

## MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK

Oleh: Tejo Nurseto  
(Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta)

### Abstrak

Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan aktif learning, maka kiranya peranan media pembelajaran (yang dalam uraian selanjutnya sering disebut media), menjadi semakin penting. Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini: sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, mengkonkretkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme. Perencanaan dalam pembuatan media meliputi: Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, Perumusan tujuan, memilih, merubah dan merancang media pembelajaran, perumusan materi, pelibatan siswa dan evaluasi (*Evaluation*). Untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata: *Visible*: mudah dilihat, *Interesting*: menarik, *Simple*: sederhana, *Useful*: isinya berguna/bermanfaat, *Accurate*: Benar (dapat dipertanggungjawabkan), *Legitimate*: masuk akal/sah, *Structured*: terstruktur/tersusun dengan baik. Beberapa media yang dapat dibuat dan dipergunakan dalam pembelajaran ekonomi antara lain: *flipchart*, *flannel graph*, *flash card*, barang bekas, *powerpoint* dan lain-lain.

Kata kunci: Media Pembelajaran

## **A. Pendahuluan**

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi dan dunia hiburan semakin pesat, sehingga anak-anak kita lebih suka melihat sinetron, film, main game, internet yang akan menjadi guru mereka daripada mendengarkan pelajaran guru di kelas. Oleh karena itu guru zaman sekarang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih.

Sesuai dengan kemajuan Teknologi Pendidikan (*Educational Technology*), maupun Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (*instructional media*) serta peralatan-peralatan yang semakin canggih (*sophisticated*).

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi siswa juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut.

Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting.

## **B. Pengertian Media**

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai "*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*".

Perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada

komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*). Berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

### C. Fungsi dan Manfaat Media

Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar Edgar Dale (1969) dalam bukunya "*Audio visual methods in teaching*" Edgar Dale membuat klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak.



Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama "kerucut pengalaman" dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar.

4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
5. Mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Hamalik, 1986). Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menyamakan Persepsi Siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
2. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.
3. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll.
4. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
5. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain.

#### **D. Klasifikasi Media**

Menurut bentuk informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi.

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu:

1. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam
2. Media proyeksi diam,
3. Media audio,
4. Media audio visual diam,
5. Media Audio visual hidup/film,
6. Media televisi, dan
7. Multi media.

#### **E. Perencanaan Penggunaan Media**

Heinich, Molenda, dan Russel (1982) dalam bukunya "*Instructional Media and The New Technologies of Instructions*" menyusun suatu model prosedural yang diberi nama akronim "ASSURE". Model ASSURE ini dimaksudkan untuk menjamin penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Model yang diakronimkan dengan ASSURE itu meliputi 6 langkah dalam perencanaan sistematis untuk penggunaan media, yaitu: *Analyze Learner Characteristics, State Objectives, Select, Modify Or Design Materials, utilize materials, require learner response, evaluate*

##### **1. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa**

Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan (*need*), Salah satu indikator adanya kebutuhan yaitu kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan agar dapat dikuasai siswa.

##### **2. Perumusan Tujuan**

Media pembelajaran harus dibuat sedemikian rupa sehingga akan membantu dan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **3. Memilih, Merubah dan Merancang Media Pembelajaran**

Untuk membuat media yang tepat bagi kegiatan pembelajaran biasanya akan meliputi salah satu dari tiga kemungkinan yaitu 1. Memilih media pembelajaran yang sudah tersedia, 2. Merubah media yang sudah ada, dan 3. Merancang pembuatan media yang baru.

### **4. Perumusan Materi**

Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Sebuah program media di dalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasai siswa.

### **5. Pelibatan siswa**

Situasi belajar yang paling efektif adalah situasi belajar yang memberikan kesempatan siswa merespon dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu siswa harus dilibatkan semaksimal mungkin dalam pemanfaatan penggunaan media.

### **6. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk memilih media pembelajaran yang akan dipergunakan dikelas, untuk melihat prosedur penggunaan media, untuk memeriksa apakah tujuan penggunaan media tersebut telah tercapai, menilai kemampuan guru menggunakan media, memberikan informasi untuk kepentingan administrasi, dan untuk memperbaiki media itu sendiri.

## **F. Prinsip Pengembangan dan Produksi Media**

Menurut Mukminan untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip **VISUALS**, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

<b>V</b> isible	: Mudah dilihat
<b>I</b> nteresting	: Menarik
<b>S</b> imple	: Sederhana
<b>U</b> seful	: Isinya berguna/bermanfaat
<b>A</b> ccurate	: Benar (dapat dipertanggungjawabkan)
<b>L</b> egitimate	: Masuk akal/sah
<b>S</b> tructured	: Terstruktur/tersusun dengan baik

## **G. Membuat Media Pembelajaran Ekonomi**

I Nyoman Sudana Degeng (1993) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru/pendidik dalam membuat media pembelajaran, yaitu: 1. tujuan instruksional; 2. keefektifan; 3. siswa; 4. ketersediaan; 5. biaya pengadaan; 6. kualitas teknis. Dalam pembuatan media hal-hal yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran, keefektifan media, kemampuan peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas media, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.

Media yang dapat dibuat dalam pembelajaran ekonomi tidak terbatas jenis dan bentuknya, tergantung hasil pemilihan mana yang paling tepat. Dari sekian banyak media yang cocok untuk, di antaranya media grafis seperti poster, bagan, diagram, kartun, *flipchart*, dan lain-lain. Selain itu tren saat ini adalah penggunaan media berbasis komputer seperti media presentasi. Oleh sebab itu tepat jika guru/dosen mampu membuat media minimal media grafis dan media presentasi berbantuan komputer.

### **1. *Flipchart***

*Flipchart* adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai kalender berukuran 50X75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21X28 cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. *Flipchart* dapat digunakan sebagai media penyampai pesan pembelajaran.

#### **a. Cara mendesain *Flipchart***

*Flipchart* secara umum terbagi dalam dua sajian, pertama *Flipchart* yang hanya berisi lembaran-lembaran kertas kosong yang siap diisi pesan pembelajaran. Kedua, *Flipchart* yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya yang isinya bisa berupa gambar, teks, grafik, bagan dan lain-lain. Berdasarkan tujuan yang telah kita tentukan maka dipilih bentuk *Flipchart* yang sesuai.

Membuat *Flipchart* yang sudah berisi pesan pembelajaran diperlukan tahap-tahap seperti: membuat alat penyangga dari kayu, kemudian mengumpulkan gambar-gambar yang relevan dengan tujuan, menuliskan pesan pada kertas atau kalau perlu objek gambar yang sudah ada misalnya dari koran atau majalah dapat ditempelkan,

diatur komposisinya, jika gambar langsung dibuat pada kertas tersebut perlu dibuat sketsa terlebih dulu, membuat *outline* dan mewarnai.

Materi yang disajikan pada media *Flipchart* tidak dalam bentuk uraian panjang, dengan menggunakan kalimat majemuk seperti halnya pada buku teks namun materi disarikan, diambil pokok-pokoknya.

### **b. Cara Menggunakan *Flipchart***

- 1) **Mempersiapkan diri:** Dosen/Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, dan memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut.
- 2) **Penempatan yang tepat.** Perhatikan posisi *flipchart*, sehingga dapat dilihat dengan baik oleh semua siswa yang ada di ruangan kelas tersebut.
- 3) **Pengaturan siswa.** Misalnya siswa dibentuk menjadi setengah lingkaran, atau leter U, pastikan semua siswa memperoleh pandangan yang baik.
- 4) **Perkenalkan pokok materi.** Materi yang disajikan terlebih dahulu diperkenalkan kepada siswa pada saat awal membuka pelajaran..
- 5) **Sajikan gambar.** Setelah masuk pada materi, mulailah memperlihatkan lembaran-lembaran gambar *flipchart* dan berikan keterangan yang cukup.
- 6) **Beri kesempatan siswa untuk bertanya.** Berikan stimulus agar siswa mau bertanya, meminta klarifikasi apakah materi yang telah disampaikanya jelas dipahami atau masih kurang jelas. Beri kesempatan siswa memberikan komentar terhadap isi *flipchart* yang disajikan.
- 7) **Menyimpulkan Materi.** Dorong siswa berperan aktif menyimpulkan materi yang diperkuat oleh guru. Jika dirasa perlu maka siswa atau guru kembali membuka beberapa *flipchart* yang dianggap penting.

## **2. *Flash Card***

*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan

yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flashcard* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa. Kelebihan *flashcard* antara lain mudah dibawa, praktis, gampang diingat, menyenangkan.

#### **a. Cara Pembuatan**

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut diberi tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm
- 3) Potong-potonglah kertas duplek tersebut dengan gunting atau kater hingga tepat berukuran 25X30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang dibutuhkan.
- 4) Jika objek gambar langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas *concord* atau kertas karton.
- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, majalah, koran, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- 7) Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian belakang kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek pada halaman muka. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris.

### **b. Cara Menggunakan**

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- 2) Cabutlah satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu per satu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari gambar candi hindu, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar candi hindu yang belakangnya bertuliskan ciri-ciri candi hindu.

### **3. Flanelgraf**

*Flanelgraf* adalah media pembelajaran yang berupa guntingan-guntingan gambar atau tulisan yang pada bagian belakangnya dilapisi ampelas. Guntingan gambar tersebut ditempelkan pada papan yang dilapisi flanel yang berbulu sehingga melekat. Ukuran papan flanel adalah 50X75 cm, dipergunakan untuk pembelajaran kelompok kecil 30 orang.

Kelebihan *Flanelgraf* antara lain gambar-gambar yang *moveable* dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek gambar yang ditempelkan, pembelajaran dapat disetting sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupun secara kelompok. Dalam setting kelompok siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, menyusun gambar atau objek tiga dimensi yang ditempelkan pada papan flanel.

#### **a. Cara Pembuatan**

- 1) Siapkan papan triplek yang berfungsi untuk menempelkan gambar-gambar. Pastikan ukuran papan tersebut kurang lebih 50X75cm. Dapat juga membeli papan seperti *whiteboard* yang sudah jadi.
- 2) Siapkan bahan flanel yang berbulu atau dapat pula menggunakan karpet dengan bulu tebal, sesuaikan ukurannya dengan papan tersebut, tempelkan dengan menggunakan paku, atau lem.
- 3) Siapkan gambar-gambar yang akan ditempelkan pada papan flanel tersebut. Untuk menempelkannya, maka gambar tersebut harus dipasang alas yang keras atau bahan amplas. Gambar-gambar tersebut dapat diambil dari majalah, koran, tabloid atau gambar yang dibeli dari toko. Banyaknya gambar yang ditempelkan disesuaikan dengan kebutuhan dan keluasan materi yang disajikan.

#### **b. Cara Menggunakan**

- 1) Mulailah penyajian dengan bercerita terlebih dahulu lalu mulai masuk ke pelajaran pokok, guru berdiri di samping papan flanel
- 2) Libatkan siswa dalam penyajian, mintalah salah seorang siswa untuk tampil ke depan untuk mengulangi penyajian lalu dilanjutkan dengan diskusi.
- 3) Menilai alat dan penyajian: apakah gambar-gambar sudah jelas, apakah penyajiannya tampak menarik, apakah dipahami isi pesan yang disajikan

#### **4. *Bulletin board***

*Bulletin board* adalah papan yang khusus digunakan untuk mempertunjukkan contoh-contoh pekerjaan siswa, gambar, bagan, poster, dan objek dalam bentuk tiga dimensi. Pada umumnya *Bulletin board* berukuran 160X80 cm.

Kelebihan *bulletin board* antara lain dapat menciptakan minat belajar, dan minat berkarya pada diri siswa, mempersatukan semangat kelas dengan membangkitkan rasa memiliki bersama dan tanggung jawab bersama, mendorong siswa untuk berkarya dan menciptakan produk, berinisiatif memecahkan masalah dan sebagai

sarana berkompetisi. Antara kelas dalam satu sekolah akan saling berlomba untuk menunjukkan hasil yang terbaik yang disajikan dalam *Bulletin board*. Hal ini bernilai positif karena siswa akan berlomba untuk menjadi yang terbaik.

#### **a. Cara Pembuatan *Bulletin Board***

- 1) *Bulletin board* hampir sama dengan *white board* baik dari sisi bentuk maupun ukurannya tapi bahan pada bagian muka dapat berupa papan yang dicat dengan warna yang sesuai, dilapisi bahan flanel atau karpet atau *steryoform*. Bahan dasar *bulletin board* dapat membuat sendiri atau juga dapat membeli yang sudah jadi dengan ukuran yang standar.
- 2) Untuk lebih menarik, perlu dicat dengan warna-warni, dan pada bagian pinggirnya diberi bingkai yang sesuai supaya kelihatan rapih. Untuk menjaga keamanan karya yang dipajang, kalau perlu dipasang juga kaca yang disertai dengan kunci pengaman.
- 3) Berilah judul yang menarik dengan warna yang mencolok dan ukuran yang besar sehingga terlihat dengan jelas. Judul yang dimaksud adalah judul *Bulletin board* misalnya "Karya Kita", "Media Ceria" dan lain-lain.
- 4) Kumpulkanlah bahan-bahan berupa gambar, kartun, objek, buku, poster, dan lain-lain. Siapkan juga alat-alat untuk menempelkannya seperti lem, paku payung gunting, cat warna.
- 5) Tempelkan *bulletin board* sesuai dengan fungsinya, jelas terlihat dari berbagai arah. Dapat ditempelkan di dalam kelas, didepan kelas, di kantor atau di jalan keluar masuk ruangan atau koridor. Supaya terlihat terang, tempatkan disekitarnya banyak cahaya matahari atau menggunakan lampu sorot.

#### **5. Media dari barang bekas**

Dalam pembelajaran media apapun dapat digunakan termasuk barang-barang bekas. Selain murah barang bekas juga mudah didapatkan seperti Koran bekas, botol bekas, kertas bekas, plastik bekas dan lain-lain. Misalnya dalam pembelajaran ekternalitas kita dapat menggunakan kertas dan Koran bekas yang dianggap sebagai

sampah di mana hal itu mengakibatkan eksternalitas bagi orang lain. Kertas bekas dapat dipergunakan dalam pembelajaran produktivitas dengan membuat buku atau produk lain dengan bahan kertas bekas atau dalam pembelajaran marginalism dengan membuat produk dari bahan bekas kemudian tenaga kerjanya ditambah secara terus-menerus sementara faktor yang lain tetap.

Dalam menggunakan media barang bekas harus didukung dengan strategi pembelajaran yang tepat seperti simulasi, bermain peran, *inquiry*, proyek *learning* dan lain-lain.

## **6. Multi media dengan *powerpoint***

*Powerpoint* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*).

Kelebihan *Power point* antara lain: dapat menyajikan teks, gambar, film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi sehingga menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah direvisi, mudah disimpan dan efisien, dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya, dapat dikoneksikan dengan internet

Prosedur pembuatan media power point adalah:

- a. Identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia juga jenjang pendidikan. Perlu juga mengidentifikasi ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dll.
- b. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, suara. Pengumpulan bahan tersebut dapat dilakukan dengan cara mencari melalui internet (*browsing*), menggunakan yang sudah ada di direktori Anda, jika diperlukan memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan misalnya untuk kebutuhan video dengan *shooting*, rekaman audio

dan untuk kebutuhan gambar melalui *scanning image*. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, modul, makalah lengkap. Materi untuk *powerpoint* sebaiknya dikemas menjadi uraian pendek, pokok-pokok bahasan atau pointer-pointer.

- c. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di *Powerpoint* hingga selesai. Selanjutnya mengubah hasil akhir presentasi apakah dalam bentuk *Slide Show*, *Web Pages*, atau *Executable File (exe)*.
- d. Setelah program selesai dibuat, tidak langsung digunakan sebaiknya dilakukan review program dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep, selanjutnya di revisi dan siap digunakan.

Tips membuat media dengan power point:

- a. Gunakan *background* yang sederhana, kontras dan konsisten, hindari *background* yang rumit, mengganggu dan penuh.
- b. Gunakan huruf yang konsisten, sederhana, dan jelas seperti arial, verdana, Tahoma dan *trabucet*, jangan gunakan huruf yang rumit dan bersambung.
- c. Visualisasikan pesan Anda, jangan gunakan tulisan kecuali terpaksa
- d. Maksimalkan fitur *power point* seperti unsur gambar, video, animasi dan suara, tapi jangan berlebihan.
- e. Buatlah *background* atau *template* sendiri untuk meningkatkan daya tarik presentasi dan memperjelas pesan.
- f. Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, maka gunakanlah teks dengan intensitas yang gelap, demikian sebaliknya.
- g. Gunakanlah warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Tapi jangan terlalu banyak karena akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi. Gunakan warna kontras atau warna yang serasi
- h. Hindari kombinasi warna lebih dari 3 dalam satu *slide*

- i. Gunakanlah huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, seperti arial, Tahoma atau verdana hindari karakter atau jenis *font* dekoratif karena lebih sulit dibaca.
- j. Besar huruf minimal 24 untuk kalimat dan 40 untuk judul
- k. Maksimal 6 kalimat dan 25 kata dalam satu *slide*
- l. Gunakan kata-kata yang *powerful*

## 7. Penggunaan Musik dalam Media Pembelajaran

Dengan multi media *powerpoint* sangat mungkin untuk memasukkan unsur musik dalam media pembelajaran. Musik berfungsi untuk menimbulkan suasana yang memudahkan siswa mencerna informasi. Musik juga menimbulkan ketertarikan siswa, mengurangi kebosanan. dan mempengaruhi kejiwaan pendengarnya, jika sajian informasi lebih bersifat ajakan persuasif maka diperlukan musik dengan bit yang cepat dan semangat. Sebaliknya jika pesan bertema kesedihan dan musik yang ditampilkan bernada ceria maka akan menimbulkan kejanggalan. Dengan demikian diperlukan pemilihan musik yang sesuai.

- a. Musik *Ice Breaking*: Sebelum memulai pelajaran atau ketika istirahat agar siswa bersemangat sekaligus *relax* gunakan musik-musik yang ceria atau musik yang sedang *trend*.
- b. Musik Tema : Musik yang menggambarkan watak atau situasi tertentu sesuai dengan tema media. Musik tema dibuat secara khas, harus berbeda dengan musik yang sudah ada sehingga menjadi *icon* ciri khas dari sebuah program audio media pembelajaran.
- c. Musik Transisi : Digunakan untuk menghubungkan antar media, durasi musik ini tidak perlu panjang cukup 5 sampai 15 detik. Hal ini perlu diperhatikan karena pergantian media tanpa disertai dengan musik transisi, membuat perpindahan menjadi kaku, tidak *smooth*.
- d. Musik Latar Belakang. Jenis musik ini disebut juga "*background music*" digunakan untuk memperkuat sebuah situasi tertentu. Volume musik latar belakang tidak

boleh terlalu dominan, kurang lebih 25% dari 100% volume suara dan pilihlah musik *classic* dengan nada yang lembut, jangan menggunakan musik yang ngebit.

## **H. Kesimpulan**

Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya. Itulah sebabnya maka perlu adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya memenuhi prinsip VISUALS (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, Structured*) dalam perencanaan sistematis untuk penggunaan media.

Jenis-jenis media yang dapat disiapkan atau dikembangkan dalam pembelajaran di antaranya meliputi: media visual yang tidak diproyeksikan, media visual yang diproyeksikan, media audio, dan multimedia. Media akan menjadi lebih hidup, menarik dan menghibur dengan memasukkan unsur music.

Penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar. Guru seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat

## **Daftar Pustaka**

- Dale, Edgar, (1969) *Audio Visual Methods in Teaching*, New Yorg: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Degeng, I Nyoman Sudana. (1993) *Media Pendidikan*. Malang: FIP IKIP Malang.
- Hamalik, O, (1994) *Media Pendidikan*, cetakan ke-7. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.
- Mukminan, (2008) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.

Trini Prastati dan Prasetya Irawan (2001) *Media sederhana*. Jakarta: PAU-PPAI.