam perkuliahan, dan pentingnya perkuliahan.	Presentasi	Slide power point
Kegiatan Inti		
1. Mahasiswa dan mahasiswi diberi tugas membaca secara individual dengan dipandu oleh pertanyaan di bawah ini: a. Apa yang dimaksud dengan media visual! b. Jelaskanjenis-jenis media visual! c. jelaskan mikanisme pembuatan media visual?	Reading guide	Uraian materi 1.1
2. Mahasiswa dan mahasiswi secara individual diminta menuliskan jawaban masing-masing pertanyaan pada lembar kerja yang telah disediakan		
3. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 2 (dua) jawaban secara	Presentasi	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas. 4. Mahasiswa diminta memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan (diwakili oleh dua mahasiswa laki-laki dan perempuan yang dipilih secara acak). 5. Dosen memberikan penguatan tentang konsep, jenis dan mikanisme pembuatan media visual.	Tanya jawab Presentasi	*Slide Powerpoint*
Kegiatan Penutup 1. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk melakukan refleksi mengenai perkuliahan tentang pembuatan media visual.	Presentasi	
Kegiatan Tindak Lanjut 1. Dosen memberikan tugas berkreasi atau membuat satu jenis media visual sesuai dengan pilihan mereka masing.	Penugasan	Penilaian 1.3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Uraian Materi

MEMBUAT MEDIA BERBASIS VISUAL

1. Literasi Visual

Perhatikan jenis-jenis visual yang digunakan setiap hari untuk tujuan komunikasi penting, seperti kartu informasi darurat di pesawat terbangatau rambu-rambu jalan yang memperingatkan mengenai perempatan atau belokan yang berbahaya.Mereka berfungsi hanya jika Anda "melek" dalam kesepakatan mengenai sarana tersebut.Walaupun istilah *literasi* pernah digunakan untuk merujuk pada membaca dan menulis informasi verbal, saat ini kita gunakan istilah literasi visual untuk merujuk pada kemampuan untuk menafsirkan pesan visual secara akurat dan untuk menciptakan pesan semacam itu.Ketertarikan pada literasi visual telah tumbuh sampai ke wilayah minat profesional. Asosiasi Literasi Visual Internasional (IVLA), yang menyelenggarakan pertemuan formal dan menerbitkan jurnal berkalanya, merupakan organisasi yang didirikan untuk para profesional yang terlibat dalam literasi visual.

Lebih dari seabad yang lalu John D (1897), yang mungkin adalah filsuf pendidikan Amerika paling berpengaruh, menyadari peran penting visual dalam pendidikan:

> "Saya meyakini bahwa banyak waktu dan perhatian yang sekarang dicurahkan untuk penyiapan dan penyajian mata pelajaran mungkin akan lebih bijak dan menguntungkan jika dihabiskan dalam melatih daya imaji siswa sehingga ia terus-menerus menciptakan imaji yang definitif, cerah, dan berkembang terhadap berbagai subjek yang dengannya ia melakukan kontak dal pengalamannya."

Literasi visual bisa dikembangkan melalui dua pendekatan utama:

- *Strategi input.* Membantu para pemelajar untuk *memahami,* atau "membaca," visualsecara fasih dengan menerapkan kemampuan analisis visual (misalnya, melalui analisis gambar dan diskusi multimedia dan gram video).
- *Strategi output.* Membantu para pemelajar untuk *menyandikan,* atau "menulis," visual untuk menyatakan diri mereka sendiri dan berkomunikasi dengan orang lain (misalnya melalui perencanaan dan produksi presentasi visual).

a. Mengurai Makna: Menafsirkan Visual

Melihat sebuah visual tidak otomatis menjamin bahwa seseorang akanbelajar darinya.Para pemelajar harus dipandu menuju penguraian makna *(decoding)* visual yang tepat.Salah satu aspek dari literasi visual adalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan menafsirkan dan menciptakan makna dari rangsangan (stimuli).

1) **Efek Perkembangan**.

Banyak variabel memengaruhi bagaimana seorang pembelajar menguraikan makna visual.Anak-anak kecil cenderung menafsirkan gambar lebih harfiah ketimbang anak yang lebih tua usianya.Anak yang masih kecil ternyata memiliki kesulitan membedakan antara citra realistik dan objek yang digambarkan citra tersebut (DeLoache, 2005).

Sebelum mencapai usia 12 tahun, anak kecil cenderung menafsirkan visual bagian per bagian ketimbang secara keseluruhan. Dalam menyampaikan apa yang mereka lihat dalam sebuah gambar, mereka mungkin memisahkan unsur-unsur spesifik yang kelihatan. Namun para siswa yang lebih tua usianya cenderung merangkum pemandangan secara keseluruhan dan menyampaikan kesimpulan tentang makna dari gambar tersebut.

Karenanya, simbol abstrak atau serangkaian gambar diam yang hubungannya tidak begitu gamblang mungkin akan gagal ditangkap maknanya oleh pemirsa yang lebih muda usia. Di sisi lain, visual yang sangat realistik mungkin mengalihkan perhatian kecil yang lebih muda usia.

Efek Budaya. Dalam mengajar, kita harus menyadari bahwa tindakan menguraikan maknavisual mungkin dipengaruhi oleh latar belakangbudaya pemirsa. Kelompok-kelompok budayayang berbeda mungkin memahami bahan-bahanvisual dalam cara-cara yang berbeda. Sebagaimisal, katakanlah instruksi Anda menyertakanvisual yang menggambarkan pemandangan khasdari kehidupan di rumah dan jalanan dari anak-anak perkotaan. Hampir pasti bahwa para siswayang tinggal di kawasan tersebut akan menguraimakna visual-visual tersebut secara berbeda dari pada para siswa yang latar belakang budayanyatidak meliputi pengetahuan langsung tentangkehidupan perkotaan. Demikian pula, seorangbocah Amerika Ash mungkin saja menafsirkan pemandangan yang menggambarkan kehidupanDi kawasan Barat lama sangat berbeda daripadabocah Amerika Afrika, Kaukasia, atau Amerika Meksiko.

2) **Preferensi Visual.**

Dalam memilih visual, para guru harus membuat keputusan yang tepat di antara beragam visual yang lebih disukai dengan visual yang paling efektif.Orang-orang tidak selalu mendapat manfaat belajar dari jenis-jenis gambar yang mereka lebih suka melihatnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebagian besar pembelajar lebih suka pada visual yang berwarna ketimbang visual hitam-putih. Tetapi, tidak ada perbedaan signifikan dalam jumlah belajar kecuali ketika warna dikaitkan dengan konten yang akan dipelajari (misalnya, ketika para pekerja harus belajar merakit komponen-komponen listrik dengan kabel-kabel yang berwarna berbeda, adanya warna sangatlah penting). Sebagian besar pemelajar juga lebih suka pada fotografi ketimbang coretan-coretan garis, meskipun dalam banyak situasi coretan-coretan garis mungkin menyampaikan makna lebih baik (misalnya, coretan-coretan bisa menghilangkan elemen gambar pengalih-perhatian dan mempertegas detail-detail yang penting).Meskipun banyak pemelajar lebih suka visual sangat realistik ketimbang representasi abstrak, para guru harus menerapkan keseimbangan di antara keduanya untuk mencapai tujuan pengajarannya. Para pembelajar muda usia lebih suka visual yang sederhana dan siswa yang lebih tua usia lebih menyukai yang lebih kompleks, tetapi visual yang lebih sederhana biasanya lebih efektif, apa pun kelompok usianya.

Terlepas dari titik awal mereka yang berbeda-beda dan perbedaan dalam bias, para siswa mengembangkan kemampuan visual mereka dengan cara*menggunakan* kemampuan tersebut.Mereka bisa berlatih dengan melihat dan mengkritik tampilan visual, seperti iklan majalah, dan dengan berpikir secara kritis dan membahas acara televisi.

b. Menyandikan: Membuat Visual

Aspek lainnya dari literasi visual adalah pembuatan presentasi visual oleh para siswa. Seperti halnya menulis yang dapat memacu membaca, memproduksi visual dapat menjadi cara yang sangat efektif dalam memahami visual.

Anda sebaiknya mendorong siswa Anda untuk menyajikan laporan di depan kelas dengan secara cermat memilih sekumpulan gambar dari CD atau koleksi *online,* yang akan membantu mereka mengembangkan bakat estetis mereka. Perekam kamera video merupakan alat yangmudah digunakan para siswa untuk mempraktikkan penciptaan dan penyajian gagasan dan peristiwa dalam bentuk gambar. Para siswa bisa memindai foto atau gambar ke dalam presentasi buatan—komputer menggunakan peranti lunak presentasi seperti *PowerPoint* dan *Keynote*. Ingatkan mereka untuk selalu mematuhi panduan hak cipta di semua kegiatan tersebut.

Salah satu kemampuan yang hampir selalu dilibatkan dalam kurikulum

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidikan visual adalah kemampuan mengurutkan.Spesialis membaca telah lama mengetahui bahwa kemampuan untuk *mengurutkan—yaitu* menyusun gagasan dalam susunan logis merupakan faktor yang sangat penting dalam literasi verbal, terutama dalam kemampuan berkomunikasi dalam menulis.Para siswa mungkin membutuhkan latihan menyusun visual ke dalam urutan logis, yang merupakan kemampuan yang harus dipelajari, seperti pengurutan verbal dalam membaca dan menulis.Karena alasan ini, banyak program pendidikan visual, terutama untuk anak-anak sekolah dasar, menekankan aktivitas kreatif yang mengharuskan penyusunan dan pembuatan visual.Sifat mengurutkan dari presentasi digital seperti *PowerPoint* membantu para siswa dalam menguasai kemampuan ini.

2. Peran Visual dalam Instruksi

Visual bisa memainkan banyak peran dalam proses belajar antara lain:

- Menyediakan acuan konkret bagi gagasan
- Membuat gagasan abstrak menjadi konkret
- Memotivasi para pembelajar
- Mengarahkan perhatian
- Mengulangi informasi dalam format-format yang berbeda
- Mengingatkan kembali pada pembelajaran sebelumnya
- Mengurangi usaha belajar

Mari kita tinjau lebih mendalam tiap peran tersebut .

a. Menyediakan Acuan Konkret bagi Gagasan

Kata-kata tidak tampak atau bersuara seperti hal-hal yang mereka wakili; tetapi, visual bersifat ikonik—yaitu, mereka memiliki kemiripan dengan hal-hal yang mereka wakili.Seperti halnya ikon di layar komputer yang Digunakan untuk mewakili *hard drive,* peramban (*browser)* internet anda, atau kotak sampah, ikon dan visual bertindak sebagai tautan yang lebih mudah diingat bagi gagasan asli.Di ruang kelas, guru menggunakan visual untuk membantu siswa lebih mudah mengingat konten yang sedang diajarkan.Sebagai misal, seorang guru geometri mungkin membawa sekantong barang-barang toko grosir untuk mengajarkan bentuk-bentuk, misalnya jeruk = bulat, kaleng = silinder.

b. Membuat Gagasan Abstrak Menjadi Konkret

Moreno dan Mayer (1999) menggunakan seekor kelinci yang bergerak di atas garis berangka untuk menggambarkan bagaimana menjumlah dan mengurangi angka-angka positif dan negatif.Gagasan-gagasan lainnya meliputi menggunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

foto orang-orang yang sedang memberikan suara *(voting)* untuk mewakili kebebasan, serangkaian manik-manik bertaut untuk menampilkan model DNA, atau sebuah diagram akhiran kata untuk membantu para pembaca pemula.

c. Memotivasi Pembelajar

Visual bisa meningkatkan ketertarikan pada sebuah mata pelajaran.Ketertarikan meningkatkan motivasi. Visual bisa memotivasi para pemelajar dengan menarik perhatian mereka, mempertahankan perhatian mereka, dan menciptakan keterlibatan dalam proses belajar. Visual memanfaatkan kepentingan personal para pembelajar untuk menjadikan pengajaran relevan. Sebagai misal, ketika mengajar mata pelajaran sejarah, tampilkan foto "duhulu" dan "sekarang", seperti kancing yang digunakan sebelum retsleting, telepon engkol sebelum ponsel, atau gentong mentega sebelum bak margarin.

d. Mengarahkan Perhatian

Gunakan penunjuk visual untuk menarik perhatian dan pemikiran terhadap bagian-bagian relevan dari sebuah visual.Penunjuk visual dapat berupa warna, kata, anak panah, ikon, arsiran, dan animasi. Gunakan tanda-tanda tersebut untuk memfokuskan perhatian pada titik-titik penting di dalam konten visual yang kompleks (Jeng, Chandler, & Swelter, 1997).

e. Mengulangi Informasi

Ketika visual mendampingi informasi lisan atau tulisan, mereka menyajikan informasi tersebut dalam modalitas yang berbeda, yang memberikan kesempatan kepada para pemelajar untuk memahami secara visual apa yang mungkin saja mereka lewatkan dalam format teks.

f. Mengingatkan Kembali Pembelajaran Sebelumnya

Visual dapat digunakan untuk mengaktifkan pembelajaran sebelumnya yang tersimpan dalam ingatan jangka panjang. Visual bisa digunakan.untuk merangkum konten dari sebuah mata pelajaran. Visual-visual yang sama ini bisa digunakan pada permulaan pelajaran berikutnva untuk mengingatkan pemelajar apa yang seharusnya dipelajari.

g. Mengurangi Usaha Belajar

Visual bisa menyederhanakan informasi yang sulit dimengerti.Diagram dapat memudahkan untuk menyimpan dan mengambil kembali informasi tersebut.Mereka juga menjalankan fungsi pengatur dengan menggambarkan hubungan di antara elemen, seperti diagram alur atau *time lines.*Sering kali konten

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bisa dikomunikasikan lebih mudah dan efektif secara visual (Mayer & Moreno, 2003).Sebagai seorang guru, Anda ingin menyampaikan pesan Anda sedemikian rupa sehingga siswa menghabiskan sedikit usaha memahami apa yang mereka lihat dan bebas menggunakan sebagian besar usaha mental mereka untuk memahami pesan itu sendiri

3. Jenis-jenis visual

Jenis-jenis visual yang dipilih untuk situasi tertentu sebaiknya bergantung pada tugas belajar. Visual bisa dibagi menjadi enam kategori : realistik, analogik, organisasional, relasional, transformasional, dan interpretif (Clark & Lyons, 2004).

a. Realistik

Visual *realistik* menampilkan objek sebenarnya yang sedang dipelajari.Sebagai misal, foto berwarna dari sebuah kereta tertutup merupakan visual yang realistik.Menggunakan warna-warna alamiah bisa meningkatkan derajat realisme.Tentunya tidak ada representasi yang benar-benar realistik. Benda atau kejadian yang sebenarnya akan selalu memiliki aspek yang tidak bisa diperoleh melalui gambar, bahkan dalam gambar tiga dimensi yang bergerak dan berwarna sekalipun.

Penelitian menunjukkan bahwa dalam keadaan tertentu, realisme sebenarnya bisa mengacaukan komunikasi dan belajar. Dwyer (1978) menyimpulkan bahwa alih-alih sekadar menjadi isu ya atau tidak yang rerneh, jumlah dari realisme yang diinginkan memiliki hubungan kurvalinier dengan belajar: terlalu banyak atau terlalu sedikit realisme mungkin berpengaruh buruk terhadap prestasi.

b. **Analogis**

Visual *analogis* menyampaikan sebuah konsep atau topik dengan menampilkan sesuatu lainnya dan menyiratkan kemiripan.Mengajarkan aliran listrik dengan menampilkan aliran air dalam pipa berangkai seri dan paralel merupakan salah satu contoh penggunaan visual analogis.Sebuah analogi untuk sel darah putih yang memerangi infeksi bisa berupa sepasukan tentara yang menyerang benteng. Sebuah kajian oleh Newby, Ertmer, dan Stepich (1995) memperlihatkan bahwa para siswa yang belajar konsep biologis diuntungkan dari penggunaan analogi-an visual. Visual semacam itu membantu parapemelajar menafsirkan informasi baru yang terkait dengan pengetahuan sebelumnya dan karenanya memudahkan belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Organisasional

Visual *organisasional* menampilkan hubungan kualitatif di antara berbagai elemen. Contoh - contoh yang umum meliputi diagram klasifikasi, *time lines*, diagram alur, dan peta. Untuk rincian mengenai jenis diagram organisasional. Pengatur-pengatur grafis ini bisa memperlihatkan hubungan di antara titik-titik atau konsep-konsep utama dalam material tekstual.Jenis visual ini membantu mengomunikasikan penyusunan konten.

d. Relasional

Visual *relasional* mengomunikasikan hubungan kuantitatif. Contoh-contohnya meliputi diagram batang, grafik bergambar, diagram kue, dan grafik garis.

e. Transformasional

Visual *transformasional* menggambarkan pergerakan atau perubahan sesuai dengan waktu dan tempat. Contoh-contohnya adalah diagram beranimasi tentang bagaimana menjalankan sebuah prosedur seperti mengikat tali sepatu atau membuat baja. Contoh-contoh lainnya meliputi coretan garis dengan indikator gerakan dan sebuah animasi dari siklus air.Visual-visual ini menampilkan perubahan atau pergerakan sejalan dengan waktu dan tempat.

f. Interpretif

Visual *interpretif* menggambarkan hubungan teoritis atau abstrak. Contohnya yaitu diagram skematik dari sebuah sirkuit listrik. Visual interpretif membantu para pembelajar membangun model mental dari kejadian atau proses yang tak terlihat, abstrak, atau keduanya.

4. Panduan Perancangan Visual

Merancang sebuah visual dimulai dengan pengumpulan atau pembuatan gambaran individual dan unsur-unsur teks yang Anda ingin gunakan. Asumsinya adalah Anda telah menentukan kebutuhan dan minat para siswa yang terkait dengan topik dan memutuskan tujuan apa yang akan anda capai melalui visual yang sedang Anda rencanakan.

Terdapat dua aspek dasar bagi perancangan visual, apakah itu merancang sesuatu sebesar papan buletin *(bulletin board)* atau sekecil layar komputer. Mereka adalah unsur-unsur visual (foto, gambar, diagram, grafik) dan unsur -unsur teks (huruf-huruf). Kita akan bahas hal-hal tersebut dan kemudian menyatukannya dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Daftar periksa Perancangan Visual. Panduan berikut ini bisa diterapkan pada layar komputer, program multimedia, material cetakan, papan putih, pampangan, transparan OHP, *slidePowerPoint,* dan papan buletin.

a. Unsur-Unsur Visual

Mari kita tinjau beberapa panduan me untuk merancang visual yang bahkan bisa nakan seorang pemula. Untuk tujuan me kan informasi dan/atau pengajaran, perancangan visual mencakup:

- Pengaturan
- Keseimbangan
- Warna
- Kemudahan dibaca
- Menarik

Pengaturan. Pertama-tama, anda harus tertukan unsur-unsur apa saja yang disertakan dalam visual Anda. Kemudian Anda siap mempertimbangkan "tampilan" keseluruhannya. Gagasannya adalah menentukan sebuah pola dasar—untuk menentukan bagaimana mata sang pemirsa akan mengikuti di sepanjang tampilan Anda itu.

1) Perataan.

Tempatkan unsur-unsur utama di dalam satu visual sehingga mereka memiliki hubungan visual yang jelas satu sama lain. Jika para pemirsa menghabiskan sedikit upaya untuk memahami apa yang mereka lihat, mereka akan fokus memahami pesan yang sedang disampaikan. Cara paling efektif untuk membuat hubungan visual semacam itu adalah menggunakan perataan. Para pemirsa akan memandang unsur-unsur tersebut sebagai satu kesatuan ketika ujung dari unsur-unsur tersebut sama rata pada garis horizontal atau vertikal .imajiner. Garis-garis imajiner ini sebaiknya paralel dengan tepian tampilan.Untuk sebuah unsur yang bentuknya tidak teratur, kelilingilah dengan garis persegi imajiner dan ratakan persegi tersebut.

2) Bentuk.

Cara lainnya untuk menyusun unsur-unsur visual adalah menyatukannya dalam sebuah bentuk yang telah akrab bagi para pemirsa.Tujuan Anda sebaiknya adalah menggunakan sebuah pola yang menarik dan memfokuskan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perhatian dengan usaha yang sesedikit mungkin.Sebuah gambar geometri yang sederhana, seperti lingkaran, segitiga, atau persegi, menyediakan kerangka kerja yang mudah dipahami karena bentuknya mudah ditebak oleh sebagian besar pemirsa.Bentuk-bentuk yang hampir menyerupai huruf alfabetis memiliki sifat serupa. Huruf *Z, L, T,* dan *U* sering kali digunakan sebagai pola mendasar dalam tata letak tampilan. Tentu saja, kata-kata yang digunakan dalam tata letak tersebut, serta gambar itu sendiri menjadi bagian dari bentuk itu juga.

3) ***Aturan Sepertiga***.

Panduan lainnya yang bisa memandu penempatan unsur-unsur visual adalah Aturan Sepertiga.yaitu, unsur-unsur yang tersusun di sepanjang garis yang membagi visual menjadi tiga bagian berdasarkan pentingnya dan kecemerlangannya.Posisi yang paling dominan dan dinamis adalah pada posisi perpotongan garis-garis pembagi tiga bagian horizontal atau vertikal, terutama pada perpotongan.kiri atas.Titik yang paling stabil dan kurang menarik pada kotak-kotak tersebut *(grid)* adalah bagian tengah yang mati *(dead centre).*Benda-benda yang diletakkan pada sudut atau di pinggir cenderung diabaikan atau menjadikan penyusunan tidak seimbang.

4) ***Kedekatan***.

Para pemirsa menganggap bahwa unsur-unsur yang saling berdekatan adalah saling berkaitan dan yang terpisah jauh tidak berkaitan.Anda bisa gunakan prinsip kedekatan ini dengan mendekatkan unsur-unsur yang berkaitan dan memisahkan unsur-unsur yang tidak berkaitan.Menampilkan betapa membingungkannya ketika aturan ini dilanggar.

5) ***Pengarah***.

Para pemirsa memindai sebuah tampilan, dengan perhatian mereka yang berpindah dari satu bagian ke bagian lainnya. Pola mendasar dari unsur-unsur tampilan tersebut akan menjadi penentu utama dari pola gerakan mata. Tetapi, jika Anda menginginkan para pemirsa "membaca" tampilan dalam urutan tertentu atau fokus pada beberapa unsur tertentu, Anda bisa gunakan berbagai peralatan lainnya, yang disebut pengarah, untuk mengarahkan perhatian. Sebuah anak panahmerupakan alat yang jelas untuk menga- rahkan perhatian para pemirsa. Untuk materi teks, Anda mungkin menekankan kata-kata kunci dengan menebalkannya, atau nakan butir-butir *(bullets)* untuk menandakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebuah *item* dalam sebuah daftar.

6) ***Kontras Sosok—Latar.***

Unsur-unsur penting, terutama kata-kata, harus berada dalam konstras yang baik dengan latar belakang.Aturan sederhana dari kontras sosok—latar adalah bahwa sosok gelap paling baik terlihat pada latar belakang bercahaya dan sosok terang paling baik terlihat pada latar belakang gelap.

7) ***Konsistensi.***

Jika Anda merencanakan serangkaian visual, seperti sekumpulan *slide Power-Point,* sebuah panduan banyak-halaman, atau serangkaian layar komputer, Anda sebaiknya konsisten dalam penyusunan unsur-unsur terse- but. Saat para pemirsa menyimak serangkaian visual, mereka mulai secara tidak sadar mem-bentuk sekumpulan aturan tentang di mana informasi akan muncul dalam tampilan Anda. Semakin sering penyusunan itu sesuai dengan aturan-aturan ini atau memperlihatkan konsistensi, makin mudah untuk dimengerti.Apabila penyusunan tersebut melanggar aturan, para pemirsa harus menghabiskan energi mental memutuskan apakah ini merupakan pengecualian semata atau apakah mereka harus memperbaiki aturan tersebut. Anda meningkatkan konsistensi ketika Anda menempatkan unsur-unsur yang sama dalam lokasi yang sama, menggunakan perlakuan teks yang sama untuk judul utama, dan menggunakan skema warna yang sama di sepanjang serangkaian tampilan.

Keseimbangan.Sebuah perasaan kesamarataan psikologis, atau keseimbangan, dicapai ketika "berat" unsur-unsur dalam sebuah tampilan secara merata tersebar pada tiap sisi sebuah sumbu, entah secara horizontal atau vertikal atau keduanya.Ketika desain tersebut berulang pada kedua sisi, keseimbangannya menjadi simetris, atau formal.

Di sebagian besar kasus, bagaimanapun juga, untuk visual yang akan memikat mata dan menjalankan tujuan informasional, Anda sebaiknya menetapkan tujuan untuk mencapai keseimbangan yang asimetris atau informal. Dengan keseimbangan yang asimetris terdapat kesamaan berat yang tidak merata, tetapi dengan unsur-unsur yang berbeda di tiap sisinya (misalnya, satu persegi terbuka yang besar di satu sisi, tiga lingkaran gelap yang kecil di sisi satunya lagi).Keseimbangan informal lebih disukai karena lebih dinamis dan lebih menarik daripada keseimbangan formal.Secara umum, usahakan menghindari *ketidakseimbangan* menggunakan sebaran berat yang jelas-jelas tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merata—karena cenderung membuat pemirsa tidak nyaman.

Warna.Ketika memilih sebuah skema warna untuk sebuah visual, perhatikan keharmonisan warna.Roda warna bermanfaat dalam membantu kita memahami hubungan di antara warna- warna spektrum yang tampak.

Dua warna apa pun yang terletak langsung berhadapan pada roda warna disebut Warna-warna pelengkap – sebagai misal, merah dan hijau atau kuning dan violet. Warna-warna pelengkap sering kali sangat cocok satu sama lain sebagai sebuah skema warna secara keseluruhan. Tetapi, usahakan untuk tidak langsung mendekatkan dua warna pelengkap (misalnya, menempatkan huruf berwarna hijau dengan latar belakang berwarna merah).Ada dua alasan untuk hal tersebut. Pertama, jika warna-warna tersebut memiliki nilai yang sama, atau kegelapan yang sama, huruf tersebut tidak akan memiliki kontras sosok latar yang baik. Yang kedua, ketika warna-warna pelengkap yang jenuh (terlalu tua) diletakkan langsung berdekatan satu sama lain mata tidak bisa fokus pada keduanya pada waktu bersamaan, sehingga Anda mendapatkan efek yang tidak menyenangkan.

Pett dan Wilson (1996) memberikan alasan-alasan berikut ini untuk penggunaan warna-warna dalam materi pengajaran:

- Untuk menambahkan realitas.
- Untuk membedakan antara unsur-unsur visual.
- Untuk memfokuskan perhatian pada isyarat - isyarat yang relevan.
- Untuk mengodekan dan mengaitkan secara logis unsur-unsur yang berkaitan.
- Untuk menarik perhatian dan menciptakan respons emosional.

Pett dan Wilson memberikan saran-saran berikut ini:

- Konsistenlah dengan pilihan warna umum di seluruh material .
- Gunakan warna yang sangat jenuh untuk ma terial yang ditujukan untuk anak-anak kecil.
- Perhatikan makna-makna warna yang diterima, misalnya merah dan kuning bermakna hangat, hijau dan biru bermakna sejuk, merah artinya berhenti, hijau artinya jalan, dan sebagainya.
- Perhatikan makna-makna para siswa dari berbagai latar belakang budaya berbeda lekatkan pada warna.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Warna-warna yang terletak saling bersebelahan pada roda warna disebut warna-warna analog – sebagai misal, biru-hijau, biru, dan biru - violet. Warna-warna analog mungkin juga bisa membentuk kombinasi yang menyenangkan ketika digunakan bersama dalam sebuah visual.

Ketika mempertimbangkan sebuah skema warna untuk *slide PowerPoint* atau sebuah layar komputer, pikirkan tentang warna latar belakang, sebuah warna untuk gambar atau teks yang muncul kontras dengan latar belakang, dan sebuah warna untuk mempertegas.

Unsur-unsur yang berwarna – entah itu kata atau gambar – dalam sebuah tampilan monokrom akan juga memikat mata. Lebih lanjut, sebuah warna yang diulang dalam bagian - bagian berbeda dari sebuah tampilan cenderung menampilkan hubungan antara atau di antara bagian-bagian tersebut. Sebagai misal, jika hanya ada dua simbol yang ditampilkan berwarna merah ceri, mereka akan terlihat berkaitan satu sama lain, dan pandangan pemirsa hanya akan berputar-putar di antara mereka. Semakin ekstrem warna tersebut (misalnya merah atau biru, pada ujung-ujung yang berlawanan dari spektrum warna), semakin mungkin akan menarik perhatian. Mohon anggaplah saran – saran mengenai skema warna ini sebagai sarana umum semata, bukan sebagai aturan mutlak, karena dalam situasi apa pun terdapat bayak faktor yang memberikan dampak pada apakah warna – warna tertentu akan cocok dipadukan bersama.

Ingatlah bahwa generalisasi ini juga mempertimbangkan pandangan warna yang normal di pihak pemirsa.Kita tahu bahwa delapan persen dari seluruh pria dan kurang dari satu persen dari seluruh wanita adalah buta warna.Sebagian besar orang yang buta warna keliru melihat merah sebagai hijau dan melihat hanya warna biru dan kuning.Sehingga, bagi para pemirsa yang buta warna, huruf berwarna merah pada latar belakang berwarna hijau mungkin saja sulit untuk dibedakan.Anda bisa mengatasi masalah ini dengan meyakini bahwa warna–warna berbeda-beda dalam tingkat kegelapan, sebagai misal, dengan menggunakan huruf berwarna merah gelap pada latar belakang berwarna putih.

Warna–warna pada layar komputer mungkin tidaklah sama antara satu komputer dan komputer lainnya. Warna – warna terproyeksi mungkin juga berbeda.Warna – warna yang terlihat bagus di layar komputer Anda mungkin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terlihat berbeda saat diproyeksikan.Anda dianjurkan untuk mengujicobakan presentasi Anda untuk menentukan apakah warna – warna terproyeksi secara efisien menyampaikan pesan Anda.

Pada seniman telah lama mengakui bahwa warna hijau, biru, dan violet merupakan warna – warna "sejuk", sementara merah dan jingga dianggap warna "panas". Peneliti telah membuktikan bahwa ini merupakan fenomena yang dipelajari.Ketika memilih warna untuk bahan – bahan pengajaran, pertimbangkan respons emosional yang Anda ingin dapatkan – perasaan yang aktif, dinamis, hangat atau perasaan yang lebih kontemplatif, tangguh, dan sejuk.Selain itu, warna merah dan jingga yang jenuh terlihat mendekati para pemirsa, sementara warna –warna sejuk cenderung menjauhi pemirsa. Gunakan keuntungan dari efek ini dengan mempertebal isyarat – isyarat penting dengan warna merah atau jingga, yang membantu mereka terlihat menonjol bagi para pemirsa seperti halnya rambu STOP yang berdiri bahkan di pemukiman kota yang padat. Dengan alasan yang sama, gunakan warna – warna sejuk antara latar belakang.

Respons terhadap warna panas dan dingin sepertinya berkaitan dengan tingkat usia. Secara umum, anak-anak menyukai warna – warna panas (terutama merah, merah muda, kuning dan jingga).Anak-anak juga lebih menyukai warna – warna yang lebih cemerlang dan kombinasi dari warna – warna (lebih) tua dari pada orang dewasa.Sejalan dengan kedewasaan preferensi cenderung berubah menuju warna – warna yang lebih sejuk dan kombinasi yang lebih halus.

Terdapat juga alasan budaya di balik respons terhadap warna.Respon – respons ini sering kali begitu dalam mengakar dan tanpa sasar. Sebagai misal, di Amerika Utara warna – warna tertentu terkait dengan hari libur terutama : merah untuk Hari natal dan kasih Sayang, hijau untuk Hari Santo Patrick, kuning dan ungu untuk hari Paskah, jingga dan hitam untuk Halloween. Simbolisme semacam itu bisa berbeda-beda secara dramatis di semua budaya.Sebagai misal, di negara-negara barat hitam merupakan warna berkabung, sementara di Cina dan Jepang putih merupakan warna berkabung.

8) *Legibilitas*.

Sebuah visual tidak bisa dipahami kecuali kalau seluruh pemirsa bisa melihat kata-kata dan gambar.Sangat mengejutkan mendapati aturan ini sering kai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilanggar.Ingat lagi berapa banyak Anda mendengar seorang presenter menyatakan, “Anda mungkin tidak akan bisa melihat apa yang ada di sini, jadi biarkan saya jelaskan (atau bacakan) untuk Anda.”Agar hal ini tidak terjadi, pastikan visual Anda cukup besar agar terlihat oleh seluruh hadirin Anda.Ini berlaku bagi materi cetakan, visual terproyeksi, dan tampilan.

Untuk memeriksa sebuah visual, letakkanlah di atas sebuah kuda-kuda atau proyeksikan pada sebuah layar.Kemudian ambil posisi di pemirsa terjauh Anda – biasanya di bagian belakang kelas dan lihat apakah bisa terbaca.Jika tidak jangan dahulu gunakan sebelum Anda memperbaikinya.

Kemudahan untuk dibaca bisa diperbaiki dengan meningkatkan ukuran, jenis huruf, dan kontras di antara benda-benda dalam sebuah visual.Seperti kontras yang telah kita bahas terkait dengan warna, kontras juga berlaku untuk visual secara keseluruhan.Pastikan benda-benda dalam visual Anda tidak mengabur bersamaan.Tujuan dari perancangan visual yang baik adalah menghilangkan halangan sebanyak mungkin yang menghambat penafsiran atas pesan Anda.Ingatlah : jika siswa Anda tidak bisa melihatnya, mereka tidak sebagai belajar darinya!

9) *Menarik*

Visual Anda tidak bisa menampilkan sebuah efek kecuali kalau visual itu menarik dan mempertahankan perhatian para pemirsanya. Terdapat beberapa teknik untuk menghasilkan daya tarik : gaya, kejutan, tekstur, dan interaksi.

Hadirin yang berbeda dan situasi yang berbeda membutuhkan gaya desain yang berbeda (pula). Pikirkan tentang cara televisi untuk anak – anak dengan “tampilan” yang sederhana, rapi, dengan warna utama, dibandingkan dengan drama aksi orang dewasa yang penuh gambar yang rumit dan warna – warna realistis. Demikian pulan, Anda tidak akan menggunakan teknik penuh gaya pada *bulletin board* kelas 1 seperti halnya yang ingin Anda buat untuk presentasi bagi konferensi pengembangan profesional guru. pilihan huruf dan jenis gambar sebaiknya konsisten satu sama lain dan sesuai dengan preferensi hadirin.

Apa yang menarik perhatian? Yang tak terduga, terutama.Pikirkan tentang metafora tak biasa, atau kombinasi akta dan gambar yang tak serasi, pencampuran warna yang ceroboh, perubahan ukuran yang dramatis. Orang-orang akan menyimak selama mereka mendapatkan stimulus baru atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

informasi anyar. Mereka beralih ketika pesan dirasakan menjadi monoton.

Sebagian besar visual merupakan dua dimensi.Tetapi anda bisa membuat tiga dimensi dengan menggunakan tekstur atau material yang sebenarnya.Tekstur merupakan karakteristik dari benda dan material tiga dimensi. Itu bisa menyampaikan gagasan yang lebih jelas tentang sebuah subjek bagi para pemirsa dengan melibatkan perasaan sentuhan – sebagai misal, menyentuh sampel biji – bijian sereal yang berbeda – beda. Atau tekstur bisa sekadar menghasilkan keterlibatan – sebagai misal menggunakan bola – bola kapas yang menyimbolkan awan atau melewatkan sampul – sampul buku untuk memikat para siswa agar membaca buku baru.Unsur – unsur dari peralatan teknik – kejuruan sebenarnya bisa ditampilkan dengan gambar dan keterangan gambar.

Para pemirsa bisa diminta untuk merespons tampilan visual dengan memanipulasi material pada sebuah tampilan, mungkin untuk menjawab pertanyaan yang ada pada tampilan tersebut.Para siswa bisa menggerakkan kartu jawaban dari soal matematika pada tempat yang tempat.Jawaban bagi pertanyaan geografi bisa disembunyikan di balik tutup yang bisa digeser-geser. Guru atau para siswa bisa menggerakkan lempeng – lempeng pada sebuah tampilan cuaca untuk menunjukkan peramalan cuaca untuk hari itu atau cuaca yang sebenarnya di luar ruang kelas.

b. Unsur-unsur Teks

Sebagian besar tampilan menyertakan informasi tekstual selain visual. Dalam mengevaluasi sebuah tampilan untuk protensipengajarannya atau dalam menyiapkan tampilan Anda sendiri, Anda harus mempertimbangkan penentuan huruf secermat Anda mempertimbangkan unsur-unsur bergambar, karena bisa menyampaikan pesan sama kuatnya. Paling tidak, Anda harus yakin bahwa penentuan huruf merupakan gaya yang konsisten dengan pesan yang ingin disampaikan dan dapat dibaca dari segi ukuran dan spasinya.

1) Gaya

Gaya dari teks seharusnya konsisten dan selaras dengan unsur – unsur visual lainnya. Demi tujuan pengajaran atau penyampaian informasi disarankan memakai gaya yang terus terang, gaya teks yang polos (yaitu, tidak ada hiasan). Anda mungkin memilih gaya**sans serif**, seperti *Arial*, atau gaya serif sederhana, seperti *Times New Roman*, untuk visual terproyeksi atau *bulletin*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

board. Anda disarankan untuk mengunakan ketika model Sans Serif untuk visual dan tampilan terproyeksi dan ketika model serif untuk bahan – bahan cetakan seperti buku petunjuk (aiola, 2000).

Sebuah tampilan – atau serangkaian visual berkaitan, seperti *slide Power Point* –sebaiknya menggunakan tidak lebih dari da jenis gaya ketika yang berbeda, dan ini sebaiknya selaras satu sama lain. Ketika menyiapkan sebuah teks komputer, selalu ada godaan untuk menggunakan banyak ragam model ketikan, tetapi demi komunikasi yang baik, yang terbaik adalah membatasi jumlah keragaman tersebut (misalnya, tebal, miring, garis bawah, perubahan ukuran) maksimum sebanyak empat macam. Yaitu Anda bisa gunakan dua gaya ketika yang berbeda, ditambah beberapa penebalan, miring, dan garis bawah, atau tiga gaya ketikan ditambah penebalan untuk penekanan.

2) Ukuran

Para siswa biasanya melihat tampilan seperti *bulletin board* dan poster dari jarak 30 atau 40 kaki atau lebih.Dalam kasus semacam itu ukuran teks sangatlah penting bagi kemudahan terbacaan.Sederhananya adalah membuat huruf kecil setinggi ½ inci untuk tiap sepanjang 10 kaki dari jarak pemirsa. Ini artinya, sebagai misal, bahwa agar bisa dibaca oleh siswa yang duduk di kursi paling belakang dalam ruang kelas yang sepanjang 30 kaki, teks tersebut sebaiknya berukuran tinggi paling tidak 1 ½ inci.

3) Spasi

Ketika membuat visual menggunakan komputer, spasi teks otomatis disesuaikan untuk mencapai keterbacaan maksimum.Jika sebuah efek desain yang diinginkan membutuhkan spasi yang berbeda, spasi diantara huruf – huruf bisa dirapatkan atau dilonggarkan dengan memformat ulang teks.

Ketika menulis huruf mengunakan tangan, jarak diantara huruf dari kata-kata individual sebaiknya ditentukan berdasarkan pengalaman ketimbang dasar mekanis semata. Ini karena beberapa huruf (misalnya, huruf besar A, I, K, dan W) memiliki bentuk tidak teratur bila dibandingkan dengan huruf – huruf persegi (misalnya huruf besar H, M, N, dan S) dan huruf melingkar (misalnya huruf C, G, O, dan Q). ketika huruf yang tidak teratur dipadukan dengan huruf – huruf lainnya, pola – pola dengan spasi berwarna putih bisa menjadi sangat tidak merata. Satu – satunya cara untuk mengatasi ketidakrataan yang berpotensi mengalihkan perhatian ini adalah menentukan spasi seluruh huruf

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anda dengan menggunakan **penentuan spasi optik** – yaitu, dengan apa terlihat rata bagi mata.

Anda bisa mendapatkan ide yang bagus dalam penentuan spasi untuk huruf yang berukuran besar dengan mengetikkan judul utama pada komputer pada ukuran huruf 36 atau 42 dan mengamati spasi yang terbentuk ketika judul utama tersebut dicetak. Karena komputer bertindak sebagai pengatur ketika, versi ketikan dari model ketika seperti Helvetica, Arial dan Verdana telah disesuaikan untuk penentuan spasi optik yang bagus.

Penentuan spasi vertikal diantara baris – baris material cetakan juga penting untuk kemudahan terbacaan. Jika batas – batas itu terlalu berdekatan, mereka cenderung akan terlihat mengabur dari jarak jauh; kalau mereka terlalu berjarak, mereka terlihat terpisah – pisah (yaitu, bukan menjadi bagian dari satu unit). Untuk sebuah media yang baik, spasi vertikal diantara baris – baris sebaiknya kurang dari tinggi rata-rata huruf kecil semua.

4) Warna

Seperti yang dibahas sebelumnya dalam bagian "kontras sosok latar", warna teks seharusnya kontras dengan warna latar belakang baik agar mudah dibaca dan memeri penekanan di mana Anda menginginkan menarik perhatian tertentu pada pesan – pesan lisan.Anda juga harus ingat bahwa beberapa pembelajar Anda mungkin merupakan siswa buta warna.Kemudahan terbacaan bergantung terutama pada kontras antara warna teks dan warna latar belakang.

5) Penggunaan Huruf Besar

Untuk kemudahan terbacaan yang terbaik, gunakan huruf kecil semua, dan menambahkan huruf besar hanya ketika dibutuhkan sewajarnya.Judul utama yang singkat mungkin muncul berupa huruf besar, tetapi frasa yang terdiri dari tiga kata sebaiknya mengikuti aturan teks huruf kecil semua.

5. Membuat Gambar

Anda akan mendapati teknik dan perkakas yang bermanfaat untuk membantu Anda merencanakan dan membuat berbagai visual yang mendukung belajar.

a. Perkakas Perencanaan

Jika Anda atau siswa Anda sedang merencanakan serangkaian visual – misalnya beberapa transparan OHP yang saling berkaitan, sekumpulan slide power point, atau serangkaian layar komputer – pembuatan story board merupakan metode yang berguna dalam perencanaan.Teknik ini yang dipinjam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari teknik pembuatan film dan video, memungkinkan Anda untuk secara kreatif menyusun dan menyusun ulang keseluruhan urutan sketsa kecil – kecil (thumbnal sketches). Dalam pembuatan storyboard, Anda menempatkan sebuah sketsa atau beberapa respresentasi visual lainnya dan teks yang Anda rencanakan untuk digunakan apa sebuah kartu atau potongan kertas. Jika rangkaian tersebut akan menyertakan narasi, ini disertakan juga dalam story board, bersama dengan catatan proyeksi yang mengaitkan visual dengan narasi. Setelah membuat serangkaian kartu – kartu tersebut, atur dalam susunan yang bisa pada permukaan yang rata atau pada sebuah penahan story board.

Kartu indeks umumnya digunakan untuk pembuatan storyboard, karena tahan lama, tidak mahal dan tersedia dalam berbagai warna dan ukuran. Anda mungkin juga menggunakan potongan – potongan kecil kertas. Catatan yang bisa dipindah – pindah dan langsung lengket telah begitu populer karena bisa menempel di apa saja karton, meja, dinding, papan putih, buletin, board, dan sebagainya.

Bagilah kartu – kartu individual storyboard menjadi bagian – bagian untuk menemapung teks atau narasi, dan pembentukan catatan, format pasti dari kartu storyboard seharusnya seusai dengan kebutuhan dan tujuan Anda. Rancangalah sebuah kartu yang memudahkan pekerjaan Anda jika format yang ada atau yang disarankan tidak cocok.Yang bisa membuat sketsa yang sederhana, menulis penjelasan singkat tentang visual yang diinginkan pada sebuah kartu, menggunakan foto digital, atau menggunakan visual yang berasal dari majalah.

Anda mungkin mengalirkan storyboard Anda dengan menggunakan peranti lunak komputer yang disesuaikan dengan tujuan ini, seperti StoryBoard Artist. Peranti lunak semacam itu memungkinkan Anda menggambar menggunakan mouse, mengambil gambar dari berkas, dan merekayasa gambar (memperbesar, mengurangi, dan seterusnya).Anda mungkin memadukan gambar-gambar tersebut dengan teks dan menjadikannya sebagai kartu, yang menyusun mereka dalam urutan yang berbeda pada layar sesuai dengan kebutuhan Anda.

Produk peranti lunak lainnya, inspiration, meskipun tidak dirancang untuk pembuatan storyboard, bisa digunakan untuk membantu anda dan sisa Anda mengatur gagasan.Inspiration merupakan paket peranti lunak yang memudahkan branstorming, pemetaan konsep, dan perencanaan.Peranti lunak ini menciptakan digram visual gagasan yang berasal dari seorang individual atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok.Gunakan program ini untuk membuat garis besar, visual presentasi, dan diagram alur.Begitu pemikiran kelompok telah divisualkan, inspiration dengan mudah mengubah peta konsep menjadi sebuah rangkuman pengolah kata.Anda dan siswa Anda bisa menggunakan peranti lunak ini untuk membantu memetakan konsep, menggunakan catatan untuk membantu menghasilkan rincian.Inspiration memungkinkan para siswa untuk dengan mudah memudakan gambar dengan teks, dan menggerakkan gagasan mereka di seputar layar komputer, memungkinkan mereka mengatur sendiri informasi mereka.

Bagi siswa yang lebih mudah (K-5) kidspiration bisa meningkatkan pemikiran dan bel ajar visual.Ia dirancang untuk membantu para siswa lebih muda usia mengembangkan kemampuan berpikir, memvisualkan, dan memetakan konsep. Bahkan para siswa termuda pun bisa menyegarkan gagasan dengan kata dan visual menggunakan kidspiration.Mereka bisa belajar mengelola dan mengelompokkan informasi secara visual. Mereka bisa mendapatkan gagasan baru dengan situs 0 situs web pemikiran dan pemetaan visual.

b. Teknik Pembuatan Huruf

Berbagai teknik pembuatan huruf bisa di gunakan untuk visual. Yang paling sederhana adalah pembuatan huruf menggunakan tangan dengan spidol penanda dan pena berujung bulu, yang tersedia dalam berbagai warna dan ukuran. Huruf – huruf yang telah dipotong potong tersedia di toko peralatan tulis menulis dan ATK.Huruf – huruf semacam itu mudah di gunakan karena sebagian besar bisa langsung ditempel; tetapi harganya agak mahal.Huruf -huruf atau bentuk – bentuk lainnya yang besar dan rapi bisa langsung digunting dari kertas berpola menggunakan gunting.

Peralatan menggunting huruf, seperti gunting Ellison prestige tersedia di banyak sekolah atau bisa dibeli di toko –toko hobi dan buku tempel terkemuka.Huruf – huruf alfabet dalam bentuk jadi ditempelkan pada sebuah pemotong untuk menghasilkan satu atau banyak salinan tiap – tiaphuruf dari kertas berpola.

c. Menggambar, membuat sketsa, dan membuat kartun

Satu sumber visual yang sering kali diabaikan adalah Anda.Anda tidak harus menjadi seorang pelukis untuk bisa menggambar.Terdapat beberapa panduan dasar dan banyak buku bagaimana caranya yang bisa membantu anda menyampaikan pesan secara efektif menggunakan gambar, sketsa, dan kartun.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan sedikit latihan, anda mungkin terkejut dengan betapa bagusnya Anda melukis, gambar – gambar yang sederhana bisa meningkatkan prestasi papan putih, buku petunjuk kelas, bulletin boardk dan transparan OHP.

d. Clip Art

Clip art merupakan gambar-gambar visual yang dipersiapkan (gambar dan gambar digital) yang bisa diselipkan dalam berbagai dokumen dan presentasi digital. Ukuran dan penempatan gambar bisa diubah – ubah sesuai dengan kebutuhan Anda.Belakangan ini terdapat banyak sekali visual bebas hak cipta yang tersedia terutama melalui web dan koleksi peranti lunak.

Terdapat beberapa prinsip yang sebaiknya diperhatikan terkait dengan penggunaan gambar yang ada untuk pembuatan visual untuk siswa atau guru. Gunakan gambar – gambar :

- yang langsung selaras dengan tujuan belajar.
- sebagai komponen dalam gambar yang lebih besar yang disesuaikan untuk tujuan spesifik (misalnya, gambar kodok dari *clip art* digunakan sebagai salah satu unsur dalam diagram siklus-kehidupan yang dibuat oleh seorang siswa).
- dengan gaya yang konsisten.
- untuk memberikan ilustrasi benda-benda spesifik.
- untuk memperkenalkan sebuah tema atau menentukan sebuah nada untuk material tekstual.

e. Merancang Sebuah Visual dengan Komputer

Anda dan para siswa Anda bisa menggunakan program menggambar untuk tata letak dan desain, serta untuk menggambar dan membuat ilustrasi. Sebagian besar program grafis komputer berisi ratusan atau bahkan ribuan model ketikan dan gambar-gambar *clip art* dan bisa merekayasa gambar dalam setiap cara yang bisa dibayangkan. Contoh-contoh dari program tersebut adalah KidPix, *iWorks, Photoshop,* dan *Adobe Illustrator.*

Dengan peranti lunak grafis presentasi, seperti Microsoft *PowerPoint* atau Apple *Keynote,* bahkan para pengguna tanpa pelatihan grafis khusus bisa menciptakan tampilan grafis dalam bentuk yang cocok bagi presentasi profesional. Anda memilih sebuah gaya visual dari sebuah menu, memerinci jenis tata-letak yang diinginkan (misalnya, garis besar, daftar berbutiran, grafik, mengatur diagram, atau kombinasi), kemudian ketikkan pesan Anda yang dipandu oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

program tersebut. Program secara otomatis memilih huruf ketikan dan ukuran yang mudah dibaca dan mengatur gambar dan teks' ke dalam tata letak visual yang bersih. Visual bisa diproyeksikan menggunakan sebuah komputer dan proyektor digital, atau langsung dicetak pada film transparan OHP atau pada sebuah kertas foto, yang mungkin Anda kemudian gunakan sebagai induk untuk membuat transparan lainnya.

Di antara jenis-jenis peranti lunak grafis yang tersedia sebagai berikut:

- *Program presentasi—peranti* lunak khusus yang mempermudah pembuatan *slide* atau transparan OHP gambar yang menggabungkan teks, data, dan visual.
- *Program menggambar dan mewarnai* memungkinkan pengguna untuk menggambar bentuk-bentuk geometri dan sosok gaya bebas; juga bisa menyertakan teks.
- *Program pendiagraman—terutama* ditujukan untuk membuat diagram, grafis, dan laporan dari data *spreadsheet* numerik.
- *Program peningkatan foto—memungkinkan* manipulasi warna dan penggunaan efek khusus untuk mengubah foto.
- *Program desktop publishing—menggabung*kan fitur-fitur dari banyak metode lainnya untuk menciptakan produk-produk cangih seperti *newsletter,* laporan, dan buku.

f. Membuat Grafts Presentasi

Panduan untuk membuat grafts presentasi, menggunakan peranti lunak seperti *PowerPoint* atau *Keynote,* meliputi hal-hal berikut ini:

- Secara cermat pilihlah jenis huruf, ukuran, Dan warna. Arial merupakan salah satu jenis huruf *sans serif dan* mudah dibaca. Ukuran huruf sebesar 24 atau lebih besar lagi memudahkan pembacaan. Warna teks sebaiknya menghasilkan kontras dengan warna latar belakang. Gunakan huruf kecil semua dan huruf-besar-semua dengan tepat
- Gunakan latar belakang yang polos dan berwarna cerah. Latar belakang berupa “wallpaper” yang ramai bisa mengalihkan perhatian hadirin Anda. Sebagian besar orang merasa bahwa teks yang gelap pada latar belakang yang terang lebih mudah dibaca ketimbang teks yang terang pada latar belakang yang gelap
- Letakkan judul berada di rata tengah atau Kiri di puncak *slide.* Untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu hadirin Anda mengikuti penyusunan presentasi Anda, gunakan judul atau subjudul deskriptif di puncak setiap *slide.*

- Gunakan komunikasi yang singkat. Gunakan pada setiap *slide* seminimum mungkin. Jika Anda menginginkan lebih banyak kata lagi, gunakan *slide*kedua.
- Gunakan sebuah *template* untuk membuat format visual yang konsisten. Jika Anda ingin membuat sebuah presentasi yang seluruh slide-nya menampilkan visual yang sama dengan warna latar belakang yang sama pula, Anda bisa gunakan *template* telah-terformat atau merancang sebuah template untuk digunakan di seluruh *slide*
- Gunakan *slide* induk untuk membuat format teks yang konsisten. *Slide* induk memungkinkan Anda menempatkan teks pada jenis huruf spesifik di posisi yang sama di setiap *slide*.
- Kurangi "lonceng dan Anda sebaik-nya menciptakan sebuah presentasi dengan konten yang substantif ketimbang disesakkan banyak "pizza." Penggunaan fitur berlebihan yang memikat mata bisa mengalihkan dan sering kali mengganggu bagi hadirin Anda. Tidak perlu Anda menggunakannya hanya karena ada di dalam *PowerPoint!*
- Gunakan gambar yang sesuai. Hindari gambar yang tidak-sesuai dan tidak-relevan dengan konten Anda. Pilih atau buat grafik yang secara efektif mengomunikasikan pesan Anda.
- Gunakan transisi yang konsisten. Transisi, atau proses bergantinya satu *slide* ke *slide* berikutnya, sebaiknya konsisten di seluruh presentasi Anda. Jangan gunakan transisi acak dan hindari "suara berisik" (efek audio) dengan transisi.
- Gunakan "bangunan" sederhana. Efek bangunan adalah bagaimana teks berbutir atau gambar diperkenalkan dalam satu *slide.* Beberapa efek bangunan, seperti "berputar" (di mana teks baru berputar ke dalam *slide),* bisa mengalihkan perhatian hadirin Anda. Melihat efek semacam itu sering kali butuh waktu lebih lama daripada membaca teks baru.
- Gunakan dengan cermat animasi untuk mendukung pesan pengajaran ketimbang menambahkan efek dramatis ke presentasi Anda. Sebagai misal, komponen-komponen sebuah model bisa ditambahkan ketika tiap komponen dibahas, misalnya menambahkan satu lapisan satu kali pada piramida makanan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau menambahkan planet sesuai dengan urutan kedudukannya dart matahari.

- Kurangi penggunaan suara. Gunakan suara hanya jika bisa meningkatkan presentasi Anda. Suara ban yang berdecit dan suara penghitungan uang tunai bisa langsung mengalihkan perhatian.
- Gunakan catatan kaki untuk mengidentifikasi *slide*. Catatan kaki memungkinkan Anda menjelaskan bagian bawah *slide* Anda dengan nama Anda, afiliasi Anda, topik presentasi, dan/atau tanggal pembuatan atau presentasi.

g. Membuat Transparan Overhead Projector (OHP)

Meskipun kita sekarang berada dalam era revolusi digital, banyak ruang kelas P-12 masih dilengkapi dengan OHP ketimbang proyektor digital. Oleh karena itu, kami menyertakan panduan yang bermanfaat untuk membuat transparan OHP dengan membahas secara saksama proses-proses yang paling suing digunakan di ruang kelas – menggambar langsung, proses film elektrostatis (xerografi), dan pencetakan dengan komputer.

Cara paling mudah menyiapkan transparan OHP yaitu menggambar langsung pada lembar transparan OHP menggunakan spidol.Meskipun dudukan kaca dari OHP biasanya berukuran 10 x 10 inci, gambar dan huruf Anda sebaiknya dibentuk persegi berukuran 7,5 inci x 9 inci. Ini sesuai dengan dimensi lembaran asetat, yang umumnya dipotong persegi berukuran 8,5 x 11 inci.

Jika Anda menggambar dan menulis langsung menggunakan tangan, ingatlah bahwa kerapian itu penting, begitu pula kemudah ter-bacaan. Kekeliruan Anda itu akan diperbesar sesuai ukuran layar proyektor. Para pemirsa tidak bisa belajar dari apa yang tidak bisa mereka mengerti !

Beberapa proyektor OHP dilengkapi dengan sepasang kaitan penggulung untuk menahan gulungan plastik yang panjang yang bisa dimajukan atau dimundurkan oleh engkol tangan kecil.Ini memastikan pasokan tetap materi-materi transparan untuk penggunaan tanpa persiapan.Itu juga memungkinkan Anda untuk menyiapkan sebelumnya serangkaian gambar dalam urutan yang teratur.

Selain transparan OHP, Anda juga akan membutuhkan peralatan menulis. Pena berujung runcing merupakan yang paling mudah digunakan untuk tujuan ini.Alat ini terdiri dari dua macam - tinta larut dalam air dan permanen.Tetapi,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak semuanya cocok untuk transparan OHP. Berikut ini hal-hal yang harus diperhatikan :

- Pena biasa dengan tinta larut dalam air umumnya tidak melekat pada lembaran asetat; tinta cenderung menggumpal lantas menguap. Carilah label yang tertulis, "pena proyektor OHP"; ini mengindikasikan tintanya akan melekat pada lembaran asetat dan memproyeksikan warna. Anda bisa menghapus tinta semacam itu menggunakan tisu lembab atau mencuci seluruhnya hingga bersih dan bisa digunakan kembali.
- Jelasnya pena lancip dengan tinta permanen apa pun akan lengket pada lembaran asetat, tetapi hanya yang bertanda "pena proyek tor OHP" yang dibuat untuk memproyeksikan warna. Sebagian besar para pengguna memilih tinta permanen untuk transparan OHP yang digambar tangan yang dibuat sebelumnya, terutama kalau akan digunakan kembali, karena tinta yang mengandung air kemungkinan akan berlepotan saat Anda bekerja di bagian-bagian transparan OHP – yang berbeda-beda atau ketika Anda menanganinya, selama digunakan.
- Tinta permanen bisa dihapus menggunakan penghapus plastik khusus atau dengan penghapus yang mengandung larutan alkohol, tetapi ini tidak praktis untuk membersihkan dan menggunakan kembali transparan OHP yang berisi coretan tinta permanen yang banyak seklai

Semua kertas salin polos yang digunakan dalam proses *film elektrostatika (xerografi)* bisa digunakan untuk membuat transparan OHP hitam putih. Kertas salin berwarna bisa juga menghasilkan transparan OHP penuh warna berkualitas dari sumber asli berbahan kertas.

Penyalinan elektrostatik membutuhkan se buah induk kertas dan film khusus.Film tersebut bermuatan listrik dan peka terhadap cahaya. Sumber apa pun yang bisa menghasilkan gambar buram yang bagus adalah bisa digunakan (misalnya, hasil cetak komputer, kliping dari bahan-bahan cetakan, gambaran yang dibuat oleh pena bolpoin atau spidol berujung lancip gelap).

Komputer telah memudahkan pembuatan transparan OHP dan jenis visual serupa. Dengan peranti lunak pengolah kata apa pun Anda bisa menyiapkan induk transparan OHP yang memadukan visual dan teks. Anda bisa langsung mencetak tiap layar pada film transparan OHP yang dikhususkan untuk digunakan pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pencetak Anda atau pada kertas polos untuk digunakan sebagai induk untuk membuat transparan elektrostatik.

6. Menangkap Gambar

a. Fotografi

Ketika mengambil visual menggunakan kamera, ingatlah bahwa seluruh kamera, terlepas dari ukuran, bentuk, atau jenisnya, menjalankan prinsip dasar yang sama. Cahaya dipantulkan dari subjek dan dilewatkan melalui lensa untuk membentuk sebuah gambar pada alat perekam.

Cahaya mungkin berasal dari sumber alami (yaitu sinar matahari) atau dari sumber buatan (lampu atau lampu flash kamera).Alat perekam harus terkena cahaya yang cukup. Kalau cahaya terlalu sedikit, gambar akan terlihat gelap; kalau terlalu banyak cahaya, gambar akan terlihat terlalu terang.

Demi tujuan pengajaran, subjek harus menarik dan imajinatif.Unsur-unsur gambar sebaiknya relevan dengan tujuan pengajaran dan sebaiknya "dibuat," atau dibingkai dalam gambar, dengan tepat.

Jenis kamera yang Anda pilih bergantung pada jenis gambar yang menurut Anda bermanfaat untuk pengajaran.Jika Anda tidak membidik gambar sangat dekat *(close-up)* dan tidak menggunakan foto-jauh dan lensa khusus lainnya, maka Anda mungkin lebih suka kamera bidik dan jepret untuk portabilitas, reliabilitas, dan kepraktisan.

Kamera konvensional menggunakan film fotografis yang harus dibuat.Kamera terbaru dilengkapi dengan teknologi komputer. Kamera semacam itu memiliki pemuatan otomatis, pengaturan kecepatan film, paparan, fokus, lampu kilat *(flash),* dan film di depan.

Salah satu alternatif untuk menangkap gambar digital adalah *CD foto.*Para siswa mungkin menggunakan kamera dan film biasa untuk menghasilkan foto.Kemudian, saat film diproses, daripada langsung dicetak, mereka bisa meminta foto-foto mereka disimpan dalam CD.Satu CD bisa menyimpan 100 hingga 150 gambar.Ciri unik dari teknologi ini yaitu foto tambahan bisa ditambahkan ke dalam CD di waktu belakangan.Sebuah CD foto bisa dibaca oleh sebuah pemutar CD yang tersambung dengan komputer.Para siswa kemudian bisa memasukkan gambar-gambar tersebut ke dalam dokumen mereka yang tertampil di layar. Ini merupakan cara yang murah untuk menghasilkan sejumlah besar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gambar dalam kapasitas yang kecil.

Kamera digital menawarkan keleluasaan antara ukuran, fleksibilitas, dan biaya.Kamera digital menggunakan *charge-coupled device* (CCD) untuk mengubah energi cahaya menjadi data digital, yang tersimpan di dalam perekam digital kecil seperti kartu memori yang bisa dipindah-pindah yang bisa menampung ratusan foto.Karena tidak digunakan film, tidak harus menunggu untuk memproses dan mencetak. Anda bisa langsung menampilkan gambar tersebut pada monitor kecil yang ada di belakang kamera tersebut. Itu memungkinkan Anda melihat gambar sebelum Anda "membidik"-nya dan setelah berhasil "ditangkap."Anda bisa menghapus gambar yang tidak Anda inginkan dan membidik ulang objek tersebut hingga Anda mendapatkan yang terbaik.

Digital adalah cepat dan mudah dengan pencetak warna atau "pencetak foto."Anda bisa gunakan komputer Anda untuk mencetak gambar tersebut, atau membuat salinan foto tersebut tanpa menggunakan komputer.Pencetak foto membuat salinan langsung dari data di kartu memori. Salinan dari foto digital bisa dibuat tanpa mengurangi kualitasnya dan warna tetap tidak akan memudar sejalan dengan waktu.

Anda bisa mengunduh gambar ke sebuah komputer untuk rekayasa, dan bisa menyimpannya dalam disk komputer atau pada sebuah CD foto.Adalah penting untuk memperhatikan bahwa ketika secara digital menyunting atau mengubah gambar bisa terjadi kemungkinan salah representasi.Dengan kemampuan canggihperkakas komputer, seorang pengguna komputer ter bisa mengubah sebuah gambar sedemikian rupa sehingga mungkin saja mengaburkan realitas dan menyajikan pesan yang salah kepada pembaca atau mungkin saja melanggar hak pemegang hak cipta, terkait dengan gambar asli.

Sejalan dengan kemajuan teknologi komputer, membuat gambar visual telah berpindah menuju dunia digital. Para siswa mungkin menggunakan kamera digital untuk membuat gambar asli atau mungkin mengubah gambar ke dalam format digital menggunakan pemindai. Kualitas gambar dan video sama-sama bisa menghasilkan detail yang jelas dan sering kali warna – warna yang lebih kaya daripada gambar dan video nondigital.

Pencitraan digital *(digital imaging)* juga memungkinkan pengguna untuk menangkap, menyunting, menampilkan, berbagi, dan mengaitkan gambar diam dan video.Teknologi menjadikan prosesnya sangat mudah baik bagi guru maupun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

para siswa.Para pengguna mungkin mengirimkan gambar ke peralatan digital lainnya, menyimpannya dalam komputer, atau berbagi internet.

Teknologi-teknologi tersebut memberikan perkakas kepada para siswa untuk membuat gambar visual dan memadukannya ke dalam materi berbasis komputer seperti dokumen terbitan desktop, proyek hipermedia, halaman www, dan pesan e-mail. Para siswa mungkin mengimpor gambar digital ke dalam dokumen mereka seperti apa adanya, atau mengembangkan atau mengubahnya menggunakan peranti lunak khusus. Para siswa bisa dengan cepat membuat dokumen mereka lebih memikat dengan menggunakan sebagai bagian dari pesan mereka

b. Pemindai

Pemindai (scanner) bekerja dengan komputer untuk mengubah gambar visual berbasis kertas, misalnya gambar atau foto para siswa, menjadi berkas gambar komputer digital. Seperti halnya fotografi digital, para siswa mungkin dengan cepat menggabungkan gambar terpindai berkas pengolah kata.Mereka bisa mengembangkan atau mengubahnya dengan menggunakan peranti lunak yang sesuai.

Pemindai *flatbed mirip* mesin fotokopi dan terhubung dengan komputer dengan kabel khusus.Pengguna mengangkat tutup pemindai adalah menempatkan gambar ke arah bawah pada permukaan kaca.Peranti lunak khusus di komputer yang menjalankan pemindai.Di dalam pemindai adalah sistem lensa atau cermin untuk memfokuskan cahaya yang terpantul dari gambar asli ke dalam peralatan CCD.Alat ini mengubah gambar optik menjadi muatan listrik, yang pada gilirannya diubah menjadi bentuk digital yang bisa diterima oleh computer.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rangkuman

Dalam paket ini kami telah membahas pentingnya visual untuk belajar.Kami memulai dengan konsep literasi (pemahaman) visual dan menyajikan aspek-aspek penting dari memahami dan membuat visual.Para siswa paling baik belajar ketika visual digunakan dalam instruksi.Kami telah membahas berbagai peran yang dijalankan visual dan menjelaskan enam jenis visual.paket ini memberikan panduan penting baik untuk unsur-unsur visual maupun verbal. Peranti yang disajikan di sini akan membantu anda dan siswa anda dalam merencanakan, membuat, dan menangkap visual.

H. Lembar Kegiatan

1. Tujuan

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami mikanisme pembuatan media visual secara jelas dan terperinci.

2. Bahan dan Alat

1. Kertas plano
2. Spidol
3. silotip
4. Materi konsep dan mikanisme pembuatan media visual.

3. Langkah Kegiatan

a.Secara individu mahasiswa dan mahasiswi membaca bahan ajar dipandu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut;

(1) Apa yang dimaksud dengan media visual!

(2) Jelaskan jenis-jenis media visual!

(3) Jelaskan mikanisme pembuatan media visual?

b. Tuliskan jawaban pertanyaan tersebut di lembar kegiatan yang telah disediakan

c. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 3 (tiga) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas

d. Mahasiswa dan mahasiswi yang lain memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Lembar Media

Bentuk Media

Slide powerpoint

J. Lembar Penilaian

1. **Jenis Penilaian**

   Tes Tulis

2. **Bentuk Penilaian**

   Essay

3. **Instrumen**

   a. Apa yang dimaksud dengan media visual!
   b. Jelaskanjenis-jenis media visual!
   c. jelaskan peran-peran visual dalam intruksi
   d. jelaskan mikanisme pembuatan media visual?
   e. jelaskan cara menangkap gambar?

4. **Petunjuk pensekoran**

No	Soal	Skor
1	Soal no. 1	20
2	Soal no. 2	20
3	Soal no. 3	20
4	Soal no. 4	20
5	Soal no. 5	20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk.,*Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional*Bandung: Rineka Cipta, 2005.

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004.

Smaldino, E. Sharon, et.al, *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, terj. Arif Rahman, Jakarta: Kencana, 2012.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogla, 2012.

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 8
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ASSURE

A. Pendahuluan

Seluruh pengajaran yang efektif membutuhkan perencanaan cermat. Mengajar dengan teknologi dan media pengajaran tentu saja tidak dikecualikan. Bab ini membahas bagaimana merencanakan secara sistematis untuk pemanfaatan teknologi dan media yang efektif. Kami telah menyusun model prosedural yang disingkat ASSURE – itu dimaksudkan untuk memastikan pengajaran yang efektif.

Beberapa aspek dari pengajaran dan pembelajaran telah konsisten bertahun– tahun, seperti tahap–tahap progresif atau "kegiatan instruksional" (Gagne, 1985). Penelitian telah menunjukkan bahwa mata pelajaran yang dirancang baik diawali dengan timbulnya minat siswa dan kemudian berlanjut pada penyajian material baru, melibatkan para siswa dalam praktik dengan umpan balik, menilai pemahaman mereka, dan memberikan kegiatan tindak lanjut yang relevan. Model Assure menggabungkan semua kegiatan instruksional itu.

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami pengembangan media pembelajaran model Assure.

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami pengembangan media pembelajaran model Assure.

D. Indikator

Mahasiswa dan mahasiswi dapat:

1. Menjelaskan media pmebelajaran model assure.
2. menjalaskan cara pengembangan media pembelajaran model assure.
3. mempraktekkan pengembangan media pembelajaran model assure.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Waktu

2 x 50 menit

F. Kegiatan Pembelajaran

Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
Kegiatan Awal		
1. Dosen memberikan orientasi tentang tema/topik yang akan dipelajarai dalam 1-2 jam ke depam.	Presentasi	Slide power point
2. Brainstorming tentang pengalaman awal mereka tentang media pembelajaran model assure.	Brainstorming	
3. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam perkuliahan, dan pentingnya perkuliahan.	Presentasi	Slide power point
Kegiatan Inti		
1. Mahasiswa dan mahasiswi diberi tugas membaca secara individual dengan dipandu oleh pertanyaan di bawah ini: a. Apa yang dimaksud dengan media pembelajaran model assure! b. Jelaskanmikanisme	Reading guide	Uraian materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengembangan media pembelajaran model assure! c. Jelaskan factor-faktor yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran model assure?		
2. Mahasiswa dan mahasiswi secara individual diminta menuliskan jawaban masing-masing pertanyaan pada lembar kerja yang telah disediakan		
3. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 2 (dua) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas.	Presentasi	*Slide Powerpoint*
4. Mahasiswa diminta memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan (diwakili oleh dua mahasiswa laki-laki dan perempuan yang dipilih secara acak).	Tanya jawab	
5. Dosen memberikan penguatan tentang pengembangan media pembelajaran model assure.	Presentasi	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan Penutup 1. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk melakukan refleksi mengenai perkuliahan tentang pengembangan media pembelajaran model assure.	Presentasi	
Kegiatan Tindak Lanjut 1. Dosen memberikan tugas untuk mempraktekkan pengembangan media pembelajaran model assure.	Penugasan	Penilaian

G. Uraian Materi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ASSURE

1. Menganalisis Pemelajar

Tujuan utama para guru adalah memenuhi kebutuhan unik setiap siswa sehingga mereka bisa mencapai tingkat belajar yang maksimum. Model ASSURE memberikan kepada Anda pendekatan yang sistematis untuk menganalisis karakteristik para siswa yang memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar. Analisis tersebut menyediakan informasi yang memungkinkan Anda secara strategis merencanakan pelajaran yang disesuaikan agar memenuhi kebutuhan spesifik para siswa anda. Faktor kunci yang diperhatikan dalam analisis pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Karakteristik umum

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Kompetensi dasar spesifik
- Gaya belajar

Faktor pertama, karakteristik umum, mencakup deskriptor, seperti usia, gender, kelas, dan faktor budaya atau sosioekonomi. Faktor kedua, kompetensi dasar spesifik, merujuk pada pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki pemelajar atau yang belum dimiliki: keterampilan prasyarat, keterampilan target, dan sikap. Faktor ketiga, gaya belajar, merujuk pada spektrum sifatsifat psikologis yang memengaruhi bagaimana siswa Anda merasakan dan merespons stimulus yang berbeda, seperti kecerdasan jamak, preferensi dan kekuatan perseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi, dan faktor-faktor fisiologis.

a. Karakteristik Umum

Agar berhasil memenuhi kebutuhan individual para siswa Anda, adalah penting untuk memahami karakteristik umum yang mungkin memengaruhi belajar mereka.Karakteristik ini berkisar dari variabel-variabel yang konstan, seperti gender dan kesukuan, hingga variabel yang selalu berubah-ubah seperti sikap dan ketertarikan.

Ketika, mempertimbangkan usia, tinjaulah catatan siswa untuk mengidentifikasi perbedaan dalam usia para siswa Anda untuk membantu Anda agar lebih baik dalam memahami pola perilaku atau kemampuan untuk difokuskan selama kegiatan belajar. Ketika merencanakan kelompok kerja atau kegiatan seluruh kelas.pertimbangkan perbedaan gender yang mungkin berdampak pada perhatian dan kerelaan siswa untuk turut serta. Sebagai misal, membentuk kelompok gender campuran mungkin bekerja baik pada tingkat sekolah dasar, tetapi mungkin menghambat pembelajaran siswa pada siswa sekolah menengah. Lebih banyak informasi akan disajikan nanti pada subbagian "Gaya belajar—faktor fisiologis".

Ketika para siswa Anda mewakili kelompok etnis yang beragam, adalah penting untuk memilih contoh dan materi pengajaran yang memberikan prioritas tinggi kepada identitas dan nilai budaya. Pilihlah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

foto dan *clip art* dengan anak-anak dari etnisitas yang sama sehingga siswa Anda mengaitkannya dengan topik mata pelajaran. Selain itu, ketika menyajikan informasi, pastikan untuk menyertakan contoh-contoh yang relevan dengan berbagai budaya yang diperlihatkan oleh para siswa Anda.Sebagai misal, ketika mengajar tentang peran biji-bijian dalam kelompok makanan, sebutkan makanan yang umum bagi para siswa Anda, seperti *tortilla*, *croissant,* atau biskuit secara semestinya.

Analisis karakteristik seperti sikap ketertarikan bisa diperoleh dari percakapan dengan para siswa dan mengamati perilaku.karakteristik-karakteristik tersebut perlu dinilai untuk tiap mata pelajaran yang Anda kembangkan karena ketertarikan siswa sering kali berbeda-beda sesuai dengan subjeknya.Jika sikap apati pembelajar terhadap sebuah mata pelajaran menjadi masalah, pertimbangkan menggunakan pendekatan pengajaran yang sangat menarik seperti demonstrasi video yang sangat menarik kegiatan simulasi atau permainan, atau kegiatan yang berbasis teknologi.

Bila para pembelajar sangat beragam dalamkemampuan konseptualnya atau dalam jumlah pengalaman tangan pertama yang merekamiliki terkait dengan topik, mereka mungkindiuntungkan dari pengalaman konkret dan lebih langsung, seperti kunjungan lapang ataubermain peran.Selain itu, presentasi media menyediakan dasar pengalaman umum yang dapatbertindak sebagai titik referensi penting untukdiskusi kelompok dan studi individual selanjutnya.

Seperti yang telah disebutkan, analisis awal s atas karakteristik umum para pembelajar Andaakan lebih mungkin menggunakan peninjauan catatan akademik para siswa Anda. Begitu Andatelah memiliki pemahaman latar belakang ini, itu akan dipadukan dengan pengamatan Andaatas sikap dan ketertarikan para siswa untuk merancang dan menerapkan mata pelajaran yang bermakna yang memerhatikan kebutuhanunik tiap siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kecakapan Dasar Spesifik

Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa pengetahuan sebelumnya yang dipunyai para siswa tentang sebuah subjek tertentu mempengaruhi bagaimana dan apa yang mereka bisa pelajari lebihbanyak daripada yang dilakukan sifat psikoloogi apapun (Dick, Carey, & Carey, 2001). Oleh karena itu, komponen penting dalam merancang mata pelajaran adalah mengidentifikasi kecakapan dasar spesifik para siswa anda.Anda bisa melakukan ini melalui sarana informasi (seperti mengajukan pertanyaan dalam kelas) atau sarana yang lebih formal (seperti meninjau hasil ujian standar atau memberikanujian yang dibuat guru dan penilaian).

Ujianmasuk merupakan penilaian yang menentukanapakah para siswa memiliki prasyarat yang diperlukan, atau kompetensi untuk mengambilmanfaat dari pengajaran. Sebagai misal, dalammengajar siswa tentang proses memilih seorangpresiden AS., para siswa harus sudah memahami makna "presiden" karenanya, konten ini tidak perlu lagi disertakan dalam mata pelajaran. Jika andaakan mengajar siswa andauntuk menghitung luas bidang geometri, andamungkin ingin memberikan ujian masuk mengenai kemampuan perkalian untuk mengidentifikasi siswa yang membutuhkan perbaikan sebelum masuk ke dalam mata pelajaran tersebut.Salah satu kemampuan prasyarat penting bagi banyak mata pelajaran adalah kemampuan membaca.Oleh karena itu, andamungkin mesti menguji untuk mengetahui kemampuan membaca siswa anda.

Untuk membantu mengklarifikasi kompetensi dasar spesifik atau prasyarat, adalah penting untuk dengan cermat mendaftar hal-hal ini dalam rencana mata pelajaran anda.Ini semua paling bisa dimengerti ketika dinyatakan dalam format "jenis tujuan" (dijelaskan dalam bagian selanjutnya). Dalam mata pelajaran pemilihan presiden, prasyaratnya bisa dinyatakan sebagai berikut: "para siswa bisa mendefinisikan *presiden."* Untuk mata pelajaran geometri, andabisa menyatakan, "para

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa bisa mengalikan".Begitu prasyarat ini ditentukan, Anda bisa menggunakan ujian masuk untuk mengidentifikasi para siswa yang membutuhkan perbaikan sebelum masuk ke dalam mata pelajaran.Praujian mungkin dibutuhkan untuk menilai konten yang akan diajarkan untuk mengetahui apakah para siswa Anda Mum menguasai apa yang Anda rencanakan untuk ajarkan.

c. Gaya Belajar

Gaya belajar merujuk pada serangkaian sifat psikologis yang menentukan bagaimana seorang individual merasa, berinteraksi dengan, dan merespons secara emosional terhadap lingkungan belajar.Contoh-contohnya meliputi kecerdasan majemuk, preferensi dan kekuatan perseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi, dan faktor-faktor fisiologis.

1) Kecerdasan Majemuk

Jelas bahwa sifat-sifat tertentu memengaruhi kemampuan kita untuk belajar secara efektif dari berbagai macam teknologi dan media.Tetapi, masih belum jelas sifat mana yang paling penting. Gardner (1999), yang merasa tidak puas dengan konsep IQ dan gagasan mengenai kecerdasan, mengamati bahwa "tidak semua orang memiliki kemampuan yang sama; tidak semua dari kita belajar dalam cara yang sama" (p. 21). Ia mengembangkan konsep kecerdasan majemuk, *(multiple intelligence)* yang mengidentifikasi sembilan aspek kecerdasan:

- verbal/linguistik (bahasa)
- logis/matematis (ilmiah/kuantitatif)
- visual/spasial
- musikal/ritmis
- ragawi/kinestetik (menari/olahraga)
- antar personal (memahami orang lain)
- intra personal (memahami diri sendiri)
- naturalis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

• eksistensialis

Teori Gardner menyatakan bahwa guru yang efektif harus mempertimbangkan gaya belajar yang berbeda dari para siswa mereka, menyadari bahwa para siswa sangat berbeda dalam hal kekuatan dan kelemahan di tiap-tiap area tersebut. Cara terbaik untuk melakukan ini adalah merancang mata pelajaran yang secara aktif meliputi rentang gaya belajar dengan memahami kekuatan dan preferensi konseptual, kebiasaan memproses informasi, faktor motivasi, dan faktor fisiologis yang memengaruhi kemampuan siswa untuk belajar.

2) Kekuatan dan Preferensi Konseptual.

Para siswa Anda bervariasi dalam hal kaitannya dengan gerbang sensorik mana (visual, auditori, jasmani *(tactile),* dan kinestetik) yang mereka lebih suka gunakan dan yang mana mereka terutama mahir menggunakannya.Menariknya meskipun penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak memiliki preferensi penerimaan auditori, tetapi pengajaran langsung masih merupakan praktik pengajaran yang paling sering dilakukan di ruang kelas K-12 (Ross, Smith, Alberg, &Lowther, 2004).Penelitian membuktikan bahwa siswa yang lebih lambat cenderung lebih menyukai keterlibatan aktif dan langsung dikerjakan yang melibatkan pengalaman jasmani atau kinestetik.Kebergantungan pada modalitas jasmani dan kinestetik menurun sejalan dengan kematangan.

3) Kebiasaan Memproses Informasi.

Sebagai seorang guru, Andaakan menemukan perbedaan dalam cara-cara siswa anda belajar atau memproses informasi. Kebiasaan mem informasi ini, atau "gaya pikiran," digunakan pembelajar kelompok sesuai dengan gaya konkret versus abstrak dan gaya acak versus berurutan (Butler, 1986). Pengelompokan ini menghasilkan empat kategori:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Pembelajar*berurutan konkret* lebih menyukai pengalaman langsung, dan langsung dikerjakan, yang disajikan dalam susunan yang logis. Mereka paling baik belajar dengan buku kerja, pengajaran yang berdasar komputer, demonstrasi, dan praktik laboratorium terstruktur.
- Pembelajar*acak konkret* cenderung pada pendekatan*trial-and-error,* yang dengan cepat membuat kesimpulan dari pengalaman eksplorasi. Mereka lebih menyukai strategi-strategi seperti permainan, simulasi, proyek belajar mandiri, dan belajar penemuan.
- Pembelajar*berurutan abstrak* menguraikan pesan-pesan simbolik dan verbal dengan mahir, terutama saat disajikan dalam urutanyang logis. Membaca dan menyimak presentasi merupakan strategi yang lebih disukai.
- Pembelajar*acak abstrak* dibedakan lewat kemampuan mereka menentukan makna dari presentasi yang dimediasi-manusia; mereka merespons terhadap nada dan gaya sang pembicara serta pesan. Mereka bekerja baikdalam diskusi kelompok, ceramah dengan sesi bertanyadan menjawab, dan pengalaman belajar audio visual, seperti DVD interaktif mengenai kemiskinan dunia.

4) Motivasi.

Motivasi merupakan keadaan internalyang mendefinisikan apa yang orang-orangakan lakukan ketimbang apa yang dapat mereka lakukan (Keller, 1987). Dengan kata lain,faktor motivasi mempengaruhi apa yang diperhatikan para siswa Ana, berapa lama mereka memperhatikan, dan berapa banyak usaha mereka kerahkan dalam belajar. Salah satu pendekatan yang membantu memahami motivasi siswa adalah model ARCS dari Keller. Keller menjelaskan empat aspek mendasar dari motivasi yang bisa dipertimbangkan para guru ketika merancang mata pelajaran:

- Perhatian *(attention).* Kembangkan mata pelajaran yang para

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa anggap menarik dan berharga untuk diperhatikan.

- Relevansi *(relevance).* Pastikan bahwa pengajaran bermakna dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar para siswa.
- *Percaya diri (confidence).* Rancanglah mata pelajaran yang membangun ekspektasi siswa untuk sukses berdasarkan usaha mereka sendiri.
- *Kepuasan (satisfaction).* Sertakan ganjaran intrinsik dan ekstrinsik yang siswa terima dari pengajaran.

5) Faktor-faktor Fisiologis.

Faktor-faktor yangterkait dengan perbedaan gender, kesehatan, dan kondisi lingkungan juga memengaruhi pembelajaran.Siswa lelaki dan perempuan cenderung merespons secara berbeda terhadap berbagai pengalaman sekolah.Sebagai misal, siswa lelaki cenderung lebih kompetitif dan agresif daripada siswa perempuan dan akibatnya merespons lebih baik terhadap permainan kompetitif, sementara siswa perempuan cenderung lebih menyukai aktivitas belajar yang melibatkan keterlibatan siswa dalam diskusi dan berbagai gagasan.Dan tentu saja adalah penting mempertimbangkan hierarki kebutuhan dari Maslow (Maslow & Lowery, 1998) saat menganalisis kebutuhan siswa. Jika kebutuhan dasar siswa, seperti rasa lapar, suhu, kebisingan, cahaya dan waktu dalam sehari tidak diperhatikan, mereka akan kurang bisa secara mental terlibat dalam aktivitas belajar yang bermakna. Andaakan dapati bahwa para siswa andamemiliki preferensi dan toleransi yang berbeda terkait dengan faktor–faktor tersebut.

6) Penilaian Gaya Belajar.

Lebih dari satu dekade yang lalu, Dunn dan Dunn (1992) mengembangkan sekumpulan instrumen standar untuk menilai gaya belajar dan preferensi lingkungan para pemelajar. Instrumen tersebut masih termasuk instrumen yang terbaik dan paling banyak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digunakan dalam penerapan di sekolah Guru yang telah menetapkan program belajar individual berdasarkan analisis dari faktor – faktor tersebut merasa bahwa mereka memiliki nilai – nilai praktis dalam mengembangkan prestasi akademik, sikap, dan disiplin (lihat "Material Gratis dan Tidak Mahal : penilaian Gaya Belajar").

Tujuan dalam menggunakan informasi mengenai gaya belajar siswa adalah menyesuaikan pengajaran agar lebih baik memenuhi kebutuhan individual para pemelajar. Untungnya, pola – pola umum ditemukan dalam gaya belajar siswa. Ini memungkinkanAnda untuk menyediakan adaptasi umum bagi beragam siswa dengan gaya belajar yang sama atau mirip. Contoh – contoh adaptasi kelas meliputi menyediakan tempat – tempat membaca dengan permadani dan kursi yang nyaman, dan menyediakan tempat belajar yang lebih privat, hening, dan menggunakan pencahayaan yang cukup.Untuk membantu siswa yang kesulitan belajar di tempat yang benar –benar hening, beberapa guru membolehkan para siswa mendengar musik melalui pemutar MP3 mereka.

Informasi yang Anda pelajari dari menganalisis karakteristik umum, kecakapan dasar spesifik, dan gaya belajar dari siswa Anda akan memandu proses pengambilan keputusan Anda saat Anda merancang mata pelajaran ASSURE Anda. (lihat "contoh ruang kelas ASSURE : menganalisis Pemelajar.")

2. Menyatakan Standar Dan Tujuan

Langkah kedua dalam model ASSURE yaitu menyatakan standar dan tujuan belajar untuk mata pelajaran. Apa hasil belajar yang ingin diraih para siswa? Lebih perinci lagi, kemampuan apa yang harus para pemelajar kuasi di akhir pengajaran? Di hampir seluruh contoh, tujuan belajar Andaakan bersumber dari standar kurikulum dan teknologi, penjelasan hasil kinerja siswa yang diharapkan yang ditentukan di distrik sekolah, tingkat negara bagian, dan / atau nasional.Seperti yang terlihat dalam Tabel 4.1., standar kurikulum dan teknologi menyediakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penjelasan umum mengenai kinerja siswa yang diharapkan, sementara tujuan belajar yang secara khusus ditulis oleh guru atau distrik sekolah, sangat spesifik.

Adalah penting untuk diperhatikan bahwa sebuah tujuan belajar merupakan pernyataan dari apa yang akan dicapai para pemelajar, bukan bagaimana mata pelajaran diajarkan. Bagian – bagian berikut ini membahas pentingnya standar dan tujuan, Daftar periksa Tujuan "ABCD", dan tujuan belajar dan perbedaan individual.

a. Pentingnya Standar Dan Tujuan

1) Dasar untuk Pemilihan Strategi, Teknologi dan Media.

Kenapa Anda seharusnya menyatakan standar dan tujuan belajar? Ketika Anda memiliki pernyataan yang jelas tentang apa yangpara siswa akan ketahui dan bisa lakukan di akhir mata pelajaran, Anda bisa lebih baik dalam memilih dengan cermat strategi, teknologi, dan media yang akan memastikan pembelajaran. Sebagai misal, jika menginginkan SiswaAnda untuk memahami konsep bentuk tiga dimensi, strateginya mungkin saja adalah para siswa diminta menyusun model 3-D untuk bentuk - bentuk dasar dalam rangka memperlihatkan - pemahaman ini.Teknologi dan media untuk mendukung pencapaian ini bisa meliputi penggunaan kertas berwarna, sedotan, gunting, dan lem untuk membangun model-model bentuk tersebut.

2) Dasar untuk Penilaian.

Alasan mendasar lainnya untuk menyatakan standar dan tujuan belajar adalah memastikan penilaian yang akurat atas pembelajaran siswa. Ketika Anda secara eksplisit menyatakan hasil-hasil para siswa, Anda kemudian bisa melakukan penilaian yang mengukur kemampuan dan pengetahuan sasaran dan secara langsung menyelaraskannya dengan ujian baku yang dibutuhkan.

3) Dasar untuk Ekspektasi Belajar Siswa.

Siswa Anda bisa lebih siap untuk dan turut serta dalam kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar jika mereka mengetahui hasil-hasil yang diharapkan. Dengan kata lain, jika standar dan tujuan belajar spesifik dinyatakan secara jelas, belajar dan mengajar menjadi berorientasi pada tujuan. Memang, pernyataan tujuan belajar mungkin akan dianggap Sebagai kontrak antara guru dan pemelajar: "Tanggung jawab saya sebagai seorang guru adalah menyediakan aktivitas belajar yang sesuai untuk meraih tujuan Anda. Tanggung jawab Anda sebagai pemelajar adalah turut serta secarasadar dalam kegiatan belajar tersebut."

b. ABCD dari Tujuan Belajar yang Dinyatakan dengan Baik

ABCD dari tujuan yang dinyatakan dengan baik memberikan Anda proses yang mudah diikuti untuk menentukan tujuan belajar. Proses dimulai dengan menyebutkan audiensi *(Audience)* yang menjadi sasaran tujuan. Proses itu kemudian memerinci perilaku *(Behavior)* yang harus ditampilkan dan kondisi *(Condition)* di mana perilaku tersebut akan diamati. Akhirnya, proses itu memerinci tingkat *(Degree)* sampai di mana pengetahuan atau kemampuan baru harus dikuasai—kriteria yang dengannya kemampuan dapat dinilai.

1) Audiensi.

Karena tujuan belajar yaitu fokus pada apa yang para pemelajar akan ketahui dan bisa melakukannya setelah mata pelajaran usai, dan bukannya apa yang Anda sebagai guru akan lakukan untuk mengajar mereka, adalah penting untuk dengan jelas mengidentifikasi pemelajar sasaran—sebagai misal, "siswa kelas dua." Tentu saja, jika Anda sedang menentukan tujuan belajar bagi para siswa yang akan Anda ajar sepanjang tahun, Anda mungkin memilih mengadopsi pengidentifikasi audiensi/hadirin yang umum digunakan, "pembelajar akan *(the Learner Wi/I) …..,"*, sering disingkat menjadi "TLW."

2) Perilaku.

Inti dari tujuan adalah kata kerja yang mendeskripsikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan baru yang para pembelajarakan miliki setelah pengajaran. Kata kerja ini adalah yang paling mungkin untuk mengomunikasikan tujuan Anda dengan jelas jika dinyatakan sebagai perilaku yang bisa diamati.Apa yang para pembelajar akan bisa lakukan setelah pengajaran usai? Istilah samar-samar seperti *mengetahui, mengerti,* dan *mengapresiasi* tidak mengomunikasikan tujuan Anda dengan jelas.Kata-kata yang lebih baik mencakup *mendefinisikan, mengategorikan,* dan *menampilkan,* yang bermakna kinerja yang bisa diamati.

Berusahalah mendapat perilaku atau kinerja siswa yang mencerminkan pemahaman mendalam dan kemampuan dunia yang sebenarnya. Dengan kata lain, ketimbang meminta siswa "bisa memilih jawaban yang benar pada ujian soal pilihan berganda mengenai konservasi air", mintalah mereka "membandingkan dan membedakan dua sistem konservasi air untuk mengidentifikasi salah satu yang paling ramah lingkungan." Atau, ketimbang meminta para siswa memilih nama - nama bentuk geometri pada sebuah lembar kerja, mintalah mereka mengidentifikasi bentuk geometri yang digunakan dalam jembatan golden Gate.

3) **Kondisi**

Sebuah pernyataan tujuan belajar sebaiknya menyertakan kondisi di mana kinerja akan dinilai. Dengan kata lain, materi atau peranti apa yang diperbolehkan atau tidak diperbolehkan untuk dipakai para siswa dalam menampilkan penguasaan tujuan tersebut? Jadi sebuah tujuan mungkin saja dinyatakan, "diberikan sebuah spreadsheet dan daftar kejadian gempa bumi dalam 100 tahun terakhir, para siswa akan menggunakan grafik garis untuk menampilkan kecenderungan berdasar waktu".Contoh lainnya, "diberikan sebuah salinan digital dari peta politik Eropa, para siswa akan menciptakan sebuah tampilan interaktif yang menggambarkan wilayah-wilayah penghasil batu-bara terbesar".Atau, tujuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mungkin saja dinyatakan “tanpa referensi, para siswa akan menggunakan peranti lunak pengolah kata untuk menulis esai sebanyak 300 kata mengenai hubungan nutrisi dengan belajar."

4) **Tingkat**

Persyaratan pamungkas dari sebuahtujuan yang dinyatakan dengan baik adalah bahwatujuan itu mengindikasikan standar atau kriteriauntuk menilai kinerja yang bisa diterima.Tingkat akurasi atau kefasihan seperti apa yangPara pembelajar harus tunjukan? Dalam matapelajaran matematika, tujuannya mungkin menyebutkan daftar tingkatan angka bulat terdekat,atau dalam seperenam belas dari satu inci, atau plus atau minus satu milimeter.Atau sebuahtujuan mata pelajaran kimia SMU mungkinberbunyi, "diberikan enam senyawa yang belumdiketahui dan peralatan penguji, dan para siswa akan mengidentifikasi lima dari enam senyawa yang belum diketahui itu”.Ketikadinyatakan tingkat atau kriteria untuk menilai produk siswa yang lebih komprehensif secara keseluruhan ketimbang sebuah penugasan tertulis tunggal sebuah skala pemeringkat rubriccocok untuk digunakan. Sebagai misal, tingkatkefasihan untuk sebuah presentasi *PowerPoint*mengenai monarki di abad ke-18 bisa saja dinyatakan sebagai, "akan mencapai peringkat rubrikkeseluruhan sebesar 3,5 (pada skala 4 di mana4 = melampaui ekspektasi)." Perincian mengenai pembuatan rubrik disajikan dalam bagian“mengevaluasi dan merevisi” dalam bab ini.

c. Daftar Periksa Tujuan ABCD

Pertimbangan kunci dalam menilai tujuanbelajar Anda adalah tingkat di mana Anda mengkomunikasikan misai tujuan-tujuan belajar, terlepasdari format mereka.Jika tujuan Anda sesuaidengan seluruh kriteria dalam "Daftar periksatujuan ABCD” tetapi masih belum -bisa mengkomunikasikan apa yang para siswaakan ketahui dan bisa melakukannya, tujuantersebut harus direvisi.Panduan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menentukan tujuan dibahas dalam karya Grondlund(2004) berjudul *Writing Instructional Objectives for Teaching and Assessment* dan Mager (1997) *Preparing Instructional Objectives.*

Andaakan menemukan bahwa tujuan belajar yang muncul dalam standar kurikulum, buku teks, mata pelajaran *online,* dan material pengajaran lainnya tertulis dalam format umum yang sering kali kekurangan satu atau lebih dari komponen ABCD.Ini memungkinkan para guru untuk mengubah tujuan belajar agar sesuai dengan kebutuhan belajar spesifik para siswanya. Sebagai misal, sebuah standar distrik mungkin berbunyi: "pembelajar akan bisa membagi pecahan." Jika Anda menyuruh siswa yang kesulitan dengan matematika, Anda bisa menyesuaikan tujuan tersebut dengan menambahkan kondisi berikut ini, "dengan diberi perekayasa*(manipulative),* pemelajar akan bisa membagi pecahan." Tujuan yang sama untuk siswa tingkat lanjut mungkin tak akan menyertakan perekayasa.

Banyak kurikulum standar juga kekurangan penggunaan teknologi untuk membantu para siswa dalam mencapai tujuan belajar.Oleh karena itu, Andaakan harus mengubah standar tersebut dengan menambahkan NETS bagi siswa yang sesuai (NETS-S) (ISTE, 2000).Iniakan melibatkan penyertaan teknologi dalam komponen "kondisi" dari tujuan belajar. Berikut ini contohnya:

- *Dengan menyediakan peranti lunak spreadsheet dan data mengenai pertumbuhan penduduk, sumber daya alam, dan pemanasan global*, para siswa IPA kelas enam akan menggunakan sebuah spreadsheet untuk memperkirakan dampak dari pertumbuhan penduduk pada sumber daya, pemanasan global, dan keadaan kehidupan, dari sedikitnya tiga perspektif.
- *Dengan diberi clip art dan peranti lunak* PowerPoint, para siswa kelas satu akan menyusun persentasi enam slide yang memiliki satu gambar clip art pilihan siswa untuk menampilkan empat suasana

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hati siswa: bahagia, sedih, marah dan bosan.

- *Dengan diberi akses pada sumber daya berbasis web mengenai perang-perang Amerika dan peranti lunak pengolah kata,* para siswa SMU kelas sejarah akan membuat sebuah tabel Word yang menampilkan 25 kesamaan dan perbedaan antara Perang Dunia I dan PerangDunia II.
- *Dengan diberi daftar kata yang di kelompokkan secara acak clan peranti lunak* Inspiration, para siswa kelas tujuh kelas bahasa dan sastra akan menciptakan sebuah peta konsep yang menyusun kata-kata tersebut menjadi Enam Bagian kelompok Pidato.

d. Tujuan Belajar dan Perbedaan individual

Adalah penting untuk mengadaptasikantujuan belajar dengan kemampuan pemelajari individual.Filosofi dari sebagian besar sekolahadalah membantu para siswa meraih potensipuncak mereka. Dalam kelas pendidikan jasmanidengan siswa berkemampuan beragam, sebagaimisal, tujuan pada pertengahan semestermungkin saja seluruh siswa bisa menyelesaikan lari sepanjang 100 meter, tetapi standar waktu mungkin saja berbeda-beda. Bagi sebagian, 12detik mungkin saja bisa diraih, bagi banyak lainnya, 16 detik, dan sebagian lainnya, 20 detik adalah yang realistis.Bagi seorang siswa dengan ketidakmampuan jasmani, mungkin saja merupakanKemenangan besar bisa bergerak sepanjang 10 meter dalam satu menit.

Tujuan belajar tidak dimaksudkan untuk membatasi apa yang para siswa pelajari, tetapidimaksudkan untuk menyediakan tingkat minimum dari pencapaian yang diharapkan. Belajar yang tidak disengaja atau insidental sebaiknya diharapkan terjadi (dan sebaiknya digalakkan)saat para siswa menghasilkan kemajuan menuju tujuan.Karena setiap pemelajar memilikikarakteristik yang berbeda, belajar insidental memiliki bentuk-bentuk yang berbeda untuksiswa-siswa yang berbeda.Karenanya, diskusi kelas dan jenis keterlibatan siswa lainnya dalamsituasi pengajaran sebaiknya dibatasi hanya pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tujuan yang spesifik.Keterlibatan siswa sebaiknya memungkinkan belajar insidental untuk dibagi-bagi dan diperkuat.Untuk memacu belajar insidental dan mendukung perbedaan individual, terkadang disarankan agar meminta para siswa memerinci beberapa tujuan belajar mereka sendiri.

3. Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Material

Langkah selanjutnya dalam menyusun mata pelajaran yang efektif yang mendukung pembelajaran melalui penggunaan teknologi dan media yang sesuai adalah pemilihan strategi, teknologi dan media pengajaran, dan material mata pelajaran secara sistematis. Panduan untuk melengkapi setiap aspek dalam proses pemilihan dibahas dalam bagian-bagian selanjutnya.

a. Memilih Strategi

Ketika mengidentifikasi strategi pengajaran untuk mata pelajaran Anda, Anda harus memilih dua jenis: strategi yang berpusat pada guru dan strategi yang berpusat pada siswa. Strategi guru adalah kegiatan yang Andaakan gunakan untuk mengajarkan mata pelajaran, sebagai misal, menyajikan sebuah konsep dengan menampilkan sebuah video atau membaca sebuah kisah, atau menunjukkan bagaimana menkonjugasi sebuah kata kerja. Strategi yang berpusat pada siswa merupakan kegiatan yang melibatkan siswa dalam belajar aktif, seperti membahas kelebihan dan kekurangan sebuah topik, melaksanakan pencarian internet, mengambil foto digital dari sebuah proses, atau membaca sebuah artikel koran. Sebagian besar mata pelajaran mencakup beberapa strategi guru dan siswa.

Pertimabgnan utama ketika memilih strategi pengajaran adalah bahwa strategi tersebut sebaiknyamenyebabkan siswa mencapai standar dan tujuan. Selain itu, pertimbangkan pula gaya belajar dan motivasi siswa sat Anda memilih strategi untuk memastikan dengan lebih baik bahwa Anda memenuhi kebutuhan yang beragam dari para siswa Anda. Tinjaulah model ARCS untuk melihat apakah strategi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anda akan menarik perhatian (Attention) siswa, dianggap relevan (Relevant) bagi kebutuhan mereka, berada pada tingkat yang sesuai untuk membangun ras percaya diri (confidence) mereka, dan menghasilkan keputusan (satisfaction) dari apa yang mereka pelajari.

b. Memilih teknologi dan media

Para sarjana sepakat bahwa memilih teknologi dan media yang sesuai bisa menjaditugas yang rumit mempertimbangkan kumpulan sumber daya yang tersedia, keberagaman para pembelajar Anda, dan tujuan belajar spesifik yang harus dicapai (McAlpine& Weston, 1994).Video, sebagai misal, memunculkan isu mengenai alur presentasi, sementara hal ini tidak berlaku bagi transparan OHP. Dalam menguji permainan pendidikan, seseorang akan mencari praktik yang relevan dan umpan balik perbaikan, tetapi ini tidak diharapkan dalam buku cerita audio.

c. Rubrik Seleksi

Rubrik seleksi menyediakan prosedur yang sistematis untuk menilai kualitas dari teknologi dan media yang spesifik.Tiap rubrik meliputi sekumpulan kriteria seleksi yang konsisten (seperti yang terlihat di bawah ini) serta kriteria untuk teknologi dan media yang dirancang (misalnya,peranti lunak komuter, audio, visual).Tetapi terserah Anda untuk memutuskan kriteria mana yang paling penting terkait dengan siswa andadalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

d. Kriteria Rubrik Seleksi

- Selaras dengan standar, hasil, dan tujuan
- Informasi yang terbaru dan akurat
- Bahasa yang sesuai usia
- Tingkat ketertarikan dan keterlibatan
- Kualitas teknis
- Mudah digunakan (pengguna mungkin adalah siswa atau guru)
- Bebas bias

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Panduan pengguna dan arahan.

e. Memilih, Mengubah, atau Merancang Materi

Ketika Anda telah memilih strategi dan jenis teknologi dan media yang diperlukan dalam mata pelajaran Anda, Anda siap memilih materi yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan mata pelajaran. Langkah ini biasanya melibatkan tiga pilihan: (1) memilih materi yang tersedia, (2) mengubah materi yang ada, atau (3) merancang materi baru.

f. Memilih Materi yang Tersedia.

Mayoritas materi pengajaran yang digunakan oleh para guru adalah "siap pakai" yaitu siap digunakan dan tersedia mulai dari sekolah, distrik, atau sumber yang bisa diakses lainnya.Banyak dari sumber ini adalah gratis atau tidak mahal.Jadi, bagaimana Anda mempertimbangkan mengenai membuat keputusan yang sesuai terkait dengan memilih yang tepat dari material yang tersedia?

1) Melibatkan Spesialis Teknologi/Media.

*Anda*bisa mengawali dengan menemui spesialis teknologi/media Anda.Berikan penjelasan singkat kepada spesialis Anda tentang tujuan belajar Anda, strategi pengajaran, dan format media (media) yang diinginkan.Ketika spesialis mendapatkan gagasan yang lebih baik mengenai kebutuhan Anda, penyusunan bisa dilakukan untuk memeriksa materi yang sesuai dari perpustakaan/pusat media sekolah Anda atau koleksi media lainnya (publik, akademik, atau regional).

2) Melibatkan Guru-guru Lainnya.

Karena evaluasi materi makan waktu dan rumit, kin akan membantu jika melibatkan para guru lainnya. Adalah penting untuk melibatkan guru -yang berpengalaman, karena pengetahuan mereka tentang media dan materi alternatif memberi mereka kemampuan yang lebih kritis dalam menganalisis sumber daya pendidikan. Keuntungan tambahan dari bekerja sama dengan guru-guru lainnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah dapat berbagi gagasan mengenai penggunaan materi di ruang kelas dan secara kolektif Anda mungkin memiliki waktu yang lebih cepat dalam memperoleh materi dari museum atau organisasi.

3) ***Menyurvei Panduan Referensi Sumber dan Media***

Pendekatan lainnya untuk memilih materi adalah menyurvei panduan referensi media *online* atau tulisan dan meninjau materi yang gratis dan murah.

Terdapat tiga jenis panduan yang bisa membantu andamemilih media—komprehensif, selektif, dan evaluatif Panduan komprehensif, seperti A-V *Online* dan *Bowker's Complete Video Guide,* membantu Anda mengidentifikasi cakupan kemungkinan yang ada. *A-V online* merupakan sebuah *database* berisi ribuan material pendidikan, informasi, dan dokumenter yang tersedia secara *online* dan dalam bentuk CD-ROM. *'Database* tersebut meliputi beragam format media, seperti video, audio, transparan OHP, dan peralatan 'multimedia. Tetapi, panduan komprehensif mungkin menyertakan *item* yang berkualitas buruk dan sulit untuk menemukan judul yang diinginkan, dan Anda sebaiknya menggunakan panduan tersebut hanya untukme-*review* materi.*Selalu* tinjau kembali materi sebelum menggunakannya dengan siswa Anda!.

Panduan selektif, seperti *Only the Best Computer Program, Best Videos for Children and Young Adults,* dan *The Elementary School Libra*ry collection merupakan kompilasi dari materi *Pengajaran* "terbaik." Salah satu keuntungan dari Panduan selektif tersebut adalah bahwa waktu Telah membuktikan yang "terbaik" muncul dari perbandingan dengan produk-produk sejenis di pasaran. Salah satu kerugiannya adalah bahwa selama waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan proses tersebut, beberapa item mungkin telah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi usang dan item lebih baru yang berkualitas bagus mungkin tidak disertakan.

Panduan evaluasi, seperti *Booklist, School Library Journal, Choice,* dan *Video Rating Guide,* adalah yang terbaru dan akan membuat Anda memperoleh materi baru. Meskipun mereka bersifat evaluatif, mereka biasanya melibatkan hanya opini satu orang; kebutuhan orang tersebut dan hadirin mungkin berbeda dari kebutuhan Anda.

Sumber tinjauan evaluative lainnya yaitu *databae Gateway to Educational Materials (GEM) international* (http://www.thegateway.org/), yang disponsori oleh Departemen Pendidikan AS.Baru-baru ini, GEM berisi lebih dari 25.000 sumber daya pendidikan, seperti rencana mata pelajaran, unit tematik, dan material siswa.andabisa menelusuri *database* GEM berdasarkan subjek, kelas, dan kata kunci.Salah satu komponen kunci dari GEM adalah setiap sumber daya harus ditinjau dan sesuai dengan standar yang diperinci sebelum ditambahkan ke dalam koleksi.

g. Mengubah Materi yang Ada.

Karena Anda berusaha memenuhi kebutuhan yang beragam dari para siswa Anda, Anda akan mendapati bahwa materi yang "siap pakai" sering kali membutuhkan modifikasi agar lebih tepat lagi selaras dengan tujuan belajar Anda. Teknologi menyediakan sejumlah pilihan untuk mengubah materi yang ada.

Ada peringatan jika Anda hendak mengubah material yang diproduksi secara komersial dan peringatan mengenai menggunakan produk komersial secara umum: pastikan penanganan Anda dan penggunaan materi tersebut tidak melanggar hak cipta. Jika ragu, cek ke spesialis, pemerintah, atau penasihat hukum media sekolah Anda.

Untungnya, banyak sumber daya pendidikan tersedia dalam bentuk file digital bebas-hak cipta atau dalam bentuk salinan kertas. Material digital secara khusus ditemukan pada situs web pendidikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang menyediakan sumber daya yang bisa diunduh. Contoh sumber-sumber daya adalah selebaran mata pelajaran yang disimpan dalam bentuk file teks, presentasi*PowerPoint* guru, *spreadsheet Excel* yang diformat untuk masukan data *(data entry)* yang mudah. Somber-sumber daya yang disimpan dalam bentuk *file* aplikasi (misalnya, teks, *spreadsheet)* bisa dimodifikasi dengan membuka mereka dengan peranti lunak dan menyimpan file yang direvisi.

Tetapi, ketika materi hanya tersedia dalam bentuk PDF atau format kertas, modifikasi hanya bisa dilakukan dengan pemindaian digital atau penggunaan mesin foto kopi.Sebagai misal, materi bisa dipindai dan diubah menggunakan penggunaan peranti lunak penyuntingan.Cara lainnya yaitu mengubah format asal berupa kertas, kemudian membuat salinan dari sumber daya yang direvisi tersebut.Modifikasi ini akanmengharuskan Anda menutupi atau mencoret apa-apa yang Anda tidak inginkan dan menambahkan hal-hal yang Anda ingin lakukan menggunakan catatan tempelan, selotip kertas dan selotip isolasi, atau selotip perbaikan. Sebagai misal, jika Anda menginginkan siswa Anda untuk melabeli 20 ciri-ciri belalang, sementara selebarannya memiliki 50 ciri-ciri, Anda bisa secara cermat menutup 30 ciri-ciri yang tidak diinginkan, dan kemudian membuat salinannya.

h. *Merancang* Materi Baru.

Ketika materi yang sudah jadi tidak tersedia, atau material yang ada tidak bisa dimodifikasi dengan mudah, Anda harus merancang materi mata pelajaran Anda sendiri. Ini bisa mulai dari mencetak diagram *flip* atau transparan OHP hingga menggunakan komputer Anda untuk membuat selebaran yang diproses *word,* presentasi *PowerPoint,* atau sebuah WebQuest*online.* Bab-bab selanjutnya menyediakan panduan bagi pengembangan materi-materi yang bermanfaat untuk digunakan dengan berbagai teknologi dan media.Tetapi seperti halnya yang terjadi pada seluruh panduan seleksi,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah penting bahwa Anda mempertimbangkan kebutuhan dan tujuan belajar para pembelajar andasebagai pertimbangan kunci ketika merancang material mata pelajaran anda.

4. Menggunakan Teknologi, Media, dan Materi

Tahap ini melibatkan perencanaan peran Anda sebagai guru dalam menggunakan teknologi, media, dan materi. Untuk melakukan ini, ikuti proses "5P": pratinjau*(preview)* teknologi, media, dan materi; siapkan (*prepare*) teknologi, media, dan material; siapkan (*prepare)* lingkungan; siapkan *(prepare)* pembelajar dan menyediakan *(provide)* pengalaman belajar.

a. Pratinjau Teknologi, Media, dan Materi

Selama proses seleksi Anda telah mengidentifikasi teknologi, media, dan material yang sesuai untuk audiensi dan tujuan belajar Anda. Anda harus Mempratinjau teknologi dan media yang dipilih terkait dengan tujuan belajar.Tujuannya adalah memilih bagian yang langsung selaras dengan mata pelajaran Anda.Sebagai misal, jika mata pelajaran adalah tentang penggunaan preposisi yang tepat, pratinjaulah beberapa program peranti lunak bahasa dan sastra untuk menemukan aktivitas latihan dan praktik yang sesuai dengan tujuan Anda.Anda kemudian merancang mata pelajaran yang melipat hanya bagian preposisi dari peranti lunak tersebut ketimbang seluruh urutan yang ada.Demikian pula, jika menggunakan sebuah video dokumenter, identifikasikanlah segmen – segmen yang berhubungan langsung dengan mata pelajaran, mengingat video DV memungkinkan navigasi yang mudah bagi segmen sasaran.

Mungkin keputusan Anda melibatkan penggunaan tinjauan yang dipublikasikan, uraian distributor, atau penilaian kolega; tetapi, Anda harus *mengutamakan* materi Anda sendiri sebelum menggunakan hal-hal tersebut di atas. Tinjauan menyeluruh atas materi tersebut tidak hanya akan memungkinkan Anda menggunakan sumber daya secara maksimal tetapi juga akan memastikan bahwa para siswa Anda tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengakses konten atau bahasa yang tidak pantas yang mungkin terdapat dalam permainan komputer, video, atau surat kabar berkala cetak atau *online*.

b. Menyiapkan Teknologi, Media, dan Materi

Selanjutnya, Anda harus menyiapkan teknologi, media, dan materi yang akan mendukung aktivitas pengajaran Anda. Langkah pertama adalah mengumpulkan seluruh perlengkapan yang akanAnda butuhkan. Tentukan urutan penggunaan materi-materi tersebut dan apa yang akan Anda lakukan dengan tiap-tiap materi tersebut. Sebagai misal, Anda mungkin ingin mengubah bagaimana sebuah permainan pengajaran digunakan dengan menyiapkan sekumpulan pertanyaan baru pada berbagai tingkat kesulitan atau mengenai sebuah topik baru.Atau, jika porsi audio dari sebuah video memiliki tingkat konseptual yang terlalu rendah bagi para siswa Anda, Anda bisa memodifikasi penggunaan video dengan mematikan suara dan Anda sendiri yang menjadi naratornya.

Mungkin bermanfaat untuk menyimpan satu daftar materi dan perlengkapan yang diperlukan untuk tiap mata pelajaran dan sebuah garis besar urutan presentasi dari kegiatan tersebut.Dan akhirnya, adalah penting untuk berlatih menggunakan sumber daya sebelum melakukannya.

c. Menyiapkan Lingkungan

Di mana saja aktivitas belajar terjadi di ruang kelas, laboratorium, pusat media – fasilitas harus diatur untuk penggunaan teknologi media, dan materi yang efektif.Beberapa media membutuhkan ruangan yang tepat, sumber tenaga listrik yang baik, dan akses terhadap sakelar lampu.Anda sebaiknya memeriksa bahwa peralatan tersebut berfungsi baik.Aturlah fasilitas tersebut agar para siswa bisa mendengar dan melihat dengan baik.Aturlah tempat duduk sehingga para siswa bisa melihat dan mendengar satu sama lain jika Anda menginginkan mereka membahas sebuah topic.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Menyiapkan Pemelajar

Penelitian mengenai belajar mengungkapkan dengan sangat jelas bahwa apa yang dipelajari dari sebuah kegiatan sangat bergantung pada bagaimana para pemelajar dipersiapkan untuk mata pelajaran tersebut. Kita tahu bahwa dalam bisnis hiburan, para selebritis ingin agar audiensi disiapkan. Menyiapkan para pemelajar pun sama pentingnya saat Anda menyediakan pengalaman belajar. Proses pemanasan yang tepat, dari sudut pandang pengajaran, mungkin mirip dengan salah satu dari beberapa hal berikut ini :

Sebuah pengantar yang memberikan tinjauan luas mengenai konten mata pelajaran

- Sebuah alasan pemikiran yang menjelaskan bagaimana mata pelajaran itu terkait dengan topik yang sedang dipelajari
- Sebuah pernyataan memotivasi yang menciptakan keharusan untuk mengetahui, dengan menyampaikan kepada para pembelajar bagaimana mereka akan diuntungkan dari menyimak mata pelajaran.
- Isyarat-isyarat yang mengarahkan perhatian pada aspek-aspek spesifik dari mata pelajaran.

Di sebagian besar kasus, Andaakan menginformasikan kepada para siswa mengenai tujuan belajar. Dalam kasus tertentu, tahap-tahap lainnya akan diperlukan. Sebagai misal, Anda mungkin harus memperkenalkan kata kerja yang belum familier atau meninjau kemampuan prasyarat yang diperlukan untuk mata pelajaran yang baru.

e. Menyediakan Pengalaman Belajar

Sekarang andasiap menyediakan pengalaman instruksional. Seperti yang terlihat di Bab 2, jika pengalaman belajar adalah yang berpusat pada guru, maka akan melibatkan presentasi, demonstrasi, latihan, dan praktik, atau tutorial. jika menggunakan presentasi sebagai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

salah satu strategi, adalah penting untuk mengikuti panduan untuk menggunakan kemampuan presentasi di ruang kelas.

5. **Menggunakan Kemampuan Presentasi Dalam Ruang Kelas**

Perencanaan

Agar menjadi seorang guru yang efektif, Anda harus secara cermat merencanakan setiap presentasi mata pelajaran Anda.

- *Menganalisis para pemelajar Anda.* Apa saja kebutuhan, nilai, layar belakang, tingkat pengetahuan, dan miskonsepsi dari para pemelajar Anda terkait dengan topik yang akan Anda sajikan?
- *Rincilah tujuan belajar.* Apa yang seharusnya para siswa lakukan? Berapa banyak waktu yang Anda miliki untuk menyajikan? Batasi tujuan dan konten dengan waktu yang tersedia.
- *Rincilah keuntungan dan dasar pemikiran.* Mengapa presentasi ini penting bagi para siswa Anda? Jika Anda tidak bisa menjawab pertanyaan ini, fokus sebaiknya diubah untuk memenuhi kebutuhan para siswa.
- *Identifikasilah poin-poin kunci.* Perbaruilah gagasan-gagasan utama. Tuangkan pada kartu catatan atau catatan tempel. Sebagian besar presentasi akan memiliki dari lima hingga sembilan poin utama.
- *Identifikasilahsubpoint dan detail-detail pendukung.* Sekali lagi gunakan kartu catatan atau catatan tempel. Cobalah batasi diri Anda pada lima hingga sembilan subpoin untuk tiap poin utama.
- *Susunlah presentasi dalam susunan yang logis.* Salah satu strategi penyusunan berikut ini:
  1. Tinjauan:Katakan pada mereka apa yang akan
  2. Anda sampaikan pada mereka.
  3. Sajikan:Sampaikan pada mereka.
  4. Tinjau ulang: Beritahukan mereka apa yang telah Anda sampaikan pada mereka.

Pengulangan

- Gunakan catatan kata kunci, bukan sebuah skrip. Cetak kata kunci

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada sebuah kartu indeks atau lembaran catatan. Jangan pernah membaca dari sebuah skrip; bahasa tertulis berbeda dari bahasa lisan

- Dalam hati telusurilah seluruh presentasi untuk menelaah setiap gagasan secara berurutan
- Lakukan geladi bersih presentasi dengan berdiri. Cobalah latihan di dalam sebuah ruangan di mana Andaakan memberikan presentasi atau yang serupa dengannya.
- Latihlah menjawab pertanyaan yang Anda antisipasi dari para pembelajar
- Rekam dalam video presentasi Anda atau mintalah rekan Anda menyimak selama Anda melakukan geladi bersih dan memberikan Anda umpan balik.

Pengaturan

- Periksalah peralatan Anda sebelum memulai presentasi Anda. Ubahlah susunannya, jika perlu, agar sesuai dengan kebutuhan Anda. Ketika seluruh peralatan sudah siap pastikan segalanya beroperasi dengan semesti
- Untuk proyeksi video atau komputer, tempatkan layar di depan dan di tengah (Gambar A)
- Letakkan layar OHP atau diagram flip pada sudut 45 derajat dan dekat sudut ruangan. Letakkan layar OHP di sebelah kanan Anda jika Anda bertangan kanan. Letakkan diagram flip di sebelah kiri Anda jika Andabertangan kanan. Masing-masing dibalik penempatannya jika Anda bertangan kiri (Gambar B).
- Letakkan benda yang sedang dipelajari di depan dan tengah. Pindahkan benda tersebut kalau sudah tidak dipelajari lagi. -

Menyajikan

Kekhawatiran

- Kegugupan dan semangat yang menyala-nyala adalah normal sebelum dan selama presentasi ketika Anda adalah seorang guru baru atau menyajikan konten yang baru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Perencanaan dan persiapan yang tepat seharusnya mengurangi kekhawatiran Anda.
- Kendalikan energi kegugupan Anda dan gunakan secara positif sejalan dengan gerakan tubuh, gestur yang mendukung, dan proyeksi suara.
- Bernapaslah dengan pelan dan mendalam. Sistem kardiovaskular Andaakan melambat dan meredakan gejala kekhawatiran

Penyampaian

- Berdirilah ketika memberikan presentasi untuk mendapatkan lebih banyak perhatian
- Tatap para pemelajar untuk menjaga kontak mata dan memungkinkan mereka melihat ekspresi wajah Anda.
- Ketika menggunakan papan putih, lengkapi penulisan Anda, kemudian berbalik dan berbicaralah
- Melangkah ke samping atau depan meja Anda agar terasa
- lebih dekat dengan para pemelajar. Itu membuat Anda terlihat dan menjadi lebih alamiah.
- Bergeraklah sembari Anda berbicara. Para guru yang berdiri hanya di satu tempat dan tidak pernah menampilkan gestur bisa begitu saja kehilangan perhatian para siswa. Bergerak dan tampilkan gestur, tetapi jangan berlebihan.
- Gunakan gestur yang alami. Belajarlah untuk menampil kangestur di depan kelas seolah-olah Anda sedang bercakap-cakap dengan seorang teman khayali.
- Jangan masukkan tangan Anda ke dalam kantong. Jangan menyilangkan tangan Anda di belakang punggung Anda. Jangan merapatkan tangan Anda dengan gugupnya. Jangan memainkan pulpen atau benda-benda lainnya.

Suara

- Gunakan gaya percakapan yang alamiah. Berinteraksilah dengan para pemelajar Anda dalam cara yang langsung dan personal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Jangan baca presentasi Anda. Jika presentasi Anda hanya sekadar transfer informasi, berikan salinannya kepada para siswa kemudian biarkan mereka membacanya.
- Gunakan kecepatan yang nyaman sehingga sesuai dengan kebutuhan para pemelajar Anda dan kerumitan konten.
- Berbicaralah dengan jelas dan cukup nyaring agar terdengar hingga di belakang kelas. Jika Anda tidak yakin dengan volume suara Anda, tanyakan kepada siswa di belakang kelas apakah mereka mendengar suara Anda.
- Sebuah jeda (keheningan) setelah sebuah pain kunci merupakan cara yang mengagumkan untuk menekannya. Makin penting gagasan tersebut, makin penting bagi Anda untuk menghasilkan jeda dan biarkan kata-kata memudar sebelum berlanjut pada gagasan berikutnya.

Kontak Mata

- Pertahankan kontak mata dengan para pemelajar Anda. Kontak mata akan menjadikan presentasi Anda serupa dengan percakapan satu lawan satu.
- Salad satu cara mengagumkan untuk mempertahankan perhatian para pemelajar Anda adalah dengan melihat antara mate dan mata di tiap siswa selama sedikitnya tiga detik. Jangan terlalu cepat memindai para pembelajar, atau melihat pada dinding belakang, layar, atau catatan terlalu lama:

6. Mengharuskan partisipasi pemelajar

Seperti yang diperkirakan oleh Bloom, Engelhart, Furst, Hill, dan Krathwohl (1956)lebih dari 50 tahun yang lalu, perekonomian global sat ini akan mengharuskan para pemelajar untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensistesis, dan mengevaluasi ketimbang sekadar mengetahuidan memahami informasi. Ini sejalan dengangagasan konstruktivis bahwa belajar merupakanproses *mental* aktif yang dibangun berdasarkanpengalaman autentik yang relevan di mana

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

parasiswa akan menerima umpan balik informatif,respons yang memungkinkan mereka mengetahuisejauh mana mereka telah mencapai tujuan dan bagaimana meningkatkan kinerja mereka. NETS untuk siswa (NETS-S) mendukung tingkat partisipasi siswa semacam ini melalui penggunaan berbagai macam teknologi dan media, 2000).

a. Latihan

Tujuan untuk mata pelajaran Anda dengan jelas menyatakan apa yang semestinya dilakukan para siswa Anda seusai instruksi. Jadi, adalah penting untuk mengharuskan partisipasi siswa melalui praktik langsung dengan teknologi dan kemampuan baru.Empat dari enam NETS-S memiliki penerapan langsung ketika merencanakan aktivitas partisipasi siswa.Standar-standar ini melibatkan siswa yang menggunakan berbagai perkakas teknologi untuk produktivitas, komunikasi, penelitian, dan penyelesaian masalah atau pengambilan keputusan.

b. Teknologi sebagai Perkakas Teknologi.

Salah satu cara paling umum dalam menggunakan teknologi dan media sebagai sarana yang mengharuskan partisipasi siswa adalah melalui penggunaan peranti produktivitas. Ini karena penggunaan perangkat tersebut "memacu pembelajaran, meningkatkan produktivitas, dan mendorong kreativitas" (NETS-S #3) (ISTE, 2000).sebagai misal, ketika siswa kelas satu belajar kosakata, arti dari kata-kata bisa ditekankan jika para siswa menggunakan *KidPix*® untuk menemukan gambar yang mewakili kata baru dan diminta menjelaskan kenapa mereka memilih gambar tersebut. Arti dari kata baru tersebut diperkuat ketika para siswa menguji setiap gambar yang berpotensi.Contoh lainnya melibatkan siswa sekolah menengah yang membuat presentasi *PowerPoint* yang menggambarkan kecenderungan dalam musik rakyat Amerika se- lama 100 tahun terakhir.

Aktivitas tersebut akan mengharuskan merangkum gagasan-gagasan kunci dari dokumen sejarah, memilih foto dan klip suara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terbaik, dan mengurutkan konten tersebut dalam susunan yang bermakna. Pada tingkat sekolah lanjutan, siswa dari kajian sosial bisa menggunakan *spreadsheet* untuk menguji kecenderungan penduduk di wilayah mereka dan memprediksikan pertumbuhan penduduk untuk 50 tahun selanjutnya.

c. Teknologi sebagai Perangkat Komunikasi.

NETS-S mengindikasikan bahwa para siswa bisa menggunakan "telekomunikasi untuk berkolaborasi, menerbitkan, dan berinteraksi dengan rekan sebaya mereka, ahli, dan audiensi lainnya." (NETS-S #4) (ISTE, 2000).Sebagai misal, jika menggunakan gambar proyeksi berupa para siswa yang tinggal di Alaska, Anda bisa melibatkan para siswa dalam diskusi langsung dengan meminta mereka membandingkan situasi terakhir mereka dengan para siswa dalam foto tersebut. Para siswa kemudian bisa saja bertukar e-mail dengan para siswa di Alaska untuk memperoleh pengetahuan tangan pertama mengenai kehidupan di Alaska. Jika hasilnya adalah untuk meningkatkan kesadaran para siswa mengenai hak dan tanggung jawab mereka untuk menyampaikan opini, kelompok-kelompok siswa bisa saja menulis dan menyerahkan opini mereka ke bagian opini publik dari situs web berita setempat.

d. Teknologi sebagai Perangkat Penelitian.

Penelitian telah menunjukkan bahwa internet merupakan peranti komputer yang paling sering digunakan (Fox, 2005).Para siswa memiliki akses instan ke sumber daya yang tak terbatas.Oleh karena itu, mereka bisa dengan mudah "menempatkan, mengevaluasi, dan mengumpulkaninformasi dari berbagai sumber." (NETS-S #5) (ISTE, 2000).Sebagai seorang guru, adalah penting bagi Anda untuk merencanakan aktivitas yang secara aktif melibatkan para siswa dalam memproses informasi dan melaporkan hasil dari tugas yang diberikan.

Penelitian siswa sebaiknya diperluas juga untuk meliputi informasi dari buku, koran harian, dan orang-orang. Penggunaan sumber

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

daya yang beragam akan lebih memastikan bahwa siswa tidak sekadar memotong rekat *(cut-paste)* informasi berbasis web ke dalam karya mereka. Sebagai misal, jika siswa Andaakan menciptakan sebuah peta konsep tentang kejadian yang memengaruhi hak-hak para wanita, Anda dapat menetapkan sekumpulan ekspektasi berupa penggunaan sumber daya digital dan non digital yang beragam, konten buatan sendiri, dan menggunakan kutipan yang sesuai.

e. **Teknologi sebagai Perangkat Penyelesaian Masalah dan Pengambilan Keputusan.**

NETS-S merekomendasikan, "para siswa menggunakan teknologi untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang jelas." (NETS-S #6) (ISTE, 2000).Para siswa sebelumnya belum pernah mengakses jumlah data dan informasi yang begitu besar jumlahnya. Para siswa dari berbagai usia sekarang mampu lebih teliti menguji informasi melalui perangkat seperti *spreadsheet, database,* mikroskop dan alat penelitian ilmiah elektronik, dan peralatan audio dan video digital.

Masalah yang mungkin saja ditangani para siswa melalui penggunaan teknologi meliputi, "apakah seseorang dengan suara terbanyak adalah menang ? "Untuk menjawab pertanyaan tersebut, para siswa bisa mengunduh hasil pemilu ke dalam sebuah *spreadsheet* untuk menguji suara elektoral yang dibandingkan dengan suara pemilih.Untuk menentukan apakah kolam buatan samaamannya bagi ikan seperti halnya kolam alami, para siswa bisa mengumpulkan sampel air dan menggunakan berbagai alat penelitian elektronik untuk mengumpulkan data dan membandingkan hasilnya dalam *spreadsheet*.Para siswa muda bisa belajar warna dengan menyelesaikan masalah berikut ini, "Bisakah kamu menemukan pelangi di ruangan kita?"Untuk menyelesaikan masalah tersebut. Siswa yangberpasangan akan menggunakan kamera digital untuk mengambil gambar *item* yang cocok dengan tiap-tiap warna pelangi dan mengisi buku kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Pelangi di Ruang Kita".

Cara-cara lainnya untuk melibatkan siswa dalam penyelesaian masalah adalah melalui penggunaan permainan dan simulasi komputer.Berbagai permainan menggunakan kompetisi, intrik, dan keingintahuan sebagai sarana membantu para siswa untuk mendapatkan pengetahuan konten.Salah satu contoh yang menarik adalah peranti lunak yang memenangi penghargaan *Math Blaster®* yang melibatkan para siswa dalam suatu permainan untuk belajar konten matematika standar. Simulasi menggunakan fitur yang sama, tetapi memberikan kepada para pemelajar lebih banyak fleksibilitas dalam membuat pilihan yang berdampak pada hasil keseluruhan dari permainan tersebut. *Simcity*merupakansalah satu permainan simulasi yang terkenal yang mengharuskan para siswa merancang dan mengelola sebuah kota dari "dasar."

f. Menggunakan Peranti lunak Pendidikanuntuk Latihan.

Selain aktivitas NETS-S, peranti lunak pendidikan merupakan salah satu sarana melibatkan para siswa dengan kemampuan yang beragam dalam aktivitas belajar individual yang difokuskan pada kemampuan dan pengetahuan dasar.Sebagian besar program peranti lunak pendidikan memungkinkan para siswa untuk terlibat dalam aktivitas yang lebih menantang dengan melompati aktivitas yang mengandung pengetahuan yang telah dikuasai para siswa.Program tersebut juga memungkinkan para siswa dengan kemampuan di bawah rata-rata untuk berkembang sesuai dengan penilaian sendiri sembari menyediakan umpan balik dan perbaikan segera.

g. Menggunakan Media Lainnya untuk Latihan

Format media lainnya juga bermanfaat bagi partisipasi aktif siswa. Diskusi, kuis singkat, dan latihan penerapan, bisa memungkinkan dilakukannya latihan dan umpan balik selama pengajaran.Aktivitas tindak lanjut bisa menyediakan kesempatan lebih lanjut untuk keterlibatan aktif para siswa.Panduan dan petunjuk guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang ditulis untuk mendampingi materi instruksional biasanya berisi saran teknik dan aktivitas untuk menghasilkan dan memperkuat respon siswa.Tetapi, banyak dari sumber daya ini tidak memadukan penggunaan teknologi dan media. Oleh karena itu, Anda harus menggunakan komponen terapan dari model ASSURE untuk menambahkan pemanfaatan perangkat tersebut oleh siswa.

h. Umpan Balik

Di semua kasus, para pembelajar harus menerima umpan balik mengenai ketepatan respons mereka.Umpan balik atau tanggapan bisa berasal dari guru, atau para siswa yang bekerjadi dalam kelompok kecil dan saling memberi umpan balik.Umpan balik mungkin bisa juga diperoleh melalui aktivitas periksa sendiri atau berasal dari komputer atau mentor.Terlepas dari sumber daya yang ada, hal yang penting adalah bahwa para siswa menerima umpan balik yang berguna (Gambar 4.16). (Lihat "Contoh ruang kelas ASSURE: Mengharuskan Partisipasi Pembelajar.")

7. Mengevaluasi dan Merevisi

Komponen terakhir dari model ASSURE untuk belajar yang efektif adalah Mengevaluasi dan Merevisi. Evaluasi dan revisi sangat penting bagi pengembangan pengajaran yang berkualitas, tetapi komponen dari perancangan mata pelajaran ini sering kali diabaikan. Kita akan membahas dua tujuan:

- Menilai prestasi pemelajar
- Mengevaluasi dan merevisi strategi, teknologi dan media

a. Menilai Prestasi Pemelajar

Pertanyaan terakhir terkait dengan pengajaran adalah apakah para pemelajar telah belajar apa yang mereka seharusnya pelajari. Bisakah mereka memperlihatkan kemampuan yang rinci dalam standar dan tujuan yang jelas? Langkah pertama dalam menjawab pertanyaan ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diambil di dekat permulaan model Assure, ketika Anda merumuskan tujuan belajar Anda, termasuk kriteria dari kinerja yang bisa diterima. Sekarang Anda harus mengembangkan tugas penilaian yang mengharuskan para siswa menampilkan perilaku yang dinyatakan dalam tujuan belajar.

Metode dalam menilai prestasi bergantung pada sifat dari tujuan belajar.Beberapa tujuan belajar mengharuskan kemampuan kognitif yang relatif sederhana.Sebagai misal, menyebut hukum Ohm, membedakan kata sifat dari kata keterangan, atau merangkum prinsip Deklarasi Kemerdekaan.Tujuan belajar seperti itu semua bermanfaat bagi ujian tertulis konvensional.

Tujuan lainnya mungkin membutuhkan perilaku pemrosesan (misalnya, membuat bagan kalimat, menyelesaikan persamaan kuadrat, atau mengelompokkan binatang), pembentukan produk (misalnya, ukiran, komposisi tertulis, presentasi *PowerPoint,* atau sebuah portofolio), atau penampilan sebuah sikap (misalnya memilih membaca selama aktivitas waktu luang, membuang kertas bekas di kotak sampah, atau memakan kudapan sehat).Tujuan belajar semacam ini membutuhkan penilaian yang lebih autentik dan komprehensif, seperti evaluasi berdasar-kinerja yang mengharuskan para siswa menampilkan pembelajaran mereka secara alamiah.

1) Penilaian Autentik.

Di sekolah, minat yang meningkat terhadap penilaian autentik dipacu oleh komitmen menuju perspektif konstruktivis. Karena penilaian autentik mengharuskan para siswa untuk menggunakan proses yang sesuai dengan konten dan kemampuan yang sedang dipelajari dan sesuai dengan bagaimana konten digunakan dalam dunia nyata. Ada perbedaan antara mempelajari fakta-fakta ilmiah Dan menjalankan apa yang para ilmuwan lakukan. Beberapa banyak orang mengambil ujian dengan kertas dan pensil sebagai bagian dari pekerjaan mereka?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penilaian autentik bisa digunakan untuk menilai kinerja atau produk tunggal, produk unit, atau portofolio – karya terbaik siswa yang mewakili kinerja dari waktu ke waktu, dan yang mencakup pemikiran para siswa mengenai mengapa karya ini mewakili usaha terbaik mereka (sebuah penjelasan mengenai penilaian portofolio disertakan).Skala penilaian yang paling umum digunakan untuk penilaian autentik meliputi daftar periksa kinerja, skala sikap, daftar periksa penilaian produk, dan rubrik.

Ketika menilai kemampuan proses dasar, sebuah daftar periksa kinerja bisa menjadi cara yang objektif dan efektif dalam merekam kinerja siswa, seperti yang ditampilkan dengan daftar periksa kelas untuk penilaian penggunaan buku cerita audio. Perhatikan bahwa daftar periksa tersebut memiliki sistem perekaman "ya" atau "tidak".

Meskipun sikap jelas sulit untuk dinilai, teknik yang umum digunakan untuk menjadikan sikap lebih nyata dinilai adalah skala sikap (salah satu contoh terkait dengan mata pelajaran biologi disajikan di Gambar 4.19).Skala limapoin (sangat setuju hingga sangat-tidak-setuju) menawarkan lebih banyak kesempatan untuk mencakup serangkaian sikap. Sejumlah saran lainnya untuk penilaian sikap bisa ditemukan di karya Robert Mager*How to Turn Learners On ... Without Turning Them off.* Untuk kemampuan produk, sebuah daftar periksa penilaian produk bisa memandu evaluasi Anda mengenai sub kemampuan yang penting dan membuat penilaian kualitatif lebih objektif, seperti dalam contoh yang menyertai terkait dengan peta konsep digital yang dibuat siswa. Daftar-periksa ini menyediakan informasi lebih terperinci terkait dengan kinerja siswa karena setiap komponen produk dinilai dari "mengagumkan" hingga "buruk" ketimbang sekadar skala "ya" atau "tidak".

Rubrik digunakan untuk menyediakan penilaian lebih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komprehensif mengenai kinerja siswa.Sebuah rubrik merupakan sekumpulan kriteria penilaian yang digunakan untuk mengukur atau menilai produk atau kinerja siswa. Sebuah rubrik biasanya terdiri dari tiga komponen : kriteria kinerja, skala penilaian, dan tingkat dari descriptor kinerja. Kriteria kinerja merupakan area fokus utama untuk kinerja atau produk (misalnya, presentasi masalah, grafik pendukung, label yang tepat).Skala penilaian biasanya terentang dari 3 hingga 6 tingkat. Skala bisa dilabeli dengan nama dan/atau angka. Sebuah skala 3 poin bisa saja berupa (1) harus bekerja, (2) OK, dan (3) bagus.Sebuah skala 4 point adalah (1) memulai, (2) berkembang, (3) tercapai, (4) patut dicontoh.Komponen rubrik terakhir adalah penjelas untuk tingkat kinerja.Ini merupakan komponen yang paling berguna karena menjelaskan kinerja atau produk siswa di tiap tingkat kinerja.

2) **Penilaian portofolio.**

Jika rencana penilaian anda melibatkan penentuan kinerja keseluruhan individual setiap siswa, Anda bisa menggunakan penilaian portofolio tradisional atau elektronik untuk mencapai tujuan Anda.Portofolo menilai kemampuan siswa untuk membuat produk nyata yang menggambarkan pencapaian mereka terkait dengan analisis, sintesis, dan evaluasi.Komponen kunci dari portofolio adalah bahwa mereka mengharuskan refleksi sendiri dari para siswa mengenai pembelajaran mereka sendiri sesuai yang ditampilkan di produk portofolio.Sebagai misal, jika siswa bisa memilih fragmen karya yang menampilkan pencapaian sebuah tujuan belajar, mereka mungkin saja diminta untuk menjelaskan kenapa mereka memilih fragmen tersebut dan bagaimana itu menunjukkan bahwa mereka telah mempelajari pengetahuan dan kemampuan sasaran. Refleksi bisa diperluas untuk mengembangkan kemampuan metakognitif dengan meminta para siswa menjelaskan apa yang akan mereka lakukan secara berbeda

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk meningkatkan pembelajaran mereka.

Untuk menggunakan portofolio, mulailah dengan menentukan apakah Andaakan menggunakan format tradisional atau elektronik. Kemudian identifikasikanlah jenis-jenis artefak yang akan menampilkan pencapaian siswa terkait standar dan tujuan dan pilihlah atau kembangkan skala penilaian yang tepat (seperti yangsebelumnya dijelaskan). Rubrik sebaiknya di berikan kepada para siswa sebelum mereka mulai mengerjakan produk tersebut. Jenis artefak yang mungkin saja terkandung dalam sebuah portofolio adalah sebagai berikut:

- Dokumen tertulis seperti puisi, cerpen, atau makalah penelitian
- Rekaman audio berupa debat, diskusi panel, atau presentasi oral
- Rekaman video berupa sandiwara, percobaan laboratorium, atau model 3-D
- Proyek multimedia komputer seperti *time line* Animasi, podcast, atau WebQuest.

3) **Portofolio *Tradisional dan Elektronik.***

Portofolio tradisional merupakan kumpulan fisik dari karya para siswa, sementara portofolio elektronik merupakan koleksi digital dari karya para siswa. Portofolio tradisional terdiri dari salinan a para siswa, foto, video, dan/atau rekaman kaset audio, dan mungkin model 3-D. Portofolio sering kali disimpan dalam penjepit dan kotak penyimpan, yang berpindah dari satu guru ke guru lainnya ketika para siswa naik tingkat. Seperti yang bisa dibayangkan, sejalan dengan waktu portofolio bisa menjadi sangat besar dan sulit untuk dikelola dan disimpan.

Portofolio elektronik (disebut e-portofolio), di sisi lain, menyimpan seluruh karya siswa dalam bentuk file digital. Sebagai misal, produk buatan komputer seperti *spreadsheet,* laporan yang dibuat dengan *word,* atau webQuest bisa langsung ditambahkan ke dalam portofolio. Sementara, karya siswa yang dibuat di kertas, seperti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gambar, puisi tulisan tangan, atau cerpen bergambar, harus diubah ke dalam format digital dengan sebuah pemindai atau scanner (lihat "tutorial pembangun keterampilan: pemindaian"). Video dan audio digital juga merupakan komponen penting dari sebuah portofolio elektronik karena merekam kinerja sebenarnya para siswa, seperti membaca, sandiwara atau presentasi, model 3-D buatan siswa, atau siswa yang sedang melakukan percobaan laboratorium. Format digital memungkinkan para siswa untuk menambahkan refleksi-sendiri mereka dalam bentuk teks atau narasi audio.

Portofolio elektronik bisa dibuat dengan peranti lunak khusus, sebuah situs *online,* atau program dasar seperti *PowerPoint.* Kekurangan bagi portofolio elektronik adalah perlengkapan, akses, keamanan, dan waktu.Baik siswa maupun guru membutuhkan akses bagi perlengkapan.

Keamanan menjadi perhatian ketika memutuskan siapa yang akan memilik asks kepada *file* tersebut, seperti orang tua, kepala sekolah, konselor, guru dan murid-murid lainnya. Membuat portofolio elektronik awalnya makan waktu karena guru dan siswa harus belajar bagaimana memindai, menyimpan, dan memformat dokumen menurut cara yang berguna dan menarik tetapi, begitu proses ini telah dikuasai, portofolio elektronik butuh lebih sedikit waktu untuk pemeliharaan dan jelas butuh lebih sedikit tempat ketimbang portofolio tradisional.

Untuk beberapa tips praktis mengenai membuat dan menilai portofolio leketornik, lihat Kilbane dan Milman (2003) atau martin (1999).

b. Mengevaluasi dan merevisi strategi, teknologi, dan media

Evaluasi juga meliputi penilaian strategi, teknologi, dan media.Apakah strategi pengajaran telah berjalan efektif?Bisakah ditingkatkan lagi?Apakah teknologi dan media telah membantu siswa dalam memenuhi tujuan belajar?Apakah teknologi dan media efektif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam membangkitkan minat para siswa?Apakah mereka mendukung partisipasi bermakna para siswa?Salah satu komponen kunci bagi evaluasi dan revisi sebuah mata pelajaran adalah masukan dari pembelajar.Andamungkin dapatkan masukan dari pembelajar mengenai keefektifan sebuah media spesifik, seperti CD-ROOM atau rekaman video, atau mengenai keseluruhan mata pelajaran.

Anda juga bisa mendapatkan umpan balik terkait dengan strategi pengajaran Anda dan penggunaan teknologi dan mediamelalui diskusi dan wawancara.Sebagai misal, Anda mungkin tahu bahwa para iswa lebih menyukai belajar mandiri ketimbang presentasi kelompok.Atau mungkin para siswa tidak menyukai pilihan Anda berupa transparan OHP dan merasa mereka seharusnya belajar lebih banyak dari rekaman video.Para siswa mungkin juga menyampaikan pada Anda, tersirat atau tersurat, bahwa kinerja Anda terkadang melupakan sesuatu yang justru diinginkan para siswa.

c. Evaluasi Guru.

Salah sate komponen penting dari suasana kelas manapun adalah guru, yang sebaiknya dievaluasi bersama dengan komponen-komponen pengajaran lainnya. Meskipun evaluasi atas pengajaran Anda mungkin bisamenimbulkan kekhawatiran, informasi yang di hasilkan akan memberikan umpan balik yang bagus sekali untuk menangani area-area yang butuh pengembangan – dan untuk mengetahui area-area pengajaran yang sudah berkualitas tinggi. Terdapat empat jenis dasar evaluasi guru diri sendiri, siswa, rekan guru, dan adminstrator.

Untuk evaluasi din sendiri, Anda bisa membuat rekaman audio atau video berisi pengajaran Anda, kemudian tampilkanlah beberapa saat kemudian sambil menggunakan formulir evaluasi.

Para siswa, bahkan di kelas-kelas dasar, bisa menyediakan umpan balik yang berharga melalui survei yang sesuai-umur. Para siswa mungkin enggan "mengevaluasi" guru mereka dalam suasana

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diskusi kelas terbuka, tetapi mungkin saja berbagi gagasan dalam sebuah kelompok dan menyerahkan komentar dalam cara yang membuat para siswa tetap bersifat anonim.

Anda mungkin meminta rekan sejawat, biasanya guru lainnya, untuk duduk di kursi paling belakang dan mengamati kemampuan mengajar Anda. Umpan balik bisa diberikan dalam bentuk evaluasi terbuka (lembaran kertas kosong) atau Anda mungkin merancang sendiri formulir Anda yang membahas area-area yang Anda ingin menerima umpan balik.

Di sebagian besar sekolah, administrator atau penilik/pengawas sekolah mengunjungi para guru secara berjadwal, sering kali setiap tahun atau setengah tahun sekali.Anda mungkin meminta administrator untuk berkunjung lebih sering secara "tidak resmi."Banyak sekolah memiliki formulir standar yang digunakan administrator untuk mengamati par-a guru dan menyediakan umpan balik bagi mereka.Anda mungkin juga menginformasikan administrator Anda mengenai karakteristik-karakteristik lainnya yang Anda inginkan administrator untuk mengamatinya pula.

d. Revisi Strategi, Teknologi, dan Media.

Tahap terakhir dari siklus pengajaran adalah duduk dan melihat data penilaian dan evaluasi Anda. Di mana terdapat perbedaan antara apa yang Anda inginkan untuk terjadi dan apa yang memang terjadi? Apakah prestasi siswa telah sesuai dengan satu atau lebih tujuan belajar?Bagaimana para siswa menanggapi strategi, teknologi, dan media pengajaran? Apakah Anda puas dengan nilai-nilai dari materi yang telah Andapilih ?

Anda sebaiknya berefleksi pada mata pelajaran dan tiap komponen mata pelajaran itu.Buatlah catatan sesegera mungkin usai berakhirnya mata pelajaran, dan rujuklah ke catatan tersebut sebelum Anda kembali melaksanakan mata pelajaran.Jika data evaluasi Anda mengindikasikan kelemahan dalam area tersebut, sekaranglah saatnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kembali ke bagian yang salah dari rencana tersebut dan merevisinya. Model akan berhasil, hanya jika Anda selalu menggunakannya untuk meningkatkan kualitas pengajaran Anda.

Rangkuman

Paket ini telah memperkenalkan pada Anda model ASSURE dan memperlihatkan bagaimana model itu bisa digunakan untuk merencanakan mata pelajaran yang secara efektif menggunakan teknologi dan media untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran siswa. Model itu menggabungkan bagian yang paling penting dari perencanaan pengajaran dengan membahas pertanyaan berikut ini:

- Siapakah audiensi Anda?
- Tujuan belajar apa yang Anda akan gunakan agar sesuai dengan standar ?
- Strategi, teknologi, media, dan material yang mana yang akanAnda dan para pembelajar gunakan?
- Bagaimana Anda dan para pembelajar Anda bisa memanfaatkan materi dengan sebaik baiknya ?
- Bagaimana Andaakan melibatkan para pemelajar dalam belajar?
- Bagaimana Anda akan mengevaluasi pemelajar Anda maupun pengajaran
- Apa yang sebaiknya Anda revisi jika Anda menjalankan mata pelajaran lagi ?

H. Lembar Kegiatan

1. Tujuan

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami dan mengembangkan media pembelajaran model assure.

2. Bahan dan Alat

1. Kertas plano
2. Spidol

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. silotip
4. Materi pengembangan media pembelajaran model assure.

3. Langkah Kegiatan

a.Secara individu mahasiswa dan mahasiswi membaca bahan ajar dipandu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut;

1) Apa yang dimaksud dengan media pembelajaran model assure!
2) Jelaskanmikanisme pengembangan media pembelajaran model assure!
3) Jelaskan factor-faktor yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran model assure?

b. Tuliskan jawaban pertanyaan tersebut di lembar kegiatan yang telah disediakan

c. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 3 (tiga) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas

d. Mahasiswa dan mahasiswi yang lain memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan.

I. Lembar Media

Bentuk Media

Slide powerpoint

J. Lembar Penilaian

1. Jenis Penilaian

Tes Tulis

2. Bentuk Penilaian

Essay

3. Instrumen

a. Apa yang dimaksud dengan media pembelajaran model assure!
b. Jelaskanmikanisme pengembangan media pembelajaran model assure!
c. Jelaskan factor-faktor yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran model assure?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Jelaskan langkah-langkah menggunakan kemampuan presentasi dalam ruang kelas?
e. Sebutkan komponin-komponin dalam mengevaluasi dan revisi?

4. Petunjuk pensekoran

No	Soal	Skor
1	Soal no. 1	20
2	Soal no. 2	20
3	Soal no. 3	20
4	Soal no. 4	20
5	Soal no. 5	20

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk.,*Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional*Bandung: Rineka Cipta, 2005.

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004.

Smaldino, E. Sharon, et.al, *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, terj. Arif Rahman, Jakarta: Kencana, 2012.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogla, 2012.

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 9
Pengembangan Media Slide Power Point

A. Pendahuluan

Aplikasi Microsoft PowerPoint ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethougt, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi Power Point. pada tahun 1987, Power Point versi 1.0 dirilis, dan komputer yang didukungnya adalah Apple Macintosh. Power Poin kala itu masih menggunakan warna hitam putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi *overhead* (OHP). setahun kemudian, versi baru dari Power Point muncul dengan dukungan warna, setelah Macintosh berwarna muncul ke pasaran.

Microsoft Power Point adalah sebuah program komputer untuk presentasi dan dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, selain Microsoft Word, Excel, Access dan beberapa program lainnya, Power Point berjalan di atas koputer PC berbasis system operasi Microsoft Windows dan juga AppleMacintos yang menngunakan system operasi Apple Mac OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas system operasi Xenix. Aplikasi ini banyak diginakan terutama dikantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer. Dimulai pada versi Microsoft Office Syistem 2003, Microsoft mengganti nama dari sebelumnya Microsoft Power Point saja menjadi Microsoft Office Power Point.

Dalam Power Poin, seperti prangkat lunak pengolah presentasi lainnya, objek teks, grafik, video, suara dan objek-objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut *slide*. istilah slide dalam Power Point ini memiliki analogi yang sama dengan slide dalam proyektor biasa.

Dalam paket ini akan diuraikan tentang cara berlatih membuat Microsoft Power Point, mulai dari tingkat paling dasar (cocok bagi pemula), yang kemudian di lengkapi dengan pengembangannya.

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami cara membuat powerpoint.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami cara membuat powerpoint.

D. Indikator

Mahasiswa dan mahasiswi dapat:

1. Menjelaskan cara memuat powerpoint.
2. Mempraktekkan mempuat powerpoint.
3. Mengembangkan tampilan powerpoint.

E. Waktu

2 x 50 menit

F. Kegiatan Pembelajaran

Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
Kegiatan Awal		
1. Dosen memberikan orientasi tentang tema atau judul yang akan didiskusikan.	Presentasi	Slide power point
2. Brainstorming tentang pengalaman awal mereka sekilas tentang powerpoint.	Brainstorming	
3. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam perkuliahan, dan pentingnya perkuliahan.	Presentasi	Slide power point
Kegiatan Inti		
1. Mahasiswa dan mahasiswi diberi tugas membaca secara individual dengan dipandu oleh pertanyaan di bawah ini: a. Apa yang dimaksud dengan powerpoint? b. Jelaskan cara membuat	Reading guide	Uraian materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

powerpoint! c. Jelaskan langkah-langkah membuat powerpoint? 2. Mahasiswa dan mahasiswi secara individual diminta menuliskan jawaban masing-masing pertanyaan pada lembar kerja yang telah disediakan 3. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 2 (dua) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas. 4. Mahasiswa diminta memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan (diwakili oleh dua mahasiswa laki-laki dan perempuan yang dipilih secara acak). 5. Dosen memberikan penguatan tentang cara pembuatan powerpoint.	Presentasi Tanya jawab Presentasi	*Slide Powerpoint*
Kegiatan Penutup 1. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk melakukan refleksi mengenai perkuliahan tentang pembuatan powerpoint.	Presentasi	
Kegiatan Tindak Lanjut		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Dosen memberikan tugas membuat powerpoin sebagaimana yang telah di pelajari bersama.	Penugasan	Penilaian

G. Uraian Materi

Cara Membuat Powerpoint

Untuk mempermudah memahami tentang mikanisme pembuatan powerpoint, maka dalam paket ini akan diuraikan dalam bentuk tanya jawab sebagai berikut:

1. *Bagaimana cara memilih layout presentasi?*

   Layout slide berbeda-beda untuk judul slide dan isi slide. Berikut adalah cara untuk mengatur layout slide. 2007 adalah untuk powerpoint versi 2007, sedang 2003 untuk versi 2003.

   2007

   Buka dokumen

   Home---Layout---pilih layout

   2003

   Buka dokumen

   Format---Slide Layout---pilih layout

2. *Bagaimana cara mengubah background slide?*

   Berikut adalah cara untuk mengubah warna latar belakang layar.

   2007

   Klik slide yang dipilih

   Klik kanan---format background--- pilih ***Color***

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2003

Klik slide yang dipilih

Klik kanan--- background--- klik panah---pilih ***More color***---klik ***apply***

Jika kita pilih ***apply to all***, maka latar belakang semua slide akan seragam.

3. *Bagaimana cara mengisi background slide dengan gambar?*

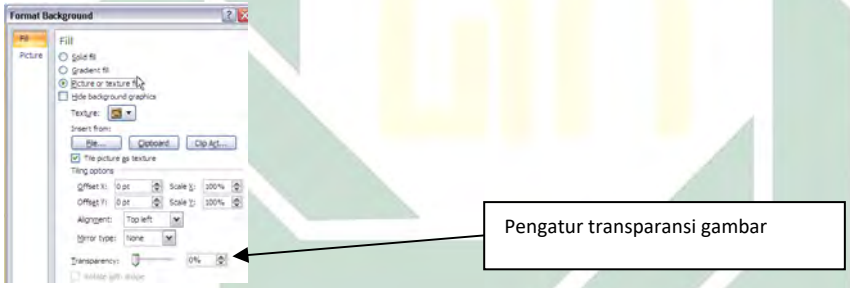
   Latar belakang slide juga dapat diisi dengan gambar. Jika menggunakan versi 2007 transparansi gambar dapat diatur sehingga tidak mengganggu tulisan pada slide. Caranya dengan mengatur transparansi.

2007

Klik slide yang dipilih

Klik kanan---format background--- klik ***picture or tecture fill***--- klik ***file***—pilih file gambar

Gunakan transparansi untuk mengatur gambar



2003

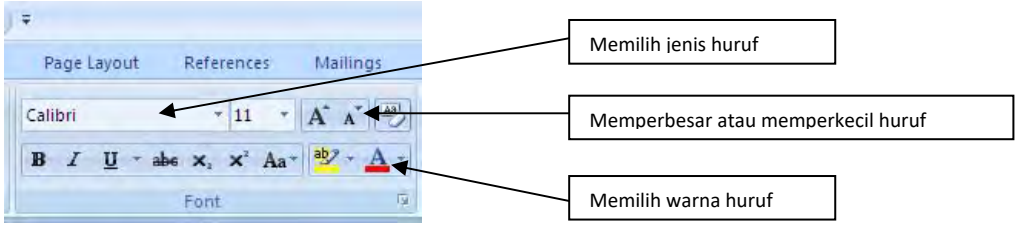
Klik slide yang dipilih

Klik kanan--- background--- klik panah---pilih ***fill effect-- picture--- select picture—insert--ok***

4. *Bagaimana cara menulis dan mengubah huruf tulisan?*

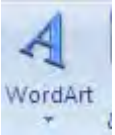
   Untuk menuliskan sesuatu, kita bisa langsung menuliskannnya pada kotak layout yang ada. Setelah itu tulisan dapat di klik dan diatur dengan peralatan berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



5. *Bagaimana cara menulis dengan word art?*

   Untuk menuliskan huruf-huruf yang lebih besar dan lebih bervariasi dapat digunakan wordArt.



   2007

   Klik ***insert--- wordart***---pilih huruf--- ketik tulisan yang diinginkan---***enter***

   2003

   Klik ***word Art (Gambar A)***→Pilih huruf pada galeri→Ketik huruf→***OK***

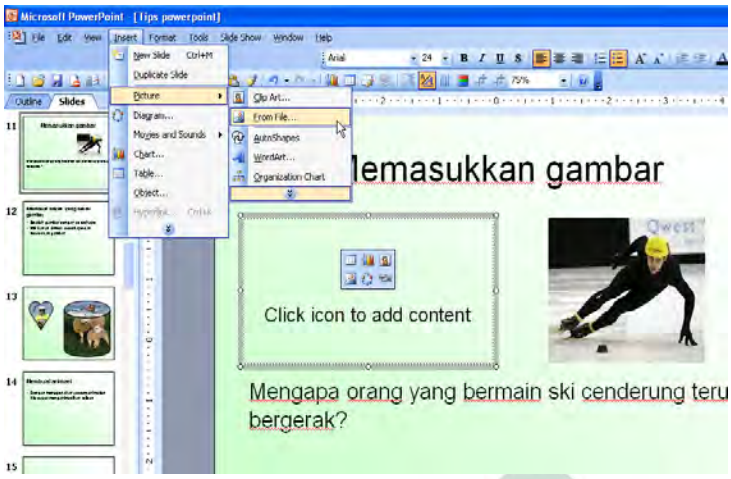
   Huruf yang ditulis dengan wordArt dapat diperbesar, diperkecil atau diubah-ubah warnanya sesuai dengan kesukaan

6. *Bagaimana cara memasukkan gambar pada slide?*

   Gambar yang terdapat pada folder dapat langsung di kopi dan di paste pada slide yang di kehendaki. Jika gambar terlalu besar dapat dikecilkan dengan cara klik and drag pada bagian pojok gambar.

   Cara lain adalah dengan menekan ***insert***—***Picture***—***from file***—pilih gambar-- ***insert***

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Kadang kala kita perlu membuang gambar yang tidak diinginkan, hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas croping gambar

2007

Klik Gambar---***Format***—***crop***

Gunakan tool ini dengan cara klik and drag

2003

Pada versi 2003 tool ini telah tersedia, jika belum diaktifkan harus dikeluarkan dulu dengan

Tools—customize—drawing—dst di klik and drag

7. *Bagaimana memasukkan gambar dalam lingkaran atau bentuk lain?*

   Supaya gambar dapat ditampilkan lebih menarik, gambar dapat pula diletakkan di dalam suatu bentuk/bingkai yang dibuat terlebih dahulu.

2007

Klik ***insert--- shape***---pilih lingkaran--- buat lingkaran dengan klik drag

Pilih lingkaran—klik kanan—***format picture***—***picture or texture fill***—***file***—pilih gambar-- ***insert***

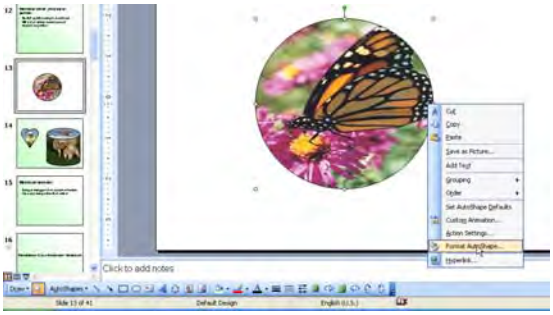
2003

autoshape→pilih bentuk lingkaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

klik lingkaran-- Klik kanan→***Format autoshape→fill color →fill effect→picture***

Pilih Gambar—***insert—ok—ok***



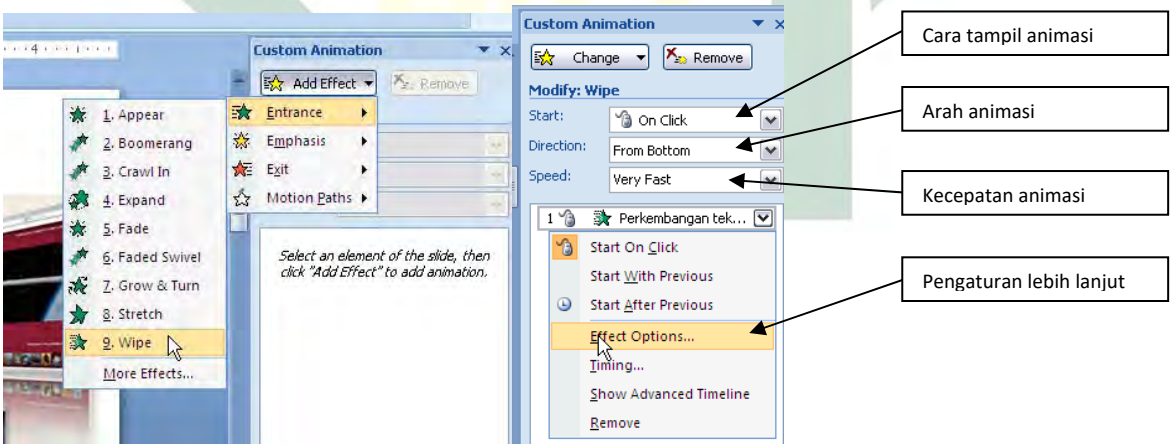
8. *Bagaimana cara menganimasikan tulisan atau gambar di powerpoint?*

   Agar presentasi kita lebih efektif, sebaiknya gambar di animasikan sehingga dapat ditampilkan satu demi satu. Banyak pilihan animasi, namun untuk perkuliahan sebaiknya dipilih yang sederhana agar memudahkan mahasiswa-mahasiswi memahaminya.

   2007

   Klik ***Animation—Custom Animation***

   Pilih Bagian yang akan di animasikan—***add effect***—pilih effect



   2003

   Untuk mengaktifkan navigator custom animation pada versi 2003

   Klik ***Slide Show – Custom Animation***

9. *Bagaimana cara memasukkan video ke dalam slide powerpoint?*

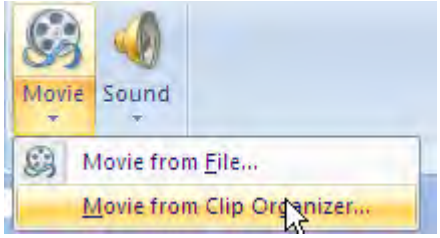
   Video-video dengan format tertentu dapat dimasukkan pada slide powerpoint.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebelumnya kita harus memiliki file video dan kita simpan di folder tertentu.

2007

Insert—movie—movie from file



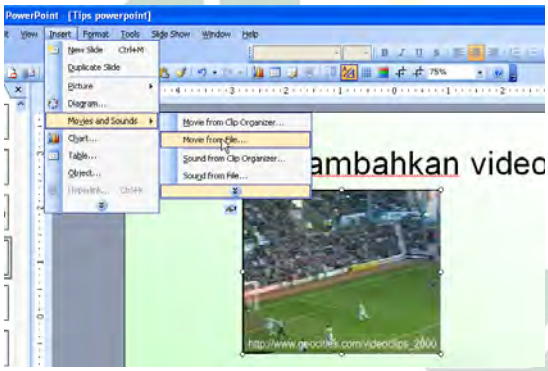
Berikut arahkan ke file dimana file video tersimpan—klik **oke**

Akan muncul pilihan apakah langsung dimainkan ataukan perlu diklik, pilih sesuai kebutuhan

Selanjutnya tampilan video dapat diatur dengan cara klik and drag

2003

Insert→Movies and Sound→Movie from File →pilih file movie

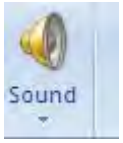


10. Bagaimana cara memasukkan suara ke dalam slide powerpoint?

File suara dan music dengan format tertentu dapat dimasukkan pada slide powerpoint.

2007

Insert—movie—movie from file



Berikut arahkan ke file dimana file suara tersimpan—klik oke

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2003

Insert→Movies and Sound→sound from File →pilih file movie

Selain fasilitas file suara yang tersimpan, suara juga dapat direkam menggunakan sound recorder

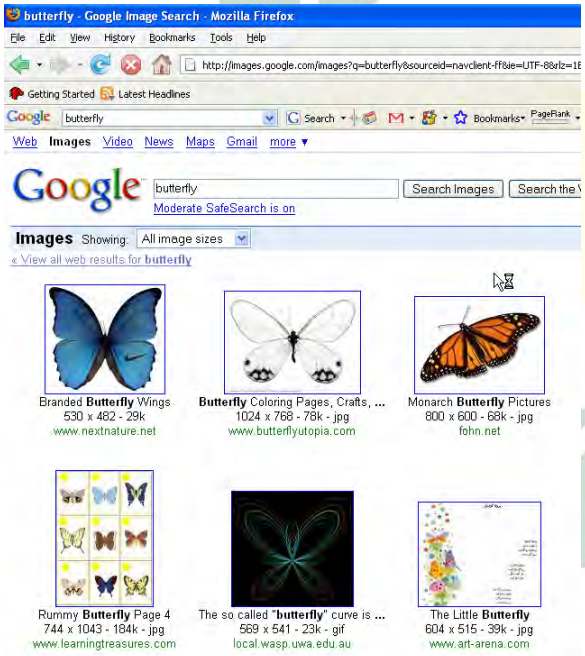
11. Bagaimana cara mendapatkan gambar atau animasi di internet?

Gambar-gambar yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas presentasi dapat diambil sendiri dengan menggunakan kamera maupun diperoleh di internet. Caranya adalah sebagai berikut.

Buka aplikasi google search.

Klik ***Image***—tulis gambar yang diinginkan—***search image***

Pilih gambar yang diinginkan—klik **kanan---*open in new tap***



Klik ***see full size image***

Jika gambar telah muncul

Klik gambar –klik ***kanan--- save picture as***—pilih folder--- isi nama file

12. Bagaimana caranya untuk mendapatkan file video?

Berbagai file video yang dapat dimanfaatkan dalam perkuliahan dapat diambil sendiri dengan menggunaka kamera amatir. Jika tidak, video juga dapat di download

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

misalnya melalui YOU TUBE. Terdapat software gratis untuk mendownload hal ini misalnya you tube downloader.

Seringkali file perlu dipotong dan diubah formatnya, untuk itu dapat digunakan software video cutter yang dapat diperoleh gratis di internet.

13. *Bagaimana agar presentasi dapat berubah-ubah slide tanpa di klik?*

Slide presentasi dapat berjalan dengan sendirinya dan berpindah dari slide pertama menjadi slide berikutnya dengan menggunakan tool slide transition.

2007

Pilih slide

Klik ***Animation***—***automatic after***—isikan waktu yang diperlukan (dalam detik)

Modus transisi dan juga suara jika perlu juga dapat diatur

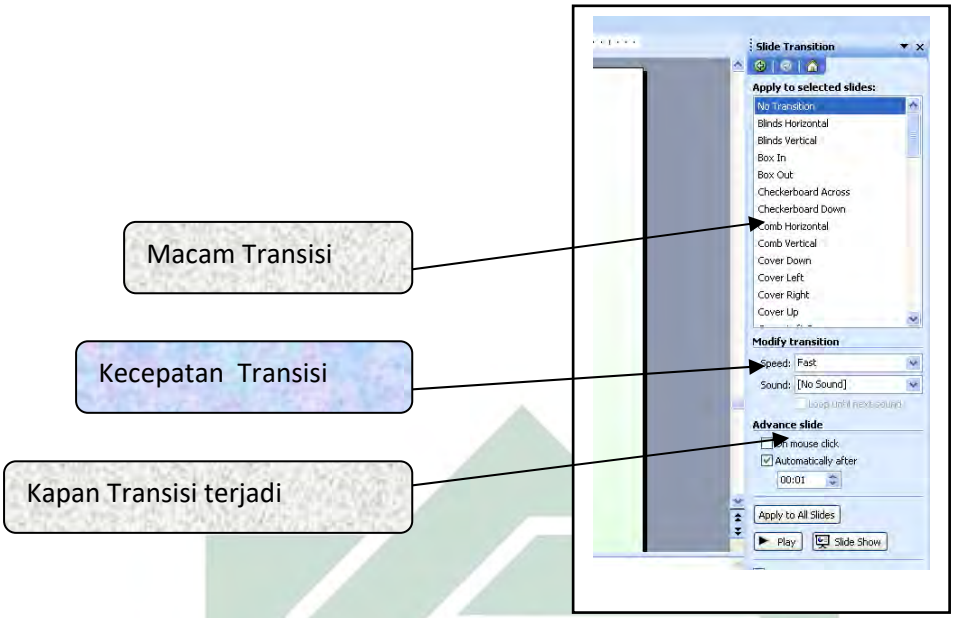
2003

Pilih slide

Klik ***slideshow—slide transition***

Selanjutnya dapat diatur dengan mengisi sesuai dengan kebutuhan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



14. Apakah yang dimaksud dengan hiperlink?

Hiperlink adalah fasilitas untuk menghubungkan sebuah slide dengan slide lain, file lain atau alamat internet. Jadi jika obyek di klik kita dapat menuju slide, file atau alamat website yang diinginkan.

15. Bagaimana cara membuat hiperlink?

2007

Pilih obyek

Klik kanan ---***hiperlink***

Jika arah hiperlink adalah slide lain selanjutnya klik ***place in this document***—pilih slide—***ok***

Jangan lupa membuat hiperlink di tempat tujuan agar dapat kembali ke tempat semula.

2003

Pilih obyek

Klik kanan ---***hiperlink***

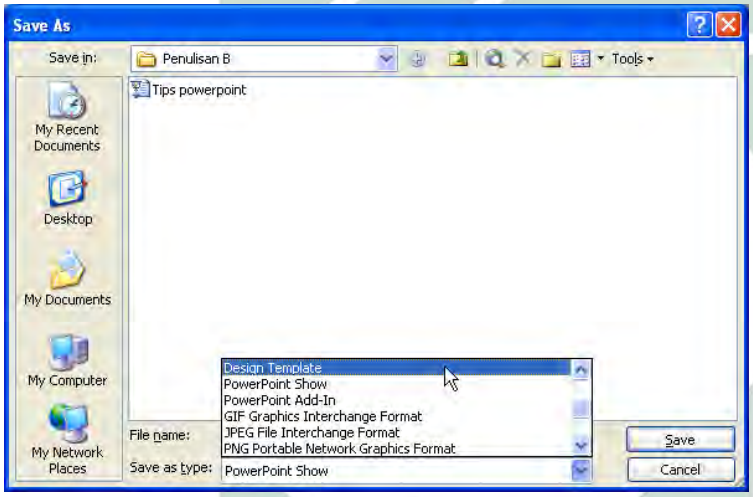
Jika arah hiperlink adalah slide lain selanjutnya klik ***place in this document***—pilih slide—***ok***

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jangan lupa membuat hiperlink di tempat tujuan agar dapat kembali ke tempat semula.

16. Bagaimana cara agar powerpoint kita tidak dapat di edit orang lain?

Simpanlah file powerpoint dengan format extensi .pps (powerpoint show)



Jika perlu berikan kode password pada powerpoint anda.

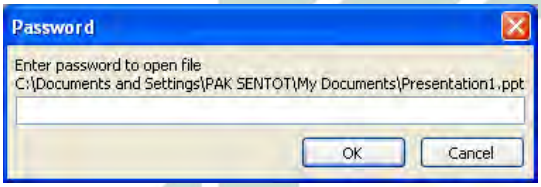
2007

Klik ---- ***Prepare---encrypt document***--- masukkan pasword

2003

Tools –option—security

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



H. Lembar Kegiatan

1. Tujuan

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami dan mempraktekkan cara membuat powerpoint.

2. Bahan dan Alat

1. Kertas plano
2. Spidol
3. silotip
4. Materi cara membuat powerpoint.

3. Langkah Kegiatan

1. Secara individu mahasiswa dan mahasiswi membaca bahan ajar dipandu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut;
   (1) Jelaskan yang dimaksud dengan powerpoint!
   (2) Jelaskan cara membuat powerpoint !
2. Tuliskan jawaban pertanyaan tersebut di lembar kegiatan yang telah disediakan
3. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 3 (tiga) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Mahasiswa dan mahasiswi yang lain memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan.

Rangkuman

Dari uraian materi di atas dapat dipahami bahwa Microsoft power point merupakan salah satu program komputer yang digunakan untuk presentasi sebagaimana proyektor yang lainnya. Adapun cara pembuatan powerpoint dapat dilakukan dengan berpedoman pada beberapa pertanyaan penting, diantaranya:

1. Bagaimana cara memilih layout presentasi?
2. Bagaimana cara mengubah background slide?
3. Bagaimana cara mengisi background slide dengan gambar?
4. Bagaimana cara menulis dan mengubah huruf tulisan?
5. Bagaimana cara menulis dengan word art?
6. Bagaimana cara memasukkan gambar pada slide?
7. Bagaimana memasukkan gambar dalam lingkaran atau bentuk lain?
8. Bagaimana cara menganimasikan tulisan atau gambar di powerpoint?
9. Bagaimana cara memasukkan video ke dalam slide powerpoint?
10. Bagaimana cara memasukkan suara ke dalam slide powerpoint?
11. Bagaimana cara mendapatkan gambar atau animasi di internet?
12. Bagaimana caranya untuk mendapatkan file video?
13. Bagaimana agar presentasi dapat berubah-ubah slide tanpa di klik?
14. Apakah yang dimaksud dengan hiperlink?
15. Bagaimana cara membuat hiperlink?
16. Bagaimana cara agar powerpoint kita tidak dapat di edit orang lain?

I. Lembar Media

Bentuk Media

Slide powerpoint

J. Lembar Penilaian

1. Jenis Penilaian

Tes Tulis

2. Bentuk Penilaian

Essay

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Instrumen

1. Jelaskan pengertian PowerPoint?
2. Jelaskan cara pembuatan powerPoint?
3. Sebutkan perbedaan PowerPoint dengan proyektor lainnya?
4. Jelaskan Manfaat PowerPoint dalam pembelajaran?
5. Buatlah media pembelajaran dengan PowerPoint tentang soalat?

3. Petunjuk pensekoran

No	Soal	Skor
1	Soal no. 1	20
2	Soal no. 2	20
3	Soal no. 3	20
4	Soal no. 4	20
5	Soal no. 5	20

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Darajdat, Zakiah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1996.

Gilarso, T, dkk., *Program Pengalaman Lapangan (Micro Teaching),* Yogyakarta: Andi Offset, 1986.

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional*

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*

Shalahuddin, Mahfudh, *Media Pendidikan Aga*ma, Cet. I, Surabaya: Bina Ilmu, 1986.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 10
SUMBER BELAJAR SEBAGAI KOMPONEN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Pada paket 6 telah di uraikan tentang konsep pengembangan media, maka dalam paket ini akan diuraikan tentang signifikansi sumber belajar. Pentingnya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran tidak bisa kita pungkiri lagi. Akan tetapi, sumber-sumber belajar yang ada di sekolah dan lembaga pendidikan lain selama ini, umumnya belum dikelola dan dimaanfaatkan secara maksimal.

Padahal, Sumber belajar merupakan komponen sistem pembelajaran yang merupakan sumber-sumber belajar yang dirancang terlebih dahulu dalam proses desain atau pemilihan dan pemanfaatan, dan dikombinasikan menjadi sistem pembelajaran yang lengkap untuk mewujudkan terlaksananya proses belajar yang bertujuan dan terkontrol.

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami sumber belajar sebagai media pembelajaran.

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi mampu memahami konsep umum sumber belajar sebagai komponen media pembelajaran.

D. Indikator

Pada akhir perkuliahan diharapkan Mahasiswa-mahasiswi mampu :

1. Menjelaskan pengertian sumber belajar sebagai komponen media pembelajaran
2. Mengklasifikasi macam-macam sumber belajar
3. Menjelaskan faktor/ komponen sumber belajar
4. Menjelaskan fungsi sumber belajar
5. Mengkritisi penggunaan perpustakaan sebagai sumber belajar
6. Mengidentifikasi bahan- bahan informasi di perpustakaan

E. Waktu

2 x 50 menit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Kegiatan Perkuliahan

Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
Kegiatan Awal 1. Mahasiswa-mahasiswi diminta mengumpulkan tugas pertemuan sebelumnya. 2. Dosen mengajukan pertanyaan "sebelum menjelaskan lebih jauh tentang sumber belajar. Sebutkan apa saja yang termasuk sebagai sumber belajar?" 3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya tentang pertanyaan yang diajukan. 4. Dosen mengemukakan pentingnya membahas sumber belajar sebagai media pembelajaran.	Curah pendapat Presentasi	*Slide powerpoint 7*
Kegiatan Inti 1. Dosen membagi mahasiswa dan mahasiswi menjadi 4 kelompok. Pembagian anggota kelompok menyesuaikan dengan anggota kelompok pada paket sebelumnya. 2. Tiap kelompok membuat topic /obyek yang berbeda-beda tentang sumber belajar. 3. Perwakilan dari sejumlah kelompok mempresentasikan hasil-hasil diskusinya dan kelompok lain sebagai pembandingnya . 4. Dosen memberikan penguatan terhadap materi yang telah di panelkan. 5. Mahasiswa dan mahasiswi tanya jawab tentang materi yang telah di panelkan.	Presentasi Diskusi kelompok Presentasi Presentasi Tanya jawab	LK 10 dan Uraian Materi LK 10.1A, LK 10.1B, LK 10.IC, dan LK.10,1D
Kegiatan Penutup Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan refleksi mengenai perkuliahan tentang sumber	Presentasi	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar. ***Kegiatan Tindak Lanjut*** Dosen meminta setiap Mahasiswa-mahasiswi membuat rangkuman hasil diskusi/belajar.	Penugasan	

G. Uraian Materi

Sumber Belajar Sebagai Komponen Media Pembelajaran

1. Pengertian Sumber Belajar dan Klasifikasi Sumber Belajar

Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri peserta didik sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya. Peserta didik seharusnya tidak hanya belajar dari guru atau pendidik saja, tetapi dapat pula belajar dengan berbagai sumber belajar yang tersedia di lingkungannya.Oleh karena itu sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individual.

Begitulah mau tidak mau sebagai guru harus mengakui bahwa mereka bukan satu-satunya sunber belajar. Kalau kita pakai istilah Proses Belajar Mengajar atau kegiatan belajar mengajar hendaklah diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru, pembimbing) ataupun secara tidak langsung. Pada yang terakhir ini siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lain. Guru hanyalah satu dari begitu banyak sumber belajar yang dapat membantu siswa belajar.

Arif S. Sadiman (1989) berpendapat bahwa, segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan atau memudahkan terjadinya proses belajar disebut sebgai sumber belajar. Sedangkan Wallington (1970) dalam bukunya Job in Intructional Media Study, menyatakan bahwa peran utama sumber belajar adalah membawa atau menyalurkan stimulus dan informasi kepada siswa.Dengan demikian maka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk mempermudah klasifikasi sumber belajar itu kita dapat mengajukan pertanyaan seperti “apa, siapa, di mana, dan bagaimana”.

Klasifikasi lain sumber belajar sebagai berikut :

1. Pesan (message)

Informasi harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta pengertian atau data. Contoh; bahan-bahan pelajaran, cerita rakyat, dongeng, nasihat dan sebagainya.

2. Manusia (people)

Orang yang menyimpan informasi atau menyalurkannya.Tidak termasuk yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar.Contoh; guru, aktor, siswa, pembicara, pemain. Tidak termasuk tim teknisi, tim kurikulum.

3. Bahan (materials)

Sesuatu, bisa disebut media/software yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat.Contoh; film, slide, tape, buku, gambar, dan sebagainya.

4. Peralatan (device)

Sesuatu, bisa disebut media (hardware) yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada di dalam software.Contoh; TV, kamera, papan tulis, dan sebagainya.

5. Teknik atau metode (technique)

Prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang untuk menyampaikan pesan. Contoh; ceramah, diskusi, simulasi, belajar mandiri, dn sebagainya.

6. Lingkungan (setting)

Situasi sekitar dimana pesan disalurkan atau ditransmisikan.Contoh; ruangan kelas, studio, aula, dan sebagainya.

Klasifikasi lain yang biasa dilakukan terhadap sumber belajar adalah sebagai berikut:

a. Sumber belajar cetak: buku, majalah, koran, brosur, poster, denah, kamus, ensiklopedia, dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Sumber belajar non cetak: film, slides, video, model, audiocassette, tranparansi, realita, objek, dan sebagainya.

c. Sumber belajar yang berbentuk fasilitas: perpustakaan, ruangan belajar, carrel, studio, lapangan olahraga, dan sebagainya.

d. Sumber belajar yang berupa kegiatan: wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan, dan sebagainya.

e. Sumber belajar yang berupa lingkungan di masyarakat: taman, terminal, pasar, toko, pabrik, museum, dan sebagainya.

2. Komponen Sumber Belajar dan Faktor-Faktor Sumber Belajar

a. Komponen Sumber Belajar

1) Tujuan dan fungsi sumber belajar

Sumber belajar yang dirancang mempunyai tujuan-tujuan tertentu baik implisit maupun eksplisit.Karena itu, tujuan dan fungsi sumber belajar juga dipengaruhi oleh setiap jenis variasi sumber belajar yang digunakan.

2) Bentuk dan keadaan fisik sumber belajar

Wujud sumber belajar secara fisik satu sama lainnya berbed-beda. misalnya, pusat perbelanjaan berdeda dengan kantor bank sekalipun keduanya sama-sama memberikan informasi mengenai perdagangan. Jadi, keadaan fisik sumber belajar itu merupakan komponen penting. Pemanfaatannya hendaknya dengan memperhitungkan segi waktu , pembiayaan dan sebagainya.

3) Pesan

Pesan termasuk komponen dalam belajar, sebab sumber belajar harus mampu membawa pesan yang dapat dimanfaatkan oleh pemakai sehingga mereka memperlihatkan dan menangkap isi pesan itu secara efektif dan efisien serta terserap secara maksmal.

b. Faktor-Faktor Sumber Belajar

1) Perkembangan teknologi

2) Nilai-nilai budaya setempat

3) Keadaan ekonomi pada umumnya

4) Keadaan pemakai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Pemilihan sumber Belajar

Secara umum kriteria pemilihan sumber belajar ada dua, yaitu keriteria umum dan keriteria berdasarkan tujuan yang hendak dicapai.

a. Kriteria Umum antara lain ialah ekonomis dalam pengertian murah, teknisi (tenaga), praktis dan sederhana, fleksibel, releven dengan tujuan pengajaran, dapat membantu efesien dan kemudahan pencapaian tujuan pengajaran, memliki nilai positif bagi proses pengajaran khususnya bagi peserta didik, sesuai dengan interaksi dan strategi pengajaran yang telah dirancang.
b. Kriteria berdasarkan tujuan anatara lain ialah sumber belajar dapat memberikan motivasi pada siswa, sumber belajar untuk tujuan pembelajaran, sumber belajar untuk penelitian, sumber belajar untuk memecahkan masalah sumber belajar untuk presentasi.

4. Manfaat Sumber Belajar

Dengan memasukan sumber belajar secara terencana, maka suatu kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien, dalam usaha pencapaiannya tujuan intruksional. Sebab sumber belajar sebagai komponen penting dalam proses belajar mengajar mempunyai manfaat cukup besar.

Manfaat sumber belajar tersebut antara lain :

a. Memberi pengalaman belajar secara langsung dan konkrit kepada peserta didik, misalnya: karya wisata ke obyek seperti museum, kebun binatang, majalah, dan sebagainya.
b. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dukunjungi atau dilihat, secara langsung dan konkrit. Misalnya: denah, sketsa, foto, film, majalah, dan sebagainya.
c. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas, misalnya: buku tes, foto, film, narasumber, majalah, dan sebagainya.
d. Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru, misalnya: buku bacaan, ensiklopedia, majalah, dan sebagainya.
e. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan (terhadap instruksional) baik dalam lingkup makro (misalnya: belajar sistem jarak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jauh melalui modul) maupun makro pengaturan ruang yang menarik, simulasi, penggunaan film.

f. Dapat memberi motivasi yang positif apabila diatur dan diperencanakan permanfaaatannya secara tepat.

g. Dapat merangsang untuk berfikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut. Misalnya: buku teks, buku bacaan, film, dan lain-lainnya yang mengandung daya penaluran sehingga dapat merangsang peserta didik untuk berfikir, menganalisis dan berkembang lanjut.

5. Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar

a. Pengertian perpustakaan

Pengertian perpustakaan mengalami perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Dalam pengertian yang sederhana, perpustakaan diartikan sebagai kumpulan buku atau bangunan fisik sebagai tempat buku dikumpulkan dan disusun menurut sistem tertentu untuk kepentingan pemakai.

Sedangkan perpustakaan menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia adalah kumpulan buku yang tersimpan di suatu tempat tertentu milik suatu instansi tertentu. Perpustakaan modern masa kini juga menyediakan video, film, kaset, piringan hitam, dan sebagainya.

Perpustakaan merupakan salah satu pusat informasi. Perpustakaan menghimpun, mengelola, menyimpan, melestarikan, menyajikan, serta memberdayakan informasi. Agar informasi yang dikelola mempunyai nilai manfaat yang produktif, informasi tersebut harus memenuhi kriteria: benar, tepat, cepat, dikemas dengan menarik, dan siap saji.

Jika dikaitkan dengan proses belajar mengajar di sekolah, perpustakaan sekolah memberikan sumbangan yang sangat berharga sehingga meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran. Melalui penyediaan perpustakaan, siswa dapat berinteraksi dan terlibat langsung baik secara fisik maupun mental dalam proses belajar. Perpustakaan sekolah merupakan bagian integral dari program sekolah secara keseluruhan, dimana bersama-sama dengan komponen pendidikan lainnya turut menentukan keberhasilan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses pendidikan dan pengajaran. Melalui perpustakaan siswa dapat mendidik dirinya secara berkesinambungan.

Selain itu, perpustakaan sekolah sebagai salah satu sarana pendidikan penunjang kegiatan belajar siswa memegang peranan yang sangat penting dalam memacu tercapainya tujuan pendidikan disekolah. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) yaitu Undang-Undang No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik kecerdasan intelektual, sosial, emosional dan kewajiban peserta didik.

Dengan adanya perpustakaan yang semakin berkembang, begitu juga dengan teknologi informasi semakin maju. Kini muncul istilah perpustakaan kertas, perpustakaan digital, perpustakaan maya, perpustakaan tanpa dinding, perpustakaan elektronik, perpustakaan polimedia, dan perpustakaan hibrida.

b. Fungsi dan manfaat Perpustakaan

Perpustakaan sekolah merupakan bagian penting dari program penyelenggaraan pendidikan tingkat sekolah yang memiliki fungsi dan manfaat untuk mendukung penyelenggaraan perpustakaan sekolah. Menurut Yusuf (2005:4) Perpustakaan sekolah memilki empat fungsi umum, yaitu: 1) Fungsi edukatif adalah secara keseluruhan segala fasilitas, sarana dan prasarana perpustakaan sekolah, terutama koleksi dapat membantu murid dalam proses belajar; 2) Fungsi informatif dari perpustakaan sekolah adalah mengupayakan penyediaan koleksi yang bersifat memberi tahu akan hal-hal yang berhubungan dengan kepentingan guru dan murid; 3) Fungsi kreasi bukan merupakan fungsi utama, namun sangat penting kedudukannya dalam upaya peningkatan intelektual dan inspirasi; 4) Fungsi riset membuat koleksi yang ada di perpustakaan sekolah menjadi bahan untuk melakukan riset atau penelitian sederhana. Sementara menurut Cella (2012) manfaat dari keberadaan perpustakaan sekolah adalah merangsang minat baca baik pada guru dan siswa, merupakan sumber literatur yang paling dekat, perpustakaan sebagi pusat sumber informasi dan sumber pembelajaran menulis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan fungsi dan manfaat dari perpustakaan sekolah, maka perpustakaan sekolah dapat disebut sebagai pusat sumber belajar seperti yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dimana pada pasal 35 undang-undang tersebut dikemukakan bahwa setiap satuan pendidikan jalur pendidikan sekolah, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun oleh masyarakat, harus menyediakan sumber-sumber belajar.

Selain itu, pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar secara efektif memerlukan keterampilan sebagai berikut (Achsin, 1986):

a. Keterampilan mengumpulkan informasi, yang meliputi keterampilan (a) mengenal sumber informasi dan pengetahuan, (b) menentukan lokasi sumber informasi berdasarkan sistem klasifikasi perpustakaan, cara menggunakan katalog dan indeks, (c) menggunakan bahan pustaka baru, bahan referensi seperti ensiklopedi, kamus, buku tahunan, dll.
b. Keterampilan mengambil intisari dan mengorganisasikan informasi, seperti (a) memilih informasi yang relevan dengan kebutuhan dan masalah, dan (b) mendokumentasikan informasi dan sumbernya.
c. Keterampilan menganalisis, menginterpretasikan dan mengevaluasi informasi, seperti (a) memahami bahan yang dibaca, (b) membedakan antara fakta dan opini, dan (c) menginterpretasi informasi baik yang saling mendukung maupun yang berlawanan.
d. Keterampilan menggunakan informasi, seperti (a) memanfaatkan intisari informasi untuk mengambil keputusan dan memecahkan masalah, (b) menggunakan informasi dalam diskusi, dan (c) menyajikan informasi dalam bentuk tulisan.

c. Penggunaan perpustakaan sebagai sumber belajar

Perpustakaan merupakan bagian intregal yang mendukung proses belajar-mengajar. Keberadaan perpustakaan sebagai sumber belajar dalam proses pendidikan diharapkan dapat digunakan sebagai berikut:

a. Perpustakaan sekolah dapat menimbulkan kecintaan murid-murid terhadap membaca.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Perpustakaan sekolah dapat memperkaya pengalaman belajar murid-murid.
c. Perpustakaan sekolah dapat menanamkan kebiasaan belajar mandiri yang akhirnya murid-murid mampu belajar mandiri.
d. Perpustakaan sekolah dapat mempercepat proses penguasaan teknik membaca.
e. Perpustakaan sekolah dapat membantu perkembangan kecakapan berbahasa.
f. Perpustakaan sekolah dapat melatih murid-murid ke arah tanggung jawab.
g. Perpustakaan sekolah dapat memperlancar murid-murid dalam menyelesiakan tugas-tugas sekolah.
h. Perpustakaan sekolah dapat membantu guru-guru menemukan sumber-sumber pengajaran.
i. Perpustakaan sekolah dapat membantu murid-murid, guru-guru dan anggota staf dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

d. Bahan Informasi di Perpustakaan

Bahan informasi yang diterima perpustakaan sekolah terdiri dari bahan buku dan non buku.

a. Bahan Buku

Bahan pada umumnya terbuat dari bahan kertas sebagai media rekam informasi. Bahan buku terdiri dari buku teks, buku ajar, buku referensi, buku paket, majalah, koran, dan lainnya.

1) Buku Teks

Buku teks adalah lembaran tercetak berisi ilmu pengetahuan atau bidang tertentu, dan biasanya digunakan sebagai bahan pelajaran, penataran, kuliah dan dapat dipelajari secara mandiri.

2) Buku Fiksi

Buku fiksi adalah karya tulis berupa rekaan atau karya imajinatif yang berdasarkan khayalan belaka. Contohnya yaitu novel, drama, puisi, pantun dan syair.

3) Buku Rujukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Buku disusun untuk memberikan informasi tentang kata, subjek/pokok masalah, nama orang, nama tempat, peristiwa, pustaka, angka, waktu, ukuran, dan lainnya. Adapun jenis-jenis koleksi ini meliputi kamus, ensiklopedia, handbook, manual, buku pegangan, direktori, bibliografi, sumber ilmu bumi dan lainya.

4) Terbitan berkala

Yakni publikasi yang direncanakan terbit secara terus-menerus tanpa dibatasi waktu, berisi informasi baru yang menarik, dan ditulis oleh beberapa orang. Terbitan ini terdiri dari surat kabar, majalah, jurnal, buletin, dan lainya.

b. Bahan Non Buku

Akhir-akhir ini bahan informasi yang dikelola perpustakaan bisa bahan non buku bahkan berupa elektronik. Bahan-bahan itu antara lain mikrofis, film mikro, kaset, piringan hitam, dan CD-room.

1) Mikrofis

Mikrofis adalah film yang berukuran kecil, tembus cahaya, dan berisi informasi dalam bentuk tulisan, gambar, maupun grafis yang diatur pada selembar film secara berbanjar horisontal maupun vertikal.

2) Film mikro

Film mikro berbentuk film yang sangat kecil, digunakan untuk menyimpan, memunculkan kembali, atau mempublikasikan duplikat dikumen, cetakan, gambar, atau foto.

3) Kaset

Dalam dunia perfilman, kaset diartikan sebagai kotak untuk melindungi bahan perekam gambar yang sekaligus berfungsi sebagai tempat penggulung bahan tersebut. Sedangkan dalam pengertian sehari-hari, kaset diartikan sebagai kotak penyimpan pita suara atau gambar.

4) Piringan Hitam

Piringan hitam ini dibuat dari bahan ebonit berwarna hitam dan berbentuk bulat pipih. Pada kedua permukaannya terdapat lekukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

halus berbentuk spiral yang menyebabkan jarum piringan hitam yang melaluinya bergetar dan menimbulkan suara.

5) CD-Room

Alat ini merupakan wadah penyimpanan informasi berbentuk lempengan kecil berdiameter kurang dari 5 inci yang mampu menyimpan data 500 MB sampai 1 GB.

6) E-books dan E-journal

E-books pada dasarnya merupakan distribusi muatan isi buku dalam bentuk digital. Dalam hal ini, internet bertindak sebagai jantung pada sistem layanan e-books dengan berbagai kemudahan dan kecepatan aksesnya. E-books memiliki kelebihan antara lain kemudahan baca, kemudahan penelusuran, pengehematan kertas, dan kemudahan pengalihan teks.

Sumber buku elektronik yang legal di Indonesia, antara lain dirilis oleh Departemen Pendidikan Nasional dengan dibukanya Buku Sekolah Elektronik (BSE). BSE adalah buku elektronik legal dengan lisensi terbuka yang meliputi buku teks mulai dari tingkatan dasar sampai lanjut.

Rangkuman

- *Pengertian Sumber Belajar*

  Sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individual.

- *Klasifikasi Sumber Belajar*

  Klasifikasi sumber belajar sebagai berikut :

  - Pesan (message)
  - Manusia (people)
  - Bahan (materials)
  - Peralatan (device)
  - Teknik atau metode (technique)
  - Lingkungan (setting)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- *Komponen Sumber Belajar*
  - *Tujuan* dan fungsi sumber belajar
  - Bentuk dan keadaan fisik sumber belajar
  - Pesan
- Faktor-*Faktor* Sumber Belajar
  - Perkembangan teknologi
  - Nilai-nilai budaya setempat
  - Keadaan ekonomi pada umumnya
  - Keadaan pemakai
- Pemilihan *sumber Belajar*

  Secara umum kriteria pemilihan sumber belajar ada dua, yaitu keriteria umum dan keriteria berdasarkan tujuan yang hendak dicapai.
- Manfaat *Sumber Belajar*
  - Memberi pengalaman belajar secara langsung dan konkrit kepada peserta didik.
  - Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dukunjungi atau dilihat, secara langsung dan konkrit.
  - Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas.
  - Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru.
  - Dapat membantu memecahkan masalah.
  - Dapat memberi motivasi yang
  - Dapat merangsang untuk berfikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut.
- ***Pengertian perpustakaan***
  - Perpustakaansecarasederhanadiartikan sebagai kumpulan buku atau bangunan fisik sebagai tempat buku dikumpulkan dan disusun menurut sistem tertentu untuk kepentingan pemakai
  - Perpustakaan menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia adalah kumpulan buku yang tersimpan di suatu tempat tertentu milik suatu instansi tertentu. Perpustakaan modern masa kini juga menyediakan video, film, kaset, piringan hitam, dan sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- ***Fungsi dan manfaat Perpustakaan***

  Perpustakaan sekolah memilki empat fungsi umum, yaitu:

  - Fungsi edukatif
  - Fungsi informatif
  - Fungsi kreasi
  - Fungsi riset.

  Pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar secara efektif memerlukan keterampilan sebagai berikut:

  - Keterampilan mengumpulkan informasi.
  - Keterampilan mengambil intisari dan mengorganisasikan informasi.
  - Keterampilan menganalisis.
  - Keterampilan menggunakan informasi.

- ***Penggunaan perpustakaan sebagai sumber belajar***

  Perpustakaan sebagai sumber belajar dalam proses pendidikan diharapkan dapat digunakan sebagai berikut:

  - Perpustakaan sekolah dapat menimbulkan kecintaan murid-murid terhadap membaca.
  - Perpustakaan sekolah dapat memperkaya pengalaman belajar murid-murid.
  - Perpustakaan sekolah dapat menanamkan kebiasaan belajar mandiri yang akhirnya murid-murid mampu belajar mandiri.
  - Perpustakaan sekolah dapat mempercepat proses penguasaan teknik membaca.
  - Perpustakaan sekolah dapat membantu perkembangan kecakapan berbahasa.
  - Perpustakaan sekolah dapat melatih murid-murid ke arah tanggung jawab.
  - Perpustakaan sekolah dapat memperlancar murid-murid dalam menyelesiakan tugas-tugas sekolah.
  - Perpustakaan sekolah dapat membantu guru-guru menemukan sumber-sumber pengajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Perpustakaan sekolah dapat membantu murid-murid, guru-guru dan anggota staf dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

➢ ***Bahan Informasi di Perpustakaan***

Di dalamperpustakaan sekolah terdapatduajenisinformasi yang terdiri dari bahan buku dan non buku.

H. Lembar Kegiatan

1. Tujuan

Mahasiswa dan mahasiswi dapat mewujudkan sumber belajar sebagai media pembelajaran.

2. Bahan dan Alat

1. Kertas plano
2. Spidol
3. silotip
4. Materi konsep dasar media pembelajaran

3. Langkah Kegiatan

a.Secara individu mahasiswa dan mahasiswi membaca bahan ajar dipandu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut;

(1) Jelaskan pengertian media pembelajaran menurut beberapa pakar!

(2) Uraikankarakteristik media pembelajaran!

(3) Jelaskan prinsip-prinsip media pembelajaran!,

b. Tuliskan jawaban pertanyaan tersebut di lembar kegiatan yang telah disediakan

c. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 3 (tiga) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas

d. Mahasiswa dan mahasiswi yang lain memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan.

I. Lembar Media

Bentuk Media

Slide powerpoint

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

J. Lembar Penilaian

1. Jenis Penilaian

Tes Tulis

2. Bentuk Penilaian

Essay

3. Instrumen

1. Jelaskan pengertian sumber belajar?
2. Jelaskan macam-macam sumber belajar?
3. Jelaskannkomponen-komponen sumber belajar?
4. Jelaskan fungsi sumber belajar?
5. Jelaskankriteria pemilihan sumber belajar sebagai media pembelajaran?

4. Petunjuk pensekoran

No	Soal	Skor
1	Soal no. 1	20
2	Soal no. 2	20
3	Soal no. 3	20
4	Soal no. 4	20
5	Soal no. 5	20

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk.,*Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Darajdat, Zakiah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1996.

Gilarso, T, dkk., *Program Pengalaman Lapangan (Micro Teaching),* Yogyakarta: Andi Offset, 1986.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional*

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*

Shalahuddin, Mahfudh, *Media Pendidikan Aga*ma, Cet. I, Surabaya: Bina Ilmu, 1986.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Paket 11
EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Media pendidikan sebelum digunakan secara luas perlu dievaluasi terlebih dahulu, baik dari segi isi materi, segi edukatif, maupun segi teknis permediaan, sehingga media tersebut memenuhi persyaratan sebagai media pendidikan. Evaluasi media dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat atau diproduksi dapat mencapai tujuan yang ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk diperhatikan dan dilakukan karena banyak orang yang beranggapan bahwa sekali mereka membuat media pasti baik. Untuk itu perlu dibutuhkan dengan cara menguji.

Paket 11 secara khusus akan menguraikan tentang konsep dasar evaluasi media pembelajaran PAI dengan ruang lingkup; ciri-ciri efektif media pembelajaran dan kreteria mengevaluasi media pembelajaran serta analisisnya.

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami konsep dasar evaluasi media pembelajaran PAI.

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi mampu memahami konsep dasar evaluasi media pembelajaran PAI.

D. Indikator

Mahasiswa dan mahasiswi dapat :

1. Menjelaskan ciri-ciri efektif media pembelajaran PAI
2. Menjelaskan kriteria mengevaluasi media pembelajaran dari kualitas isi, tujuan, kualitas instruksional& teknis.
3. Menganalisis ciri dan kriteria evaluasi media pembelajaran

E. Waktu

2x 50 Menit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Kegiatan Perkuliahan

Langkah Perkuliahan	Metode	Bahan
Kegiatan Awal 1. Mahasiswa dan mahasiswi mengutarakan pendpat masing-masing tentang evaluasi media pembelajaran. 2. Dosen memberikan klarifikasi tentang pelaksanaan evaluasi media pembelajaran. 3. Menyampaikan tujuan perkuliahan yang akan dicapai dan pentingnya perkuliahan.	Eksplorasi ide dan gagasan Presentasi	*Slide Powepoint*
Kegiatan Inti 1. Dosen mengeksplorasi pemahaman mahasiswa tentang evalu, dengan memberisi media pembelajaran dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut : a. Jelaskan ciri-ciri efektif media pembelajaran? b. Jalaskan kreteria mengevaluasi media pembelajaran; dari kualitas isi, tujuan intruksional maupun teknis? c. Pernahkan anda menganalisis ciri dan kreteria evaluasi media pembelajaran? 2. Dosen membagi mahasiswa menjadi 4 kelompok 3. Tiap kelompok membuat resume tentang evaluasi media pembelajaran. 4. Hasil diskusi ditulis pada kertas plano dan perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya dan kelompok lain menanggapi. 5. Dosen memberikan penguatan terhadap materi yang telah di panelkan.	Curah pendapat Diskusi Kelompok Presentasi Presentasi	LK dan Uraian Materi Kertas Plano Slide Powerpoint
Kegiatan Akhir Melakukan refleksi terhadap proses dan materi perkuliahan.	Presentasi	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan Tindak Lanjut Mahasiswa dan mahasiswi melakukan pengamatan pada kelas-kelas tertentu, dengan membuat catatan diskriptif analitis..	Penugasan	Lembar Penilaian

G. Uraian Materi

EVALUASI MEDIA PENGAJARAN

1. Ciri-ciri efektif media pembelajaran PAI

Evaluasi seperti diuraikan pada bab terdahulu merupakan bagian integral dari suatu proses instruksional. Idealnya, keefektivan pelaksanaaan proses instruksional diukur dari dua aspek, yaitu (1) bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh system instruksional, dan (2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak konstribusi (sumbangan) media atau media program terhadap keberhasilan dan keevektivan proses intruksional itu. Evaluasi tentang kedua aspek tersebut masih terasa sulit untuk dikerjakan untuk saat ini karena seringkali program media tidak bekerja sebagai bagian integral dan keseluruhan proses pengajaran.

Apabila media dirancang sebagai bagian integral dari proses pengajaran, ketika mengadakan evaluasi terhadap pengajaran itu sudah termasuk pula evaluasi terhadap media yang digunakan. Data empiris yang berkaitan dengan media pengajaran secara umum bersumber dari jawaban terhadap pernyataan-pernyataan berikut ini.

a. Apakah media pengajaran yang digunakan efektif?
b. Dapatkah media pengajaran itu diperbaiki dan ditingkatkan?
c. Apakah media pengajaran itu efektif dari segi biaya dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa?
d. Criteria apa yang digunakan untuk memilih media pengajaran itu?
e. Apakah isi pengajaran sudah tepat disajikan degan media itu?
f. Apakah prinsip-prinsip utama penggunaan media yang dipilih telah diterapkan?
g. Apakah media pengajaran yang dipilih dan digunakan benar-benar menghasilkan hasil belajar yang direncanakan?
h. Bagaimana sikap siswa terhadap media pengajaran yang digunakan?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan evaluasi media pengajaran berkaitan dengan pertanyaan pertanyaan di atas, yaitu:

a. Menentukan apakah media pengajaran itu efektif.
b. Menentukan apakah media itu dapat diperbaiki atau ditingkatkan.
c. Menetapkan apakah media itu *cost-effective* dilihat dari hasil belajar siswa.
d. Memilih media pengajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar di dalam kelas.
e. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media itu.
f. Menilai kemampuan guru menggunakan media pengajaran.
g. Mengetahui apakah media pengajaran itu benar-benar member sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan.
h. Mengetahui sikap siswa terhadap media pengajaran.

Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelas dan kelompok interviu perorangan, observasi mengenai perilaku siswa, dan evaluasi media yang telah tersedia. Kegagalan mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan tentu saja merupakan indikasi adanya ketidakberesan dalam proses pengajaran khususnya penggunaan media pengajaran. Dengan melakukan diskusi bersama siswa, kita mungkin dapat memperoleh informasi bahwa siswa, misalnya, lebih menyenangi belajar mandiri daripada belajar dengan media pilihan kita. Atau, siswa tidak menyukai penyajian materi pelajaran kita dengan menggunakan media transparansi, dan mereka merasa bahwa mereka akan dapat belajar lebih banyak lagi jika pelajaran itu disajikan melalui video atau film. Evaluasi bukanlah akhir dari siklus pengajaran, tetapi ia merupakan awal dari suatu siklus pengajaran berikutnya.

2. Kriteria mengevaluasi media pembelajaran dari kualitas isi, tujuan, kualitas instruksional& teknis.

Walker & hess (1984:206) memberikan criteria dalam mereviu perangkat lunak media pengajaran yang berdasarkan kepada kualitas.

1. Kualitas isi dan tujuan
   a. Ketepatan
   b. Kepentingan
   c. Kelengkapan
   d. Keseimbangan
   e. Minat/perhatian
   f. Keadilan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Kesesuaian dengan situasi siswa

2. Kualitas intruksional
   a. Memberikan kesempatan belajar
   b. Memberikan bantuan untuk belajar
   c. Kualitas memotivasi
   d. Fleksibilitas instruksionalnya
   e. Hubungan dengan program pengajaran lainnya
   f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya
   g. Kualitas tes dan penilaianya
   h. Dapat memberi dampak bagi siswa
   i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pengajarannya
3. kualitas teknis
   a. keterbacaan
   b. mudah digunakan
   c. kualitas tampilan/tayangan
   d. kualitas penanganan jawaban
   e. kualitas pengelolaan programnya
   f. kualitas pendokumentasiannya

Untuk tujuan praktis, berikut disajikan beberapa model daftar cek untuk mereviu dan mengevaliasi program dan media pengajaran dengan format yang sering digunakan oleh para guru dikelas, antara lain media gambar diam, media grafis, media visual yang diproyeksikan, media film dan televisi, dan computer.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Evaluasi Gambar Diam

Nomor	*kriteria*	*Rating*		
		Tinggi	*Sedang*	*Rendah*
1.	Relevan dengan tujuan /sasaran belajar	…	…	…
2.	Kesederhanaan (rapih, teratur, tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan, obyek yang tidak perlu, atau latar belakang yang mengganggu)	…	…	…
3.	Tidak ketinggalan zaman (mode yang kuno dapat mengundang tawa dan menyebabkan siswa kehilangan maksud pesan (gambar)	…	…	…
4.	Skala (ukuran relatif suatu obyek harus tampak dari gambar. obyek yang biasa dapat memberikan perbandingan skala ukuran benda/obyek yang asing)	…	…	…
5.	Kualitas teknis (kontras yang bagus tajam terfokus dengan bidang fokusdan detail yang bersih, warna alamiah dan realistik)	…	…	…
6.	Ukuran (terlihat dengan memadai, cocok untuk kelompok besar, dan juga untuk kelompok kecil)	…	…	…

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Evaluasi Bahan / Media Grafis

Format :

- Gambar / ilustrasi / sketsa
- Chart / bagan
- kartun
- Grafik
- Poster

Nomor	*Kriteria*	*Rating*		
		Tinggi	*Sedang*	*Rendah*
1.	Gagasan sendri (untuk memberikan kepaduan)	…	…	…
2.	Kesederhanaan (rapih,teratur,tidak bercampur dengan bahan-bahan yang tidak relevan, obyek yang tidak perlu atau latar belakang yang mengganggu	…	…	…
3.	Relevan dengan tujuan kurikuler	…	…	…
4.	Warna (menarik perhatian)	…	…	…
5.	Informasi verbal (memperkuat gagasan yang terkandung dalam grafik)	…	…	…
6.	Pemahaman siswa	…	…	…
7.	Dapat terbaca untuk pemakaian di – dalam kelas			

Titik kekuatan :

Titik kelemahan :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Evaluasi Bahan Visual Yang Diproyeksikan

Format :

- Transparansi
- Slide (gambar bingkai)
- Filmstrip

Nomor	*kriteria*	*Rating*		
		Tinggi	*Sedang*	*Rendah*
1.	Dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa	…	…	…
2.	Kualitas teknis	…	…	…
3.	Memberikan latihan dan partisipasi yang relevan	…	…	…
4.	Relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar	…	…	…
5.	Terfokus dengan jelas pada tujuannya	…	…	…
6.	Terbukti efektif (yaitu dengan uji coba di lapangan)	…	…	…
7.	Memberikan petunjuk untuk tindak lanjut ,diskusi	…	…	…
8.	Bebas dari bias ras,suku,gender, dan lain-lain	…	…	…

Titik kekuatan :

Titik kelemahan :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Evaluasi Bahan Visual Yang Diproyeksikan

Format :

- Piringan hitam
- Kaset tape
- Radio program

Nomor	*kriteria*	*Rating*		
		Tinggi	*Sedang*	*Rendah*
1.	Ketepatan	...	…	...
2.	Kualitas suara	…	…	…
3.	Keterlibatan siswa	…	…	…
4.	Tingkat minat dan perhatian	…	…	…
5.	Tinggkat kosa kata	…	…	…
6.	Relevan dengan tujuan kurikuler	…	…	…
7.	Memberikan petunjuk untuk tindak lanjut,diskusi	…	…	…
8.	Nilai keseluruhan	…	…	...

Titik kekuatan :

Titik kelemahan :

Kaset tape yang dihasilkan atau diproduksi sendiri harus mempertimbangkan pula beberapa aspek disamping aspek-aspek yang telah dikemukakan di atas. Aspek tersebut adalah sebagai berikut. (jika dinyatakan, jawaban harus Ya).

- Suara gangguan pada latar belakang harus ditekan seminimal mungkin;
- Tingkat suara yang konstan;
- Kualitas dan kejelasan suara dan ucapan;
- Kejelasan ungkapan;
- Nada biasa/percakapan;
- Koordinasi dengan lembaran kerja atau penuntun belajar;
- Isi jelas;
- Waktunya tidak terlalu panjang dan tidak pula terlalu pendek.
- Siswa sudah mengenal benda yang terdapat dalam rekaman audio itu.
- Membicarakan konsep naskah dengan ahli di bidang itu.
- Waktu cukup untuk penyiapan semua bahan-bahan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Evaluasi Bahan Film

Nomor	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1.	Dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa	…	…	…
2.	Kualitas teknis	…	…	…
3.	Kesempatan untuk latihan dan partisipasi yang relevan	…	…	…
4.	Relevan dengan kurikulum dan (misalnya nyata)	…	…	…
5.	Ketepatan informasi	…	…	…
6.	Cakupan isi pelajar	…	…	…
7.	Pengaturan isi pelajar	…	…	…
8.	Pemahaman siswa	…	…	…

Titik kekuatan :

Titik kelemahan :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Evaluasi Program Television

Judul :
Waktu :
Sasaran penonton :

Nomor	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1.	Dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa	…	…	…
2.	Kualitas teknis	...	...	...
3.	Memberikan latihandan partisipasi yang bermakna	…	…	…
4.	Relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar	...	...	...
5.	Terfokus dengan jelas pada tujuan-nya	…	…	…
6.	Terbukti efektif (yaitu dengan uji coba dilapangan)	...	...	...
7.	Memberikan petunjuk untuk tidak lanjut, diskusi	…	…	…
8.	Peran guru ditunjukkan dengan jelas	…	…	…

Titik kekuatan :

Titik kelemahan :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Evaluasi Program
Pengajaran Dengan Bantuan Komputer

Mata pelajaran :
Sasaran pemakai :
System komputer :

Nomor	Kriteria	Rating		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1.	Terfokus dengan jelas pada tujuan	…	…	…
2.	Interaktif terus-menerus	…	…	…
3.	Bercabang untuk menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa	…	…	…
4.	Relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar	...	...	...
5.	Format penyajiannya memotivasi	...	...	...
6.	Terbukti efektif (yaitu dengan uji coba dilapangan)	…	…	…
7.	Sajian gambar/grafik yang sesuai	…	…	…
8.	Petunjuknya sederhana dan lengkap	…	…	…
9.	Memberi penguatan positif	…	...	...
10.	Dapat digunakn lagi (mengandung unsur acak/randomuntuk menyajikan penayangan ulang yang bervariasi)	…	…	…

Titik kekuatan :

Titik kelemahan ;

Rangkuman

EVALUASI MEDIA PENGAJARAN

1. Ciri-ciri efektif media pembelajaran PAI
   a. Keefektivan pelaksanaaan proses instruksional diukur dari dua aspek, yaitu,
   b. Bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh system instruksional.
   c. Bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak konstribusi (sumbangan) media atau media program terhadap keberhasilan dan keevektivan proses intruksional itu.
2. Kriteria mengevaluasi media pembelajaran dari kualitas isi, tujuan, kualitas instruksional& teknis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Walker & hess (1984:206) memberikan criteria dalam mereviu perangkat lunak media pengajaran yang berdasarkan kepada kualitas.

- Kualitas isi dan tujuan
  - Ketepatan
  - Kepentingan
  - Kelengkapan
  - Keseimbangan
  - Minat/perhatian
  - Keadilan
  - Kesesuaian dengan situasi siswa
- Kualitas intruksional
  - Memberikan kesempatan belajar
  - Memberikan bantuan untuk belajar
  - Kualitas memotivasi
  - Fleksibilitas instruksionalnya
  - Hubungan dengan program pengajaran lainnya
  - Kualitas sosial interaksi instruksionalnya
  - Kualitas tes dan penilaianya
  - Dapat memberi dampak bagi siswa
  - Dapat membawa dampak bagi guru dan pengajarannya
- kualitas teknis
  - keterbacaan
  - mudah digunakan
  - kualitas tampilan/tayangan
  - kualitas penanganan jawaban
  - kualitas pengelolaan programnya
  - kualitas pendokumentasiannya

Latihan

1. Jelaskan maksud dari evaluasi media pembelajaran
2. Jelaskan ciri-ciri efektif evaluasi media pembelajaran
3. jelaskan kreteria evaluasi media pembelajaran dari segi isi?
4. jelaskan mreteria evaluasi media pembelajaran dari segi tujuan?
5. jelaskan mreteria evaluasi media pembelajaran dari segi intruksional?

H. Lembar Kegiatan

1. Tujuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mahasiswa dan mahasiswi dapat mewujudkan evaluasi media pembelajaran secara jelas.

2. Bahan dan Alat

1. Kertas plano
2. Spidol
3. silotip
4. Materi konsep evaluasi media pembelajaran

3. Langkah Kegiatan

a. Secara individu mahasiswa dan mahasiswi membaca bahan ajar dipandu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut;
   1) Jelaskan maksud dari evaluasi media pembelajaran
   2) Jelaskan ciri-ciri efektif evaluasi media pembelajaran
   3) Jelaskan kreteria evaluasi media pembelajaran dari segi isi?

b. Tuliskan jawaban pertanyaan tersebut di lembar kegiatan yang telah disediakan

c. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 3 (tiga) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas

d. Mahasiswa dan mahasiswi yang lain memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan.

I. Lembar Media

Bentuk Media

Slide powerpoint

J. Lembar Penilaian

1. Jenis Penilaian

Tes Tulis

2. Bentuk Penilaian

Essay

3. Instrumen

a. Jelaskan maksud dari evaluasi media pembelajaran
b. Jelaskan ciri-ciri efektif evaluasi media pembelajaran
c. Jelaskan kreteria evaluasi media pembelajaran dari segi isi?
d. Jelaskan mreteria evaluasi media pembelajaran dari segi tujuan?
e. Jelaskan mreteria evaluasi media pembelajaran dari segi intruksional?=

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. **Petunjuk pensekoran**

No	Soal	Skor
1	Soal no. 1	20
2	Soal no. 2	20
3	Soal no. 3	20
4	Soal no. 4	20
5	Soal no. 5	20

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk.,*Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional* Bandung: Rineka Cipta, 2005.

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004.

Smaldino, E. Sharon, et.al, *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, terj. Arif Rahman, Jakarta: Kencana, 2012.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogla, 2012.

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PAKET 12
APLIKASI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PAI

A. Pendahuluan

Sebagaimana disinggung dalam paket sebelumnya bahwa dalam proses pembelajaran, kehadiran alat atau media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut, ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Namun, meskipun begitu pentingnya alat atau media bagi tercapainya tujuan pendidikan, masih banyak dijumpai lembaga-lembaga pendidikan yang kurang mementingkan suatu media tersebut. Terbukti banyak ditemukan kasus pendidik yang tidak mempergunakan media sesuai dengan bahan yang diajarkan contoh dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, peserta didik mengalami banyak kesulitan dalam menyerap dan memahami pelajaran yang disampaikan, pendidik kesulitan menyampaikan bahan pelajaran, banyak peserta didik yang merasa bosan terhadap pelajaran pendidikan agama Islam. Hal ini dapat diidentifikasikan sebagai masalah kurangnya pemahaman pendidik dalam pengaplikasian media dalam pembelajaran tersebut.

Dalam paket ini, akan dijelaskan tentang media yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan cara pengaplikasian atau penerapan media tersebut dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

B. Standar Kompetensi

Mahasiswa dan mahasiswi memahami aplikasi media dalam pembelajaran PAI.

C. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dan mahasiswi dapat memahami aplikasi media dalam pembelajaran PAI.

D. Indikator

Mahasiswa dan mahasiswi dapat:

1. Menjelaskan aplikasi media pembelajaran PAI

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Menerapkan jenis-jenis aplikasi media dalam pembelajaran PAI sesuai dengan pokok bahasan dan sub pokok bahasan.

E. Waktu

2 x 50 menit

F. Kegiatan Pembelajaran

Langkah perkuliahan	Metode	Bahan
Kegiatan Awal		
1. Dosen memberikan orientasi tentang aplikasi media yang akan dipelajari bersama-sama selama	Presentasi	Slide power point
2. Brainstorming tentang pengalaman awal mereka tentang aplikasi media	Brainstorming	
3. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam perkuliahan, dan pentingnya perkuliahan.	Presentasi	Slide power point
Kegiatan Inti		
1. Mahasiswa dan mahasiswi diberi tugas membaca secara individual dengan dipandu oleh pertanyaan di bawah ini: a. Apa yang dimaksud dengan aplikasi media! b. Jelaskan jenis-jenis media! c. Jelaskan tetang aplikasi media dalam pembelajaran PAI	Reading guide	Uraian materi 1.1 LK 1.2
2. Mahasiswa dan mahasiswi secara individual diminta menuliskan		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jawaban masing-masing pertanyaan pada lembar kerja yang telah disediakan 3. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 2 (dua) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas. 4. Mahasiswa diminta memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan (diwakili oleh dua mahasiswa laki-laki dan perempuan yang dipilih secara acak). 5. Dosen memberikan penguatan tentang aplikasi media dan penerapannya dalam pembelajaran PAI.	Presentasi Tanya jawab Presentasi	*Slide Powerpoint*
Kegiatan Penutup 1. Dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk melakukan refleksi mengenai perkuliahan tentang aplikasi media dan penerapannya dalam pembelajaran PAI	Presentasi	
Kegiatan Tindak Lanjut 1. Dosen memberikan tugas untuk menemukan dan mensimulasikan aplikasi media ddalam pembelajaran PAI secara berkelompok.	Penugasan	Penilaian 1.3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Uraian Materi

Aplikasi Media dalam Pembelajaran PAI

1. *Media yang Digunakan dalam Pembelajaran PAI*

Media pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu pendidik, kepada sasaran atau penerima pesan, yakni peserta didik yang belajar pendidikan agama Islam. Tujuan penggunaan media pembelajaran pendidikan agama Islam tersebut adalah supaya proses pembelajaran pendidikan agama Islam dapat berlangsung dengan baik. Dari jenisnya, media pembelajaran pendidikan agama Islam dapat diklasifikasikan menjadi media audio, media cetak, dan media elektronik.

a. Media audio

Hubungan media audio ini dengan tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam sangat erat. Dari sisi kognitif media audio ini dapat dipergunakan untuk mengajarkan berbagai aturan dan prinsip. Dari segi afektif media audio ini dapat menciptakan suasana pembelajaran dan segi psikomotor, media audio ini untuk mengajarkan media ketrampilan verbal.

b. Media cetak

Hubungan media cetak ini untuk tujuan kognitif dapat berfungsi untuk menyampaikan informasi yang bersifat nyata. Untuk tujuan afektif media cetak ini dapat menunjang suatu materi dalam hubungannya dengan perubahan sikap dan tingkah laku. Untuk tujuan psikomotor media cetak ini dapat menunjukkan posisi sesuatu yang sedang terjadi dan mengajarkan berbagai langkah dan prinsip dalam proses pembelajaran.

Media elektronik

Media ini diciptakan untuk menyampaikan informasi pendidikan yang dapat dimanfaatkan secara umum, baik di kalangan pendidikan maupun masyarakat secara luas. Beberapa media elektronik yang di maksud antara lain:

1) Slide dan filmstrip

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Merupakan gambar yang diproyeksikan dan dapat dilihat, serta dapat dioprasikan secara mudah. Media ini berfungsi untuk memeudahkan penyajian seperangkat materi tertentu, membangkitkan minat anak dan menjangkau semua bidang pelajaran , termasuk pendidikan agama Islam.

2) Film

Media ini mempunyai nilai tertentu, seperti dapat melengkapi berbagai pengalaman yang dimiliki peserta didik, dapat memancing inspirasi baru, menarik perhatian, serta dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya.

3) Televisi

Penggunaan media ini dapat dilakukan dengan alternatif dari melihat siaran televisi. Dengan menggunakan media ini materi pembelajaran yang diberikan dapat bersifat langsung dan nyata, jangkauannya luas, dan memungkinkan penyajian aneka ragam peristiwa.

4) Radio

Melalui media ini peserta didik dapat mendengarkan siaran dari berbagai penjuru dan berbagai peristiwa. Media ini dapat memberikan berbagai berita yang sesuai dengan pembelajaran, menarik minat, jangkauannya luas, dapat mendorong timbulnya kreatifitas dan mempunyai nilai-nilai yang rekreatif.

2. *Aplikasi Media dalam Pembelajaran PAI*

Sebelum pendidik mengajarkan pokok bahasan pembelajaran terlebih dahulu harus menyiapkan dan memperhitungkan alat bantu/media apa saja yang dapat dipakai dari berbagai kegiatan pembelajaran yang mungkin dilakukannya sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Dalam penerapan media pembelajaran pendidikan agama Islam harus dilakukan dengan cara yang tepat dan praktis yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Selain hal tersebut pemilihan metode mengajar yang sesuai dengan media pembelajaran juga sangat penting karena akan berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru pendidikan agama Islam harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Demikian juga halnya dengan penyesuaian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antara media pembelajaran yang dipakai dengan kebutuhan peserta didik yang banyak dan bermacam-macam, namun secara garis besarnya pemilihan media pembelajaran tersebut harus sesuai dengan kebutuhan kebanyakan peserta didik.[3]

Berikut adalah penerapan media pembelajaran sesuai mata pelajaran pendidikan agama Islam:

a. *Media pembelajaran al-Qur'an dan Hadis*

Pembelajaran al-Qur'an dan Hadis menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran al-Qur'an dan hadis dapat menggunakan media audio, yaitu misalnya dengan menggunakan media tape recorder, peserta didik mendengarkan rekaman yang berisi ayat-ayat al-Qur'an atau hadis-hadis Nabi, sehingga peserta didik dapat mengetahui, menulis, dan melafalkan bacaan-bacaan yang didengarkannya.

b. *Media pembelajaran akhlak*

Media pembelajaran akhlak mencakup nilai suatu perbuatan, sifat-sifat terpuji dan tercela menurut ajaran agama Islam, membicarakan berbagai hal yang langsung ikut mempengaruhi pembentukan sifat-sifat pada diri seseorang, maka ada beberapa media pembelajaran yang dapat membantu pencapaian pembelajaran akhlak, antara lain:

1) Melalui bahan bacaan atau bahan cetak

   Melalui bahan ini peserta didik akan memperoleh pengalaman dengan membaca. Yang termasuk media ini buku teks akhlak, buku teks agama pelengkap, bahan bacaan umum seperti, majalah, koran dan sebagainya.

2) Melalui alat-alat audio visual (AVA).

   Melaui media ini peserta didik akan memperoleh pengalaman secara langsung dan mendekati kenyataan, misalnya dengan alat dua atau tiga dimensi, maupun dengan alat-alat teknologi modern seperti televisi, internet, dan lain sebagainya.

3) Melalui contoh-contoh kelakuan.

   Melalui profil pendidik yang baik, dalam menyampaikan bahan pembelajaran diharapkan peserta didik bisa meniru tingkah laku pendidik, misalnya mimik,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbagai gerakan badan dan anggota badan, dramatisasi, suara dan perilaku sehari-hari.

4) Melalui media masyarakat dan alam sekitar.

Untuk memperoleh suatu pemahaman dan pengalaman yang komprehensif, pendidik dapat membawa anak ke luar kelas untuk memperoleh pengalaman langsung dan masyarakat maupun alam sekitar.[4]

c. *Media pembelajaran Fiqih*

Media pembelajaran sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar harus disesuaikan dengan orientasi dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran fiqih, media yang sering digunakan adalah media bahan cetakan seperti buku bacaan, koran, majalah, dan sebagainya. Kemudian media suara yang didengar, sebenarnya masih ada media yang bias memperjelas pemahaman peserta didik, misalnya untuk memehami jenis dan bentuk transaksi ekonomi tertentu biasa digunakan media video yang menceritakan berbagai macam transaksi ekonomi. Bahkan bisa digunakan media yang bersumber dari lingkungan, misalnya bank, pegadaian, pasar modal dan sebagainya.

d. *Media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam*

Hendaknya pendidik menyiapkan bermacam-macam alat peraga dan menggunakannya dimana perlu. Dalam menguraikan peristiwa hijrah Nabi misalnya pendidik dapat menggunakan slide atau film yang tersedia, memperdengarkan rekaman tentang drama yang sering diputar dari pemancar radio pada hari-hari besar seperti Maulid, Hijrah Nabi ataupun Isra' Mi'raj.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rangkuman

Aplikasi Media dalam Pembelajaran PAI

1. *Media yang Digunakan dalam Pembelajaran PAI*

   Media pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu pendidik, dengan tujuan supaya proses pembelajaran pendidikan agama Islam dapat berlangsung dengan baik. Dari jenisnya, media pembelajaran pendidikan agama Islam dapat diklasifikasikan menjadi media audio, media cetak, dan media elektronik.

2. *Aplikasi Media dalam Pembelajaran PAI*

   Aplikasi media dalam pembelajaran pendidikan agama islam dapat di gunakan sesuai dengan mata pelajaran, sebagaimana berikut:

   - *Media pembelajaran al-Qur'an dan Hadis*

     Media pembelajaran al-Qur'an dan hadis dapat menggunakan media audio, yaitu misalnya dengan menggunakan media tape recorder, peserta didik mendengarkan rekaman yang berisi ayat-ayat al-Qur'an atau hadis-hadis Nabi, sehingga peserta didik dapat mengetahui, menulis, dan melafalkan bacaan-bacaan yang didengarkannya.
   - *Media pembelajaran akhlak*

     Aplikasi media dalam pembelajaran akhlaq dapat berupa :
     - Melalui bahan bacaan atau bahan cetak
     - Melalui alat-alat audio visual (AVA).
     - Melalui contoh-contoh kelakuan.
     - Melalui media masyarakat dan alam sekitar.
   - *Media pembelajaran Fiqih*
   - *Media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam*

Latihan

1. Apa yang dimaksud dengan aplikasi media pembelajaran?
2. sebutkan jenis-jenis aplikasi media pembelajaran?
3. jelaskan penerapan aplikasi media pada pelajaran al-Qur'an Hadis?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. jelaskan penerapan aplikasi media pada pelajaran akhlaq?
5. jelaskan penerapan aplikasi media pada pelajaran Sejarah?

H. Lembar Kegiatan

1. Tujuan

Mahasiswa dan mahasiswi dapat mewujudkan aplikasi media dalam pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) secara jelas.

2. Bahan dan Alat

1. Kertas plano
2. Spidol
3. silotip
4. Materi aplikasi media pembelajaran PAI

3. Langkah Kegiatan

a. Secara individu mahasiswa dan mahasiswi membaca bahan ajar dipandu dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut;
   1) Apa yang dimaksud dengan aplikasi media pembelajaran?
   2) Sebutkan jenis-jenis aplikasi media pembelajaran?
   3) Jelaskan penerapan aplikasi media pada pelajaran PAI?

b. Tuliskan jawaban pertanyaan tersebut di lembar kegiatan yang telah disediakan

c. Jawaban dikumpulkan dan dipilih 3 (tiga) jawaban secara acak oleh dosen untuk dipresentasikan di depan kelas

d. Mahasiswa dan mahasiswi yang lain memberikan tanggapan terhadap jawaban yang telah dipresentasikan.

I. Lembar Media

Bentuk Media

Slide powerpoint

J. Lembar Penilaian

1. Jenis Penilaian

Tes Tulis

Non Tes

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bentuk Penilaian

Essay

Produk

3. Instrumen

a. Apa yang dimaksud dengan aplikasi media pembelajaran?
b. Sebutkan jenis-jenis aplikasi media pembelajaran?
c. Jelaskan penerapan aplikasi media pada pelajaran al-Qur'an Hadis?
d. Jelaskan penerapan aplikasi media pada pelajaran akhlaq?
e. Jelaskan penerapan aplikasi media pada pelajaran Sejarah?

4. Petunjuk pensekoran

No	Soal	Skor
1	Soal no. 1	20
2	Soal no. 2	20
3	Soal no. 3	20
4	Soal no. 4	20
5	Soal no. 5	20

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Cet. I, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.

Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Djamarah, Syaiful Bahri, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Darajdat, Zakiah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1996.

Gilarso, T, dkk., *Program Pengalaman Lapangan (Micro Teaching),* Yogyakarta: Andi Offset, 1986.

Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

_____, *Media Pendidikan*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hadimiarjo, Yusuf, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*

Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Ibrahim, R & Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: Rineka Cipta, 2003.

Ibrahim, *Media Instruksional*

Mukhtar, *Desain Pembelajaran PAI*

Nasution, *Teknologi Pendidikan*, Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Nurhadi, Mulyani, *Sejarah Perpustakaan dan Perkembangannya di Indonesia*

Pardede, M.Tjoen, *Perpustakaan di Indonesia dari Zaman ke Zaman*

Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*, Cet. I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.

Sadiman, Arief, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,* Cet. V, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.

Salma, Dewi, dkk.*Mozaik Teknologi Pendidikan*

Shalahuddin, Mahfudh, *Media Pendidikan Aga*ma, Cet. I, Surabaya: Bina Ilmu, 1986.

Soeprayitno, *Seleksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Diktat Media Pengajaran*, Surabaya: Biro Kajian Ilmiah Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2002.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id