

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Sukiman, M.Pd.

4.300
86.200
360.500

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dr. Sukiman, M.Pd.



Pengembangan Media Pembelajaran

Penulis

Dr. Sukiman, M.Pd.

Editor

M. Alaika Salmulloh

Rancang Sampul

M. Taufik N.H.

Tata Letak

Henzanura

Cetakan Pertama, Januari 2012

PEDAGOGIA

(PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI)

Jl. Kenanga, Maguwoharjo, Depok, Sleman Yogyakarta 55282

Telp. 0274-4332394, 4332397, Fax. 0274-4332395

Email : redaksi@insanmadani.com

Website : www.insanmadani.com

© Hak cipta dilindungi undang-undang, 2012 pada Dr. Sukiman, M.Pd. dan hak penerbitan pada PT Pustaka Insan Madani, anggota IKAPI



Pedagogia merupakan salah satu lini produk dari Penerbit Insan Madani yang menawarkan bacaan-bacaan berkualitas yang praktis dan mendukung aktivitas kerja Anda di bidang pendidikan.

Pengantar Penulis

Syukur *alhamdulillah* penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah memberikan kekuatan, kesempatan, kesehatan, petunjuk, dan saat ini memberi izin kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan buku “Pengembangan Media Pembelajaran ” ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Rasulullah saw., para keluarga, sahabat, dan umatnya termasuk kita semua, amin.

Buku ini secara khusus membahas tentang hal-hal yang berkenaan dengan pengembangan dan pemanfaatan media pendidikan untuk pembelajaran. Pembahasan dalam buku ini mengacu pada silabus mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Muatan yang terdapat dalam silabus tersebut telah diupayakan memenuhi tuntutan kompetensi guru terkait dengan penguasaan media pembelajaran seperti yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifi-

kasi Akademik dan Kompetensi Guru. Dalam UU tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan: (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu; dan (2) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik. Kemudian pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.

Sejalan dengan tuntutan kemampuan seperti yang tertuang dalam UU dan Permendiknas di atas, buku ini disusun dengan harapan dapat menjadi salah satu sumber belajar khususnya bagi mahasiswa jurusan pendidikan dan umumnya para calon guru dalam rangka memiliki kemampuan yang dimaksud. Uraian buku ini dibagi dalam enam bab. Bab pertama membahas tentang konsep dasar tentang teknologi pendidikan. Bab kedua membahas tentang konsep dasar media pendidikan. Bab ketiga membahas tentang prosedur pengembangan media pendidikan. Bab keempat membahas tentang pengembangan media berbasis visual. Bab kelima membahas tentang pengembangan media berbasis audio dan audio visual. Bab keenam membahas tentang pengembangan media berbasis komputer.

Pembahasan materi dalam buku ini diupayakan sesuai dengan kebutuhan praktis di lapangan. Di samping itu, penulis juga telah berusaha menyajikannya sedemikian rupa agar mudah dipahami oleh para pembaca. Dalam pembahasannya di samping dilengkapi dengan uraian teorinya juga diperkaya dengan contoh-contoh praktis. Dengan demikian, diharapkan pembaca akan dapat langsung mempraktikkan setelah mempelajari isi buku ini.

Selanjutnya, dalam menyelesaikan penulisan buku ini di samping karena karunia dan nikmat dari Allah Swt., juga karena keterlibatan dan bantuan dari banyak pihak, baik secara langsung maupun tidak

langsung. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya khususnya kepada Bapak Dekan dan para Pembantu Dekan, Ketua dan Sekretaris Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk menyusun buku ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada teman-teman dosen yang telah banyak memberikan masukan dan saran selama proses penulisan buku ini serta kepada para mahasiswa Jurusan PAI yang telah banyak memberikan inspirasi ketika diskusi di kelas selama proses perkuliahan.

Sebagai kata akhir, penulis berharap dan berdoa semoga buku ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi para mahasiswa dalam mengembangkan kompetensi mereka terutama dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Penulis menyadari bahwa dalam buku ini masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan, baik substansi maupun teknis penulisan. Karena itu, diharapkan kritik dan saran dari semua pembaca untuk penyempurnaan buku ini, dan atas kritik serta saran pembaca diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Nopember 2011

Penulis,

Daftar Isi

Pengantar Penulis	iii
Daftar Isi	vi
BAB I Konsep Dasar Teknologi Pendidikan	1
1. Pengertian dan Tujuan Teknologi Pendidikan	1
2. Prinsip-Prinsip dan Perkembangan Konsepsi Teknologi Pendidikan.....	4
3. Pengaruh Penerapan Teknologi Pendidikan Terhadap Proses Pendidikan.....	14
BAB II Konsep Dasar Media Pembelajaran	27
1. Pengertian Media Pembelajaran	27
2. Landasan Teori	30
3. Ciri-ciri, Fungsi, dan Kegunaan Media Pembelajaran ..	35
4. Jenis-Jenis dan Pengelompokkan Media Pembelajaran ..	44
5. Kriteria Dasar dan Model Pemilihan Media Pembelajaran ..	47

BAB III	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	53
1.	Perencanaan Media Pendidikan	54
2.	Produksi Media	77
3.	Evaluasi Media Pendidikan	78
BAB IV	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual ...	85
1.	Media Grafis	86
2.	Media OHT/OHP	123
3.	Media Modul	131
BAB V	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio dan Audio Visual	153
1.	Media Pembelajaran Berbasis Audio.....	154
2.	Media Berbasis Audio-Visual	184
BAB VI	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer ..	209
1.	Pengertian, Kelebihan dan Kelemahan Media Komputer.	210
2.	Media Presentasi Power Point	213
3.	Media Berbasis Internet (Pembuatan E-mail dan Blog) .	228
Daftar Pustaka	252

Konsep Dasar Teknologi Pendidikan

1 Pengertian dan Tujuan Teknologi Pendidikan

Ada beberapa pendapat yang mengemuka tentang pengertian teknologi pendidikan. Istilah yang digunakan dalam bahasa Inggris adalah *instructional technology*, atau *educational technology*. Salah satunya, pendapat yang dikemukakan oleh Commission on Instructional Technology yang menyatakan bahwa "*instructional technology means the media born of the communications revolution which can be used for instructional purpose alongside the teacher, the book, and the blackboard*". Jadi yang diutamakan ialah media komunikasi yang berkembang secara pesat sekali yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Alat-alat teknologi ini lazim disebut "*hardware*" antara lain berupa TV, radio, video tape, komputer, dan lain-lain (Nasution, 1987: 7).

Di lain pihak ada pendapat bahwa teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Di sini diutamakan proses belajar itu sendiri di samping alat-alat yang dapat membantu proses belajar . Jadi teknologi pendidikan adalah mengenai “*software*” maupun “*hardware*”-nya. “*Software*” antara lain menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya (Nasution, 1987:7).

Ada pula yang berpendapat bahwa teknologi pendidikan adalah pemikiran yang sistematis tentang pendidikan, penerapan, metode *problem solving* dalam pendidikan, yang dapat dilakukan dengan alat-alat komunikasi modern, akan tetapi juga tanpa alat itu. Pada hakikatnya teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis tentang pendidikan. Teknologi pendidikan memandang soal mengajar dan belajar sebagai masalah atau problem yang harus dihadapi secara rasional dan ilmiah (Nasution, 1987:8).

Dari uraian di atas dapat disarikan bahwa setidaknya ada dua pendekatan dalam memberikan pengertian teknologi pendidikan, yaitu:

a. Teknologi pendidikan sebagai suatu pendekatan perangkat keras (*hardware approach*)

Menurut pendekatan ini teknologi pendidikan mengandung makna sebagai pemanfaatan atau penggunaan peralatan yang canggih dalam sistem pendidikan. Dalam pengertian seperti ini esensi teknologi pendidikan itu adalah tertuju pada penggunaan peralatan itu sendiri yang biasa disebut dengan media pendidikan, yakni seperangkat alat bantu (*audiovisual aids*) yang digunakan oleh guru/pendidik dalam rangka berinteraksi dengan peserta didik yang wujud konkretnya seperti radio, TV, video, dan film.

b. Teknologi pendidikan sebagai, suatu pendekatan perangkat lunak (*software approach*)

Menurut pendekatan ini teknologi pendidikan merupakan aplikasi prinsip-prinsip ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah pendidikan. Prinsip-prinsip ilmiah adalah cara memandang sesuatu secara sistematis, objektif, kritis, dan logis/rasional. Jadi, dengan demikian esensi teknologi pendidikan itu ialah suatu cara yang sistematis, objektif, kritis, dan logis/rasional dalam merancang, melaksanakan, dan menilai keseluruhan proses pendidikan (pembelajaran) untuk mencapai tujuan pendidikan. Pengertian seperti ini sejalan dengan arti secara bahasa kata teknologi itu sendiri. Seperti menurut *Webster Dictionary*, teknologi berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis.

Sejalan dengan pendekatan perangkat lunak ini, AECT (Association for Educational Communication and Technology) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai berikut (Yusuf hadi Miarso, dkk, 1977:1):

Teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu (terintegrasi) yang melibatkan manusia, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Menurut definisi di atas, tujuan TP dikembangkan adalah untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal. Pemecahan masalah belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk semua sumber belajar atau sering dikenal dengan komponen pendidikan yang meliputi: pesan, orang/manusia, bahan, peralatan, teknik, dan latar/

lingkungan. Pemecahan masalah belajar tersebut ditempuh melalui proses analisis masalah, penentuan cara pemecahan, pelaksanaan, dan evaluasi yang tercermin dalam fungsi pengembangan media dalam bentuk riset-teori, desain, produksi, evaluasi, seleksi, logistik, dan penyebaran/pemanfaatan. Agar semua fungsi ini berjalan dengan baik maka perlu adanya koordinasi kegiatan yang tercermin dalam fungsi pengelolaan pendidikan yang meliputi pengelolaan organisasi dan pengelolaan personal. Secara singkat hubungan sumber belajar, fungsi pengembangan pendidikan, dan fungsi pengelolaan pendidikan dalam konteks teknologi pendidikan dapat ditunjukkan dalam model kawasan teknologi pendidikan sebagai berikut:



2. Prinsip-Prinsip dan Perkembangan Konsepsi Teknologi Pendidikan

a. Prinsip-Prinsip Teknologi Pendidikan

Setiap bidang pekerjaan supaya berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan memerlukan prinsip-prinsip yang diperhatikan oleh pihak-pihak yang terlibat di dalamnya. Prinsip adalah rambu-

rambu atau pedoman yang harus dipegangi dalam menjalankan kegiatan tertentu. Demikian juga halnya dalam upaya pemecahan masalah-masalah belajar, teknologi pendidikan atau biasa disingkat "TP" menggunakan prinsip-prinsip tertentu. Setidaknya ada tiga prinsip dasar yang digunakan dalam mengembangkan TP, yaitu: 1) berorientasi pada si-belajar, 2) menggunakan pendekatan sistem, dan 3) pemanfaatan sumber belajar secara luas dan maksimal (Karti Soeharto, dkk., 1995:9-10).

1) Berorientasi pada si-belajar (*learner oriented*)

Usaha-usaha TP dalam rangka memecahkan masalah-masalah belajar selalu menitikberatkan perhatiannya kepada si-belajar. TP memandang si-belajar adalah sentral kegiatan pendidikan. Si-belajar adalah subjek pendidikan dan bukannya objek pendidikan. Prinsip ini menyatakan bahwa dalam setiap proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, si-belajar hendaknya bertindak sebagai pihak yang aktif dan dibuat aktif. Namun, hal ini bukan berarti bahwa guru/pendidik adalah pihak yang pasif. Keduanya, guru/pendidik dan si-belajar, harus aktif; guru/pendidik harus aktif memberikan kemudahan/fasilitas belajar kepada si-belajar, sedangkan si-belajar aktif belajar dengan berbagai kemudahan atau fasilitas yang disediakan oleh guru/pendidik.

2) Menggunakan pendekatan sistem

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

3) Pemanfaatan sumber belajar secara luas dan maksimal

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

b. Perkembangan Konsep Teknologi Pendidikan

Menurut Wallington (Satgas Definisi dan Terminologi, 1977:31), sejarah teknologi pendidikan kaya sekali dengan definisi dan model tentang apa yang dimaksud oleh bidang tersebut. Kesimpangsiuran mengenai teknologi pendidikan antara lain disebabkan karena melimpahnya definisi tersebut. Uraian berikut dimaksudkan untuk merunut tentang sejarah perkembangan konsepsi teknologi pendidikan. Diharapkan kita dapat lebih memahami bagaimana dan seperti apa perkembangan konsepsi teknologi pendidikan dari waktu ke waktu hingga dewasa ini.

1) Masa Awal

Menurut sejarah, dunia pendidikan (paling tidak ditinjau dari cara penyajian materi pelajaran) telah mengalami empat tahap revolusi. Revolusi pertama terjadi pada waktu masyarakat memberikan wewenang pendidikan anak-anak mereka kepada orang tertentu hingga timbul "profesi guru". Revolusi ini mengakibatkan pergeseran dari pendidikan "di rumah" oleh orang tua sendiri ke arah pendidikan secara formal di sekolah. Revolusi kedua terjadi dengan dipakainya bahasa tulisan di samping bahasa lisan dalam menyajikan pelajaran di sekolah. Revolusi ketiga terjadi dengan ditemukannya mesin cetak yang pada gilirannya menyebabkan banyaknya buku yang tersedia dan dipakai

di sekolah. Dan, revolusi keempat terjadi dengan masuknya teknologi canggih berikut produknya yang menghasilkan alat-alat mekanis, optis, maupun elektronik.

Meskipun revolusi keempat baru berlangsung sekitar 40 tahun yang lalu, namun konsepsi teknologi pendidikan (TP) dapat dikaji perkembangannya sejak pada revolusi pertama yaitu dengan adanya profesi guru. Artinya bahwa ada unsur-unsur dalam periode pertama tersebut yang dapat ditafsirkan sebagai memberi petunjuk untuk berlangsungnya revolusi yang berikutnya. Di antara yang memberikan kontribusi terhadap konsepsi TP pada masa ini antara lain:

- a) Pada sekitar 500 tahun SM kita mengenal kaum Sufi sebagai “penjual ilmu pengetahuan”, yaitu yang memberikan pelajaran dengan mendapatkan upah. Menurut Saettler, mereka ini dapat dikatakan sebagai nenek moyang teknologi pembelajaran. Berbagai tingkah laku publisitas mereka lakukan untuk mendapat perhatian, antara lain dengan memakai jubah ungu (yang kemudian berkembang menjadi toga seperti yang kita kenal sekarang), dan ada pula yang memakai mimbar. Kegiatan pembelajaran yang mereka kembangkan ada tiga cara: (1) penyajian kuliah (ceramah) yang dipersiapkan secara teliti terlebih dahulu, (2) penyajian kuliah mengenai sesuatu yang diajukan oleh khalayak, dan (3) debat secara bebas di depan khalayak. Menurut pandangan mereka tentang manusia, semua orang mempunyai potensi untuk berkembang dan sama-sama mempunyai tanggung jawab sosial untuk mengatur dunia, tetapi semuanya itu hanya dapat dilakukan melalui pendidikan.
- b) Socrates (470-399 SM) terkenal antara lain dengan metode pembelajaran yang kita kenal dengan metode

“mencari tahu (*inquiry method*)”. Metode ini dilaksanakan dengan cara tanya jawab, dengan dimulai dari sesuatu yang sudah diketahui oleh anak didiknya (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2007:4). Socrates berpendapat bahwa kebenaran itu tetap harus dicari. Mencari kebenaran itu dilakukan melalui tanya-jawab. Kebenaran harus lahir dari jiwa kawan bersoal-jawab itu. Ia tidak mengajarkan, tetapi menolong mengeluarkan apa yang tersimpan di dalam jiwa kawan berdialognya. Dengan demikian metode yang dipakainya disebut *maieutik* atau menguraikan, yang sekarang dikenal sebagai metode penyelidikan atau inkuiri. Pelaksanaan metodenya berlangsung secara *give-and-take of conversation*, dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya mengarah ke suatu masalah tertentu. Kemudian si penanya mempergunakan fakta-fakta yang telah diketahui para siswanya. Metode Socrates dapat diaplikasikan kepada suatu mata pelajaran tertentu, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang tepat dan terarah sehingga siswa akan sampai kepada jawaban yang benar, atau siswa bisa mempertunjukkan suatu teori yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Pada dasarnya Socrates mengajarkan tentang mencari pengertian, yaitu suatu bentuk tetap dari sesuatu. Oleh sebab itu, dialognya selalu diawali dengan bertanya: apa itu? Misalnya: apa yang dikatakan berani, apa yang disebut indah, apa itu adil, apa arti bijaksana? Dari jawaban tentang “apa itu” lalu tanya-jawab ditingkatkan kepada yang lebih mendalam. Socrates dipandang sebagai pelopor *dialektik pengetahuan*.

- c) Johan Amos Comenius (1592-1670) memberikan kontribusi pula bagi perkembangan konsepsi teknologi

pendidikan. Di antara prinsip-prinsip pendidikan yang diajukan oleh Comenius adalah: (1) Isi pelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak didik, (2) Sesuatu yang diajarkan harus mempunyai aplikasi praktis dalam kehidupan dan harus mengandung nilai bagi anak didik, dan (3) Bahan ajar disusun secara induktif, mulai dari yang mudah meningkat ke arah yang sulit. Comenius menulis serangkaian buku teks dengan ilustrasi dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Karya Comenius tersebut terkenal dengan buku *Orbus Pictus* (Dunia dalam gambar) terbit tahun 1658.

2) Masa Pertumbuhan dan Perkembangan Konsepsi Teknologi Pendidikan

a) Pembelajaran Visual atau Alat Bantu Visual (1923)

Masa ini mulai tumbuh sekitar tahun 1923. Yang dimaksud dengan alat bantu visual dalam konsepsi pembelajaran visual adalah setiap gambar, model, benda, atau alat yang dapat memberikan pengalaman visual yang nyata kepada anak. Maksud penggunaan alat bantu visual ini adalah: (1) memperkenalkan, membentuk, dan memperkaya, serta memperjelas pengertian yang abstrak kepada anak, (2) mengembangkan sikap yang diinginkan, dan (3) mendorong kegiatan anak lebih lanjut.

Pembelajaran visual ini memperkenalkan tiga konsep dasar: (1) penggunaan bahan-bahan visual dalam pembelajaran dapat menyajikan gagasan yang abstrak sifatnya menjadi lebih konkret, (2) pentingnya pengklasifikasian jenis-jenis alat bantu visual yang dipergunakan, dan (3) perlunya mengintegrasikan bahan-bahan visual

ke dalam kurikulum, sehingga penggunaannya tidak terpisah atau terlepas dari kurikulum yang dipergunakan.

Kelemahan dari konsepsi pengajaran visual adalah: (1) menekankan kepada bahan-bahan visual itu sendiri, artinya tidak disertai dengan kegiatan yang berhubungan desain, pengembangan, produksi, evaluasi, dan pengelolaan bahan-bahan visual tersebut, dan (2) bahan visual dipandang sebagai "alat bantu" guru untuk kegiatan mengajar, jadi tidak dipandang sebagai suatu kesatuan bahan pengajaran yang dapat dipakai untuk belajar sendiri.

b) Pembelajaran Audio Visual

Konsepsi pembelajaran audio visual ini mulai berkembang kira-kira tahun 1940. Inti dari konsepsi pembelajaran audio visual ini adalah digunakannya berbagai alat atau bahan oleh guru untuk menyampaikan ide atau gagasan dan pengalaman kepada anak melalui mata dan telinga. Konsepsi dasar yang diperkenalkan oleh pembelajaran audio visual ini sama dengan pembelajaran visual hanya ada unsur tambahan audi (pendengaran).

Perkembangan pembelajaran audio visual sangat dipengaruhi oleh perkembangan di luar bidang pendidikan itu sendiri, seperti perkembangan industri yang cepat sehingga dapat diproduksi peralatan dan bahan dalam jumlah yang besar seperti kamera, proyektor, dan filmnya. Konsepsi pembelajaran audio visual ini juga mengandung kelemahan seperti halnya pembelajaran visual di atas.

c) Pembelajaran sebagai Teori Komunikasi

Perkembangan ini dipengaruhi adanya penerapan ilmu komunikasi pada proses pembelajaran pada sekitar tahun 1950. Pembelajaran dengan menerapkan konsep komunikasi ini, tidak lagi penekanan diletakkan pada alat atau bahan yang berupa bahan audio-visual untuk pembelajaran, tetapi sekarang dipusatkan kepada keseluruhan proses komunikasi informasi atau pesan mulai dari sumber (guru maupun bahan) sampai ke penerima/sasaran (si-belajar). Jadi, ciri penting dari konsepsi pembelajaran dengan menerapkan teori komunikasi ini adalah ditinggalkannya suatu penekanan kepada bahan-bahan audio-visual sebagai alat bantu mengajar, dan gantinya memberikan penekanan kepada proses komunikasi yang lengkap. Proses komunikasi yang lengkap menunjukkan perhatian terhadap unsur-unsur yang terlibat dalam proses itu dan saling hubungan di antaranya. Jadi melibatkan lebih banyak daripada sekadar bahan yang dipakai untuk menyajikan pesan.

Di antara model proses komunikasi yang dianggap paling berguna untuk mengembangkan konsep TP adalah Model SMCR Berlo (Satgas Definisi dan Terminologi AECT, 1994: 36-37), yakni sebagai berikut:

Source = S	Message = M	Channel = C	Receiver = R
Ketramp Komu	Isi	Penglihatan	Ketramp Komu
Sikap	Unsur	Pendengaran	Sikap
Pengetahuan	Perlakuan	Perabaan	Pengetahuan
Sistem Sosial	Struktur	Penciuman	Sistem Sosial
Kebudayaan	Lambang	Pengecap	Kebudayaan

Model ini menunjukkan dua konsep yang sudah disebutkan di atas yaitu: 1) berhubungan dengan keseluruhan proses penyampaian pesan dari sumber kepada penerima; dan 2) menunjukkan adanya unsur-unsur yang terlibat di dalam proses dan adanya antar-hubungan yang dinamis antar unsur-unsur yang terdapat di dalam proses. Selain itu, unsur-unsur yang terdapat di dalam model ini dapat menjelaskan konsep-konsep penting lainnya. Penerima pesan yaitu peserta didik, dan sumber pesan, yaitu guru atau bahan pelajaran, merupakan bagian yang integral dari teknologi instruksional serta dipandang sebagai komponen komunikasi yang sangat penting. Isi pesan, yaitu pelajaran, struktur, dan cara perlakuan atau metode dan media yang dipergunakan merupakan bagian proses komunikasi dan termasuk juga dalam teknologi pengajaran. Adapun kelima macam indera

merupakan saluran komunikasi, sebagai bagian dari proses komunikasi. Hal ini merupakan perluasan konsep lama dari gerakan pengajaran audiovisual yang semata-mata memperoleh pengalaman belajar melalui “mata dan telinga” saja.

Semua jenis pesan yang disampaikan mempergunakan segala macam sandi (code), misalnya dalam bentuk lambang verbal, lambang visual, objek dan model yang dipergunakan dalam pengajaran audiovisual itu, dipandang sebagai bagian dari proses komunikasi. Ini berarti bahwa semua unsur itu merupakan bagian dari teknologi pengajaran.

Kelemahan dari konsepsi ini adalah masih ada kesan bahwa proses komunikasi ini berjalan linier, padahal kenyataannya tidaklah demikian. Dalam proses komunikasi pada umumnya terjadi secara dua arah atau adanya umpan balik (*response*) dari si penerima ke penyampai pesan.

d) Penerapan Pendekatan Sistem dan Konsep Pengembangan Pelajaran dalam Kegiatan Pendidikan

Konsepsi ini berkembang mulai tahun 1960. Menurut konsepsi ini TP adalah:

- 1) Proses yang kompleks dan terpadu (terintegrasi) yang melibatkan manusia, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.
- 2) Suatu bidang yang terlibat dalam membantu kegiatan belajar manusia, melalui identifikasi masalah, pengembangan, organisasi, dan pemanfaatan ber-

bagai sumber belajar secara sistematis serta melalui pengelolaan atas proses-proses tersebut.

3. Pengaruh Penerapan Teknologi Pendidikan Terhadap Proses Pendidikan

Penerapan TP akan mempunyai pengaruh yang penting bagi proses pendidikan. Pengaruh tersebut akan terasa sekali terhadap tiga hal, yaitu: pengambilan keputusan pendidikan, pola pembelajaran, dan dimungkinkan lahirnya berbagai bentuk alternatif lembaga pendidikan.

a. Pengaruh Penerapan TP terhadap Pengambilan Keputusan Pendidikan

Menurut pengamatan Heinich (Satgas Definisi dan Terminologi AECT, 1977:115), aplikasi TP secara langsung berpengaruh terhadap pengambilan keputusan berkaitan dengan proses pendidikan. Aplikasi itu membawa dampak pada siapa yang memutuskan tentang isi yang diajarkan, siapa yang merancang sumber belajar dan bagaimana caranya, siapa dan bagaimana memproduksi sumber belajar, siapa dan bagaimana mengevaluasi pembelajaran, siapa dan bagaimana berinteraksi dengan si belajar, serta siapa yang menilai hasil belajar peserta didik. Pengaruh tersebut secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) *Penetapan Isi.* Teknologi Pendidikan mengalihkan penetapan isi kurikulum pada tingkat perencanaan dan penentuan dari tangan para guru/instruktur secara perorangan atau oleh ahli bidang studi menjadi penetapan oleh tim secara bersama-sama yang terdiri dari ahli bidang studi, para pengembang instruksional, dan produser yang memproduksi unit-unit pembelajaran tersebut. Dengan ditetapkannya isi kurikulum

oleh tim tersebut maka peranan guru atau instruktur akan berubah menjadi memilih dan menjabarkan lebih lanjut isi kurikulum dan bukannya menetapkan isi kurikulum tersebut.

- 2) *Rancangan Pembelajaran.* Orang-orang yang melaksanakan kegiatan merancang serta teknik yang dipergunakan akan mengalami perubahan dengan adanya pembelajaran bermedia. Dalam paradigma tradisional “guru kelas saja”, kegiatan merancang pembelajaran dilakukan oleh seseorang dengan menggunakan metode perencanaan pelajaran yang tradisional, di mana buku teks merupakan sumber belajar utama dan kadang-kadang dipergunakan “alat bantu audio-visual” sebagai pelengkap. Adapun pembelajaran bermedia biasanya dilakukan oleh seorang ahli dalam proses pengembangan instruksional, termasuk di dalamnya kegiatan menilai kebutuhan, analisis peserta didik, penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan penilaian, dan sebagainya. Jadi di sini terjadi pergeseran, dari ahli merancang yang dasarnya spesial bidang studi ke ahli merancang yang khusus dilatih dalam metode pengembangan instruksional. Proses yang mereka pakai adalah proses pengembangan pembelajaran yang sistematis, dan bukan sekadar pendekatan intuitif seperti yang dipakai oleh kebanyakan guru/instruktur zaman dulu.
- 3) *Produksi Bahan Pembelajaran.* Pembelajaran bermedia akan mengubah pula orang-orang yang melaksanakan kegiatan produksi, teknik ataupun kualitas produksi mereka. Sumber belajar yang secara sederhana diproduksi oleh guru/instruktur akan tersisih oleh unit pembelajaran bermedia yang dikerjakan oleh spesialis produksi berbagai media, seperti audio, foto, film, televisi, dan sebagainya. Mereka ini

menggunakan teknik produksi dan peralatan yang canggih/piawai. Pendidikan mereka berlainan dengan pendidikan guru/instruktur, yaitu bukan sekadar isi ajaran, melainkan juga mempelajari teknik dan penggunaan peralatan.

- 4) *Evaluasi Pembelajaran.* Dalam pembelajaran yang tradisional, evaluasi pembelajaran sering kali merupakan fungsi yang terabaikan. Dalam teknologi pendidikan, khususnya program bermedia, fungsi evaluasi menduduki peranan utama. Evaluasi pembelajaran dilakukan baik pada tahap pengembangan ataupun dalam tahap pemanfaatannya, dalam rangka menentukan efektivitas dan mengidentifikasi bagian-bagian yang memerlukan penyempumaan. Fungsi evaluasi tidak saja dilaksanakan oleh para guru/instruktur, tetapi juga oleh para ahli yang menguasai model-model evaluasi, teknik evaluasi formatif dan sumatif serta penyusunan instrumen evaluasi. Mereka ini adalah orang-orang yang khusus dilatih dalam teknik-teknik evaluasi.
- 5) *Interaksi dengan Si-belajar.* Tujuan serta orang yang melaksanakan kegiatan interaksi dengan si-belajar akan berubah secara radikal dengan adanya pembelajaran bermedia. Dalam pembelajaran yang tradisional, guru/instruktur secara langsung berinteraksi dengan peserta didik. Dalam pembelajaran bermedia, tugas menyajikan informasi khususnya oleh sumber belajar lain yang bukan orang secara langsung. Peranan interaksi yang dilakukan dengan si-belajar, pertamanya adalah untuk membantu perkembangan emosi dan sosial mereka. Kemungkinan interaksi kedua adalah untuk -tutorial- yaitu memberikan bantuan remedial bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar dari media. Orang-orang yang melakukan kedua peran tersebut jelas berbeda dengan peranan guru/instruktur kelas yang ada se-

karang. Kegiatan membantu perkembangan emosi dan sosial peserta didik, sebaiknya dilakukan oleh seseorang yang mempunyai kehangatan dan mampu menghayati kesulitan orang lain, serta mempunyai keahlian dalam hal perkembangan dan pertumbuhan manusia dan dalam konseling. Fungsi tutorial, mungkin dapat lebih baik dilakukan oleh teman sebaya, yang lebih mengetahui kesulitan-kesulitan tertentu yang dihadapi temannya, daripada para ahli.

- 6) *Penilaian Belajar*. Secara tradisional, para guru sendirilah yang melakukan penilaian apakah peserta didik mencapai tujuan belajar atau belum dengan mengadakan tes. Tambahan pula tes-tes tersebut sering kali dianggap sebagai bagian terpisah dan berlainan dari pembelajaran. Sering kali pula tes tersebut tidak didasarkan pada tujuan instruksional khusus. Dengan pembelajaran bermedia, teknik mengevaluasi prestasi peserta didik menjadi bagian dari pembelajaran. Tes bukan merupakan tambahan, melainkan bagian integral dari pembelajaran. Acapkali hasil tes menentukan apakah peserta didik memerlukan pembelajaran remedial atau tidak, sebelum peserta didik yang bersangkutan melanjutkan pelajaran yang berikutnya. Dengan demikian, pengembangan alat-alat penilaian menjadi bagian dari pengembangan bahan pembelajaran dan dilaksanakan oleh ahli bidang studi dan para pengembang instruksional yang merancang pembelajaran. Secara tradisional, guru merupakan orang yang memeriksa tes. Akan tetapi dalam pembelajaran bermedia, penilaian hasil belajar peserta didik mungkin dikerjakan oleh para juru tulis (untuk tes pilihan ganda), atau peserta didik lain (asisten pengajar), ataupun para penilai (evaluator) yang diberi tugas khusus. Mereka ini melaksanakan koreksi jawaban tes dengan pedoman kunci jawaban yang disusun oleh perancang tim khusus. Orang-orang yang melakukan tugas

penilaian dalam contoh-contoh tersebut tingkat pendidikannya tidak setinggi pendidikan untuk guru.

b. Pengaruh Penerapan Teknologi Pendidikan terhadap Pola Pembelajaran

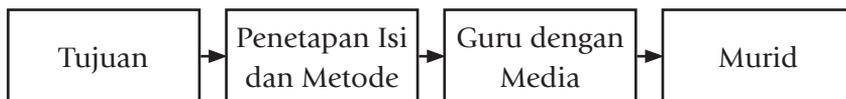
Berdasarkan definisi teknologi pendidikan yang sekarang, dapat diidentifikasi pula empat pola dasar pembelajaran yang dapat diorganisasikan (Satgas Definisi dan Terminologi AECT, 1997: 108-111).

1) *Pola pembelajaran tradisional dalam bentuk tatap muka guru-peserta didik.* Dalam pola ini guru, yang bertindak selaku komponen sistem instruksional merupakan satu-satunya sumber belajar. Guru memegang kontrol sepenuhnya atas berlangsungnya pembelajaran. Guru memegang kontrol penuh dalam menetapkan isi serta metode belajar, dan dalam menilai kemajuan belajar anak didik. Pola pembelajaran seperti ini banyak didapati pada zaman dulu. Pola ini menurut Morris dapat digambarkan dalam diagram berikut:



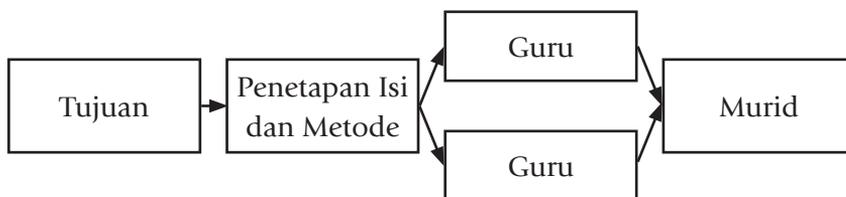
2) *Pola pembelajaran guru dengan media.* Yaitu pola pembelajaran di mana dalam kegiatan pembelajarannya guru dibantu dengan alat bantu tertentu (misal: "alat bantu audiovisual"). Pola ini masih tetap memandang guru sebagai Komponen Sistem Instruksional yang utama dengan sumber belajar lain yang dipergunakan sebagai tambahan. Dalam pembelajaran ini guru kelas masih memegang kendali hanya saja tidak semutlak pola pertama, karena dia dibantu oleh sumber lain. Dalam pola ini guru aktif menyampaikan isi kurikulum,

murid menerima apa yang disampaikan kepadanya. Dalam menyampaikan isi pelajaran guru menggunakan buku teks, papan tulis, peta, alat-alat peraga, alat-alat audio visual, dan sebagainya. Dalam pola ini kalau guru tidak ada, alat-alat tersebut tidak berfungsi, bahkan dalam mempelajari buku teks yang sudah ada padanya, murid menunggu sampai bab-babnya diterangkan guru. Pola ini menurut Morris dapat digambarkan sebagai berikut:



- 3) Pola pembelajaran di mana kurikulum sampai kepada peserta didik melalui interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber-sumber belajar. Pada pola ini guru bersama-sama dengan sumber lain menjadi pendorong bagi peserta didik untuk belajar. Tugas guru di sini ialah mengatur, mengarahkan, mendorong, mengawasi, dan memberikan pertolongan bila diperlukan supaya anak didik dapat berinteraksi dengan sumber-sumber belajar yang relevan dengan tujuan yang akan dicapai. Pada pola ini anak didik dituntut untuk aktif belajar sendiri, dengan membaca buku pelajaran terprogram, mendengarkan kaset atau radio, melihat TV, film, dan sebagainya. Untuk dapat terlaksananya pola pembelajaran ini harus dipersiapkan program-program media yang relevan dengan tujuan yang akan dicapai. Tentu saja peserta didik masih perlu berinteraksi dengan guru untuk membicarakan hal-hal yang penting, memecahkan persoalan yang sulit, menjawab pertanyaan, dan sebagainya. Bila perlu guru dapat juga mempertemukan anak didik dengan sumber belajar lain, seperti dokter, ahli teknik, polisi, pejabat pemerintah (camat, bupati, dan sebagainya.), tokoh

agama, dan sebagainya. Guru dapat juga membawa murid ke tempat-tempat tertentu untuk mengobservasi hal-hal yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, seperti masjid, pantai, museum, candi, persawahan, dan sebagainya. Pola ini dapat digambarkan sebagai berikut:

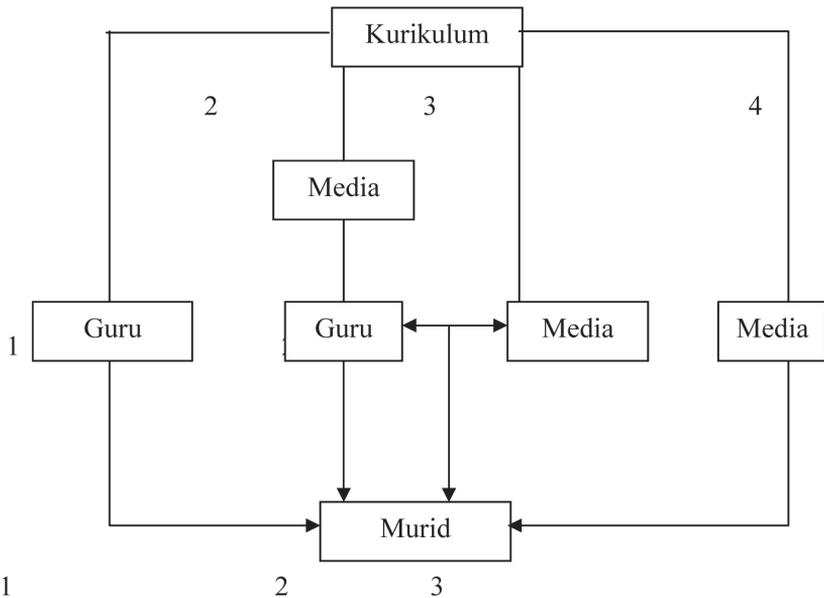


3. Pola pembelajaran yang “bermedia saja”

Dalam pola ini anak didik belajar atas kemauan dan keaktifan sendiri. Bantuan guru hampir tak diperlukan lagi. Pola ini hanya terlaksana kalau faktor-faktor yang ada dalam diri peserta didik (*intemal conditions*) telah cukup untuk bekal penerimaan pengetahuan baru, seperti kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*). Di samping itu juga menuntut adanya kemandirian dari peserta didik dalam belajar. Tanpa adanya kemandirian belajar, kegiatan belajar tidak berjalan. Pola pembelajaran ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Dalam kenyataan tidak terdapat bentuk pola pembelajaran secara ekstrem, berbagai pola itu saling berbaur dalam suatu jangka waktu dan proses pembelajaran tertentu. Kombinasi dari keempat pola di atas dapat digambarkan sebagai berikut.



c. Pengaruh Penerapan Teknologi Pendidikan terhadap Jenis Alternatif Lembaga Pendidikan

Telah kita ketahui bahwa kegiatan pembelajaran hampir selalu terjadi dalam lembaga yang disebut sekolah. Penerapan teknologi pendidikan akan dapat mempengaruhi struktur dan bentuk lembaga pendidikan, sehingga lembaga pendidikan tersebut tidak hanya berbentuk sekolah saja. Dengan diterapkannya teknologi pendidikan, paling tidak ada tiga macam alternatif yang tersedia untuk memberikan kemudahan dalam belajar. Masing-masing alternatif berbeda terutama ditinjau dari segi formalitas - yaitu sifat wajib dari lembaga bersangkutan, dari tingkat kewenangan para pengelolanya, dan dari macam sumber belajar yang tersedia (Satgas Definisi dan Terminologi AECT, 1997: 113-114).

1) Lembaga Pendidikan Formal

Lembaga pendidikan yang paling formal sekarang ini adalah sekolah/madrasah. Karakteristik jenis lembaga pendidikan

ini adalah: (a) merupakan lembaga pendidikan yang paling formal seperti yang kita kenal sekarang, mulai dari jenjang TK, sampai PT, (b) kehadiran bersifat wajib baik bagi pengelola, guru, peserta didik maupun tenaga kependidikan lainnya, (c) kewenangan pengelolaan ada di tangan para pendidik profesional dan pemerintah, (d) sumber dan pendekatan yang dipakai terbatas.

2) Lembaga Pendidikan yang Lebih Informal

Sistem pendidikan ini misalnya program pendidikan jarak jauh atau belajar dengan media. Salah satu contohnya adalah program Universitas Terbuka. Dilihat dari sisi pengelolaan dan pengendalian, lembaga pendidikan ini memang mirip alternatif pertama, namun dari sisi sifat belajar dari peserta didik dan sumber belajar yang dikembangkan lebih bersifat informal. Sumber belajar biasanya didatangkan ke tempat peserta didik. Adanya berbagai macam sumber belajar serta sifat belajar mandiri menyebabkan program ini lebih bersifat informal dibandingkan dengan sistem sekolah.

3) Jaringan Belajar (*Leaming Network*)

Jaringan ini bukan merupakan lembaga ataupun sistem pendidikan, melainkan merupakan sarana kemudahan untuk memperoleh sumber belajar dalam arti yang seluas-luasnya, yaitu segala sesuatu yang dapat membantu orang untuk belajar. Tujuan, keikutsertaan, serta kewenangan sepenuhnya ada di tangan pribadi si-belajar, ia bebas dalam menentukan apakah jaringan itu akan dimanfaatkannya atau tidak. Bila berbagai kelembagaan pendidikan tersebut dapat digambarkan sebagai suatu kontinum, maka pada satu ujungnya terdapat pendidikan formal, di mana persyaratan ketat, pengelolaan dan kewenangan di tangan pendidik profesional dan pemerintah, dengan macam sumber belajar

dan pendekatan yang dipakainya terbatas. Ke arah ujung yang bertentangan, akan makin kurang formalitasnya, makin longgar otoritasnya, serta makin beragam sumber dan pendekatan yang dipakai. Ke arah ujung ini kita kenal seperti yang disebut sebagai “jaringan belajar”.

d. Hubungan antara Teknologi Pendidikan dengan Media Pembelajaran

Pada uraian sebelumnya telah dijelaskan bahwa teknologi pendidikan menurut AECT (Association for Educational Communication and Technology) adalah:

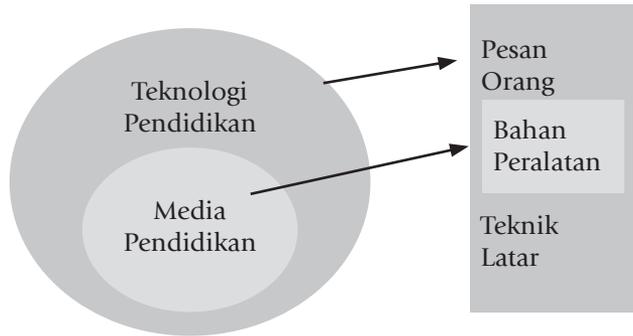
Teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu (terintegrasi) yang melibatkan manusia, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Menurut definisi di atas, tujuan Teknologi Pendidikan dikembangkan adalah untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal. Pemecahan masalah belajar tersebut terjelma dalam bentuk semua sumber belajar atau sering dikenal dengan komponen pendidikan yang meliputi: pesan, orang/manusia, bahan, peralatan, teknik, dan latar/lingkungan. Pemecahan masalah belajar tersebut ditempuh melalui proses analisis masalah, penentuan cara pemecahan, pelaksanaan, dan evaluasi yang tercermin dalam fungsi pengembangan media dalam bentuk riset-teori, desain, produksi, evaluasi, seleksi, logistik, dan penyebarluasan/pemanfaatan. Agar semua fungsi ini berjalan dengan baik maka, perlu adanya koordinasi yang kegiatan tercermin dalam fungsi pengelolaan pendidikan yang

meliputi pengelolaan organisasi dan pengelolaan personal.

Dari uraian definisi dan kawasan teknologi pendidikan di atas, tampak jelas bahwa pemanfaatan sumber belajar merupakan suatu rangkaian kegiatan memfasilitasi kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh setiap pengembang sistem pendidikan. Adapun sumber belajar itu sendiri meliputi semua sumber yang dapat digunakan oleh pelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk memberikan fasilitas belajar. (Satgas Definisi dan Terminologi, AECT, 1986:9).

Dari komponen-komponen sumber belajar dalam kawasan teknologi di atas, dua di antaranya adalah bahan dan peralatan. Walaupun tidak secara eksplisit media tercantum sebagai komponen sumber belajar, tetapi kedua komponen tersebut sebenarnya adalah komponen media. Seperti yang dikemukakan Arief S. Sadiman dkk., bahwa: "bahan dan alat tersebut, yang kita kenal pula dengan istilah *software* dan *hardware* tidak lain dan tidak bukan adalah media" (Arief S. Sadiman dkk., 1986:6). Dengan demikian dapat disimpulkan, media merupakan salah satu komponen dalam sumber belajar, dan sekaligus merupakan salah satu bentuk pemecahan belajar menurut teknologi pendidikan dengan melalui suatu perencanaan yang sistematis. Hubungan antara media dengan teknologi pendidikan ini ditegaskan lagi oleh Yusufhadi Miarso, dkk., bahwa: "membicarakan media tentu saja tak dapat terlepas dari membicarakan teknologi pendidikan. Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan dan kegiatan pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pendidikan." (Yusufhadi Miarso, dkk., t.t.: 5). Jika kita gambarkan dalam sebuah skema, hubungan antara media pendidikan/pembelajaran dengan teknologi pendidikan akan tampak sebagai berikut:



Konsep Dasar Media Pembelajaran

Seleasai mendalami bab ini para pembaca diharapkan dapat menguasai beberapa kompetensi sebagai berikut: 1) menjelaskan pengertian media pembelajaran dan landasan teorinya, 2) menjelaskan ciri-ciri, fungsi, dan kegunaan media pembelajaran, 3) menjelaskan jenis-jenis dan pengelompokan media pembelajaran, dan 4) menjelaskan dasar-dasar pemilihan 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 وسائل و bentuk jamak dari وسيلة (Mahmud Yunus, t.t.: 499). Jadi secara

bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, 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 instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Koyo K., dkk, 1985: 42). Fleming menyebut media dengan istilah mediator yang diartikan sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, 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:

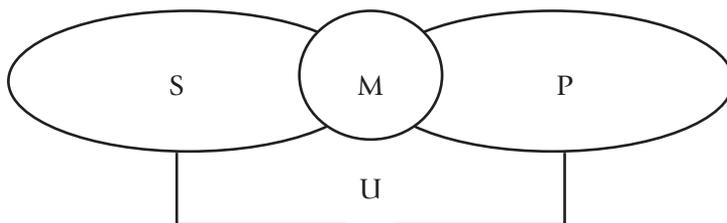
- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini

- dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra.
- b. 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.
 - c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
 - d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
 - e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, 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:



Keterangan:

S : sumber pesan

M : media

P : penerima pesan

U : umpan balik

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 piktorial/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 mempraktikkan atau mengerjakan shalat atau wudhu. Pada tingkatan kedua, *iconic*, pemahaman tentang shalat dan wudhu dipelajari 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.

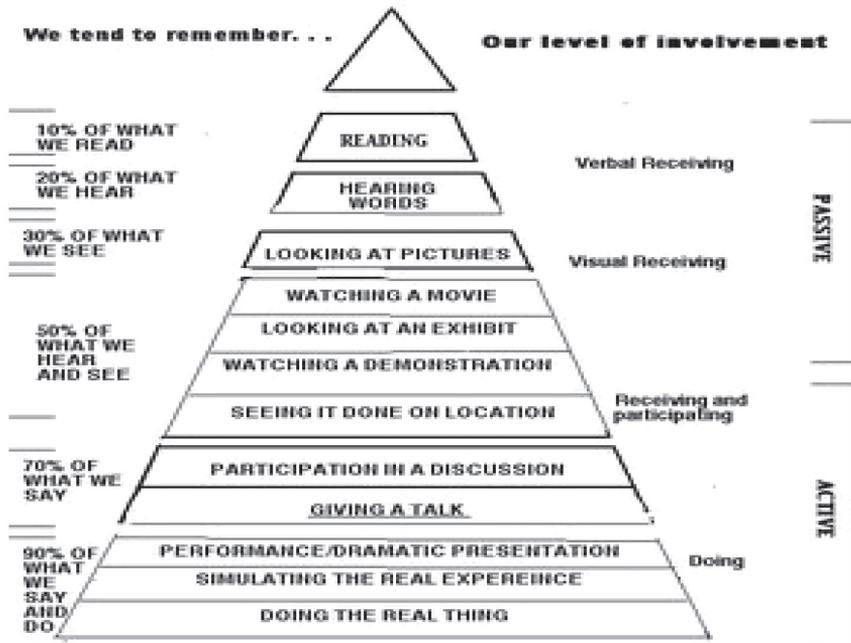
Uraian di atas memberikan petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan 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 menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan (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 dengar-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 melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar 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 *Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) sebagai berikut.



(Adaptasi dari: Heinich, et al., 2002)

Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari 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 tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa 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 kurban, shalat berjamaah, dan lain-lain. Pengalaman-pengalaman tersebut memberikan dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik.

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 dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya 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 DePorter dan Mike Hernacki, 2003:112).

Ciri-ciri gaya belajar visual adalah: (a) teliti terhadap yang detail, (b) mengingat dengan mudah apa yang yang dilihat, (c) mempunyai masalah dengan instruksi lisan, (d) tidak mudah terganggu 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.

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, (f) banyak menggunakan isyarat tubuh, (g) tidak bisa duduk diam dalam waktu lama, (h) 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 audio. 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.

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 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 objek 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 dianalisis 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 manipulatif. 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. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang 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 disebar 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 Lenz (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 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 menenangkan 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-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang 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 mengingatkannya 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 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 di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para 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 mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat 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 kegunaan 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, slide, realita, film, radio, atau model.
 - (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 simulasi komputer.
 - (5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan 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 simulasi 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 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 pengintegrasian 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.
- 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 komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga 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 pesan 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.

4. Jenis-Jenis dan Pengelompokan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Usaha-usaha ke arah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Rudy Bretz, mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan

demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori: a) media audio visual gerak, b) media audio visual diam, c) media audio semi gerak, d) media visual gerak, e) media visual diam, f) media semi gerak, g) media audio, dan h) media cetak.

Pengelompokkan menurut tingkat kerumitan perangkat media, khususnya media audio-visual, dilakukan oleh C.J Duncan, dengan menyusun suatu hierarki. Dari hierarki yang digambarkan oleh Duncan dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa semakin tinggi tingkat hierarki suatu media, semakin rendah satuan biayanya dan semakin khusus sifat penggunaannya. Namun demikian, kemudahan dan keluwesan penggunaannya semakin bertambah. Begitu juga sebaliknya, jika suatu media berada pada hierarki paling rendah. Schramm juga melakukan pengelompokan media berdasarkan tingkat kerumitan dan besarnya biaya (Arief S. Sadiman, dkk., 2003:27). Dalam hal ini, menurut Schramm ada dua kelompok media yaitu *big media* (rumit dan mahal) dan *little media* (sederhana dan murah). Lebih jauh lagi ahli ini menyebutkan ada media massal, media kelompok, dan media individu, yang didasarkan atas daya liput media. Dari sinilah kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pembelajaran.

Beberapa ahli yang lain seperti Gagne, Briggs, Edling, dan Allen (Arief S. Sadiman, dkk., 2003:27), membuat taksonomi media dengan pertimbangan yang lebih berfokus pada proses dan interaksi dalam belajar, ketimbang sifat medianya sendiri. Gagne misalnya, mengelompokkan media berdasarkan tingkatan hierarki belajar yang dikembangkannya. Menurutnya, ada 7 macam kelompok media seperti: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Briggs mengklasifikasikan media menjadi 13 jenis berdasarkan kesesuaian rangsangan yang ditimbulkan media dengan karakteristik

siswa. Ketiga belas jenis media tersebut adalah: objek/benda nyata, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film (16 mm), film rangkai, televisi, dan gambar (grafis).

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2002) mengklasifikasikan media atas empat kelompok: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Seels dan Glasgow (Arsyad, 2002) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realia. Adapun pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (misal teleconference) dan media berbasis mikroprosesor (misal: permainan komputer dan hypermedia).

Dari beberapa pengelompokan media yang dikemukakan di atas, tampaknya bahwa hingga saat ini belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi (sistem taksonomi) media yang baku. Dengan kata lain, belum ada taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspeknya, terutama untuk suatu sistem instruksional (pembelajaran). Atau memang tidak akan pernah ada suatu sistem klasifikasi atau pengelompokan yang sah dan berlaku umum. Meskipun demikian, apa pun dan bagaimanapun cara yang ditempuh dalam mengklasifikasikan media, semuanya itu memberikan informasi tentang spesifikasi media yang sangat perlu kita ketahui. Pengelompokan media yang sudah ada pada saat ini dapat memperjelas perbedaan tujuan penggunaan, fungsi dan

kemampuannya, sehingga bisa dijadikan pedoman dalam memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu.

5. Kriteria Dasar dan Model Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran perlu dipilih sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi secara efektif. Pemilihan suatu media tertentu oleh seorang guru didasarkan atas pertimbangan antara lain: (a) ia merasa sudah akrab dengan media itu -papan tulis atau proyektor transparansi, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih laik daripada dirinya sendiri- misalnya diagram pada flip chart, atau (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Pertimbangan ini diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan.

Menurut Azhar Arsyad (2005:72-74), dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

pertama, yaitu motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak peserta didik sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Lagi pula, pengalaman yang akan dialami peserta didik harus relevan dengan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.

Kedua, yaitu perbedaan individual. Peserta didik belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan

gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan peserta didik untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman.

Ketiga, tujuan pembelajaran. Jika peserta didik diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Di samping itu, pernyataan mengenai tujuan belajar yang ingin dicapai dapat menolong perancang dan penulis materi pelajaran. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

Keempat, adalah organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna. Peserta didik akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurutkan secara teratur. Di samping itu tingkatan. materi yang akan disajikan ditetapkan berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, peserta didik dapat dibantu untuk secara lebih baik mensintesis dan memadukan pengetahuan. yang akan dipelajari.

Kelima, yaitu persiapan sebelum belajar. Peserta didik sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses. Dengan kata lain, ketika merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan peserta didik.

Keenam, yaitu emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respon emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus

ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.

Ketujuh, yaitu partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang peserta didik harus menginternalisasi informasi, tidak sekadar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif oleh peserta didik jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi peserta didik untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu.

Kedelapan, yaitu umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala peserta didik diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

Kesembilan, adalah penguatan (*reinforcement*). Apabila peserta didik berhasil belajar, ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.

Kesepuluh, yaitu latihan dan pengulangan. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian, ia dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.

Kesebelas, yaitu penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau men-

transfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai. Peserta didik mesti telah pernah dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip, atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

Ditambahkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1997: 4-5) bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan/kompetensi ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh peserta didik, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
- b. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik. Televisi, misalnya, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.

- c. Keterampilan guru dalam menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Proyektor transparansi (OBP), proyektor slide dan film, komputer, dan peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- d. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh peserta didik.

Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam bab ini dibahas prosedur pengembangan media pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan (1989: 414). Dan lebih dijelaskan lagi dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya) (2002:473). Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.

1. Perencanaan Media Pendidikan

Bila kita akan membuat media pembelajaran langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam membuat perencanaan, kita perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut (Arief S. Sadiman, 2005: 100): menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa; merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar; merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi; mengembangkan alat pengukur keberhasilan; menulis naskah media; dan mengadakan tes dan revisi.

Penjelasan masing-masing aspek tersebut adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Dalam proses pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Bila yang kita inginkan, misalnya, siswa dapat menghafal bacaan-bacaan shalat, sedangkan saat ini mereka hanya menghafal surat al-Fatihah, sehingga ada kesenjangan bacaan-bacaan shalat yang lainnya. Dalam hal ini terdapat kebutuhan untuk mengajarkan bacaan-bacaan shalat selain al-Fatihah kepada siswa itu.

Ketika kita membuat media tentu saja kita berharap media yang kita buat itu akan digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa. Media tersebut hanya akan digunakan kalau media itu memang mereka perlukan. Jadi sebelum kita membuat sesuatu media tentulah kita harus bertanya apakah media itu diperlukan? Untuk dapat menjawab pertanyaan itu kita harus bertanya kemampuan, atau keterampilan, sikap apakah yang ingin dimiliki siswa? Mengenai kemampuan, keterampilan atau

sikap yang diinginkan itu dapat diketahui dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan melihat tuntutan kebutuhan yang ada di masyarakat. Cara lain adalah dengan melihat apa yang dirumuskan dalam kurikulum. Siswa kelas enam SD pada akhir tahun ajaran dituntut untuk memiliki sejumlah kemampuan, dan sikap yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Pada awal tahun ajaran tentu terdapat kesenjangan yang sangat besar antara apa yang dituntut oleh kurikulum itu dengan apa yang telah dimiliki siswa. Kesenjangan itulah yang merupakan kebutuhan siswa kelas enam itu yang merupakan acuan bagi guru dalam menyusun bahan ajaran yang perlu diberikan kepada siswa.

Di depan telah dibicarakan bahwa jika kita membuat media, media itu perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Karena Setiap kelompok siswa pada hakikat mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda, kita perlu menentukan secara khas siapa sesungguhnya yang akan kita layani dengan media itu. Membuat media untuk siswa SD tentu berbeda dengan membuat media untuk siswa SMTP, dan akan sangat berbeda dengan media untuk mahasiswa. Karena itu, kita harus menentukan dengan pasti dan jelas siapa siswa kita. Bila kita telah menemukan siapa siswa yang menjadi sasaran media yang sedang kita susun, kita harus meneliti karakteristik apa yang dimiliki oleh siswa kita itu.

Sebagai perancang media kita harus dapat mengetahui pengetahuan atau keterampilan awal siswa. Yang dimaksud dengan pengetahuan/keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelum ia mengikuti kegiatan instruksional. Suatu media akan dianggap terlalu mudah bagi siswa bila siswa tersebut telah memiliki sebagian besar pengetahuan/keterampilan yang disajikan oleh media itu. Sebaliknya media akan dipandang terlalu sulit bagi siswa bila siswa belum memiliki pengetahuan/keterampilan prasyarat yang diperlukan siswa sebelum menggunakan media

itu. Pengetahuan prasyarat ialah pengetahuan/keterampilan yang harus telah dimiliki siswa sebelum menggunakan media itu. Misalnya, seorang siswa yang ingin belajar cara tahsin bacaan Al-Qur'an dengan baik, ia akan dapat mengikutinya dengan baik bila ia telah dapat membaca Al-Qur'an. Bila syarat tersebut belum dimilikinya, media tersebut akan terlalu sukar baginya.

Sebelum media dibuat kita harus meneliti dengan baik pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki siswa yang menjadi sasaran media kita. Penelitian ini biasanya dilakukan dengan menggunakan tes. Bila tes ini tidak dapat dilakukan karena persoalan biaya, waktu, ataupun alasan lainnya pengembangan media sedikitnya harus dapat membuat asumsi-asumsi mengenai pengetahuan dan keterampilan prasyarat yang harus dimiliki siswa serta pengetahuan awal yang diduga telah dimiliki siswa.

b. Perumusan Kompetensi dan Indikator Hasil Belajar

Kompetensi sering diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap nilai yang terwujud dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Seorang peserta didik disebut kompeten jika secara konsisten mampu menampilkan/menunjukkan kemampuan yang spesifik, yang dapat diamati (Nasar, 2006:1). Dalam kurikulum berbasis kompetensi, rumusan kompetensi berjenjang dari standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.

Standar kompetensi adalah kompetensi atau kemampuan yang distandarkan untuk jenjang, kelas, dan semester tertentu. Artinya, semua sekolah pada jenjang yang sama harus membuat peserta didiknya memiliki kompetensi tersebut. Adapun kompetensi dasar adalah kemampuan-kemampuan pokok yang membentuk kompetensi atau yang tercakup dalam kompetensi yang distandarkan tersebut. Kompetensi dasar ini merupakan penjabaran lebih rinci dari standar kompetensi. Dalam

kurikulum 2006, rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar (SKKD) telah dirumuskan dalam standar isi oleh tim nasional. Tugas guru selanjutnya adalah menjabarkan lebih lanjut rumusan SKKD tersebut ke dalam indikator-indikator.

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/ atau dapat diobservasi (Dirjend Manajemen Dikdasmen Depdiknas, 2008: 3) Dari pengertian ini dapat dipahami bahwa dalam mengembangkan indikator perlu mempertimbangkan: (1) tuntutan kompetensi yang dapat dilihat melalui kata kerja yang digunakan dalam kompetensi dasar, (2) karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan sekolah, dan (3) potensi dan kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan lingkungan/ daerah. Selain itu, indikator harus dirumuskan dalam bentuk kalimat dengan menggunakan kata kerja operasional. Rumusan indikator sekurang-kurangnya mencakup dua hal yaitu tingkat kompetensi dan materi yang menjadi media pencapaian kompetensi.

Indikator memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam mengembangkan pencapaian kompetensi berdasarkan SKKD. Indikator berfungsi sebagai berikut (Dirjend Manajemen Dikdasmen Depdiknas, 2008: 3-4):

1) Pedoman dalam mengembangkan materi pembelajaran

Pengembangan materi pembelajaran harus sesuai dengan indikator yang dikembangkan. Indikator yang dirumuskan secara cermat dapat memberikan arah dalam pengembangan materi pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik

mata pelajaran, potensi dan kebutuhan peserta didik, sekolah, serta lingkungan.

2) Pedoman dalam mendesain kegiatan pembelajaran

Desain pembelajaran perlu dirancang secara efektif agar kompetensi dapat dicapai secara maksimal. Pengembangan desain pembelajaran hendaknya sesuai dengan indikator yang dikembangkan, karena indikator dapat memberikan gambaran kegiatan pembelajaran yang efektif untuk mencapai kompetensi. Indikator yang menuntut kompetensi dominan pada aspek prosedural menunjukkan agar kegiatan pembelajaran dilakukan tidak dengan strategi expository melainkan lebih tepat dengan strategi discovery-inquiry.

3) Pedoman dalam mengembangkan bahan ajar

Bahan ajar perlu dikembangkan oleh guru guna menunjang pencapaian kompetensi peserta didik. Pemilihan bahan ajar yang efektif harus sesuai tuntutan indikator sehingga dapat meningkatkan pencapaian kompetensi secara maksimal.

4) Pedoman dalam merancang dan melaksanakan penilaian hasil belajar

Indikator menjadi pedoman dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi hasil belajar. Rancangan penilaian memberikan acuan dalam menentukan bentuk dan jenis penilaian, serta pengembangan indikator penilaian. Pengembangan indikator penilaian harus mengacu pada indikator pencapaian yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan SK dan KD.

Perumusan indikator dilakukan oleh guru atau pengembang media dengan mengacu kepada rumusan SKKD yang ada. Mekanisme pengembangan indikator ditempuh dengan langkah-

langkah sebagai berikut (Dirjend Manajemen Dikdasmen Depdiknas, 2008: 5):

- 1) Menganalisis tingkat kompetensi dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar (SKKD). Hal ini diperlukan untuk memenuhi tuntutan minimal kompetensi yang dijadikan standar secara nasional. Sekolah dapat mengembangkan indikator melebihi standar minimal tersebut.
- 2) Menganalisis karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan sekolah. Pengembangan indikator mempertimbangkan karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan sekolah karena indikator menjadi acuan dalam penilaian. Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tertentu yang membedakan dari mata pelajaran lainnya. Perbedaan ini menjadi pertimbangan penting dalam mengembangkan indikator. Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih menekankan pembentukan perilaku beragam tentu sangat berbeda dengan mata pelajaran matematika yang dominan pada aspek analisis logis. Guru harus melakukan kajian mendalam mengenai karakteristik mata pelajaran sebagai acuan mengembangkan indikator. Karakteristik mata pelajaran dapat dikaji pada dokumen standar isi mengenai tujuan, ruang lingkup dan SK serta KD masing-masing mata pelajaran. Pengembangan indikator juga memerlukan informasi karakteristik peserta didik yang unik dan beragam. Peserta didik memiliki keragaman dalam inteligensi dan gaya belajar. Oleh karena itu indikator selayaknya mampu mengakomodasi keragaman tersebut. Peserta didik dengan karakteristik unik visual-verbal atau psiko-kinestetik selayaknya diakomodir dengan penilaian yang sesuai sehingga kompetensi siswa dapat terukur secara proporsional. Karakteristik sekolah dan daerah juga harus menjadi acuan dalam pengembangan indikator

karena target pencapaian sekolah tidak sama. Sekolah kategori tertentu yang melebihi standar minimal dapat mengembangkan indikator lebih tinggi. Termasuk sekolah bertaraf internasional dapat mengembangkan indikator dari SK dan KD dengan mengkaji tuntutan kompetensi sesuai rujukan standar internasional yang digunakan. Sekolah dengan keunggulan tertentu juga menjadi pertimbangan dalam mengembangkan indikator.

- 3) Menganalisis kebutuhan dan potensi. Kebutuhan dan potensi peserta didik, sekolah, dan daerah perlu dianalisis untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan indikator. Penyelenggaraan pendidikan seharusnya dapat melayani peserta didik, lingkungan, serta mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Peserta didik mendapatkan pendidikan sesuai dengan potensi dan kecepatan belajarnya, termasuk tingkat potensi yang diraihinya. Indikator juga harus dikembangkan guna mendorong peningkatan mutu sekolah di masa yang akan datang, sehingga diperlukan informasi hasil analisis potensi sekolah yang berguna untuk mengembangkan kurikulum melalui pengembangan indikator.

Selanjutnya dalam merumuskan indikator, guru atau pengembang media perlu memperhatikan beberapa ketentuan sebagai berikut (Dirjend Manajemen Dikdasmen Depdiknas, 2008: 9):

- 1) Setiap KD dikembangkan sekurang-kurangnya menjadi tiga indikator.
- 2) Keseluruhan indikator memenuhi tuntutan kompetensi yang tertuang dalam kata kerja yang digunakan dalam SK dan KD. Indikator harus mencapai tingkat kompetensi minimal KD dan dapat dikembangkan melebihi kompetensi minimal sesuai dengan potensi dan kebutuhan peserta didik.

- 3) Indikator yang dikembangkan harus menggambarkan hierarki kompetensi.
- 4) Rumusan indikator sekurang-kurangnya mencakup dua aspek, yaitu tingkat kompetensi dan materi pembelajaran.
- 5) Indikator harus dapat mengakomodasi karakteristik mata pelajaran sehingga menggunakan kata kerja operasional yang sesuai.
- 6) Rumusan indikator dapat dikembangkan menjadi beberapa indikator penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan/ atau psikomotorik.

c. Pengembangan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran (instructional materials) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan (Puskur Depdiknas, 2008: 3). Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator. Materi pembelajaran dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan pemilihan materi pembelajaran adalah jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan (*treatment*) terhadap materi pembelajaran tersebut.

Jenis-jenis materi pembelajaran dapat diklasifikasi sebagai berikut (Puskur Depdiknas, 2008: 4)

- 1) Fakta yaitu segala hal yang bewujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama-nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, nama bagian atau komponen suatu benda, dan sebagainya. Contoh dalam mata pelajaran Sejarah Islam: Peristiwa sekitar Perang Badar, Perang Khandaq, Fathu Makkah dan sebagainya.
- 2) Konsep yaitu segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti /isi dan sebagainya. Contoh, dalam mata pelajaran PAI: definisi Islam, iman, ihsan, dan sebagainya.
- 3) Prinsip yaitu berupa hal-hal utama, pokok, dan memiliki posisi terpenting, meliputi dalil, rumus, adagium, postulat, paradigma, teorema, serta hubungan antarkonsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat. Contoh, dalam mata pelajaran PAI: teori tentang masuknya Islam ke Indonesia, kelanjutan hidup manusia setelah di dunia, hubungan antara iman dan amal perbuatan manusia, dan sebagainya.
- 4) Prosedur merupakan langkah-langkah sistematis atau berurutan dalam mengerjakan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem. Contoh, dalam mata pelajaran PAI: prosedur pelaksanaan ibadah shalat, haji, umrah, merawat jenazah, dan sebagainya.
- 5) Sikap atau nilai merupakan hasil belajar aspek sikap, misalnya nilai kejujuran, kasih sayang, tolong-menolong, semangat dan minat belajar dan bekerja, dan sebagainya. Contoh, dalam mata pelajaran PAI: menjaga kebersihan, kepedulian terhadap lingkungan, dan sebagainya.

Prinsip-prinsip yang dijadikan dasar dalam menentukan materi pembelajaran adalah kesesuaian (relevansi), keajegan (konsistensi), dan kecukupan (adequacy) (Puskur Depdiknas, 2008:5).

Relevansi artinya kesesuaian. Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta, bukan konsep atau prinsip ataupun jenis materi yang lain.

Konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada empat macam, maka materi yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam. Misalnya kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik adalah Operasi Aljabar bilangan bentuk akar (Matematika Kelas X semester 1) yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, maka materi yang diajarkan juga harus meliputi teknik penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan merasionalkan pecahan bentuk akar.

Adequacy artinya kecukupan. Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit maka kurang membantu tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak maka akan mengakibatkan keterlambatan dalam pencapaian target kurikulum (pencapaian keseluruhan SK dan KD).

Penentuan materi pembelajaran dapat menempuh langkah-langkah sebagai berikut (Puskur Depdiknas, 2008: 10-12).

1) Identifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar

Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek keutuhan kompetensi yang harus dipelajari atau dikuasai peserta didik. Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Harus ditentukan apakah standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik termasuk ranah kognitif, psikomotor ataukah afektif. Ranah Kognitif jika kompetensi yang ditetapkan meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah Psikomotor jika kompetensi yang ditetapkan meliputi gerak awal, semirutin, dan rutin. Ranah Afektif jika kompetensi yang ditetapkan meliputi pemberian respons, apresiasi, penilaian, dan internalisasi.

2) Identifikasi jenis-jenis materi pembelajaran

Identifikasi dilakukan berkaitan dengan kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkatan aktivitas /ranah pembelajarannya. Materi yang sesuai untuk ranah kognitif ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Dengan demikian, jenis materi yang sesuai untuk ranah kognitif adalah fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Materi pembelajaran yang sesuai untuk ranah afektif ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Dengan demikian, jenis materi yang sesuai untuk ranah afektif meliputi rasa dan penghayatan,

seperti pemberian respon, penerimaan, internalisasi, dan penilaian.

Materi pembelajaran yang sesuai untuk ranah psikomotor ditentukan berdasarkan perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik. Dengan demikian, jenis materi yang sesuai untuk ranah psikomotor terdiri dari gerakan awal, semirutin, dan rutin. Misalnya tulisan tangan, mengetik, berenang, mengoperasikan komputer, mengoperasikan mesin dan sebagainya.

Materi yang akan dibelajarkan perlu diidentifikasi secara tepat agar pencapaian kompetensinya dapat diukur. Di samping itu, dengan mengidentifikasi jenis-jenis materi yang akan dibelajarkan, maka guru mendapatkan ketepatan dalam metode pembelajarannya. Sebab, setiap jenis materi pembelajaran memerlukan strategi, metode, media, dan sistem evaluasi yang berbeda-beda. Misalnya metode pembelajaran materi fakta atau hafalan bisa menggunakan “jembatan keledai”, “jembatan ingatan”, sedangkan metode pembelajaran materi prosedur dengan cara “demonstrasi”.

Cara yang paling mudah untuk menentukan jenis materi pembelajaran yang akan dibelajarkan adalah dengan cara mengajukan pertanyaan tentang kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik. Dengan mengacu pada kompetensi dasar, kita akan mengetahui apakah materi yang harus kita belajarkan berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur, aspek sikap, atau keterampilan motorik.

Berikut adalah pertanyaan penuntun untuk mengidentifikasi jenis materi pembelajaran.

- a) Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa mengingat nama suatu objek, simbol atau suatu

peristiwa? Kalau jawabannya “ya” maka materi pembelajaran yang harus diajarkan adalah “fakta”.

- b) Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa kemampuan untuk menyatakan suatu definisi, menuliskan ciri khas sesuatu, mengklasifikasikan atau mengelompokkan beberapa contoh objek sesuai dengan suatu definisi? Kalau jawabannya “ya” berarti materi yang harus diajarkan adalah “konsep”.
- c) Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa menjelaskan atau melakukan langkah-langkah atau prosedur secara urut atau membuat sesuatu? Bila “ya” maka materi yang harus diajarkan adalah “prosedur”.
- d) Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa menentukan hubungan antara beberapa konsep, atau menerapkan hubungan antara berbagai macam konsep? Bila jawabannya “ya”, berarti materi pembelajaran yang harus diajarkan termasuk dalam kategori “prinsip”.
- e) Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berupa memilih berbuat atau tidak berbuat berdasar pertimbangan baik buruk, suka tidak suka, indah tidak indah? Jika jawabannya “Ya”, maka materi pembelajaran yang harus diajarkan berupa aspek sikap atau nilai.

d. Perumusan alat pengukur keberhasilan

Dalam setiap kegiatan pembelajaran, kita perlu mengkaji apakah kompetensi dan indikatornya dapat dicapai atau tidak pada akhir kegiatan pembelajaran itu. Untuk keperluan tersebut kita perlu mempunyai alat yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Alat pengukur keberhasilan siswa ini perlu dirancang dengan saksama dan seyogyanya dikembangkan sebelum naskah program media ditulis atau sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Alat ini berupa tes, penugasan, ataupun daftar cek perilaku.

Alat pengukur keberhasilan harus dikembangkan sesuai dengan kompetensi dan indikator yang akan dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Hal yang diukur atau yang dievaluasi ialah kemampuan, keterampilan, atau sikap siswa yang dinyatakan dalam rumusan kompetensi dan indikator yang diharapkan dapat dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran itu.

e. Penulisan naskah

Dalam tahap ini pokok-pokok materi pembelajaran perlu diuraikan lebih lanjut untuk kemudian disajikan kepada siswa. Penyajian ini dapat disampaikan melalui media yang sesuai atau yang dipilih. Supaya materi pembelajaran tersebut dapat disampaikan melalui media itu, materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan dan atau gambar yang akan kita sebut naskah program media (Arief S Sadiman, dkk., 2003: 112).

Naskah program media bermacam-macam. Tiap-tiap jenis mempunyai bentuk naskah yang berbeda. Tetapi pada dasarnya, maksud dalam naskah tersebut sama yaitu sebagai penuntun ketika kita memproduksi media itu media (Arief S Sadiman, dkk., 2003:112). Artinya, naskah tersebut menjadi penuntun kita dalam membuat bahan presentasi untuk media visual atau merekam suara untuk media audio dan mengambil gambar serta merekam suara untuk media audio visual. Naskah ini berisi uraian kalimat, urutan gambar dan grafis yang perlu diambil oleh kamera serta bunyi dan suara yang harus direkam. Pada umumnya, untuk media audio atau audio visual, lembaran naskah dibagi menjadi dua kolom. Pada naskah media audio (radio dan kaset) kolom sebelah kiri merupakan seperempat bagian halaman dan pada kolom ini dituliskan nama pelaku, dan jenis suara yang harus direkam. Kolom sebelah kanan berisi narasi atau

percakapan yang harus dibaca para pelaku, nama lagu, dan suara-suara yang harus direkam. Pada naskah film, dan video/ tv lembaran naskah dibagi dua sama lebar. Kolom sebelah kiri dicantumkan urutan gambar yang harus diambil kamera serta penjelasan tentang sudut pengambilan gambar itu, pada kolom sebelah kiri itu akan dapat dibaca apakah gambar harus diambil dalam close up, medium shot, long shot, dan sebagainya. Kalau gambar harus diambil dari kiri bergerak ke kanan, atau dari bawah ke atas, atau dari jauh mendekat, dan sebaliknya, hal-hal yang seperti itu dijelaskan juga di kolom sebelah kiri. Di kolom sebelah kanan dituliskan narasi atau percakapan yang harus dibaca para pelaku, serta musik dan suara-suara yang harus direkam. Dalam menuliskan naskah semua informasi yang tidak akan disuarakan (dibaca bersuara) oleh pelaku harus ditulis dengan huruf besar. Sementara itu, narasi dan percakapan yang akan dibaca oleh pelaku ditulis dengan huruf kecil. Uraian lebih lanjut tentang naskah untuk masing-masing media akan diberikan kemudian.

Sebelum naskah ditulis, kita harus menuliskan treatment-nya dulu. Treatment adalah uraian berbentuk esai yang menggambarkan alur penyajian program kita. Dengan membaca treatment ini kita akan dapat mempunyai gambaran tentang urutan visual yang akan tampak pada media serta narasi atau percakapan yang akan menyertai gambar itu. Bila musik dan efek suara akan digunakan, hal tersebut akan tergambar juga dalam treatment ini. Sebuah treatment yang baik selain memberi gambaran tentang urutan adegan juga memberikan gambaran suasana atau mood dari program media itu. Treatment ini biasanya digunakan oleh pemesan naskah dan penulis naskah dalam mencari kesesuaian pendapat mengenai alur penyajian program media yang akan diproduksi. Setelah treatment disetujui, treatment tersebut digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan

naskah selanjutnya. Berikut ini dikemukakan contoh penulisan naskah audio.

Media audio adalah sebuah media yang hanya mengandalkan bunyi dan suara untuk menyampaikan informasi dan pesan. Program audio dapat menjadi indah dan menarik karena program ini dapat menimbulkan daya fantasi pada pendengarnya. Karena itu, sesuatu program audio akan sangat efektif bila dengan menggunakan bunyi dan suara kita dapat merangsang pendengar untuk menggunakan daya imajinasinya sehingga ia dapat memvisualkan pesan-pesan yang ingin kita sampaikan. Media audio ini meliputi radio, kaset audio, dan laboratorium bahasa. Berikut ini beberapa petunjuk yang perlu kita ikuti bila kita menulis naskah program media audio.

a) Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media audio adalah bahasa percakapan, bukan bahasa tulis. Kalimat-kalimat yang digunakan sedapat mungkin kalimat tunggal. Gunakan kalimat yang pendek. Kalimat-kalimat yang panjang sulit ditangkap oleh telinga kita. Sedapat mungkin kita harus menghindarkan istilah-istilah yang sulit. Bila kita terpaksa menggunakan istilah yang sulit, istilah itu perlu diberi penjelasan. Siswa mendengar kata yang tidak diketahui artinya ia cenderung untuk memikirkan terus arti istilah tersebut, akibatnya ia kehilangan konsentrasi dalam mendengarkan.

Sering kali kita dianjurkan untuk menggunakan bahasa yang sesuai bahasa sehari-hari pendengar kita. Bahasa seperti ini mungkin akan menarik karena mudah ditangkap. Namun perlu diingat bahwa bahasa lingkungan tersebut belum tentu sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar.

b) Musik dalam program audio

Sesuai penjelasan sebelumnya, program audio hanya mengandalkan bunyi dan suara saja. Agar pendengar tidak bosan mendengar program kita dan program kita tidak terasa kering, kita perlu menggunakan musik dalam program kita. Fungsi musik yang utama dalam hal ini ialah menciptakan suasana. Karena itu, musik perlu dipilih dengan hati-hati. Bila program bersuasana gembira, misalnya, diiringi oleh musik yang bersuasana sedih, tentu akan terasa sangat janggal.

Ada berbagai jenis musik yang digunakan dalam program audio (Arief S. Sadiman, dkk., 2003:115-116):

(1) Musik tema

Musik tema adalah musik yang menggambarkan watak atau situasi sesuatu program. Musik tema ini sering kali diulang-ulang dalam suatu program. Setiap kali watak atau situasi yang diinginkan itu ingin ditonjolkan, musik tema itu diperdengarkan.

Musik tema dapat juga digunakan sebagai musik pengenalan studio, musik pengenalan program, atau musik pengenalan tokoh dalam suatu cerita bersambung. Musik pengenalan studio biasanya digunakan setiap kali studio itu mulai mengudara dan pada saat penutupan acara, sebelum hilang dari udara. Musik pengenalan program digunakan pada awal dan akhir suatu program serial. Dengan demikian, setiap kali kita mendengar musik itu kita akan mengetahui bahwa program itu sudah dimulai atau sudah diakhiri. Bila musik tema digunakan sebagai pengenalan tokoh, maka setiap kali tokoh pelaku itu tampil tentu diawali dengan musik itu.

(2) Musik transisi

Musik ini digunakan sebagai penghubung dua adegan. Musik ini tidak perlu panjang, 20 s/d 20 menit sudah cukup. Musik transisi ini harus sesuai dengan suasana rata-rata dari program kita. Sering kali ada pembuat program yang menggunakan musik tema sebagai musik transisi.

(3) Musik Jembatan (bridge)

Merupakan bentuk khusus dari musik transisi, yaitu berfungsi menjembatani dua buah adegan. Digunakan misalnya bila suasana adegan terdahulu berbeda dengan adegan yang mengikutinya. Kalau suasana adegan terdahulu adalah suasana sedih sedangkan suasana berikutnya gembira, musik jembatan ini harus diawali dengan suasana gembira dan diakhiri dengan suasana gembira.

(4) Musik latar-belakang

Musik ini digunakan untuk mengiringi pembacaan teks atau percakapan. Maksudnya supaya teks dapat lebih meresap ke hati pendengar karena musik ini dapat memberikan variasi, memberikan tekanan, dan menciptakan suasana. Bila kita menggunakan musik latar belakang atau musik pengiring, musik yang dipilih harus betul-betul sesuai dengan suasana yang ingin diciptakan. Musik pengiring biasanya musik instrumentalia. Musik pengiring tidak boleh terlalu keras, terlalu lemah, ataupun berubah-ubah dari lemah ke keras.

(5) Musik Smash

Adalah musik yang digunakan untuk membuat kejutan atau tekanan. Musik ini digunakan dengan singkat tetapi

pada saat yang tepat. Tidak seyogyanya menggunakan musik smash terlalu sering.

c) Keterbatasan daya konsentrasi.

Berdasarkan penelitian yang diadakan, daya konsentrasi orang dewasa untuk mendengarkan berkisar antara 25 s/d 45 menit, sedangkan pada anak-anak hanya 15 s/d 25 menit. Oleh karena, itu tidaklah bijaksana untuk membuat program media audio yang terlalu panjang. Dalam satu program audio yang panjangnya 15 menit mungkin cukup disajikan tiga konsep saja.

d) Beberapa istilah yang sering digunakan dalam naskah.

Istilah-istilah yang biasa digunakan dalam penulisan naskah audio diuraikan di bawah ini.

Announcer (ANN) : Penyar yang tugasnya memberitahukan bahwa sesuatu acara atau sesuatu program akan disampaikan.

Narrator (NAR) : Hampir sama dengan penyiar atau announcer, bedanya apa yang dibaca narator ini sudah memasuki materi program. Ia mungkin akan menginformasikan tentang pokok bahasan, serta kompetensi yang akan dicapai dalam program yang akan disajikan.

Musik : Menunjukkan kepada sutradara bahwa di baris itu harus diselipkan musik.

Sound Effect (FX) : Suara-suara yang akan dimasukkan ke dalam program untuk mendukung terciptanya suasana atau situasi tertentu. FX juga digunakan untuk menunjukkan setting. Misalnya bunyi kambing mengem-

Fade In	: bik dan ayam berkotek, menunjukkan bahwa adegan itu terjadi di pedesaan di dekat kandang kambing dan ayam. : Petunjuk bagi sutradara dan pemain/ pelaku bahwa harus diciptakan situasi seolah-olah ada orang datang mendekat. Caranya pelaku harus membaca teks dengan menggerakkan mulutnya, mula-mula jauh dari mike makin lama makin mendekati mike.
Fade Out	: Kebalikan dari fade in. Harus diciptakan situasi seolah-olah ada orang pergi menjauh. Caranya pelaku harus membaca teks dengan menjauhkan mulutnya dari mike.
Off Mike	: Harus diciptakan situasi seolah-olah ada orang berbicara dari jauh. Caranya pelaku harus membaca teks dengan menjauhkan mulutnya dari mike.
Cross Mike	: Dua bunyi yang berpapasan. -IN-UP-DOWN-OUT
Musik	: Musik dimasukkan dengan lemah, suara diperkuat, kemudian turun lagi, akhirnya hilang dengan halus.
Musik	: -IN-UP-DOWN-ONDER Setelah musik diperlemah ditahan terus untuk melatarbelakangi adegan.

Berikut dikemukakan sebuah contoh naskah untuk media rekaman audio yang disusun mahasiswa semester V Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta:

NASKAH REKAMAN AUDIO
TEMA "INFAK DAN SHADAQAH"

Musik : Down- up- down

Ann : Assalamualaikum wr, wb.

Inilah siaran radio pendidikan Agama Islam yang dikembangkan dan dikelola oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Siaran ini ditujukan kepada siswa Madrasah Ibtidiyah (MI) di seluruh Daerah Istimewa Yogyakarta.

Musik : Down- up

Ann : Selamat berjumpa kembali anak-anak MI kelas V.

Pada kesempatan kali ini kami hadir menyampaikan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sub bidang studi FIKIH dengan materi pokok "INFAK DAN SEDEKAH".

Musik : Down- up

Ann : Setelah selesai mendengarkan program ini, kalian akan diharapkan dapat :

- a. Menjelaskan arti sedekah
- b. Menjelaskan arti infak
- c. Membedakan sedekah dan infak
- d. Menjelaskan manfaat sedekah dan infak
- e. Membiasakan sedekah dan infak

Baiklah, sekarang mari kita dengarkan dialog yang terjadi di kelas V antara seorang guru Pendidikan Agama Islam yang bernama Bu Iis dengan murid-muridnya.

Musik : Down- Up- Down

Narator : Pagi itu anak-anak kelas V sedang mengikuti pelajaran Fikih. Selagi mereka asyik mendengarkan penjelasan Bu Iis, datanglah seorang murid kelas VI mengetuk pintu dengan membawa kardus bertuliskan kotak sedekah.

Musik : Down
" tok..tok..tok..!"

Bu Iis : "Yaa....silakan masuk..."

Narator : Kemudian murid kelas VI tersebut masuk dan minta izin kepada Bu Iis untuk menyampaikan sebuah pengumuman. Dan Bu Iis pun mengizinkan.

Nia : "Assalamu'alaikum, Teman-teman...dini hari tadi telah terjadi banjir bandang di Kecamatan Panti, Kabupaten Jember, Jawa Timur. 27 orang dinyatakan meninggal. Puluhan orang luka-luka. Sementara ratusan orang masih belum diketahui keberadaanya, untuk itu teman-teman diminta kerelaanya untuk membantu saudara-saudara kita tersebut semampu kita, dalam bentuk apa saja".

Musik : Down- Up

Narator : Mendengar pengumuman tersebut, keceriaan anak-anak langsung hilang seketika dan timbul perasaan terharu di hati mereka masing-masing, hingga timbul rasa ingin membantu di hati mereka. Kemudian ketua kelas pun mengambil kotak sedekah tersebut dan berjalan mengelilingi teman-teman satu persatu.

Murid kelas V pun sebagian besar memberikan sebagian uang saku mereka untuk membantu korban bencana alam tersebut. Setelah selesai mengumpulkan sumbangan tersebut maka ketua kelas memberikan kembali kotak sedekah itu kepada Nia.

Musik : Down

Nia : "Terimakasih teman-teman atas kepedulian kalian untuk membantu saudara-saudara kita yang terkena musibah

bencana banjir, semoga amal teman-teman diterima oleh Allah SWT. Amin. Wassalamu'alaikumwarahmatullahi wabarakatuh".

Musik : Up- Down- Up

Narator : Kemudian Nia mengucapkan terima kasih kepada Bu Iis dan meninggalkan kelas.

Musik : Down

Ibu Iis : "Anak-anak,.....Apa yang telah kalian lakukan adalah salah satu contoh tentang amalan yang disebut dengan sedekah. Sedekah adalah memberikan sesuatu yang bermanfaat kepada orang lain. Berbeda dengan infak anak-anak....Infak adalah mengeluarkan sebagian harta untuk kemaslahatan umum sesuai dengan perintah Islam.

Diyah : "Lantas apa perbedaan antara sedekah dan infak bu....?"

Ibu Iis : "Pertanyaan yang bagus Diyah...Perbedaan antara infak dan sedekah adalah kalau sedekah lebih bersifat khusus. Sasaran sedekah biasanya perorangan. Jadi bila kalian memberikan uang kepada seorang pengemis di jalan, ini disebut dengan sedekah. Jika ada teman kalian yang memberikan makanan kepada seorang anak jalanan bisa juga disebut dengan sedekah. Sementara infak lebih umum sifatnya. Biasanya sasaran infak bukanlah orang-orang, namun lembaga atau yayasan. Contohnya, berinfaq kepada yayasan panti asuhan, panitia pembangunan masjid, panitia pembangunan sekolah dan lain-lain."

Rani : "Terus manfaat dengan semua itu apa bu?...kok repot-repot mengeluarkan uang, kan sayang mending buat jajan es krim..."

Musik : Up-Down

Diyah : "Sesuatu yang baik, tentu ada manfaatnya. Begitu juga dengan sedekah dan infak. Sedekah dan infak sangat

banyak gunanya. Baik untuk yang memberi maupun yang menerima, benar kan bu....???"

Bu Iis : "Benar....Sedekah dan infak itu ada manfaatnya. Yaitu menciptakan kerukunan serta kasih sayang terhadap sesama manusia, mengembangkan sarana untuk kemaslahatan masyarakat, memperpanjang umur dan menghilangkan sifat sombong, sebagai bekal untuk kehidupan akhirat, mendapat pahala dari Allah, dll...."

Musik : Up- Down- Up

Narator : Demikian dialog yang terjadi di kelas V pagi itu.

Musik : UP- Down

Narator : Setelah anak-anak menyimak dialog yang terjadi di kelas V tadi tentu kalian bisa mengambil kesimpulan mengenai pengertian, perbedaan, dan manfaat dari infak dan sedekah. Sehingga kalian bisa membiasakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Musik : Up- Down

Ann : Demikianlah siaran radio pendidikan Agama Islam yang dikembangkan dan dikelola oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, semoga bermanfaat bagi anak-anak MI kelas V. Amin.
Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Musik : Up- Down

2. Produksi Media

Sebelumnya sudah disinggung bahwa naskah itu berguna untuk dijadikan penuntun dalam produksi. Naskah adalah rancangan produksi. Dengan naskah itu kita dipandu dalam mengambil gambar, merekam suara, memadukan gambar dan suara, memasukkan musik dan FX, serta menyunting gambar dan suara itu supaya alur

penyajiannya sesuai dengan naskah, menarik dan mudah diterima oleh sasaran. Semua kegiatan itu disebut kegiatan produksi (Arief S. Sadiman, dkk., 2003: 165).

Kegiatan produksi ini memiliki tiga kelompok personil yang terlibat, yaitu sutradara atau pemimpin produksi, kerabat kerja, dan pemain. Ketiga kelompok personil itu mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda namun semuanya menuju satu tujuan yaitu menghasilkan program media yang mempunyai mutu teknis yang baik. Program produksi memiliki tingkat kerumitan yang berbeda antara media yang satu dengan media yang lainnya. Produksi audio dapat dilakukan oleh seorang sutradara dengan dibantu dua orang teknisi dan beberapa orang pemain. Dalam produksi film bingkai jumlah kerabat kerja yang diperlukan sudah lebih banyak, kecuali kerabat kerja untuk merekam audionya sutradara perlu dibantu pula oleh juru kamera, dan grafik artis. Pada produksi TV/Video dan film jumlah kerabat kerja tersebut sudah menjadi lebih kompleks. Selain itu, juru audio dan grafik artis diperlukan juga juru kamera lebih dari seorang, juru lampu, juru rias, pengatur setting, juru perlengkapan dan juru catat. Karena kompleksnya pekerjaan, sutradara perlu dibantu oleh pembantu sutradara.

3. Evaluasi Media Pendidikan

Menurut Stufflebeam yang dikutip oleh Eko Putro Widoyoko (2009: 3), evaluasi pada dasarnya merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (*the word and merit*) dari tujuan yang ingin dicapai, desain, implementasi, dampak untuk membantu membuat keputusan, membantu pertanggungjawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena. Menurut pengertian ini dapat dipahami bahwa pada intinya evaluasi itu merupakan suatu proses yang sistematis dan berkesinambungan

untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan dan penyempurnaan program/kegiatan selanjutnya.

Media apa pun yang dibuat, seperti kaset audio film bingkai, film rangkai, transparansi OPH, film, video ataupun gambar, dan permainan/simulasi perlu dievaluasi atau dinilai terlebih dahulu sebelum dipakai secara luas. Penilaian (evaluasi) ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Hal ini penting dilakukan karena, sering ada anggapan bahwa sekali membuat media, pasti seratus persen ditanggung baik. Padahal dalam kenyataannya belum tentu demikian. Oleh karena itu, media yang telah kita rancang dan kita produksi sebelum diproduksi secara massal perlu terlebih dahulu diujicobakan dan dievaluasi.

Ada dua macam bentuk evaluasi media yang dikenal, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Arief S. Sadiman, dkk., 2003:185). **Evaluasi formatif** adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media). Tujuannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Evaluasi sumatif adalah kegiatan untuk mengumpulkan data dalam rangka untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu. Di samping itu, tujuan evaluasi sumatif adalah untuk menentukan apakah media tersebut benar-benar efektif seperti yang dilaporkan.

Kegiatan evaluasi dalam program pengembangan media pendidikan akan dititikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Adanya komponen evaluasi formatif dalam proses pengembangan media pendidikan, membedakan prosedur empiris ini dari

pendekatan-pendekatan filosofis dan teoritis. Efektivitas dan efisiensi media yang dikembangkan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi benar-benar telah dibuktikan di lapangan.

Ada tiga tahapan evaluasi formatif, yaitu evaluasi lawan satu (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*) (Arief S. Sadiman, dkk., 2003: 175).

a. Evaluasi Satu Lawan Satu (*One To One*).

Pada tahap ini pilihan dua peserta didik atau lebih yang dapat mewakili populasi target dari mereka yang dibuat. Media kita sajikan kepada mereka secara individual. Kalau media itu didesain untuk belajar mandiri, kita biarkan peserta didik mempelajarinya, sementara kita mengamatinya. Kedua orang peserta didik yang telah dipilih tersebut, hendaknya satu orang dari populasi target yang kemampuan umumnya sedikit di bawah rata-rata dan satu orang lagi di atas rata-rata. Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut.

- 1) Jelaskan kepada peserta didik bahwa Anda sedang merancang suatu media baru dan ingin mengetahui bagaimana reaksi siswa terhadap media yang sedang dibuat.
- 2) Katakan kepada peserta didik bahwa apabila nanti peserta didik berbuat salah, hal itu bukanlah karena kekurangan dari siswa, tetapi karena kekurangsempurnaan media tersebut, sehingga perlu diperbaiki.
- 3) Usahakan agar peserta didik bersikap rileks dan bebas mengemukakan pendapatnya tentang media tersebut.
- 4) Berikan tes awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan peserta didik terhadap topik yang dimediasi.
- 5) Sajikan media dan catat berapa lama waktu yang Anda butuhkan, termasuk peserta didik untuk menyajikan/

mempelajari media tersebut. Catat pula bagaimana reaksi peserta didik dan bagian-bagian yang sulit dipahami; apakah contoh-contohnya, penjelasannya, petunjuk-petunjuknya, ataukah yang lain.

6) Berikan teks untuk mengukur keberhasilan media tersebut (post test).

7) Analisis informasi yang terkumpul.

Berapa informasi yang dapat diperoleh melalui kegiatan ini antara lain kesalahan pemilihan kata atau uraian-uraian yang tak jelas, kesalahan dalam memilih lambang-lambang visual, kurangnya contoh, terlalu banyak atau sedikitnya materi, urutan penyajian yang keliru, pertanyaan atau petunjuk kurang jelas, tujuan tak sesuai dengan materi, dan sebagainya. Jumlah dua orang untuk kegiatan ini adalah jumlah minimal. Setelah selesai, dapat diujicobakan kepada beberapa orang siswa yang lain dengan prosedur yang sama. Selain itu, dapat juga diujicobakan kepada ahli bidang studi (*content expert*). Mereka seringkali memberikan umpan balik yang bermanfaat. Atas dasar data atau informasi dari kegiatan-kegiatan tersebut akhirnya revisi dilakukan sebelum media dicobakan ke kelompok kecil.

b. Evaluasi Kelompok Kecil

Pada tahap ini, media perlu dicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Kalau media tersebut dibuat untuk siswa kelas 1 SMP, pilihlah 10-20 orang siswa dari kelas 1 SMP. Mengapa harus dalam jumlah tersebut? Hal itu disebabkan kalau kurang dari 10 data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya, jika lebih dari 20, data atau informasi yang diperoleh melebihi yang diperlukan. Akibatnya kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil. Siswa yang dipilih dalam

kegiatan ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa-siswa yang kurang pandai, sedang, dan pandai, laki-laki dan perempuan; berbagai usia dan latar belakang. Prosedur yang perlu ditempuh adalah sebagai berikut.

- 1) Jelaskan bahwa media tersebut berada pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik untuk menyempurnakannya.
- 2) Berikan tes awal (pretest) untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa tentang topik yang dimediasi.
- 3) Sajikan media atau minta kepada siswa untuk mempelajari media tersebut.
- 4) Catat waktu yang diperlukan dan semua bentuk umpan balik (langsung ataupun tak langsung) selama penyajian media.
- 5) Berikan tes untuk mengetahui sejauh mana tujuan dapat tercapai (post test).
- 6) Bagikan kuesioner dan minta siswa untuk mengisinya. Apabila mungkin, adakan diskusi yang mendalam dengan beberapa siswa. Beberapa pertanyaan yang perlu didiskusikan antara lain: a). menarik tidaknya media tersebut, apa sebabnya b). mengerti tidaknya siswa akan pesan yang disampaikan c). konsistensi tujuan dan materi program; cukup tidaknya atau jelas tidaknya latihan dan contoh yang diberikan. Apabila pertanyaan-pertanyaan tersebut telah ditanyakan lewat kuesioner, informasi yang lebih detail dan jauh dapat dicari lewat diskusi ini.
- 7) Analisis data yang terkumpul.

c. Evaluasi Lapangan

Evaluasi lapangan atau *field evaluation* adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Usahakan memperoleh

situasi yang semirip mungkin dengan situasi sebenarnya. Setelah melalui dua tahap evaluasi di atas tentulah media yang dibuat sudah mendekati kesempurnaan. Namun dengan itu masih harus dibuktikan. Melalui evaluasi lapangan inilah, kebolehan media yang kita buat itu diuji. Pilih sekitar 30 orang siswa dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar, dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi sasaran. Satu hal yang perlu dihindari baik untuk dua tahap evaluasi terdahulu maupun lebih-lebih lagi untuk tahap evaluasi lapangan adalah apa yang disebut efek halo (*hallo effect*). Situasi seperti ini muncul apabila media dicobakan pada kelompok responden yang salah. Maksudnya, kita dapat membuat program film bingkai lalu mencobakannya kepada siswa-siswa yang belum pernah melihat program film bingkai atau transportasi OHP dan film, kepada siswa-siswa yang belum pernah memperoleh sajian dengan transparansi atau melihat film. Pada situasi seperti ini, informasi yang diperoleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebaruan tersebut sehingga kurang dapat dipercaya.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dalam pembahasan ini dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

1. Media Grafis

Webster mendefinisikan *graphics* sebagai seni atau ilmu menggambar, terutama penggambaran mekanik. Dalam bahasa Yunani, *graphikos* mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis. Sebagai kata sifat, *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif. Berdasarkan pengertian di atas, istilah media grafis dapat diartikan sebagai media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Pengungkapan itu bisa berbentuk gambar/foto, sketsa, bagan, grafik, poster, dan sebagainya (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 1997: 27).

Media grafis Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (Arief S. Sadiman, dkk., 2006: 28).

Banyak jenis media grafis, beberapa di antaranya akan dibicarakan dalam bahasan di bawah ini.

a. Media Gambar/Foto

Gambar/foto merupakan salah satu media pembelajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 1997:71). Gambar/foto merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina mengatakan bahwa “sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata.” Gambar adalah

tiruan barang (orang, binatang) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas/lainnya. adapun foto adalah gambar barang (orang, binatang, dan sebagainya) yang dibuat dengan alat pemotret/kamera (Arief S. Sadiman, dkk., 2006: 28).

Media gambar/foto memiliki sejumlah kelebihan dan kelemahan. Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2006: 29) dan Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1997: 72) di antara kelebihan media gambar/foto adalah: 1) bisa menyampaikan banyak pesan, seperti kata pepatah Cina di atas, 2) sifatnya konkret dibanding dengan ungkapan verbal, dan 3) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.

Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Bangunan Ka'bah yang megah atau Masjid Agung Demak dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat seperti apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam hal ini.

Adapun beberapa keunggulan dari media gambar/foto itu antara lain:

- 1) Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan visual kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- 2) Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 3) Foto berharga murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sementara itu, beberapa kelemahan media gambar/foto sedikit-tidaknya ada tiga macam, yaitu: 1) gambar/foto hanya

menekankan persepsi indera mata, 2) gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, 3) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.



Contoh Gambar Masjidil Haram dan Ka'bah

Lantas, bagaimana gambar/foto yang baik sebagai media pendidikan itu? Tentu saja adalah gambar/foto yang cocok dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar/foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan (Arief S. Sadiman, dkk., 2006: 31-32). *Per-*



Contoh Gambar Masjid Madinah

tama, yaitu autentik. Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya. *Kedua*, yaitu sederhana. Maksudnya, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar. *Ketiga*, yaitu ukuran relatif. Gambar/foto dapat membesarkan atau memperkecil objek/benda sebenarnya. Apabila gambar/foto tersebut tentang benda/objek yang belum dikenal atau pernah dilihat anak maka sulitlah membayangkan seberapa besar benda atau objek tersebut. Untuk menghindari itu hendaknya gambar/foto tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal anak-anak sehingga dapat membantunya membayangkan gambar.

Keempat, yaitu gambar/foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu. *Kelima*, yaitu gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gam-

bar/foto karya peserta didik sendiri sering kali lebih baik. *Keenam*, yaitu tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Contoh penggunaannya dalam pembelajaran PAI adalah gambar Ka'bah, gambar Masjid Madinah, gambar orang melaksanakan shalat, gambar orang berwudhu, dan sebagainya.



Contoh Gambar Wali Songo (Sembilan)

b. Media Sketsa (*Stick Figure*)

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat belajar menggambar, setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru.

Seni sketsa sudah banyak dibicarakan orang lewat koran-koran atau pameran tertentu, sehingga bukan merupakan barang baru. Sketsa sudah merupakan tradisi sejak seni lukis ada. Seni sketsa adalah seni yang pertama lahir, kita dapat melihat lukisan-lukisan kuno yang terdapat di gua-gua Altamira di Perancis Selatan, demikian juga pada gua-gua Leang-Leang Sulawesi

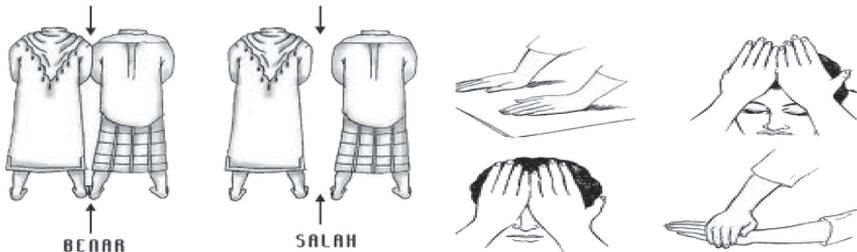
Selatan dan gua Abba di Irian Barat merupakan garis sketsa yang magis. Pendapat ini diperkuat lagi dengan pendapat seorang kritikus terkenal Herbert Read yang mengatakan “Sesungguhnya dari libatan historis, jenis seni rupa yang pertama adalah jenis seni rupa dari gua-gua, bermula dari garis-garis kontur.” Seni rupa bertolak dari keinginan untuk menggaris-garis. Demikian juga yang terdapat pada anak-anak.

Seni rupa yang dibuat demi pemuasan pribadi seniman merupakan kesan dari karakteristik hidup dan gerak melalui media yang sangat sederhana, bahkan tanpa persiapan. Terdiri dari bahan kertas dan semua jenis tinta hitam dengan alat-alat pena, kuas, bambu, lidi yang disesuaikan dengan kebutuhan teknis. Dewasa ini dengan kemajuan ilmu pengetahuan serta adanya teknologi dari hasil-hasil industri, memungkinkan timbul bahan-bahan baru yang dapat mengembangkan seni sketsa.

Bila kita amati terdapat garis-garis sketsa yang tegas dan jelas. Di Indonesia dapat kita lihat pada pelukis Affandi dan Sudjojono bahkan seorang Affandi tak suka kehilangan sketsanya karena sangat beribadat, mengandung makna vitalitas dan kegairahan. Namun sketsa pada masa dewasa ini tidak hanya dipakai para seniman ternama, guru turut nimbrung di dalamnya. Sketsa dalam dunia pendidikan utamanya dalam proses penyampaian pesan digunakan sebagai media pembelajaran.

Seorang guru bisa saja menerangkan cara rukuk atau sujud, cara berbaris makmum ketika shalat berjamaah yang benar secara lisan/verbal. Kalau mau jelas tentu saja sebaiknya dengan langsung praktik, tetapi terlebih dahulu boleh ditunjukkan sketsa orang sedang rukuk atau sujud, barisan orang dalam shalat berjamaah, dan sebagainya. Mengapa tidak gambar? Hal ini antara lain karena faktor kemampuan guru PAI yang mungkin

kesulitan untuk membuat gambar orang yang rukuk atau sujud. Sketsa dapat dibuat secara cepat sementara guru menerangkan dapat pula dipakai untuk tujuan tersebut.



Contoh 1: Posisi kaki makmum ketika shalat berjamaah

Contoh 2: Tata cara bertayamum

Contoh lain penggunaan media sketsa ini dalam pembelajaran PAI adalah dalam pembelajaran Fiqh Ibadah dengan materi bahasan tentang pemeliharaan jenazah, terkait dengan tata cara mengafani jenazah, menyalatkan dan menguburkan. Ketika guru menjelaskan tata cara mengafani jenazah guru bisa menggunakan media sketsa ini, demikian juga ketika menjelaskan tentang tata cara menyalatkan, dan menguburkan jenazah. Demikian juga, ketika guru PAI menjelaskan tentang posisi rukun Islam digambarkan dengan sketsa rumah. Syahadat diibaratkan dengan fondasi, shalat dengan tiang, puasa sebagai dinding, zakat dengan pintu, dan haji dengan atap. Di atas adalah beberapa contoh media sketsa untuk pembelajaran PAI.

c. Media Bagan/Chart

Bagan atau chart adalah media visual yang berfungsi pokok menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Pesan yang akan disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting (Nana Sudjana dan Ahmad

Rifai, 1997: 27). Di dalam bagan sering kali kita jumpai jenis media grafis yang lain, seperti gambar, diagram, kartun atau lambang-lambang verbal.

Sebagai media yang baik, bagan haruslah: (1) dapat dimengerti anak; (2) sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit; dan (3) diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap termasa (*up to date*) juga tak kehilangan daya tarik (Arief S. Sadiman, dkk., 2006: 35).

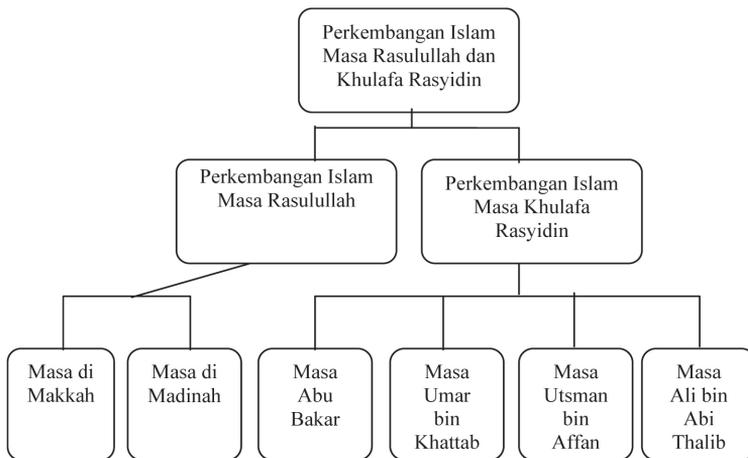
Beberapa jenis bagan/chart secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua yaitu chart yang menyajikan pesan secara bertahap dan chart yang menyajikan pesannya sekaligus (Arief S. Sadiman, dkk., 2006: 36). Chart yang bersifat menunda penyampaian pesan ini antara lain, bagan balikan (*flip chart*) dan bagan tertutup (*hidden chart*).

Bagan tertutup (*hidden chart*) disebut juga *strip charts*. Pesan yang akan dikomunikasikan mula-mula dituangkan ke dalam satu *chart*. Misalnya saja pesan tersebut berupa jenis chart. Setiap jenis kemudian ditutup dengan potongan kertas yang mudah untuk dilepas. Potongan kertas selain murah juga menarik perhatian. Pada saat penyajian satu per satu tutup itu dibuka. Penggunaan jenis chart ini karena sering kali peserta didik bingung bila dihadapkan pada data yang banyak sekaligus. Oleh karena itu, guru hendaknya memakai chart yang dapat menyajikan pesan secara bertahap.

Flip chart atau bagan balikan menyajikan setiap informasi. Apabila urutan informasi yang akan disajikan tersebut sulit ditunjukkan dalam selembur chart, bagan balikan dapat dipakai. Bagian-bagian dari pesan tersebut ditulis/dituangkan dalam lembaran tersendiri, kemudian lembaran-lembaran tersebut dibundel jadi satu. Penggunaannya tinggal membalik satu per satu sesuai dengan bagan pesan yang akan disajikan.

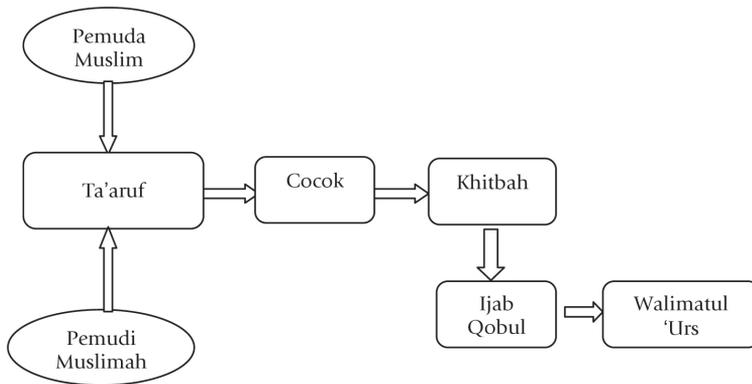
Bagan/chart yang dapat menyajikan pesan sekaligus ada beberapa macam, antara lain bagan pohon (*tree chart*), bagan arus (*flow chart*), bagan garis waktu (*time line chart*) dan *stream chart*.

Bagan pohon (*tree chart*) ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Biasanya bagan pohon dipakai untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas/keturunan. Silsilah termasuk bagan pohon. Contoh ketika guru menjelaskan tentang materi silsilah keturunan Nabi Muhammad saw. atau yang lainnya. Jenis bagan ini dapat pula digunakan untuk membuat rangkuman materi yang akan atau telah diajarkan dalam bentuk peta konsep. Contoh adalah perkembangan Islam pada masa Nabi Muhammad saw. dan Khulafa Rasyidin.

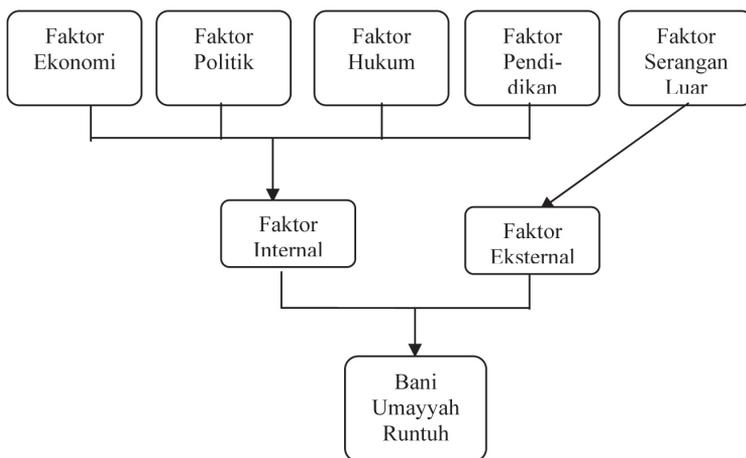


Bagan arus (*flow chart*) menggambarkan arus suatu proses atau dapat pula menelusuri tanggung jawab atau hubungan kerja antar berbagai bagian atau seksi suatu organisasi. Tanda panah sering kali untuk menggambarkan arah arus tersebut. Contoh penggunaan bagan arus ini dalam pembelajaran PAI adalah alur pengelolaan zakat mulai dari pembayaran hingga distribusinya

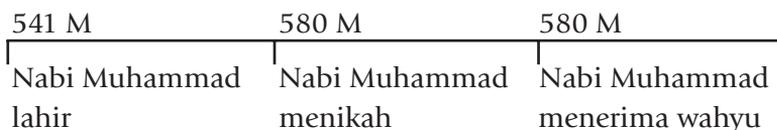
ke yang berhak untuk menerimanya (mustahik), atau proses pelaksanaan akad nikah menurut ketentuan syariat Islam.



Stream chart adalah kebalikan dari bagan pohon. Jika pada bagan pohon dimulai dari satu hal kemudian memecah menjadi berbagai hal/bagian, maka dalam *stream chart* berbagai hal tersebut pada ujung akhirnya menyimpul atau menuju ke satu hal yang sama. Contoh dalam pembelajaran PAI adalah guru menjelaskan tentang sebab-sebab kejatuhan Pemerintahan Bani Abbasiyah. Dijelaskan sebab-sebab secara detail lalu menyimpul ke sebab yang utama.



Bagan garis waktu (*time line chart*) bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu. Pesan-pesan tersebut disajikan dalam bagan secara kronologis. Kalau misalnya kita akan menunjukkan kapan sesuatu peristiwa sejarah mulai dan berakhir peristiwa-peristiwa apa yang terjadi lebih dahulu dan peristiwa apa pula yang terjadi kemudian, kita dapat memperjelas dengan menggunakan bagan garis waktu. Contoh:



d. Media Grafik (*Graphs*)

Grafik adalah alat penyajian data statistik yang tertuang dalam bentuk lukisan, baik lukisan garis, gambar maupun lambing (Anas Sudijono, 2003: 57). Grafik adalah media visual dalam bentuk gambarsederhana untuk menyajikan data kuantitatif (data berangka) yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 1997: 39). Untuk melengkapinya sering kali simbol-simbol verbal digunakan pula di situ. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Berbeda dengan bagan, grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif.

Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2006:40) di antara manfaat/kelebihan grafik sebagai media pendidikan adalah:

- 1) Grafik bermanfaat sekali untuk mempelajari dan mengingat data-data kuantitatif dan hubungan-hubungannya.
- 2) Grafik dengan cepat memungkinkan kita mengadakan analisis, interpretasi dan perbandingan antara data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan, dan arah.

- 3) Penyajian data grafik: jelas, cepat, menarik, ringkas, dan logis.
- 4) Semakin ruwet data yang akan disajikan semakin baik grafik menampilkannya dalam bentuk statistik yang cepat dan sederhana.

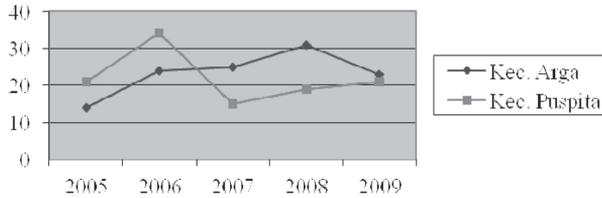
Sebagai media pendidikan grafik dapat dikatakan baik kalau memenuhi ketentuan sebagai berikut (Arief S. Sadiman, dkk., 2006: 40): 1) jelas untuk dilihat oleh seluruh kelas; 2) hanya menyajikan satu ide setiap grafik; 3) ada jarak/ruang kosong antara kolom-kolom bagiannya; 4) warna yang digunakan kontras dan harmonis; 5) berjudul dan ringkas; 6) sederhana (*simplicity*); 7) mudah dibaca (*legibility*); 8) praktis, mudah diatur (*manageability*); 9) menggambarkan kenyataan (*realisme*); 10) menarik (*attractiveness*); 11) jelas dan tak memerlukan informasi tambahan (*appropriateness*); dan 12) teliti (*accuracy*).

Ada beberapa macam grafik yang dapat kita gunakan di antara adalah grafik garis (*line graphs*), grafik batang (*bargraphs*), grafik lingkaran (*circle* atau *pie graphs*) dan grafik gambar (*pictorial graphs*) (Arief S. Sadiman, dkk., 2006:).

1) Grafik Garis

Grafik garis atau *line graphs* termasuk dalam kelompok grafik dua skala, atau dua proses yang dinyatakan dalam garis vertikal dan garis horizontal yang saling bertemu. Baik pada garis horizontal maupun vertikal dicantumkan angka-angka yang akan menyampaikan informasi tertentu dari pesan yang akan disajikan. Selain membandingkan dua data grafik garis dapat menunjukkan perkembangan dengan jelas, penggambarannya bisa dengan menggunakan garis lurus, garis patah, dimulai dari kiri ke kanan, naik, turun atau mendatar. Contoh guru agama ingin menyajikan data tentang perkembangan jumlah umat Islam di Kabupaten Madangara dari tahun ke tahun sebagai berikut.

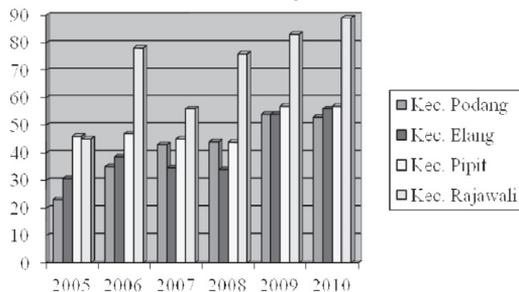
Tingkat Perceraian di Kabupaten Madangkara



2) Grafik Batang

Seperti halnya grafik garis, grafik batang juga menggunakan proses vertikal dan horizontal. Grafik jenis ini bermanfaat untuk membandingkan sesuatu objek, atau peristiwa yang sama dalam waktu yang berbeda, atau menggambarkan berbagai hal/objek yang berbeda tentang sesuatu yang sama. Contoh grafik model ini adalah guru agama ingin menjelaskan tingkat kesadaran masyarakat membayar zakat mal di Kabupaten Madangkara dari tahun ke tahun sebagai berikut:

Tingkat Kesadaran Berzakat di Kabupaten Madangkara

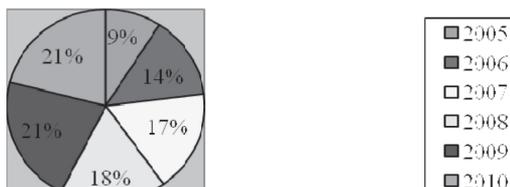


3) Grafik Lingkaran (*Circle Graph* atau *Pie Graphs*)

Grafik ini dimaksudkan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan serta perbandingan bagian-bagian

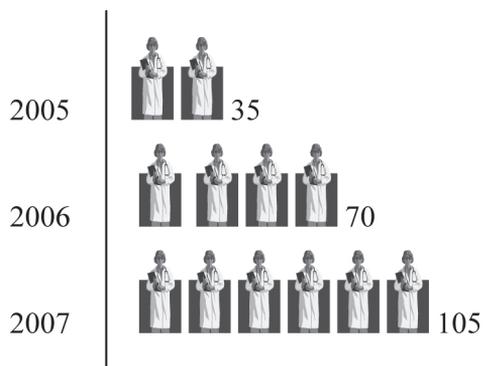
gian tersebut. Contoh penggunaan grafik ini adalah guru agama ingin menyajikan data kesadaran berzakat di Kabupaten Madangkara seperti pada grafik batang di atas dapat dikemukakan dengan menggunakan grafik lingkaran sebagai berikut.

Tingkat Kesadaran Berzakat di Kabupaten Madangkara



4) Grafik Gambar (*pictorial graph*)

Grafik gambar menggunakan simbol-simbol gambar sederhana. Jumlah simbol gambar tersebut menggambarkan data kuantitatif. Selain dapat menunjukkan perbandingan dalam bentuk yang jelas dan singkat grafik gambar mudah dibaca karena menggunakan gambar-gambar tersebut. Contoh guru agama ingin menunjukkan jumlah mahasiswa muslim yang berhasil lulus sebagai sarjana kedokteran di Provinsi Himalaya dari tahun ke tahun.



e. Media Papan Tulisan, Papan Flanel dan Buletin

1) Media Papan Tulis

a) Pengertian

Di tengah makin banyaknya media pendidikan modern dengan berbagai kecanggihannya, seperti proyektor, televisi, ataupun komputer, kehadiran papan tulis tetap diperlukan. Ruang kelas tanpa papan tulis pasti akan terasa berbeda sekali, layaknya sayur tanpa garam yang terasa hambar (Nasution, 1987: 118). Begitu pentingnya keberadaan papan tulis, sehingga media yang satu ini tetap ada di ruang-ruangan kelas sampai sekarang. Sayangnya, sering kali papan tulis yang telah menjadi ikon dari suatu kelas malah sering dibiarkan begitu saja, tidak kita manfaatkan atau mungkin kita sering memanfaatkannya namun hanya sekadar untuk kita isi dengan berbagai coretan-coretan, gambar-gambar, atau kata-kata yang justru malah semakin membingungkan peserta didik. Padahal papan tulis jika kita tahu cara menggunakannya, akan sangat membantu kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas. Tentunya agar kehadiran papan tulis di ruangan kelas kita ini tidak sisa-sia, maka kita perlu mempelajari beberapa cara menggunakan papan tulis yang baik.

Papan tulis adalah papan dari kayu dengan permukaan yang bisa ditulis ulang dengan menggunakan kapur tulis. Papan tulis zaman dulu dibuat dari lembaran tipis



Sumber: www.id.wikipedia.org

Blackboard

batu tulis berwarna hitam atau abu-abu. Papan tulis sekarang dibuat dari lembaran papan yang dicat dengan cat yang tidak mengkilat, biasanya berwarna hitam atau hijau. Papan tulis biasanya digunakan di sekolah-sekolah dan institusi pendidikan atau pelatihan. Tulisan atau



Sumber: www.id.wikipedia.org

Blackboard

gambar yang dibuat dengan kapur tulis mudah dihapus dengan lap basah atau penghapus papan tulis yang dibuat dari secarik karpet yang ditempelkan di sepotong kayu. Adapun tulisan yang dibuat dari kapur tulis yang dibasahkan biasanya lebih sulit dihapus. Produsen papan tulis biasanya menganjurkan permukaan papan tulis yang baru dibeli supaya dipenuhi dulu dengan coretan-coretan lebar kapur tulis. Setelah coretan-coretan dihapus, papan tulis siap untuk digunakan. Kapur tulis yang digunakan sewaktu menulis di papan tulis umumnya berwarna putih, dengan variasi berbagai macam warna (http://id.wikipedia.org//Papan_tulis).

Secara umum papan tulis dapat digunakan antara lain untuk: (1) Menuliskan pokok-pokok keterangan keterangan guru dalam mengajar secara klasikal, (2) menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan atau gambar sederhana, (3) untuk meningkatkan motivasi siswa



Sumber: www.id.wikipedia.org

whiteboard

dengan jalan memberi kesempatan pada siswa untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan papan tulis (<http://hasyimiyah.wordpress.com/2010/06/30>).

Dalam perkembangannya hingga dewasa ini banyak ragam jenis dan bentuk papan tulis, di antaranya adalah papan tulis yang terbuat dari papan atau triplek yang berwarna gelap (hitam atau biru tua) yang disebut dengan blackboard, whiteboard (papan berwarna putih yang terbuat dari melamin), dan smartboard. Smartboard (papan tulis interaktif) adalah White-



Smartboard

board papan tulis digital yang memiliki layar sensitif bila disentuh dan bekerja mirip dengan sistem komputer, karena papan tulis ini dapat menyimpan informasi yang pernah ditulis di atasnya. Papan tulis interaktif adalah salah satu aplikasi teknologi layar sentuh (*touchscreen*). (www.id.wikipedia.org). Di atas adalah gambar masing-masing jenis media papan tulis tersebut.

b) Kelebihan dan Kelemahan Media Papan Tulis

Media papan tulis seperti media lainnya, juga memiliki sisi kelebihan dan kelemahan. Apabila kita menggunakan papan tulis dengan benar, maka keuntungannya antara lain: pertama, dapat digunakan di segala jenis dan tingkat lembaga pendidikan; kedua, mudah untuk mengawasi keaktifan-keaktifan kelas; ketiga, lebih ekonomis, karena mudah untuk ditulisi dan dihapus

kembali dan dapat dipakai berkali-kali; dan keempat, bila perlu guru dapat mempersiapkan terlebih dahulu tulisan di papan tulis, kemudian membalikkannya atau menutup dengan tirai hitam.

Adapun sisi kelemahan penggunaan papan tulis paling tidak ada tiga macam, yaitu: *pertama*, apabila guru terlalu lama menulis di papan tulis, maka aktivitas peserta didik sukar diawasi. *Kedua*, debu kapur tulis dapat terhirup guru dan dapat mengganggu kesehatan, dan *ketiga*, bagi guru yang tulisannya kurang bagus, maka akibatnya dapat kurang menguntungkan bagi guru sendiri maupun peserta didik.

c) Teknik Pemanfaatan Media Papan Tulis

Media papan tulis agar berfungsi secara efektif perlu memperhatikan teknik pembuatan, pemasangan, dan penggunaannya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat media papan tulis menyangkut syarat warna, bentuk, dan ukuran. Penjelasan masing-masing bagian adalah sebagai berikut ini (www.hasyimiyah.wordpress.com).

Pertama, syarat warna yaitu: (1) mempunyai warna yang kontras dengan tulisan atau gambar, (2) papan tulis harus buram, tidak boleh mengkilat atau licin, dan (3) warna papan tulis harus serasi dengan warna dinding ruangan kelas.

Kedua, acuan bentuk dan ukuran yaitu: (1) pada umumnya dahulu papan tulis yang digunakan adalah papan tulis yang bersandaran tetapi dewasa ini mulai banyak digunakan papan tulis yang dilekatkan pada dinding depan kelas dengan alasan lebih menghemat

ruangan kelas, (2) di samping itu, masih banyak bentuk papan tulis yang lain seperti papan tulis lipat, papan tulis geser, dan papan tulis gantung, (3) ukuran papan tulis dinding sekurang-kurangnya adalah 3 m x 1,20 m, atau disesuaikan dengan luas dinding depan ruangan kelas.

Ketiga, kriteria pemasangan dan letak, yaitu: (1) papan tulis hendaknya dipasang cukup tinggi, sehingga semua peserta didik dapat melihat dengan jelas; (2) jika ada bagian papan tulis yang mengkilat, karena sering dipakai, hendaknya dipasang tirai pada jendela untuk menahan cahaya yang masuk; (3) jika penempatan papan tulis pada dinding, perlu diperhatikan tinggi papan tulis dari lantai sehingga mudah dicapai oleh peserta didik. Bila perlu lantai depan dibuat sedikit lebih tinggi dari lantai ruangan kelas; (4) jika digunakan papan tulis yang bersandaran, usahakan letak papan tulis itu tidak terlalu dekat dengan deretan bangku peserta didik paling depan (minimal 2,50 m); (5) apabila ruangan kelas berisi papan tulis lebih dari satu, sebaiknya salah satu atau keduanya tidak permanen pemasangannya.

Keempat, yaitu cara penggunaan papan tulis adalah: (1) papan tulis diusahakan selalu bersih sebelum dipakai; (2) tulisan pada papan tulis hendaknya mudah dibaca; (3) kapur tulis dapat diruncingkan atau ditumpulkan sesuai dengan kebutuhan; (4) tulisan pada papan tulis hendaknya teratur dan urut, jangan meloncat-loncat agar tidak membingungkan peserta didik; (5) untuk memberikan penjelasan dalam beberapa hal, kita perlu menggunakan kapur berwarna atau spidol warna; (6) kita perlu memberi garis bawah untuk kata-kata atau

istilah-istilah yang penting; (7) usahakan pada waktu menulis sedapat mungkin tulisan yang sedang ditulis langsung dapat dilihat oleh peserta didik.

Tersedianya papan tulis dalam ruang kelas belajar sangat membantu guru dalam mengajar. Namun demikian tidak semua guru menyadari bahwa mengajar dengan papan tulis ada etikanya. Berikut ini adalah beberapa tips ketika mengajar dengan menggunakan papan tulis:

- (1) Ketika Anda sedang menggunakan papan tulis dalam mengajar, jangan berdiri tepat di depan papan tulis, karena hal itu akan merintangai pandangan peserta didik untuk melihat apa yang Anda tulis di papan tulis. Berdirilah sedemikian rupa sehingga Anda tidak menghalangi pandangan peserta didik.
- (2) Gunakan kayu/tongkat penunjuk untuk menunjukkan apa yang Anda tulis di papan tulis, karena itulah cara terbaik agar tubuh Anda tidak menghalangi pandangan peserta didik ketika melihat tulisan di papan tulis.
- (3) Janganlah memenuhi papan dengan tulisan. Terlalu banyak tulisan mengakibatkan papan menjadi tidak menarik dan membingungkan peserta didik. Biarkan sebagian papan kosong secara proporsional, khususnya bagian bawah papan karena peserta didik yang duduk di bagian belakang tidak akan mungkin bisa melihat dengan jelas.
- (4) Perhatikan agar tulisan Anda cukup besar, dengan bentuk huruf yang tegak, sehingga dapat dibaca jelas. Tidak harus sempurna tetapi yang penting tulisan cukup tebal.
- (5) Hapuslah tulisan yang sudah tidak diperlukan. Peserta didik tidak dapat memusatkan perhatian

pada banyaknya tulisan yang bercampur aduk dengan tidak teratur.

- (6) Jika anda menulis di “white board” (bukan papan tulis kayu yang berwarna hitam), dianjurkan memakai pena dengan tinta warna gelap (hitam, biru tua), karena akan memberikan kontras yang jelas.

Tentunya agar kehadiran papan tulis di ruangan kelas kita ini tidak sisa-sisa, maka kita perlu mempelajari beberapa cara menggunakan papan tulis yang baik.

Adapun beberapa hal yang bisa kita lakukan untuk mengoptimalkan penggunaan media papan tulis:

- (1) Biasakan mengawali pelajaran dengan keadaan papan tulis bersih. Papan tulis yang bersih akan membantu menghemat waktu, ketika kita akan menuliskan sesuatu di papan tulis saat sedang mengajar, sekaligus papan tulis yang berada dalam keadaan bersih menunjukkan bahwa kita siap mengajar peserta didik.
- (2) Tuliskan topik pelajaran di bagian atas papan tulis dan biarkan untuk bisa terus dilihat oleh peserta didik selama mungkin, sampai pelajaran kita berakhir. Menuliskan topik pelajaran sangat berguna, supaya peserta didik bisa terus mengingat akan apa yang ia sedang pelajari, ini penting karena setiap hari peserta didik kita biasa belajar lebih dari satu mata pelajaran. Selain itu, dengan menuliskan topik pelajaran di papan tulis akan berguna ketika ada peserta didik yang terlambat masuk, tidak perlu lagi bertanya-tanya kepada temannya dan lantas menimbulkan kegaduhan di kelas.

- (3) Sediakan tempat yang kosong di papan tulis agar kita bisa menuliskan kata-kata kunci. Jika kita menuliskan seluruh bahan pelajaran di papan tulis, akan lebih banyak waktu yang dipergunakan peserta didik untuk mencatat apa yang terpampang di papan tulis daripada memperhatikan penjelasan kita.
- (4) Untuk beberapa mata pelajaran yang sering kali perlu menuliskan perhitungan, maka kita bisa menuliskannya di bagian sudut papan tulis.
- (5) Hindarkan memenuhi papan tulis dengan terlalu banyak coretan, garis, gambar yang bisa membuat peserta didik bingung. Usahakan agar seluruh yang kita tulis di papan tulis dapat dibaca dengan jelas oleh seluruh peserta didik.
- (6) Hindari selalu berdiri di depan apa yang kita tuliskan di papan tulis, karena hal ini akan menghalangi peserta didik yang akan mencatat apa yang kita tuliskan.
- (7) Hapuslah seluruh kata-kata, gambar, bagan di papan tulis yang memang akan kita hapus agar tidak membuat peserta didik kebingungan.
- (8) Pada saat kita menulis di papan tulis biasakanlah untuk tidak menulis sambil berbicara, kita baru berbicara setelah kita selesai menulis. Untuk mengecek sudah seberapa jauh kita berhasil mengoptimalkan penggunaan media papan tulis ini, maka kita bisa mengeceknya dengan melihatnya dari jarak-jarak tertentu di sela-sela waktu kita mengajar.

2) Media Papan Flanel (*Flannel Board*)

Papan flanel adalah papan yang berlapis kain flanel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang, dilipat dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali. Papan flanel termasuk salah satu media pembelajaran dua dimensi, yang dibuat dari kain flanel yang ditempelkan pada sebuah triplek atau papan atau gabus. Kemudian membuat guntingan-guntingan flanel atau kertas rempelas yang diletakkan di bagian belakang gambar (Koyo K, dkk., 1985: 60).

Media papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan flanel ini dapat menggunakan kain atau kertas plano secara berlapis. Gambar-gambar atau tulisan yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain gambar, di kelas-kelas rendah sekolah dasar atau taman kanak-kanak, papan flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf dan angka-angka. Karena penyajiannya seketika, kecuali menarik perhatian siswa, penggunaan papan flanel dapat membuat sajian lebih efisien (Arief S. Sadiman, dkk., 2005: 48).

Papan flanel tersedia dalam berbagai variasi warna, murah, dan mudah didapat. Bahan laken (*flet*) dengan bulu-bulu halus juga dapat dimanfaatkan sebagai pengganti flanel walaupun biasanya berharga lebih mahal dibandingkan dengan flanel.



Contoh gambar papan flanel angka-angka

Media ini dapat digunakan untuk mengajarkan membedakan warna, pengembangan perbendaharaan kata-kata, dramatisasi, mengembangkan konsep, memberi pesan tentang pokok-pokok cerita, membuat diagram, grafik dan sejenisnya.

Agar guru dapat memanfaatkan media papan flanel dengan efektif, perlu memahami tujuan, kelebihan dan kelemahan, teknik pembuatan serta penggunaannya. Menurut Koyo K, dkk. (1985: 60-62) tujuan, kelebihan dan kelemahan, teknik pembuatan serta penggunaan papan flanel adalah sebagai berikut:

Tujuan pembuatan papan flanel, yaitu:

- a) Media ini dapat digunakan untuk mengajarkan membedakan warna, pengembangan perbendaharaan kata-kata, dramatisasi, mengembangkan konsep memberi pesan tentang pokok-pokok cerita, membuat diagram, grafik dan sejenisnya.
- b) Membantu pengajar untuk menerangkan bahan pelajaran.
- c) Mempermudah pemahaman pembelajar tentang bahan pelajaran.
- d) Agar bahan pelajaran lebih menarik.

Kelebihan menggunakan papan flanel adalah: a) gambar-gambar dengan mudah ditempelkan; b) efisiensi waktu dan tenaga, c) menarik perhatian peserta didik; d) memudahkan guru menjelaskan materi pelajaran. Adapun kelemahan menggunakan papan flanel yaitu antara lain: a) memerlukan waktu lama untuk mempersiapkan materi; b) memerlukan biaya yang mahal untuk mempersiapkannya; c) sukar menampilkan pada jarak yang jauh; dan d) flanel/laken mempunyai daya rekat yang kurang kuat.

Untuk pembuatan papan flanel sendiri, bahan-bahannya meliputi: Kain flanel/kertas rempelas/laken, papan atau triplek atau juga gabus, lem, gunting, paku, dan gambar atau materi yang akan diajarkan. Sementara itu, cara pembuatan papan flanel yaitu:

- a) Siapkan papan atau triplek atau gabus.
- b) Tempelkan kain flanel/kertas rempelas/laken pada papan.
- c) Kumpulkan gambar yang sesuai dengan bahan yang akan diajarkan.
- d) Gambar yang akan digunakan bagian belakangnya ditempelkan kain flanel/kertas rempelas/laken kemudian gambar tersebut ditempelkan pada papan sehingga gambar tetap melekat pada papan flanel.

Langkah-langkah dan cara penggunaan papan flanel dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a) Gambar yang telah diberikan kain flanel disiapkan terlebih dahulu.
- b) Siapkan papan flanel dan gantungan papan flanel tersebut di depan kelas atau pada bagian yang mudah dilihat oleh pembelajar.
- c) Ketika guru akan menerangkan bahan pelajaran dengan menggunakan gambar, maka gambar dapat ditempelkan pada papan flanel yang telah dilapisi kain flanel.

Adapun langkah-langkah persiapan yang harus diperhatikan dalam penggunaan papan flanel yaitu sebagai berikut:

- a) Persiapan diri: tentukan pokok pembelajaran yang disesuaikan dengan penggunaan flanelraft.
- b) Siapkan peralatan: siapkan gambar-gambar juga perekat yang terdapat pada bagian belakang.
- c) Siapkan tempat penyajian: papan harus ada di tengah-tengah peserta didik dan dapat dilihat dari semua arah.

d) Siapkan peserta didik karena ukuran flanelgraft tidak terlalu besar maka cocok untuk digunakan pada kelompok kecil.

3) Media Papan Buletin (*Bulletin Board*)

Berbeda dengan papan flanel, papan buletin ini tidak dilapisi kain flanel atau kertas plano tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Papan buletin ini dalam pembuatannya mirip dengan pembuatan majalah dinding (mading) (Arief S. Sadiman, dkk., 2005: 49).



Papan buletin adalah papan yang khusus digunakan untuk mempertunjukkan contoh-contoh pekerjaan siswa, gambar, bagan, poster dan objek dalam bentuk tiga dimensi. Biasanya berukuran 160X80 cm. Papan buletin sering kali ditempatkan di aula, cafetaria, dan kantor, tapi tempat utamanya adalah di dalam kelas (Arief S. Sadiman, dkk., 2005: 49). Umumnya kegiatan perancangan, tata letak, dan pemasangan isi pesan dalam papan buletin itu menjadi tanggung jawab guru dan siswa.

Papan buletin digunakan untuk menggambarkan penampilan umum dari suatu kelas. Karena itu harus menarik, rapi, *up to date*, dan dinamik. Papan buletin menampilkan suatu

aktivitas belajar yang sedang berlaku di ruangan itu. Oleh karenanya harus mempunyai fungsi pendidikan. Papan buletin banyak dibuat dari bahan gabus linoluim, kain guni (burlap) atau bahan-bahan sejenis (<http://ranahpendidikan.blogspot.com>). Berikut adalah contoh papan buletin.

Tujuan pembuatan papan buletin, yaitu:

- a) Memberikan rangsangan pada kondisi kelas hingga menjadi menarik.
- b) Menciptakan kesiapan terutama untuk unit kerja yang baru.
- c) Memberikan jalan keluar bagi siswa berbakat.
- d) Membangkitkan semangat dan moral kelas.
- e) Mengembangkan rasa memiliki dan tanggung jawab di antara sesama siswa.

Kelebihan menggunakan papan buletin, yaitu:

- a) Meningkatkan minat belajar dan berkarya pada diri siswa.
- b) Menyatukan semangat kelas.
- c) Mendorong siswa untuk berkarya dan menciptakan produk, berinisiatif memecahkan masalah.
- d) Sarana berkompetensi.

Adapun kelemahan menggunakan papan buletin, yaitu antara lain: a) memerlukan waktu yang lama untuk mempersiapkan materi, b) memerlukan biaya yang mahal untuk mempersiapkannya, dan c) sukar menampilkan pada jarak yang jauh.

f. Pengembangan Media Poster

Poster atau plakat secara bahasa diartikan sebagai gambar ataupun tulisan yang ditempelkan di dinding, tembok, dan tempat-tempat umum untuk menyampaikan pengumuman atau iklan kepada

kalayak luas (Anton M. Moeliono, 1990: 690). Poster adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Pengaplikasiannya dengan ditempel pada dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin. Karena itu, maka biasanya poster dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat (www.teknologipendidikan.wordpress.com). Poster dapat juga didefinisikan sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang lewat, tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2009: 51).

Pada prinsipnya, poster merupakan gagasan yang dicetuskan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan yang dibuat dalam bentuk ukuran besar, bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi, atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Poster-poster yang efektif pada umumnya enak dipandang walaupun tidak perlu nyata dan dramatik seperti perang, keselamatan lalu lintas, bahaya kebakaran dan sebagainya. Komposisi, warna, dan teknik adalah unsur pokok dalam penyajian poster yang efektif. Imajinasi yang kreatif ditambah dengan pemusatan perhatian yang bagus, akan membantu penyampaian gagasan yang efektif. Untuk kehalusan, umumnya dihindarkan dalam mendukung tekanan dan kontras yang tegas. Dalam penggunaan warna pun janganlah disamakan walaupun keduanya sangat penting (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2009: 54).

Poster memiliki kekuatan yang dramatik yang begitu tinggi memikat dan menarik perhatian. Banyak iklan menggunakan teknik-teknik poster dalam menarik perhatian demi kepentingan produksinya. Poster dapat menarik perhatian karena uraian

yang memadai secara kejiwaan dan merangsang untuk dihayati. Dari apa yang telah diutarakan tentang poster, hendaknya guru menggunakan poster-poster di dalam kelas atas dasar pertimbangan sebagai berikut:

Pertama, untuk motivasi. Penggunaan poster dalam pengajaran sebagai pendorong atau motivasi kegiatan belajar siswa. Diskusi dapat dilakukan dengan memperlihatkan sebuah poster berkenaan dengan bahan pengajaran. Di pihak lain poster dapat merangsang anak untuk mempelajari lebih jauh atau ingin lebih tahu tentang hakikat dari pesan yang disampaikan melalui poster tersebut.

Kedua, sebagai peringatan. Penggunaan poster yang kedua diartikan sebagai suatu peringatan atau menyadarkan. Pesan melalui poster yang tepat akan membantu menyadarkan siswa, sehingga diharapkan bisa berubah perilakunya dalam praktik sehari-hari sehingga menjadi kebiasaan. *Ketiga*, pengalaman yang kreatif. Sebagai alat bantu mengajar poster memberikan kemungkinan belajar kreatif dan partisipasi. Kehadiran poster dalam proses belajar mengajar memberi kesempatan kepada siswa untuk melukiskan tentang apa-apa yang dipelajari mereka (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2009: 56-57).

Sebagai salah satu media pembelajaran, poster memiliki kelebihan, di antaranya adalah:

- 1) Dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dan membantu peserta didik belajar.
- 2) Menarik perhatian, dengan demikian mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar.
- 3) Dapat dipasang atau ditempelkan di mana-mana, sehingga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari dan mengingat kembali apa yang telah dipelajari.

- 4) Dapat menyarankan perubahan tingkah laku kepada peserta didik yang melihatnya.

Adapun beberapa kelemahan poster adalah: 1) sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan orang yang melihatnya, 2) karena tidak adanya penjelasan yang terinci, maka dapat menimbulkan interpretasi yang bermacam-macam dan mungkin merugikan, 3) suatu poster akan banyak mengandung arti atau makna bagi kalangan tertentu, tetapi dapat juga tidak menarik bagi kalangan yang lainnya, dan 4) bila poster terpasang lama di suatu tempat, maka akan berkurang nilainya, bahkan akan membosankan orang yang melihatnya.

Sementara itu, proses pembuatan poster harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu agar dihasilkan poster yang baik, di antaranya adalah (Hujair AH. Sanaky, 2009: 87):

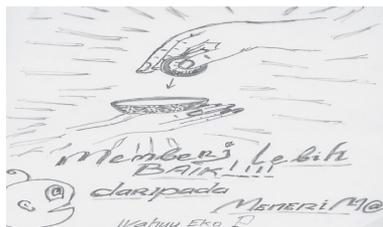
- 1) Direkayasa sedemikian rupa sehingga poster tersebut seakan-akan bersuara "lihatlah aku".
- 2) Gambar yang disajikan harus memperlihatkan segi-segi artistik, sederhana dan memperhatikan komposisi warna yang pas.
- 3) Kalimat-kalimat yang digunakan harus diutarakan dalam bahasa yang sederhana, populer, familiar, dan akrab. Bentuk hurufnya pun harus sederhana dan tidak aneh-aneh.
- 4) Ukurannya disesuaikan dengan kondisi tempat dan isi pesan.
- 5) Poster juga harus mampu mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
- 6) Poster bisa dibuat di atas kertas, triplek, kain, batang kayu, seng dan bahan-bahan lain semacam itu.
- 7) Pemasangan dapat di kelas, di luar kelas, dan juga di majalah atau koran.
- 8) Bentuknya harus sederhana dan tulisannya harus jelas.

Berikut ini dikemukakan beberapa contoh poster yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI:

Contoh 1: Poster yang diarahkan untuk mendidik peserta didik hidup secara rukun dan selalu menjaga persaudaraan:



Contoh 2: Poster yang diarahkan untuk mendidik peserta didik memiliki sikap suka memberi kepada orang lain:



Contoh 3: Poster yang diarahkan untuk mendidik peserta didik untuk selalu berbakti kepada orang tua:



G. Media Kartun

Kartun secara bahasa diartikan gambar dengan penampilan yang lucu berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku (terutama mengenai politik) (Anton M. Moeliono, dkk., 1990: 393). Kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara tepat dan ringkas untuk sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu (Arief S. Sadiman, 2006: 45). Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1997: 58), kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Tetapi terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat

orang tersenyum seperti halnya kartun-kartun yang dimuat dalam surat kabar. Kartun sebagai alat bantu mempunyai fungsi dan manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkan ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. Apabila kartun mengenai pesan yang besar dapat disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingat oleh si penerima pesan (Arief S. Sadiman, 2006: 45).

Menurut Nana Sudjana dan Ahamad Rifai (1997: 61), dalam kegiatan pembelajaran kartun dapat digunakan sebagai berikut: *pertama*, untuk motivasi. Sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahan-bahan kartun bisa menjadi alat motivasi yang berguna di kelas. *Kedua*, sebagai ilustrasi. Kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi dalam kegiatan pengajaran. Namun demikian guru perlu selektif dalam memilih kartun untuk reaksi lelucon yang murni di antara siswa dan tidak kehilangan perhatian kepada bagian-bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud pembuat kartun. *Ketiga*, untuk kegiatan siswa. Para siswa membuat kartun untuk menumbuhkan minat dalam kampanye kebersihan, keselamatan, mengemudi dan lain-lain. Maksud dari hasil karya siswa itu, yang berisi jenis lelucon yang sesuai dengan tingkat kematangannya, adalah menyuarakan perasaan para siswa.

Sebagaimana media poster, kartun sebagai salah satu media pembelajaran juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihannya adalah:

- 1) Penggunaan simbolisme yang singkat dan langsung mengenai pada sasaran.
- 2) Mengemukakan suatu ide atau pesan, peristiwa secara estetis, menggembarakan, lucu, menyindir dan mengejek.
- 3) Mengemukakan ide atau pesan, peristiwa secara stereotipe mudah dikenal umum.
- 4) Tidak memerlukan banyak penjelasan atau kata-kata.

Adapun kekurangan-kekurangan atau kelemahannya di antaranya adalah: 1) adanya stereotipe ini justru dapat menyebabkan terjadinya salah mewakili dan salah pengertian, 2) sering menyederhanakan ide atau peristiwa, sehingga dapat salah mewakili sesuatu, dan 3) apabila guru salah memanfaatkannya dan salah memberikan penjelasan, maka akan membingungkan peserta didik saja.

Agar kartun dapat berfungsi secara lebih efektif sebagai media pembelajaran, perlu dipilih atau dibuat dengan baik. Lalu bagaimana kartun yang baik itu. Pertanyaan ini tentu merupakan pertanyaan yang sukar dijawab, sebab kartun merupakan hasil kreatif secara pribadi dari kartunis itu sendiri. Akan tetapi ada beberapa kualitas tertentu dari kartun-kartun yang efektif. Pengetahuan mengenai kualitas ini sangat membantu dalam memilih kartun-kartun untuk tujuan pengajaran. Di antara kriteria yang perlu diperhatikan adalah: *pertama*, pemakaiannya sesuai dengan tingkat pengalaman. Pertimbangan pertama adalah, arti kartun hendaknya dapat dimengerti oleh para siswa pada saat kartun tersebut digunakan selanjutnya. Suatu analisis dari penafsiran-penafsiran yang keliru, menunjukkan bahwa tidak adanya pengertian dari unsur-unsur kata dalam keterangan kartun. Dengan kata lain, kurangnya latar belakang yang memadai dalam memberikan arti yang tepat kepada kata-kata yang digunakan merupakan penyebab utama dari kesalahan menafsirkan kartun.

Kedua, kesederhanaan. Memperkirakan arti kartun dapat dimengerti, berarti ada beberapa perwatakan fisik yang diinginkan dari kartun-kartun yang baik, satu di antaranya adalah kesederhanaan. Secara umum dapat dikatakan bahwa kartun-kartun yang baik hanya berisi hal yang penting-penting saja. Kartun banyak bergantung pada kunci perwatakan untuk pengenalan terhadap rincian fotografis secara luas. Kemampuan imajinasi dan daya cipta artistik pencipta kartun tampak dari keseluruhan pengaruh yang dapat dicapai melalui unsur-unsur fisik dan gaya gagasannya. Perwatakan fisik lainnya ialah singkatnya keterangan. Beberapa kartun bahkan tidak memerlukan keterangan sama sekali, karena lukisan itu sendiri telah menyampaikan gagasan tanpa bantuan kata-kata.

Ketiga, lambang yang jelas. Ciri ketiga dari kartun yang efektif adalah kejelasan dari pengertian-pengertian simbolis. Sehubungan dengan itu para guru haruslah berhati-hati dalam memilih kartun-kartun dengan lambang-lambangnyanya dan tidak terlalu sukar dipahami oleh para siswa (Nana Sudjana dan Ahamad Rifai, 1997: 59-61).

Contoh media kartun yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI, adalah sebagai berikut:

Contoh 1: misalnya guru ingin menegaskan bahwa Indonesia terdiri dari beragam suku bangsa:



Contoh 2: guru ingin menegaskan bahwa Islam adalah anti bias jender:



h. Media Peta dan Globe

Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar dengan skala tertentu melalui suatu sistem proyeksi. Peta bisa disajikan dalam berbagai cara yang berbeda, mulai dari peta konvensional yang tercetak hingga peta digital yang tampil di layar komputer. Istilah peta berasal dari bahasa Yunani *mappa* yang berarti taplak atau kain penutup meja. Namun secara umum pengertian peta adalah lembaran seluruh atau sebagian permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertentu. Sebuah peta adalah representasi dua dimensi dari suatu ruang tiga dimensi. Ilmu yang mempelajari pembuatan peta disebut kartografi. Kumpulan dari beberapa peta disebut atlas (www.id.wikipedia.org).

Peta biasanya dilengkapi dengan judul, legenda, orientasi atau tanda panah, skala, simbol peta, garis astronomis, inset, dan garis tepi peta. Judul mencerminkan isi sekaligus tipe peta. Penulisan judul biasanya di bagian atas tengah, atas kanan, atau bawah. Walaupun demikian, sedapat mungkin diletakkan di kanan atas. Legenda adalah keterangan dari simbol-simbol yang merupakan kunci untuk memahami peta. Orientasi/tanda arah adalah suatu tanda yang menunjukkan dalam peta. Pada umumnya, arah utara ditunjukkan oleh tanda panah ke arah atas peta. Letaknya di tempat yang sesuai jika ada garis lintang dan bujur, koordinat dapat sebagai petunjuk arah (www.id.wikipedia.org).

Skala adalah suatu perbandingan ukuran antara peta dengan permukaan bumi yang sebenarnya. Pada peta satuan panjang biasanya menggunakan cm dan meter, tetapi untuk daerah yang sangat luas menggunakan kilometer (Imam Suhardiman, 2006: 2). Contoh penulisan skala adalah sebagai berikut, misal di peta tertulis: Skala 1:12.000.000, ini artinya setiap 1 cm di peta sama dengan 12.000.000 cm atau 120 km pada permukaan tanah yang sebenarnya.

Simbol peta adalah tanda atau gambar yang mewakili penampakan yang ada permukaan bumi yang terdapat pada peta kenampakannya, jenis-jenis simbol peta antara lain: Simbol titik, digunakan untuk menyajikan tempat atau data posisional. Simbol garis, digunakan untuk menyajikan data yang berhubungan dengan jarak. Simbol area, digunakan untuk mewakili suatu area tertentu dengan simbol yang mencakup area tertentu. Berikut adalah contoh simbol yang biasanya tertulis di peta:

 : Ibu kota provinsi

 : Kota

 : Ibu kota kabupaten

 : Batas negara

 : Batas kabupaten, dan sebagainya

Garis astronomis terdiri atas garis lintang dan garis bujur yang digunakan untuk menunjukkan letak suatu tempat atau wilayah. Inset adalah peta kecil yang disisipkan di peta utama. Macam-macam inset antara lain: Inset penunjuk lokasi, berfungsi menunjukkan letak daerah yang belum dikenali. Inset penjelas, berfungsi untuk memperbesar daerah yang dianggap penting. Inset penyambung, berfungsi untuk menyambung daerah yang terpotong di peta utama. Garis tepi peta merupakan garis untuk membatasi ruang peta dan untuk meletakkan garis astronomis (www.id.wikipedia.org).

Ada berbagai jenis peta. Menurut Bos (Sinaga Maruli, 1999: 7-8), jenis-jenis peta dapat dikelompokkan sebagai berikut: *pertama*, berdasarkan skalanya, jenis-jenis peta dapat digolongkan menjadi empat golongan, yaitu:

- 1) Peta Berskala Sangat Besar, yaitu peta berskala sangat besar adalah peta yang mempunyai skala $> 1 : 10.000$.

- 2) Peta Berskala Besar, yaitu peta yang mempunyai skala $< 1 : 100.000$ - $1 : 10.000$.
- 3) Peta Berskala Sedang, yaitu peta yang mempunyai skala $1 : 100.000$ - $1 : 1.000.000$.
- 4) Peta Berskala Kecil, yaitu peta yang mempunyai skala $> 1 : 1.000.000$.

Kedua, berdasarkan maksud/ tujuan, jenis peta meliputi: peta untuk tujuan pendidikan, peta untuk tujuan ilmu pengetahuan, peta untuk informasi umum, peta turis, peta navigasi, peta aplikasi teknik, peta perencanaan. Ketiga, berdasarkan isi, jenis peta dibedakan menjadi 2 yaitu:



- 1) *Peta topografi*. Peta topografi merupakan peta yang memperlihatkan gambaran rona muka bumi, dan dibuat tiga dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi, di mana dimensi yang terakhir ini digambarkan dengan garis kontur.



Contoh media peta

- 2) *Peta tematik*. Peta tematik merupakan peta yang berisikan keterangan-keterangan khusus untuk bidang tertentu. Contohnya: Peta Iklim dan Peta Geologi.
- 3) *Peta navigasi*. Peta navigasi merupakan peta yang menunjukkan lintas perhubungan laut yang dibuat oleh Departemen Perhubungan.

Globe adalah bola dunia berukuran kecil dalam bentuk tiga dimensi dengan kemiringan $66 \frac{1}{2}$ derajat pada garis ekliptika

(bidang edar bumi) dan dengan kemiringan $23 \frac{1}{2}$ dari matahari. Globe juga bisa disebut sebagai model tiruan bumi yang memberikan gambaran bentuk bumi sehingga mendekati bentuk sebenarnya. Kata "globe" berasal dari kata "globus" (bahasa Latin) yang berarti bola yang bulat (www.id.wikipedia.org).



Peta dan globe, pada dasarnya berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Tetapi secara khusus peta dan globe tersebut menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2006: 48), memberikan informasi tentang:

- 1) keadaan permukaan bumi, dataran, sungai, gunung, bentuk dataran, dan perairan lainnya
- 2) tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain
- 3) data-data budaya dan kemasyarakatan seperti populasi atau pola bahasa adat istiadat, dan
- 4) data ekonomi, pertanian, industri atau perdagangan dan lain-lain.

Kelebihan peta dan globe bila digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Memungkinkan peserta didik untuk mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan.
- 2) Merangsang minat peserta didik untuk mengetahui penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis dan iklim.
- 3) Mungkin juga peserta didik memperoleh gambaran tentang distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan, kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.
- 4) Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, peta dan globe

sangat penting untuk mengkonkretkan pesan-pesan yang abstrak.

Adapun kelemahan atau kekurangan penggunaan media peta dan globe antara lain:

- 1) Terkadang tidak semua sekolah menyediakan peta yang besar. Peta yang digunakan peta-peta yang kecil, sehingga tidak efektif bila jumlah kelas cukup besar.
- 2) Globe yang dimiliki sekolah-sekolah biasanya kecil, sehingga tidak bisa menjangkau semua peserta didik seluruh kelas.
- 3) Gambar di peta ataupun di globe kecil sehingga tidak bisa terlihat oleh semua siswa yang ada di kelas tersebut.
- 4) Peta yang secara khusus berkaitan dengan pembelajaran pendidikan agama Islam masih cukup sedikit, sehingga guru harus kreatif untuk membuat sendiri.

2. Media OHT/OHP

a. Pengertian

Media transparansi atau *overhead transparency* (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 81/2" x 11", yang digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar (Arief S. Sadiman, dkk, 2006: 61). Ada 3 jenis bahan yang dapat digunakan sebagai OHT, yaitu: *pertama, write on film* (plastik transparansi), yaitu jenis transparansi yang dapat ditulisi atau digambari secara langsung dengan menggunakan spidol, *kedua, PPC transparency film* (PPC= *Plain Paper Copier*), yaitu jenis transparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin foto

kopi, dan *ketiga, infrared transparency film*, yaitu jenis transparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin *thermofax*.

Dalam membuat transparan banyak cara yang dipergunakan dari yang sederhana sampai yang rumit atau memakai alat pembuat/ untuk mengkopi transparan yang disebut "*transparan maker*". Secara garis besar cara pembuatan transparan adalah sebagai berikut:

Pertama, menulis langsung pada transparan (*acetate*). Bahan dasar transparan berupa sejenis plastik tipis yang disebut *acetate* yang dijual di pasaran dengan ketebalan yang bervariasi. Yang umum dipakai dengan DIN – A.4, 210 x 297 mm dengan tebal 0,08 mm. Pembuatan langsung pada transparan dapat dikerjakan 2 cara yaitu:

- 1) Menulis/melukis dengan pen khusus yang berwarna warni (*transparance pen*).
- 2) Menggunakan set huruf (*lettering set*) atau sering disebut rugos.

Dalam praktiknya dua cara di atas dikombinasikan atau dipakai secara bersama untuk menghasilkan transparan yang telah direncanakan terlebih dahulu. *Kedua*, membuat transparan dengan cara reproduksi Yang dimaksud dengan reproduksi di sini adalah memperbanyak dengan gambar/tulisan/isi yang persis sama. Alat reproduksi yang sekarang banyak dipakai adalah mesin fotokopi dan mesin cetak atau printer. Proses membuat transparan jenis ini adalah diawali dengan membuat lembar asli (*original*) yang umumnya disebut "*master*". Master untuk digandakan dengan mesin foto kopi dapat ditulis di kertas biasa kemudian diperbanyak dengan mesin foto kopi. Adapun bila dicetak dengan printer, masternya cukup file di komputer, bahkan untuk mesin foto kopi yang model baru telah memiliki fasilitas bisa mencetak dari file seperti halnya mesin printer.

Sebagai perangkat lunak, bahan transparan yang berisi pesan-pesan tersebut memerlukan alat khusus untuk memproyeksikannya, yaitu OHP. OHP adalah jenis perangkat keras (*hardware*) yang dirancang sedemikian rupa, yang terdiri dari beberapa komponen seperti lensa assembly, stage, lampu proyektor, dan tombol pengatur fokus, yang digunakan untuk memproyeksikan bahan yang tertuang dalam transparansi. Overhead projector dapat menghasilkan cahaya yang amat terang dari lampu proyektor yang diproyeksikan ke layar OHP. Overhead projector berfungsi untuk memproyeksikan (menyajikan) transparansi dengan ukuran $31\frac{1}{4}'' \times 4''$; $7'' \times 7''$; atau $10'' \times 10''$, tetapi yang lazim adalah yang berukuran $81\frac{1}{2}'' \times 11''$. Berbagai objek atau pesan yang dituliskan atau digambarkan pada transparansi bisa diproyeksikan lewat OHP, misalnya tulisan, diagram, peta, grafik, batasan, dan sebagainya.



OHP ditemukan sejak 1930-an yaitu sejak adanya penemuan lensa fresnel yang digunakan dalam OHP (Asnawir Dan Basyiruddin Usman, 2002: 57). Ada dua jenis model OHP, yaitu:

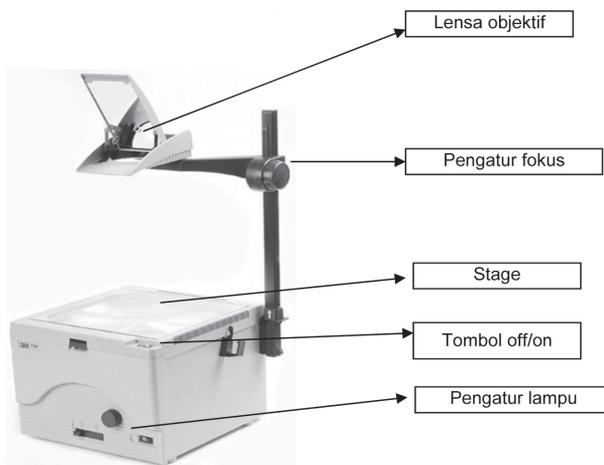
- 1) OHP *Classroom*, yaitu OHP yang dirancang dan dibuat secara permanen untuk disimpan di suatu kelas atau ruangan. Biasanya memiliki bobot yang lebih berat dibandingkan dengan OHP jenis portable. Di antara bentuk OHP jenis ini adalah seperti gambar berikut.



- 2) OHP *Portable*, yaitu OHP yang dirancang agar mudah dibawa ke mana-mana, sehingga ukuran dan bobot beratnya lebih ringkas. Di antara bentuk OHP jenis ini adalah seperti gambar berikut.



OHP memiliki bagian-bagian yang perlu dikenal oleh pemakai yaitu sebagai berikut:



OHP adalah contoh yang tepat dari alat bantu pengajaran, karena didesain khusus untuk digunakan guru di depan kelas. Sebagai alat bantu, penggunaannya mudah dan luwes dan bila digunakan dengan baik akan banyak membantu, baik bagi guru maupun bagi murid. Meskipun dapat dipakai untuk berbagai ukuran kelompok pemirsa, tetapi OHP dikembangkan khusus untuk memproyeksikan gambar diam untuk kelompok besar, untuk peserta didik yang banyak di satu tempat. Dari keunggulan yang dimilikinya dapat dilihat mengapa ia semakin banyak digunakan pada semua tingkat pendidikan untuk berbagai situasi pengajaran.

Dalam menggunakan OHP, sebaiknya gambar diproyeksikan ke layar yang bagian atasnya sedikit dimiringkan, supaya tidak terjadi distorsi pada gambar di layar, yang disebut efek *keystone*. Meskipun kadang-kadang perlu juga memproyeksikan gambar pada dinding biasa, hasilnya pun masih dapat diterima, tidak terlalu jelek. Dalam menentukan ukuran gambar yang akan diproyeksikan perlu dijadikan bahan pertimbangan hal-hal seperti: area tonton pemirsa, banyak sedikitnya pemirsa, serta kualitas dan isi gambar *overhead* itu. Untuk memperoleh kejelasan transparansi hanya dengan mengira-ngira saja tanpa memproyeksikannya adalah cara yang tidak tepat, sebab kita tidak tahu persis apakah hasilnya nanti sesuai dengan kebutuhan penonton. Untuk itu kalau perlu pelajarilah kembali “Beberapa Pedoman Untuk Visual”. Kelebihan OHP itu sering diremehkan orang, sehingga banyak juga pengajar dan pengembang program yang cenderung menggunakan alat yang lebih mahal dan canggih sebagai gantinya. Alat itu memang mungkin efektif. Tetapi dalam situasi pengajar merupakan sumber utama bahan pelajaran, maka OHP sering kali lebih efektif dan jauh lebih murah dari pilihan lain yang menarik, canggih, dan mahal itu.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media OHP/OHT

Sebagai media pendidikan, media trnsparansi mempunyai beberapa kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan media transparansi antara lain (Arief S. Sadiman, 2006: 63):

- 1) Gambar yang diproyeksikan lebih jelas dibanding gambar di papan. Ruangan tak perlu digelapkan, sehingga siswa dapat melihatnya sambil mencatat;
- 2) Guru sambil mengajar dapat berhadapan dengan siswa;
- 3) Benda-benda kecil dapat diproyeksikan hanya dengan meletakkannya di atas OHP, walaupun hasilnya berupa bayang-bayang;

- 4) Memungkinkan penyajian diskriminasi warna dan menarik minat siswa;
- 5) Tidak memerlukan tenaga bantuan operator dalam menggunakan OHP karena mudah dioperasikan;
- 6) Lebih sehat daripada papan tulis;
- 7) Praktis dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas ruangan;
- 8) Mempunyai variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, terutama untuk proses yang kompleks dan bertahap;
- 9) Menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang;
- 10) Sepenuhnya di bawah kontrol guru;
- 11) Dapat dipakai sebagai petunjuk sistematika penyajian guru, dan apabila menggunakan bingkai, catatan-catatan tambahan untuk mengingatkan si guru dapat dibuat di atasnya; dan
- 12) Dapat menstimulasi efek gerak yang sederhana dan warna pada proyeksinya dengan menambahkan alat penyajian tertentu.

Sekalipun banyak kelebihan media transparansi memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

- 1) Pemakaiannya terbatas hanya sebagai alat bantu pembelajaran baik bagi guru maupun peserta didik jarang dapat digunakan sebagai medium instruksional.
- 2) Pendistribusiannya rumit (baik pendistribusian lembar demi lembar maupun pendistribusian dalam set), tidak seperti film bingkai atau film rangkai yang lebih ringkas. Transparansi multiwarna, baik yang diproduksi secara lokal maupun komersial, mungkin malah lebih mahal dari produksi film bingkai.

- 3) Kalau sedang menggunakan OHP, sewaktu mengganti transparansi, ada kekosongan yang menyilaukan di layar.
- 4) Karena didesain untuk dipergunakan dalam proyeksi di depan layar, jarang digunakan untuk proyeksi dari belakang, kecuali dalam keadaan luar biasa. Kalau format transparansi akan ditransfer ke film bingkai 35 mm atau dijadikan selebaran tercetak, hal-hal seperti skala, proporsi, ukuran huruf dan garis pinggir harus diperhatikan sekali, karena perbandingan ukuran masing-masing media itu tidak sama.
- 5) Dibutuhkan layar dengan kemiringan tertentu, supaya tidak terjadi efek gambar berbentuk trapesium yang disebut efek "keystone", yang menyebabkan terjadinya distorsi gambar.
- 6) Kalau diperlukan banyak sekali visual akan menyebabkan kerepotan dan menyusahkan untuk dibawa ke mana-mana.

c. Perawatan dan Teknik Presentasi Menggunakan Media OHT/OHP

Beberapa rambu-rambu yang perlu diperhatikan dalam merawat bahan transparan sebagai berikut:

- 1) Simpanlah transparansi dalam sampul atau map pelindung.
- 2) Pisahkan helai demi helai transparansi dengan kertas supaya gambarnya tidak terkikis atau kena bekas jari tangan.
- 3) Jangan membiarkan transparansi terlalu lama kena panas atau cahaya, dan bersihkanlah permukaannya dari debu, kotoran kecil atau bekas jari.

Adapun rambu-rambu dalam penyajian media transparansi adalah sebagai berikut (www.canboyz.co.cc):

- 1) Susunlah semua transparan yang akan disajikan dengan rapi. Untuk memudahkan urutan sajian, sebaiknya setiap lembaran transparan diberi nomor urut, mulai transparan pertama sampai terakhir berdasarkan urutan sajian.

- 2) Letakkan transparan terlebih dahulu di atas OHP dengan baik, kemudian baru nyalakan lampunya.
- 3) Periksa arah cahaya, apakah posisi tayangan sudah tepat pada layar. Arah tayang yang tidak tepat akan membentuk efek keystone (menyempit pada arah salah satu sisinya). Jika mungkin posisi layar bagian atas dibuat agak ke depan.
- 4) Atur letak posisi transparansi dan ketepatan fokusnya sehingga memperoleh hasil visual yang baik. Kalau proyektor sudah difokuskan pada layar, jangan menoleh-oleh lagi ke layar.
- 5) Penerangan dalam ruangan tetap seperti biasa (kecuali jika ada cahaya kuat yang masuk ke ruang, maka lampu di dekat layar bisa dimatikan).
- 6) Gambar/tulisan yang tertayang pada layar harus dapat terlihat dengan mudah oleh seluruh peserta didik. Peserta didik harus dapat melihat dengan bebas tanpa terhalang oleh guru atau peserta didik lain.
- 7) Selama penyajian, tetaplah menghadap ke arah peserta didik. Hindari membaca tulisan pada layar (kecuali ketika mengontrol ketepatan fokus dan posisi tayangan).
- 8) Jangan menunjuk-nunjuk tulisan/gambar yang ada di layar, tetapi tunjuklah tulisan/gambar pada transparan di OHP.
- 9) Tunjuklah bagian materi yang sedang Anda bicarakan. Sebaiknya tidak menunjuk tulisan dengan menggunakan jari tetapi gunakan alat tunjuk, misalnya pensil yang runcing.
- 10) Jika dianggap perlu, tutuplah sebagian permukaan transparan menggunakan kertas kemudian dibuka berangsur-angsur sesuai materi yang dijelaskan. Hal ini dimaksudkan untuk membantu mengarahkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan atau untuk memancing rasa keingintahuan (penasaran) peserta didik terhadap bagian tulisan yang masih tertutup. Sebagai variasi, Anda juga bisa menggunakan transparansi bentuk overlay, masking atau billboard.

- 11) Matikanlah lampu setiap kali mengganti gambar.
- 12) Bila diperlukan, Anda bisa menulis pada transparan untuk memperjelas sajian, atau menambah penjelasan yang baru saja anda ingat. Sebaiknya tambahan penjelasan tersebut ditulis pada lembar plastik kosong yang ditumpangkan di atas transparans yang sedang disajikan. Dengan demikian transparan aslinya tidak tercoret-coret sehingga masih dapat digunakan lagi pada kesempatan lain.
- 13) Segera matikan OHP jika tayangan tidak diperlukan lagi. Hal ini untuk menghindari OHP yang terlalu panas yang dapat merusak lampu. Harap diperhatikan bahwa kerusakan OHP yang paling sering terjadi adalah putus lampunya. Terutama untuk tipe OHP yang tidak menggunakan kipas pendingin.

3. Media Modul

a. Pengertian Modul

Istilah modul dipinjam dari dunia teknologi. Modul adalah alat ukur yang lengkap. Modul adalah satu kesatuan program yang dapat mengukur tujuan. Modul dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar. Pada kenyataannya modul merupakan, jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para peserta didik secara individual dalam mencapai tuiuan-tujuan belajarnya. Modul bisa dipandang sebagai paket program pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan pelajaran, metode belajar, alat atau media, serta, sumber belajar dan sistem evaluasinya (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2007: 132). Menurut Goldschmid, "... *module as a self-contained, independent unit of a plenned series of lesrning activities designed to help the student accomplish certain well defined.*" ... modul sebagai sejenis satuan kegiatan belajar yang

terencana, didesain guna membantu siswa menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu (Cece Wijaya, dkk., 1992: 96). Menurut buku *Pedoman Penyusunan Modul* (Balitbangdikbud), yang dimaksud dengan modul ialah satu unit program belajar-mengajar terkecil yang secara terinci menggariskan (1) tujuan-tujuan pembelajaran atau kalau dalam bahasa KBK disebut dengan kompetensi, (2) pokok-pokok materi yang akan dipelajari dan diajarkan, (3) kedudukan dan fungsi satuan dalam kesatuan program yang lebih luas, (4) peranan guru di dalam proses belajar-mengajar, (5) alat dan sumber yang akan dipakai, (6) kegiatan belajar-mengajar yang akan/harus dilakukan dan dihayati murid secara berurutan, dan (7) lembaran-lembaran kerja yang akan dilaksanakan selama berjalannya proses belajar (Cece Wijaya, dkk., 1992: 96). Modul adalah semacam paket program untuk keperluan belajar. Dari satu paket program modul terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan belajar, metode belajar, alat dan sumber belajar, dan sistem evaluasi.

Dari uraian tentang pengertian modul di atas dapat dipahami bahwa ciri-ciri suatu modul adalah: *pertama*, modul merupakan suatu unit bahan belajar yang dirancang secara khusus sehingga dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri, *kedua*, modul merupakan program pembelajaran yang utuh, disusun secara sistematis mengacu pada tujuan pembelajaran atau kompetensi yang jelas dan terukur, *ketiga*, modul memuat tujuan pembelajaran/kompetensi, bahan dan kegiatan untuk mencapai tujuan serta alat evaluasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, dan *keempat*, modul biasanya digunakan sebagai bahan belajar mandiri pada sistem pendidikan jarak jauh (PJJ) yang dimaksudkan untuk mengatasi kesulitan bagi para peserta didik yang tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional tatap muka di kelas.

b. Fungsi Modul

Sistem pengajaran modul dikembangkan di berbagai negara dengan maksud untuk mengatasi kelemahan-kelemahan sistem pengajaran tradisional. Melalui sistem pengajaran modul sangat dimungkinkan (Cece Wijaya, dkk., 1992: 96): 1) adanya peningkatan motivasi belajar secara maksimal; 2) adanya peningkatan kreativitas guru dalam mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan pelayanan individual yang lebih mantap; 3) dapatnya mewujudkan prinsip maju berkelanjutan secara tidak terbatas; dan 4) dapatnya mewujudkan belajar yang lebih berkonsentrasi.

c. Karakteristik Modul

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaannya, modul harus mencakup beberapa karakteristik tertentu. Karakteristik untuk pengembangan modul antara lain sebagai berikut: *pertama, self instructional*. Melalui modul, peserta didik mampu belajar mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, modul harus:

- 1) merumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan jelas;
- 2) mengemas materi pembelajaran ke dalam unit-unit kecil/spesifik sehingga memudahkan peserta didik belajar secara tuntas;
- 3) menyediakan contoh dan ilustrasi pendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran;
- 4) menyajikan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan peserta didik memberikan respons dan mengukur penguasaannya;
- 5) kontekstual, yakni materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik;
- 6) menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif;

- 7) menyajikan rangkuman materi pembelajaran;
- 8) menyajikan instrumen penilaian (assessment), yang memungkinkan peserta didik melakukan self assessment;
- 9) menyajikan umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi;
- 10) menyediakan informasi tentang rujukan (referensi) yang mendukung materi didik.

Kedua, self contained. Seluruh materi pembelajaran dari satu unit standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran karena materi dikemas dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu standar kompetensi hal itu harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan kompleksitas kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Ketiga, stand alone. Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak harus menggunakan media lain untuk mempelajari materi diklat. Jika peserta didik masih harus menggunakan media lain dan bergantung pada media lain selain modul yang digunakan, modul tersebut tidak dikategorikan sebagai media yang berdiri sendiri.

Keempat, yaitu adaptive. Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dengan memperhatikan perkembangan ilmu dan teknologi, pengembangan modul hendaknya tetap *up to date*.

Kelima, adalah user friendly. Modul hendaknya juga memenuhi kaidah *user friendly* atau mudah digunakan oleh peserta didik.

Setiap instruksi dan informasi yang diberikan bersifat mempermudah peserta didik. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan penggunaan istilah yang umum merupakan salah satu bentuk *user friendly*

d. Prinsip pengajaran modul

Menyusun modul tidaklah gampang. Modul harus disesuaikan dengan minat, perhatian, dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu penyusun modul perlu memperhatikan prinsip-prinsip penyusunan modul. Di antara prinsip-prinsip tersebut menurut Cece Wijaya, dkk. (1992: 98) adalah sebagai berikut:

- 1) Modul disusun sebaiknya menurut prosedur pengembangan sistem instruksional (PPSI).
- 2) Modul disusun hendaknya berdasar atas tujuan-tujuan pembelajaran yang jelas dan khusus.
- 3) Penyusunan modul harus lengkap dan dapat mewujudkan kesatuan bulat antara jenis-jenis kegiatan yang harus ditempuh.
- 4) Bahasa modul harus menarik dan selalu merangsang peserta didik untuk berpikir.
- 5) Modul harus memungkinkan penggunaan multimedia yang relevan dengan tujuan.
- 6) Waktu mengerjakan modul sebaiknya berkisar antara 4 sampai dengan 8 jam pelajaran.
- 7) Modul harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, dan modul memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikannya secara individual.

Prinsip lainnya dikemukakan oleh James D. Russell (Cece Wijaya, dkk., 1992: 98-99), sebagai berikut:

- 1) Modul menggunakan paket instruksional mandiri, artinya dapat dipelajari secara perseorangan atau kelompok yang sebaya melalui pengalaman belajar multi sensoris dengan keterlibatan peserta didik secara maksimal.

- 2) Modul, dalam batas normal, sangat sesuai dengan perbedaan individu, sekalipun tidak mungkin guru dapat meladeni secara simultan semua kebutuhan setiap peserta didik. Namun upaya yang dilakukan melalui sistem modul dapat menjangkau perpaduan semua kebutuhan yang ada pada setiap peserta didik, sebab modul dapat disusun secara beraneka ragam menurut tipe-tipe pengenalan individu seperti pada modul visual, auditif dan motorik.
- 3) Modul disusun atas dasar tujuan instruksional khusus (TIK). Akibat kekhususan TIK-nya, maka modul sangat realistis, dapat dijangkau oleh setiap peserta didik yang mempelajarinya dengan segala karakteristik yang dimilikinya.
- 4) Modul mengandung konsep asosiasi, struktur dan urutan pengetahuan. Sebagaimana dikemukakan oleh pakar psikologi asosiasi bahwa pengetahuan yang tersimpan pada otak (mind) manusia, berasosiasi dalam struktur tertentu serta berurutan satu sama lain. Manusia yang sedang berpikir pada hakikatnya menghubungkan bagian-bagian pengetahuan dalam struktur tertentu secara berurutan sesuai dengan bagian-bagian pengetahuan yang berkaitan satu sama lain. Berdasarkan konsep ini modul disusun menurut urutan materi pelajaran yang bertautan satu sama lain dalam struktur pengetahuan tertentu. Karena itulah, maka modul dapat dengan mudah dipelajari oleh setiap peserta didik yang mempelajarinya sebab disusun berdasarkan urutan logis dan psikologis, diurutkan mulai dari yang mudah kepada yang sukar, dari yang sederhana kepada yang rumit.
- 5) Modul menggunakan variasi alat dan media. Misalnya, media cetak, visual dan proyeksi, video, audio, dan lingkungan yang relevan.

- 6) Modul memerankan peserta didik aktif berpartisipasi dalam belajar. Dalam modul siswa memperoleh kesempatan untuk melakukan kegiatan mendengar, membaca, memecahkan masalah, memadukan kalimat dan semua kegiatan yang bersifat mendalami dan memantapkan perolehan hasil belajar (Skinner).
- 7) Modul selalu mendorong peserta didik untuk melakukan pemantapan respons belajar tertentu. Pemantapan (*reinforcement*) adalah upaya mendalami pengetahuan melalui penggunaan variasi metode dan media sehingga pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diraihinya menjadi lebih kuat kedudukannya dalam jiwa seseorang.
- 8) Modul menggunakan strategi penilaian tentang penguasaan pengetahuan secara tuntas. Modul harus dipelajari ulang jika hasilnya masih kurang. Standar ketercapaian pengetahuan oleh peserta didik minimal ditandai oleh perolehan angka 7,5 atau 75. Jika peserta didik mencapai angka hasil belajar di bawah itu maka peserta didik harus mempelajari ulang bagian-bagian modul yang belum dikuasainya, sehubungan dengan perolehan angka minimal itu.

e. Sistematika Penulisan Modul

Dalam penulisan modul, yang harus menjadi perhatian utama adalah peserta didik. Dengan demikian, dalam merencanakan modul perlu disiapkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Pembuatan *outline* modul yang akan disusun dalam rangka memberikan kerangka penulisan modul dan dapat digunakan untuk kedalaman materi modul dalam setiap jenjang diklat.
- 2) Petunjuk yang harus dilakukan peserta didik dalam mempelajari modul.
- 3) Materi pelajaran yang lalu sebagai pemantapan, terutama yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan.

- 4) Nasihat bagaimana cara belajar memanfaatkan waktu yang tersedia dengan lebih efektif.
- 5) Tujuan/kompetensi dan materi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik.
- 6) Penjelasan materi baru yang disajikan bagi peserta didik.
- 7) Petunjuk pemecahan masalah untuk membantu memahami materi yang disajikan.
- 8) Motivasi bagi peserta didik agar senantiasa aktif dalam belajar.
- 9) Contoh, latihan, dan kegiatan yang mendukung materi.
- 10) Tugas dan umpan balik yang dapat mengukur keberhasilan penguasaan materi.
- 11) Kesimpulan modul yang akan dipelajari berikutnya.

Penulisan modul sebaiknya memperhatikan waktu yang dibutuhkan peserta didik untuk mempelajarinya. Peserta didik harus menyisihkan waktu untuk mencatat atau untuk menjawab pertanyaan. Peserta didik juga harus menghubungkan materi pelajaran yang ada dalam teks dengan keadaan lingkungan atau pengalaman.

Dalam praktik penulisan modul untuk peserta didik terdapat berbagai ragam sistematika penulisan. Namun umumnya sistematika modul mencakup lima bagian: bagian pendahuluan, kegiatan belajar, evaluasi dan kunci jawaban, glosarium serta daftar pustaka. Bagian pendahuluan antara lain meliputi:

- Latar Belakang
- Deskripsi Singkat Modul
- Manfaat atau Relevansi
- Standar Kompetensi
- Tujuan Instruksional/ SK/KD)
- Peta Konsep
- Petunjuk Penggunaan Modul

Bagian kegiatan belajar berisi tentang pembahasan materi modul sesuai dengan tuntutan isi kurikulum atau silabus mata pelajaran. Setiap kegiatan belajar meliputi: 1) Rumusan kompetensi dasar (KD) dan indikator, 2) Materi Pokok, 3) Uraian Materi berupa penjelasan, contoh dan ilustrasi-ilustrasi, 4) Rangkuman, 5) Tugas/Latihan, 6) Tes Mandiri, 7) Kunci Jawaban, 8) Umpan balik (*feedback*).

Evaluasi berisi soal-soal untuk mengukur penguasaan peserta didik setelah mereka mempelajari keseluruhan isi modul. Setelah mengerjakan soal-soal tersebut, mereka langsung dapat mencocokkan jawaban mereka dengan kunci jawaban yang tersedia dan sekaligus menganalisis tingkat penguasaan mereka. Di bagian akhir modul biasanya dilengkapi dengan glosarium dan daftar pustaka. Glosarium adalah daftar kata-kata yang dipandang sulit beserta penjelasannya. Dengan adanya glosarium ini diharapkan peserta didik betul-betul dapat belajar secara mandiri.

f. Pengaturan Muatan Konsep Modul

Modul memerlukan pengaturan muatan konsep untuk lebih memotivasi peserta didik. Ada beberapa cara untuk mengatur muatan konsep adalah sebagai berikut : *pertama*, kepadatan informasi. Penulisan modul diawali dari materi yang diketahui peserta didik ke materi yang belum diketahui peserta didik serta pemberian daftar kata sulit dan penyajian konsep secara konkret disertai contoh. *Kedua*, simulasi tambahan. Penulisan modul sebaiknya dapat memberikan rangsangan dengan menambahkan pertanyaan dan kegiatan yang dapat dianalisis dan dikerjakan oleh peserta didik.

g. Penggunaan Bahasa dalam Penulisan Modul

Dalam proses pembelajaran yang baik perlu diperhatikan penggunaan bahasa yang baik dan benar serta mudah dipahami

peserta didik. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Bahasa yang digunakan dalam modul harus menggunakan bahasa yang baik dan benar.
- 2) Setiap paragraf hanya terdiri atas satu ide pokok atau gagasan pikiran. Ide pokok tertuang dalam kalimat utama.
- 3) Modul ditulis dengan menggunakan bahasa percakapan, bersahabat, komunikatif.
- 4) Buat bahasa lisan dalam bentuk tulisan.
 - Hindari:
 - Setelah mempelajari modul ini siswa diharapkan dapat ...
 - Dalam modul ini akan dipelajari tentang ...
 - Untuk lebih jelasnya, berikut diberikan beberapa contoh ...
 - Seorang siswa seharusnya selalu siap mengerjakan tugas yang diberikan guru ...
 - Hingga di sini pembahasan mengenai konsep belajar telah selesai, selanjutnya akan diberikan latihan ...
 - Dianjurkan:
 - Melalui modul ini Anda akan mempelajari tentang ...
 - Setelah selesai mempelajari modul ini Anda diharapkan dapat ...
 - Untuk lebih jelasnya, perhatikan beberapa contoh berikut ...
 - Sebagai seorang siswa, kita seharusnya selalu siap mengerjakan tugas yang diberikan guru ...
 - Hingga di sini kita telah selesai membahas konsep belajar, selanjutnya kerjakan latihan

- 5) Gunakan sapaan akrab yang menyentuh secara pribadi (gunakan kata ganti orang).
- Contoh yang baik:
Pada bagian sebelumnya, telah dijelaskan pengertian media. Selanjutnya, pada bagian ini akan dibahas tentang
 - Contoh yang kurang baik:
Pada bagian sebelumnya, Anda telah dijelaskan pengertian media. Selanjutnya, pada bagian ini kita akan dibahas tentang
- 6) Pilih kalimat sederhana, pendek, tidak beranak cucu.
- Contoh yang kurang baik:
Dengan adanya jantung mk darah kt dpt beredar ke seluruh tubuh, sebab jantung kita berfungsi memompa darah agar darah bersih mengalir ke seluruh tubuh, sedangkan darah yg kotor dikembalikan lagi ke jantung. Proses peredaran darah itu terjadi secr terus-menerus sepanjang hayat karena jk jantung kt berhenti berdenyut darah akan berhenti mengalir shg menyebabkan kehidupan berakhir pula dan terjadilah kematian.
 - Contoh yang baik:
Jantung kita berfungsi memompa darah ke seluruh tubuh. Darah bersih dialirkan, sedangkan yang kotor dikembalikan lagi ke jantung. Begitu terus sepanjang hayat. Bila jantung berhenti berdenyut, darah tidak mengalir, kehidupan berakhir. Mati.
- 7) Hindari istilah yang sangat asing dan terlalu teknis.
- 8) Hindari kalimat pasif dan negatif ganda.

- Contoh yang kurang baik:
Ketika pintu rumahnya tidak terbuka, bukannya tidak mungkin orangnya sedang tidak ada di rumah ...
- Contoh yang baik:
Ketika pintu rumahnya tertutup, mungkin orangnya sedang ada di luar rumah ...

9) Gunakan pertanyaan retorik.

- Contoh yang kurang baik:
Jadi, meskipun secara konseptual pengertian pendidikan jarak jauh berbeda dg pendidikan terbuka, namun dlm praktiknya keduanya memiliki keterkaitan yang erat. Penyelenggaraan pendidikan jarak jauh biasanya menerapkan sistem pendidikan terbuka. Begitu pula
(x)
- Contoh yang baik:
Jadi, apakah sistem pendidikan jarak jauh sama dengan pendidikan terbuka? Secara konseptual, keduanya memang berbeda, namun dalam praktiknya
Ketika pintu rumahnya tertutup, mungkin orangnya sedang ada di luar rumah ...

10) Sesekali bisa digunakan kalimat santai, humoris, *ngetrend*

11) Gunakan bantuan ilustrasi untuk informasi yang abstrak. Pada umumnya peserta didik lebih tertarik terhadap gambar, grafik, warna dan ilustrasi interaktif. Ilustrasi berupa grafik, diagram, dan visual lainnya dapat mengungkapkan ide pokok meskipun tanpa penjelasan dengan kata-kata. Ilustrasi interaktif dapat memberikan uraian menjadi lebih jelas, dapat menambah variasi penyajian, dan membantu

dalam menciptakan imajinasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

12) Berikan ungkapan pujian, memotivasi.

- Hindari
 - Jangan sekali-kali membaca modul berikutnya sebelum Anda berhasil mempelajari modul ini ...
 - Awas, jangan melihat kunci jawaban sebelum selesai mengerjakan soal ...
 - Jika nilai tes akhir modul Anda masih kurang dari 60, berarti Anda gagal mempelajari modul ini ...
- Dianjurkan
 - Jika nilai tes akhir modul Anda masih kurang dari 60, jangan berkecil hati. Cobalah membaca sekali lagi ...
 - Jika Anda telah memahami modul ini, silakan melanjutkan mempelajari modul berikutnya ...
 - Usahakan tidak melihat kunci jawaban sebelum selesai mengerjakan soal ...

13) Ciptakan kesan modul sebagai bahan belajar yang “hidup.”

- Contoh yang kurang baik:

Bagi pasangan yg subur, kehamilan memang bisa terjadi secara mudah. Namun bg pasangan yg bermasalah, kehamilan memerlukan perjuangan berat. Banyak pasangan yg tidak kunjung hamil meskipun telah lama menikah. Ternyata untuk bisa hamil ada beberapa langkah yg harus dilakukan. Berikut ini akan diuraikan beberapa tips utk mempercepat kehamilan...

- Contoh yang baik:

Sebenarnya hamil itu mudah. Tapi mengapa banyak pasangan yang tidak kunjung hamil setelah lama

menikah? Mungkin Anda termasuk pasangan yang sedang berjuang keras menunggu kehamilan. Jika demikian, Anda perlu mencoba tips utk mempercepat kehamilan berikut ini ...

Berikut diberikan contoh modul untuk satu kegiatan belajar yang disusun oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Modul Fikih
Untuk Kelas V
Madrasah Ibtidaiyah (MI)

Kegiatan Belajar 1: Sedekah dan infak

1. Kompetensi Dasar

Dengan mempelajari modul ini, Anda bisa menjelaskan dan melaksanakan sedekah dan infak.

2. Indikator

Setelah membaca dan mempelajari pada bahasan kita kali ini nanti, Anda akan mendapatkan penjelasan tentang:

1. Menjelaskan arti sedekah
2. Menjelaskan arti infak
3. Membedakan sedekah dan infak
4. Menjelaskan manfaat sedekah dan infak
5. Membiasakan sedekah dan infak

3. Materi pokok

Dalam bab ini, Anda akan mempelajari dan mengetahui tentang:

1. Makna sedekah dan infak
2. Perbedaan sedekah dan infak
3. Manfaat dari sedekah dan infak
4. Belajar membiasakan diri bersedekah dan berinfaq

4. Uraian Materi

Apakah anda pernah menolong orang lain, seperti orang yang meminta-minta, memberi uang kepada pengamen di jalanan? Tentu anda sudah pernah melakukannya meskipun sekali atau malah sudah sering melakukannya. Jika sudah, itulah salah satu contoh amalan yang akan anda pelajari saat ini yaitu sedekah.

Sedekah

Sedekah adalah memberikan sesuatu yang bermanfaat kepada orang lain. Sedekah amat dianjurkan dalam agama Islam. Karena itu secara umum, sedekah hukumnya sunnah. Namun, bisa saja hukumnya menjadi wajib jika sedekah itu sangat penting bagi yang menerima. Sedekah harus dikeluarkan dengan perasaan ikhlas, artinya tidak mengharap balasan apa pun dari si penerima.

Sedekah bisa macam-macam caranya. Selain menyumbang dengan harta atau uang, bersedekah juga bisa dilakukan dengan jasa atau tenaga. Mendamaikan orang yang sedang bertengkar juga termasuk sedekah, lo. Bertemu dengan teman atau orang di jalan, lalu menyapa sambil tersenyum, adalah juga sedekah dll.

Penting lo...



Sebuah hadis Nabi menyatakan, tangan di atas lebih baik daripada tangan di bawah. Artinya, pemberi itu lebih baik daripada penerima.

Infak

Rasanya, cukup jelas uraian tentang sedekah. Kini, Anda akan mempelajari tentang infak. Infak berarti mengeluarkan sebagian harta untuk kemaslahatan umum sesuai dengan perintah Islam.

Akan tetapi anda harus ingat, barang yang anda infakkan tidak boleh barang haram, misalnya barang hasil curian, hasil menang judi, hasil korupsi dll.

Perbedaan Sedekah dan Infak

Anda sudah mengetahui arti sedekah dan infak. Sedekah dan infak sama-sama memberikan sebagian harta kita di jalan Allah. Tujuannya juga sama, yaitu demi kemaslahatan umum. Tetapi, antara sedekah dan infak ada perbedaan.

Sedekah lebih bersifat khusus. Sasaran sedekah biasanya perorangan. Jadi, bila anda memberi uang kepada seorang pengemis di jalan, ini disebut sedekah.

Sementara infak lebih umum sifatnya. Biasanya, sasaran infak bukanlah orang-perorang, namun lembaga atau yayasan. Contohnya, berinjak kepada yayasan panti asuhan, panitia pembangunan masjid, panitia pembangunan sekolah dll.

Manfaat Sedekah dan Infak

Sesuatu yang baik, tentu ada manfaatnya. Begitu juga dengan sedekah dan infak. Sedekah dan infak sangat banyak gunanya. Baik untuk yang memberi maupun yang menerima.

Manfaat sedekah dan infak antara lain :

- a. Menciptakan kerukunan serta kasih sayang terhadap sesama manusia

Dengan sedekah dan infak, orang yang berkecukupan mengasihani orang yang kekurangan. Sedekah dan infak membuat orang miskin tak perlu merasa curiga dan membenci orang kaya. Dengan demikian, kerukunan dan kasih sayang sesama manusia pun dapat diciptakan.

- b. Mengembangkan sarana untuk kemaslahatan masyarakat

Anda tentu banyak menemukan di televisi sekolah-sekolah yang rusak. Padahal sarana itu sangat penting bagi kemaslahatan masyarakat.

Selain peran serta pemerintah, dari sumbangan sedekah dan infak andalah, maka sekolah-sekolah itu bisa digunakan sebagaimana mestinya. Sehingga dengan infak dan sedekahlah sarana bagi kemaslahatan masyarakat dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

- c. Memperpanjang umur dan menghilangkan sifat sombong
Apa hubungan antara sedekah dan infak dengan panjang umur?

Dengan sedekah dan berinfak, lebih-lebih yang berguna bagi banyak orang, membuat kita dikenang sebagai orang baik. Meskipun kita sudah mati. Itu juga bisa disebut berumur panjang.

Selain itu, dengan bersedekah dan berinfak, kita berlatih untuk rendah hati. Dan semakin sering kita bersedekah dan berinfak, niscaya sifat sombong yang ada dalam diri kita pun semakin terkikis.

- d. Terhindar dari murka Allah dan terhindar dari perbuatan jelek orang lain

Sedekah dan infak adalah perintah Allah. Dengan berinfak dan bersedekah, kita telah melaksanakan perintah Allah. Dan, Allah tidak akan memurkai hamba yang melaksanakan perintah-Nya.

Selain itu, bersedekah dan berinfak, akan membuat Anda memiliki banyak teman. Jalinan persaudaraan pun akan semakin erat. Tidak ada orang yang memusuhi, jika pun ada, maka Allah akan melindungi Anda sebagaimana janji-Nya.

- e. Menambahi berkah dan menjadi sebab bertambahnya rezeki

Bila rajin bersedekah, itu sama halnya kita membersihkan rezeki kita. Ibarat baju yang rajin dicuci, tentu selalu terlihat bersih. Tidak hanya itu, malaikat akan mendoakan agar rezeki kita membawa berkah. Malaikat juga memohon kepada Allah agar harta yang kita sedekahkan diberi ganti oleh Allah dengan jumlah yang tak terkira.

f. Memberi kemudahan datangnya pertolongan Allah

Apabila kita rajin bersedekah dan berinfaq, Allah pun akan memudahkan semua urusan kita. Jika kita sekolah, kita dimudahkan dalam belajar. Orang tua kita yang bekerja, dimudahkan pintu rezekinya. Kemudahan itu, datang dengan banyak cara. Bisa muncul dari diri kita sendiri, bisa lewat teman atau orang lain, atau mungkin langsung campur tangan Allah.

g. Sebagai bekal untuk kehidupan akhirat

Silakan anda baca arti hadis Nabi Muhammad, berikut ini :
"Apabila seorang anak Adam meninggal, putuslah amalannya, kecuali tiga perkara saja (yang tidak putus-putusnya), yaitu sedekah jariyah, ilmu yang diambil manfaatnya oleh manusia, dan anak saleh yang mendoakan untuknya." (H.R. Ahmad)

5. Rangkuman

Nah, kini waktunya anda merangkum. Tulislah ringkasan yang memuat tentang hal-hal penting seputar sedekah dan infak. Anda bisa menulisnya di lembaran berikut. Selamat bekerja.

Rangkumanku



.....
.....
.....
.....
.....

6. Latihan

Setelah selesai mengerjakan soal-soal di atas, sekarang jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan tepat.

1. Apakah pengertian sedekah itu?
2. Siapakah orang yang lebih diutamakan untuk diberi sedekah?
3. Sebutkan 3 manfaat sedekah dan infak!
4. Apa perbedaan antara sedekah dan infak?
5. Jika kita tidak mampu bersedekah dengan harta, apa saja hal-hal kecil yang bisa kita lakukan sebagai pengganti sedekah?

7. Tes Mandiri

Untuk mengetahui sejauhmana pemahaman Anda pada materi sedekah dan infak, kerjakanlah latihan berikut!

- A. Pilihlah jawaban yang Anda anggap paling benar sesuai dengan materi yang telah Anda pelajari.
 1. Secara umum, sedekah hukumnya
 - a. Wajib
 - b. Mubah
 - c. Sunnah
 - d. Makruh
 2. Mendamaikan orang yang bertengkar termasuk
 - a. Infak
 - b. Sedekah
 - c. Fitrah
 - d. Zakat
 3. Di bawah ini, termasuk barang-barang yang boleh diinfakkan, kecuali
 - a. Barang hasil curian
 - b. Diberikan dengan ikhlas

- c. Dari rezeki yang halal
 - d. Barang yang bermanfaat
4. Manfaat sedekah dan infak adalah
- a. Menciptakan kerukunan dan kasih sayang sesama manusia
 - b. Agar cepat terkenal di masyarakat
 - c. Menimbulkan sifat hasud
 - d. Menghabiskan harta
5. Bentuk sedekah yang paling ringan dan bisa menyelamatkan orang lain adalah
- a. Mendirikan masjid
 - b. Menyingkirkan duri di jalan
 - c. Membangun sekolahan
 - d. Mendirikan mushola

8. Kunci Jawaban:

- 1. c
- 2. b
- 3. a
- 4. a
- 5. b

9. Upaya Tindak Lanjut

Cocokkanlah hasil jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Sumatif yang ada di bagian akhir modul ini. Kemudian hitunglah jumlah jawaban Anda yang benar dan gunakanlah rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap uraian materi dalam modul ini.

Rumus:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang Benar}}{5} \times 100 \%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 - 100 % = Baik sekali

80 - 89 % = Baik

70 - 79 % = Cukup

< 70 % = Kurang

Jika tingkat penguasaan Anda mencapai 80 % ke atas, berarti telah cukup baik menguasai uraian materi dalam modul ini dan Selamat buat Anda ! Tetapi bila tingkat penguasaan masih di bawah 80 % Anda harus bersabar untuk mengulangi mempelajari uraian materi dalam modul ini, terutama bagian yang belum Anda pahami.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio dan Audio Visual

Media pembelajaran berbasis audio adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera pendengaran. Jenis media ini yang dibahas dalam bab ini meliputi media rekaman audio dan media radio. Sedangkan media pembelajaran berbasis audio visual adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera penglihatan sekaligus pendengaran (indera pandang-dengar). Jenis media ini yang dibahas dalam bab ini meliputi media televisi dan media film/video.

1. Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media pembelajaran berbasis audio adalah media penyaluran pesan lewat indera pendengaran. Di antara jenis media ini media rekaman dan radio. Media audio merupakan bentuk media pengajaran yang murah dan terjangkau dan penggunaannya juga tidak rumit. Oleh karena itu sudah sewajarnya kalau media tersebut pantas dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

a. Media Rekaman

1) Pengertian, kelebihan dan kelemahan media rekaman

Rekaman berasal dari kata dasar rekam yang di antara artinya dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1990: 737) adalah alur-alur bunyi (suara) pada piringan hitam, dan sebagainya. Rekaman berarti sesuatu yang direkam dapat berupa suara, gambar atau cetakan dan sebagainya. Dalam pembahasan ini media rekaman berarti suara baik itu berupa suara musik, suara manusia, suara binatang atau yang lainnya yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik atau media digital sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan. Pesan dan isi pelajaran itu dimaksudkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar.

Guru atau peserta didik dapat merekam pembacaan ayat-ayat Al-Qur'an untuk kemudian diperdengarkan di kelas atau oleh peserta didik secara individual. Dalam belajar bahasa peserta didik dapat mendengarkan rekaman suara penutur asli bahasa asing yang dipelajarinya untuk dijadikan model dalam latihan pengucapan. Suara dan pengucapan peserta didik sendiri direkam kemudian dibandingkan dengan model yang ada (rekaman suara penutur asli). Ketika akan

menyajikan pidato, peserta didik dapat merekam suaranya pada saat berlatih sehingga ia dapat mendengarkan kembali rekaman pidatonya, menganalisis dan memperbaiki aspek-aspek yang dinilai kurang. Laporan buku dapat disajikan dalam bentuk rekaman untuk didengar di kelas. Demikian pula laporan hasil kegiatan, kelompok atau perorangan, seperti percobaan, kunjungan lapangan, darma/karya wisata, atau hasil diskusi dapat disajikan dalam bentuk rekaman.

Materi rekaman audio adalah cara ekonomis untuk menyiapkan isi pelajaran atau jenis informasi tertentu. Rekaman dapat disiapkan untuk sekelompok peserta didik, dan sekarang ini sudah lumrah rekaman dipersiapkan untuk penggunaan perorangan. Sudjana & Ahmad Rifai (1991:130) mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan aspek aspek keterampilan mendengarkan. Keterampilan yang dapat dicapai dengan penggunaan media audio meliputi:

- a) Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian. Misalnya, peserta didik mengidentifikasi kejadian tertentu dari rekaman yang didengarnya.
- b) Mengikuti pengarahannya. Misalnya, sambil mendengarkan pernyataan atau kalimat singkat, peserta didik menandai salah satu pilihan pernyataan yang mengandung arti yang sama.
- c) Melatih daya analisis. Misalnya, peserta didik menentukan urutan kejadian atau suatu peristiwa, atau menentukan ungkapan mana yang menjadi sebab dan yang mana akibat dari pernyataan-pernyataan atau kalimat kalimat rekaman yang didengarnya.
- d) Menentukan arti dari konteks. Misalnya, peserta didik mendengarkan pernyataan yang belum lengkap sambil berusaha menyempumakannya dengan memilih kata yang disiapkan. Kata kata yang disiapkan itu berbunyi

sangat mirip dan hanya dapat dibedakan apabila sudah dalam konteks kalimat.

- e) Memilah-milah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan. Misalnya, rekaman yang diperdengarkan mengandung dua sisi informasi yang berbeda dan peserta didik mengelompokkan informasi ke dalam dua kelompok itu.
- f) Merangkum, mengemukakan kembali, atau mengingat kembali informasi. Misalnya, setelah mendengarkan rekaman suatu peristiwa atau ceritera, peserta didik diminta untuk mengungkapkan kembali dengan kalimat kalimat mereka sendiri.

Sebagaimana media pembelajaran lainnya, media rekaman juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2005: 54) di antara kelebihanannya adalah sebagai berikut:

- a) Media rekaman dan peralatannya telah menjadi sesuatu yang sangat lumrah dalam rumah tangga, sekolah, mobil, bahkan kantong (walkman, MP3). Karena harga yang cenderung terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, ketersediaannya dapat diandalkan.
- b) Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan sehingga pesan dan isi pelajaran dapat berada di beberapa tempat pada waktu yang bersamaan.
- c) Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian, atau merekam pekerjaan siswa sendiri dapat dilakukan dengan media audio.
- d) Rekaman memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnosis guna membantu meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, mengaji atau berpidato.
- e) Pengoperasian media rekaman relatif mudah.

Adapun kekurangan atau kelemahan media rekaman adalah sebagai berikut (Arief S. Sadiman, dkk., 2005: 54):

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

2) Peralatan media rekaman

Peralatan media rekaman telah mengalami perkembangan sedemikian rupa dari waktu ke waktu. Dalam tulisan Indra Azis dijelaskan tahapan-tahapan perkembangan media rekaman setidaknya telah mengalami empat fase, yaitu gramophone, tape recording, multitrack recording, dan digital recording (<http://indraaziz.net/2008>).

a) Gramophone

Alat perekam suara pertama yaitu Phonoautograph penemuan Leon Scott telah ada sebelum Phonograph penemuan Thomas Alpha Edison yang digunakan untuk mempelajari gelombang suara pada tahun 1857. Namun alat tersebut tidak digunakan untuk mereproduksi hasil rekaman tersebut. Phonograph diciptakan seiring dengan pengembangan perangkat telephone pada tahun 1870-an dan pada saat itulah Edison mendapat ide untuk mencetak pesan telephone di atas kertas berlapis wax menggunakan alat electromagnetics. Setelah penemuan tersebut, bermunculan alat perekam lain seperti Graphophone dan perusahaan lain yang membuatnya. Pada tahun 1894,

Emir Berliner mencetuskan ide untuk mencetak suara di atas piringan dan bukan silinder dengan alasan lebih mudah direproduksi. Ide piringan inilah yang berkembang menjadi *disc* yang kita kenal sekarang ini.

Phonograph, graphophone dan alat perekam lainnya adalah alat mekanik sampai tahun 1920 dikembangkan player dengan *built in speaker* yang mengizinkan pemutaran hasil rekaman dapat lebih keras volumenya. Hingga akhir Perang Dunia II, phonograph atau dikenal juga dengan Gramophone adalah satu-satunya alat perekam dan *playback* yang umum digunakan, tetapi zaman sudah mulai berubah. Hollywood mulai mengambil peranan dalam perkembangan rekaman dengan menggunakan suara di film. Berikut adalah gambar gramophone.



musihdigital67.blogspot.com

b) Tape Recording

Pada akhirnya, pengembangan *tape recording* yang menggantikan phonograph dan *recording optical*, karena lebih mudah dan biayanya yang lebih terjangkau. Tape mulai populer tahun 1950-an. Perkembangan *tape recording* ini membawa perubahan yang pesat dalam membuat musik. Karena dengan tape, proses edit menjadi

lebih mudah, pemberian efek *fade in* dan *fade out* bisa dilakukan. Jika sebelumnya seorang yang akan direkam harus mengucapkan suara atau membawakan lagu dengan sempurna saat direkam, dengan adanya tape recording, proses penambalan dan edit yang lebih mudah, berbagai kesalahan dapat diperbaiki dengan mudah. Berikut gambar tape dan *casset recorder* untuk merekam suara.



Gambar tape recorder model lama:



Gambar Tape recorder model baru:



Gambar Tape recorder model portable:



Gambar Kaset untuk merekam suara

c) Multitrack Recording

Pada tahun 1940-an dimulainya eksperimen dengan menggunakan multitrack recording yang terus berkembang menjadi lebih rumit hingga tahun 1960-an. Dengan adanya multitrack recording, teknik merekam dengan memisahkan grup artis dapat dilakukan. Efek lain yang ditimbulkan oleh multitrack recording ini adalah munculnya suara stereo. Para insiyur suara pada tahun 1930-an mulai bereksperimen dengan merekam menggunakan 2 microphone, 2 amplifier, dan 2 speaker yang menyebabkan efek aural yang menyenangkan. Pada tahun 1960-an, 8 track player yang biasa diasosiasikan dengan player untuk mobil menjadi sangat populer namun segera mati dan digantikan oleh kaset.



Gambar Tape recorder model baru:

d) Digital Recording

Mulai tahun 1980-an teknologi *digital recording* mulai berkembang. Tahun 1984 Sony memperkenalkan *Compact Disk* (CD) yang berbentuk seperti cakram kecil dengan lubang di tengahnya. Ide dari pembuatan CD ini adalah merampingkan bentuk media penyimpanan musik populer selama ini yaitu kaset yang dirasa terlalu besar. Disamping itu pengenalan CD ini juga bertujuan untuk membuat kualitas audio yang dihasilkan menjadi lebih baik selain kepraktisan dalam penyimpanan.

Lahirnya CD kemudian diikuti oleh lahirnya VCD dan DVD yang dapat menyimpan bentuk visual bergerak selain dapat menyimpan bentuk audio. Lahirnya CD dan perkembangannya tidak dapat dipungkiri merupakan awal dari revolusi musik digital karena data-data yang disimpan dalam CD adalah data-data audio dalam format digital. Dan pada tahun 1990-an, budaya rekaman sudah mencapai era yang sangat berubah dari budaya awal. Dengan segala kemudahan menggunakan peralatan multimedia, dengan semuanya sudah berupa *file* digital, *hobbyist* dan pemakai komputer biasa sudah bisa merekam dan mengedit materi digital dan *mixingnya*. *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI) juga mengubah bagaimana musik dibuat. Format Audio Digital sendiri banyak sekali macamnya, seperti WAV, AAC, WMA, Ogg Vorbis, Real Audio, MIDI dan tentu saja yang paling populer adalah MP3.

MP3 yang secara teknis disebut MPEG 1 Audio Layer3 lahir dari kerjasama antara tim dari Fraunhofer Institute Jerman dan Digital Audio Broadcasting (DAB). Proyek mereka ini diberi nama EUREKA EU147. Kerjasama yang dimulai pada tahun 1985 ini ide besarnya adalah membuat format audio yang serealistik mungkin dengan ukuran file yang sekecil mungkin. Tim yang diketuai oleh Profesor Dieter Seitzer dan Profesor Heinz Gerhauser akhirnya menemukan algoritma yang dapat menangkap berkas suara yang tidak tertangkap telinga. Berkas suara ini sendiri dapat dimampatkan sebesar 1/10 dari ukuran semula. Algoritma yang bernama ISO-MPEG Audio Layer-3 (IS 11172-3 dan IS13818-3) ini kemudian distandarisasi secara global dengan Moving Picture Experts Group (MPEG) agar dapat diterima secara internasional.

Di tahun 1995 tim dari Fraunhofer Institute Jerman membuat Wimplay yang merupakan pemutar musik versi Windows yang bisa memecah algoritma MP3 sehingga dapat dinikmati secara realtime. Wimplay inilah yang menjadi cikal bakal Media player yang terdapat di Personal Computer. Dalam perkembangannya berikutnya lahirlah iPOD yang merupakan pemutar MP3 portable yang digagas oleh Steve Jobs yang merupakan CEO Apple inc. Berikut contoh gambar alat perekam suara digital.



BOSS BR-900CD DIGITAL
RECORDER (VERSION 2)
(BR900CD Instruments)

elderly.com



Portable Digital Recorder

abundantfreedom.com

3) Penggunaan media rekaman

Media rekaman dapat digunakan dalam semua fase pembelajaran mulai dari tahap pendahuluan (pengantar atau pembukaan ketika memperkenalkan topik bahasan dan melakukan apersepsi), kegiatan inti maupun kegiatan penutup. Penggunaan media rekaman sangat mendukung sistem pembelajaran tuntas (*mastery learning*). Peserta didik yang belajarnya lambat dapat memutar kembali dan mengulangi bagian-bagian yang belum dikuasainya. Di lain pihak, peserta didik yang dapat belajar dengan cepat bisa maju terus sesuai dengan tingkat kecepatan belajarnya.

Meskipun tidak ada prosedur baku tentang penggunaan bahan-bahan rekaman, sebaiknya materi rekaman itu disajikan dengan mengikuti langkah-langkah yang biasa diikuti ketika menggunakan materi pelajaran dalam bentuk lain. Menurut Azhar (2003: 150-153), langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media rekaman adalah sebagai berikut:

Pertama, mempersiapkan diri. Guru merencanakan dan menyiapkan diri sebelum penyajian materi. Salah satu cara mempersiapkan diri sebelumnya adalah dengan memeriksa dan mencobakan materi itu, membuat catatan tentang hal-hal penting yang tercakup dalam materi rekaman itu, dan menentukan apa yang akan digunakan untuk membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi siswa, bagian mana yang akan menjadi bahan utama diskusi dan yang mana dijadikan penilaian pemahaman siswa.

Kedua, membangkitkan kesiapan siswa. Siswa dituntun agar memiliki kesiapan untuk mendengar, misalnya dengan cara memberikan komentar awal dan pertanyaan-pertanyaan. Variasi lain dalam mempersiapkan murid untuk mendengar adalah (1) mengidentifikasi materi judul, peserta, atau keadaan yang terjadi pada saat produksi, (2) memberikan informasi latar belakang yang menarik tentang program itu, (3) membahas secara singkat bersama siswa mengenai topik dan memunculkan beberapa pertanyaan kunci di mana jawabannya diharapkan dapat diperoleh dari materi audio itu, (4) membuat di papan tulis daftar kata-kata kunci atau frase kunci yang terkandung dalam bahan rekaman itu, (5) menjelaskan mengapa siswa harus mendengarkan materi rekaman itu, bagaimana materi itu berkaitan dengan pengetahuan dan tugas siswa saat ini, apa yang diharapkan

siswa lakukan selama dan setelah mendengarkan materi rekaman itu, dan bagaimana siswa diharapkan dapat memperoleh keuntungan dari materi itu.

Ketiga, mendengarkan materi rekaman. Tuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dengan waktu yang tepat atau dengan sedikit penundaan antara pengantar dan mulainya proses mendengar. Dorong siswa untuk mendengarkan dengan tenang, pusatkan perhatian kepada materi rekaman, mendengarkan dengan pikiran terbuka dan dengan kemauan, dan dengan sadar menghubungkan apa yang didengar dengan pertanyaan-pertanyaan yang dibahas sebelum program ini dimulai.

Keempat, diskusi (membahas) materi program rekaman. Sebaiknya setelah selesai mendengar program itu, diskusi dimulai secara informal dengan mengajukan pertanyaan yang bersifat umum, seperti bagian mana (gagasan mana) yang paling berkesan/menonjol dari program itu?". Setelah itu, barulah pindah ke pertanyaan-pertanyaan yang dipersiapkan, seperti Pertanyaan mana yang terjawab seluruhnya atau sebagian?", "Apakah siswa setuju dengan pandangan yang disajikan dalam program itu?", "Dari sisi mana pandangan itu sama atau berbeda?", dan lain-lain. Diskusi ini selayaknya diakhiri dengan meminta satu atau dua orang siswa memberikan rangkuman (intisari dan gagasan-gagasan utama) program rekaman itu.

Kelima, menindaklanjuti program. Pada umumnya, diskusi dan evaluasi setelah mendengarkan program mengakhiri kegiatan mendengar. Namun demikian, diharapkan siswa akan termotivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang pelajaran itu dengan melakukan bacaan di perpustakaan, membaca buku teks, menonton film yang berkaitan, atau

melakukan kegiatan lain yang berkaitan dengan isi materi program rekaman itu.

Program rekaman dapat pula dijadikan kegiatan di rumah. Untuk membuat kegiatan mendengar di luar kelas atau di rumah lebih efektif dan produktif, berbagai teknik dapat digunakan, antara lain: (1) melibatkan peserta didik dalam berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pemilihan rekaman yang baik, (2) menghubungkan kegiatan mendengar di luar kelas dengan tugas-tugas sekolah, seperti mendorong peserta didik untuk membuat laporan atau diskusi berdasarkan hasil kegiatan mendengar di rumah, dan (3) mendiskusikan dan memeriksa cara di mana kebiasaan belajar di rumah bisa ditingkatkan.

Untuk mengukur dan mengevaluasi sejauh mana perkembangan kemampuan peserta didik mendengar, memahami, dan menghargai materi rekaman perlu diberikan beberapa contoh sebagai berikut:

- 1) Mengukur kemampuan peserta didik memperoleh informasi dan pemahaman melalui materi rekaman dengan memberikan tugas untuk mendengar rekaman kuliah atau pidato. Ajukan pertanyaan yang menyangkut fakta atau interpretasi berdasarkan apa yang didengar.
- 2) Perdengarkan satu bagian dari rekaman pidato atau drama yang peserta didik belum kenal. Tugaskan peserta didik untuk mengidentifikasi berbagai unsur, seperti pembicara, jenis kesempatan, waktu, peristiwa sebelum atau sesudahnya, dan signifikansi gagasan-gagasan yang diungkapkan.
- 3) Perdengarkan seluruh atau sebagian drama, pidato atau kuliah kemudian mintalah peserta didik secara kritis mengevaluasi apa yang telah didengarnya

dengan memperhatikan pendapat dan gagasan yang diungkapkan, kualitas drama, pengucapan pembicara, penekanan dan ekspresi, panjang pidato/kuliah, dan aspek lainnya.

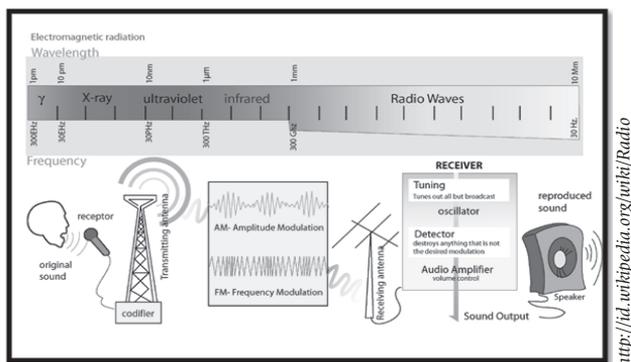
- 4) Dengarkan sebagian dari sajian ceritera-masalah, tetapi hentikan sebelum akhir ceritera, kemudian mintalah siswa memberikan akhir cerita menurut versi mereka berdasarkan aplikasi prinsip-prinsip dan informasi yang berkaitan.
- 5) Perdengarkan bagian akhir yang dramatis saja dari ceritera yang terkenal. Mintalah peserta didik mengembangkan secara kreatif unsur-unsur dasar peristiwa yang mungkin diungkapkan sebelum akhir ceritera yang telah didengar.

b. Media Radio

- 1) Pengertian, kelebihan dan kelemahan Media radio

Istilah radio dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1990: 719) diartikan: (1) siaran (pengiriman) suara atau bunyi melalui udara; (2) pemancar radio; dan (3) pesawat radio. Dari pengertian ini dapat dipahami bahwa ada tiga unsur yang terlibat dalam operasionalisasi radio, yaitu pesan atau materi siaran, pemancar radio yang berperan memancarkan suara, dan pesawat radio yang berperan sebagai penerima siaran sehingga bisa didengarkan oleh para pendengar. Dalam *Wikipedia*, radio diartikan sebagai teknologi yang digunakan untuk pengiriman sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik). Gelombang ini melintas dan merambat lewat udara dan bisa juga merambat lewat ruang angkasa yang hampa udara, karena gelombang ini tidak memerlukan medium pengangkut (seperti molekul udara) (<http://id.wikipedia.org/wiki/Radio>).

Gelombang radio adalah satu bentuk dari radiasi elektromagnetik, dan terbentuk ketika objek bermuatan listrik dari gelombang osilator (gelombang pembawa) dimodulasi dengan gelombang audio (ditumpangkan frekuensinya) pada frekuensi yang terdapat dalam frekuensi gelombang radio (RF) pada suatu spektrum elektromagnetik, dan radiasi elektromagnetiknya bergerak dengan cara osilasi elektrik maupun magnetik



Frekuensi gelombang radio untuk pengiriman suara

Ketika gelombang radio dikirim melalui kabel kemudian dipancarkan oleh antena, osilasi dari medan listrik dan magnetik tersebut dinyatakan dalam bentuk arus bolak-balik dan voltase di dalam kabel. Dari pancaran gelombang radio ini kemudian dapat diubah oleh radio penerima (pesawat radio) menjadi signal audio atau lainnya yang membawa siaran dan informasi.

Undang-undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran menyebutkan bahwa frekuensi radio merupakan gelombang elektromagnetik yang diperuntukkan bagi penyiaran dan merambat di udara serta ruang angkasa tanpa sarana penghantar buatan, merupakan ranah publik dan sumber

daya alam terbatas. Seperti spektrum elektromagnetik yang lain, gelombang radio merambat dengan kecepatan 300.000 kilometer per detik. Perlu diperhatikan bahwa gelombang radio berbeda dengan gelombang audio.

Gelombang radio merambat pada frekuensi 100,000 Hz sampai 100,000,000,000 Hz, sementara gelombang audio merambat pada frekuensi 20 Hz sampai 20,000 Hz. Pada siaran radio, gelombang audio tidak ditransmisikan langsung melainkan ditumpangkan pada gelombang radio yang akan merambat melalui ruang angkasa. Ada dua metode transmisi gelombang audio, yaitu melalui modulasi amplitudo (AM) dan modulasi frekuensi (FM). Berikut dikemukakan gambar pesawat radio dari waktu ke waktu.



Radio model lama



Radio model modern



Radio model digital

Radio sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan sekaligus kelemahan. Menurut Koyo K, dkk. (1985: 48), di antara kelebihan media radio adalah: (1) harganya relatif murah disbanding media TV, (2) Sifatnya mobile, artinya radio dapat dipindah-pindahkan dari satu ruangan ke ruangan lain dengan mudah, (3) Jika digunakan bersama-sama dengan tape recorder, radio bias mengatasi problema jadwal, program dapat direkam dan diputar lagi sesuka kita, (4) radio dapat mengembangkan imajinasi anak, (5) dapat merangsang partisipasi aktif dari para pendengar, (6) radio dapat memusatkan perhatian peserta didik pada kata-kata yang digunakan, pada bunyi dan artinya, (7) radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu secara lebih baik bila dibandingkan dengan jika dikerjakan oleh guru, (8) radio dapat mengatasi ruang dan waktu, serta jangkauannya yang luas.

Sementara itu kelemahan media radio menurut Koyo K, dkk. (1985: 48) adalah: (1) sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*), (2) biasanya siaran disentralisir sehingga guru tidak dapat mengontrolnya, (3) penjadwalan pelajaran dari siaran sering menimbulkan masalah, integrasi siaran radio ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas sering kali menyulitkan. Di samping itu, menurut Cece Wijaya, dkk (1992), masih ada kelemahan lain, yaitu: (1) pendengar mempunyai pilihan untuk kemungkinan mendengarkan terus atau mematikan pesawat penerima. Hal ini akan bergantung pada perhatian pendengar terhadap suatu program siaran; (2) daya ingatan manusia tidak bisa menangkap terlalu banyak informasi dalam satu waktu sehingga waktu siaran untuk satu program harus dibatasi tidak terlalu lama; (3) radio merupakan alat komunikasi satu arah sehingga materi siaran harus sederhana untuk

bisa dimengerti oleh kebanyakan pendengar; (4) kecepatan penyajian pesan harus sesuai dengan kecepatan daya tangkap pendengar; (5) segala arti dan pengertian disampaikan melalui saluran pendengaran (suara); (6) kebanyakan kita belajar melalui saluran penglihatan atau visual. Radio harus bisa memvisualkan sesuatu dalam bentuk suara-suara; (7) setiap pendengar beranggapan hanya berkomunikasi dengan pesawat radio. Oleh karenanya, radio harus berbicara dengan seseorang secara individual; dan (8) ada beberapa hambatan dan rintangan lain secara teknis mekanis, bahasa dan noise dalam proses mendengarkan melalui radio.

2) Sejarah dan Perkembangan Media Radio

Sejarah radio adalah sejarah teknologi yang menghasilkan peralatan radio yang menggunakan gelombang radio. Awalnya sinyal pada siaran radio ditransmisikan melalui gelombang data yang kontinyu baik melalui modulasi amplitudo (AM), maupun modulasi frekuensi (FM). Metode pengiriman sinyal seperti ini disebut analog. Selanjutnya, seiring perkembangan teknologi ditemukanlah internet, dan sinyal digital yang kemudian mengubah cara transmisi sinyal radio. Secara garis besar sejarah perkembangan radio diuraikan pada bagian berikut yang diadaptasi uraian dalam ensiklopedia Wikipedia (http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_radio).

a) Radio AM

Radio AM (modulasi amplitudo) bekerja dengan prinsip memodulasikan gelombang radio dan gelombang audio. Kedua gelombang ini sama-sama memiliki amplitudo yang konstan. Namun proses modulasi ini kemudian mengubah amplitudo gelombang penghantar (radio) sesuai dengan amplitudo gelombang audio. Pada tahun

1896 ilmuwan Italia, Guglielmo Marconi mendapat hak paten atas telegraf nirkabel yang menggunakan dua sirkuit. Pada saat itu sinyal ini hanya bisa dikirim pada jarak dekat. Namun, hal inilah yang memulai perkembangan teknologi radio. Pada tahun 1897 Marconi kembali mempublikasikan penemuan bahwa sinyal nirkabel dapat ditransmisikan pada jarak yang lebih jauh (12 mil). Selanjutnya, pada 1899 Marconi berhasil melakukan komunikasi nirkabel antara Perancis dan Inggris lewat Selat Inggris dengan menggunakan osilator Tesla.

John Ambrose Fleming pada tahun 1904 menemukan bahwa tabung audion dapat digunakan sebagai receiver nirkabel bagi teknologi radio ini. Dua tahun kemudian Dr. Lee deForest menemukan tabung elektron yang terdiri dari tiga elemen (*triode audion*). Penemuan ini memungkinkan gelombang suara ditransmisikan melalui sistem komunikasi nirkabel. Tetapi sinyal yang ditangkap masih sangat lemah. Barulah pada tahun 1912 Edwin Howard Armstrong menemukan penguat gelombang radio disebut juga radio amplifier. Alat ini bekerja dengan cara menangkap sinyal elektromagnetik dari transmisi radio dan memberikan sinyal balik dari tabung. Dengan begitu kekuatan sinyal akan meningkat sebanyak 20.000 kali perdetik. Suara yang ditangkap juga jauh lebih kuat sehingga bisa didengar langsung tanpa menggunakan *earphone*. Penemuan ini kemudian menjadi sangat penting dalam sistem komunikasi radio karena jauh lebih efisien dibandingkan alat terdahulu. Meskipun demikian hak paten atas amplifier jatuh ke tangan Dr. Lee deForest. Sampai saat ini radio amplifier masih menjadi teknologi inti pada pesawat radio.

Awalnya penggunaan radio AM hanya untuk keperluan telegram nirkabel. Orang pertama yang melakukan siaran radio dengan suara manusia adalah Reginald Aubrey Fessenden. Ia melakukan siaran radio pertama dengan suara manusia pada 23 Desember 1900 pada jarak 50 mil (dari Cobb Island ke Arlington, Virginia). Saat ini radio AM tidak terlalu banyak digunakan untuk siaran radio komersial karena kualitas suara yang buruk.

b) Radio FM

Radio FM (modulasi frekuensi) bekerja dengan prinsip yang serupa dengan radio AM, yaitu dengan memodulasi gelombang radio (penghantar) dengan gelombang audio. Hanya saja, pada radio FM proses modulasi ini menyebabkan perubahan pada frekuensi. Ketika radio AM umum digunakan, Armstrong menemukan bahwa masalah lain radio terletak pada jenis sinyal yang ditransmisikan. Pada saat itu gelombang audio ditransmisikan bersama gelombang radio dengan menggunakan modulasi amplitudo (AM). Modulasi ini sangat rentan akan gangguan cuaca. Pada akhir 1920-an Armstrong mulai mencoba menggunakan modulasi dimana amplitudo gelombang penghantar (radio) dibuat konstan. Pada tahun 1933 ia akhirnya menemukan sistem modulasi frekuensi (FM) yang menghasilkan suara jauh lebih jernih, serta tidak terganggu oleh cuaca buruk. Sayangnya teknologi ini tidak serta merta digunakan secara massal. Depresi ekonomi pada tahun 1930-an menyebabkan industri radio enggan mengadopsi sistem baru ini karena mengharuskan penggantian *transmitter* dan *receiver* yang memakan banyak biaya. Baru pada tahun 1940 Armstrong bisa

mendirikan stasiun radio FM pertama dengan biayanya sendiri. Dua tahun kemudian *Federal Communication Commission* (FCC) mengalokasikan beberapa frekuensi untuk stasiun radio FM yang dibangun Armstrong. Perlu waktu lama bagi modulasi frekuensi untuk menjadi sistem yang digunakan secara luas. Selain itu hak paten juga tidak kunjung didapatkan oleh Armstrong.

Frustrasi akan segala kesulitan dalam memperjuangkan sistem FM, Armstrong mengakhiri hidupnya secara tragis dengan cara bunuh diri. Beruntung istrinya kemudian berhasil memperjuangkan hak-hak Armstrong atas penemuannya. Barulah pada akhir 1960-an FM menjadi sistem yang benar-benar mapan. Hampir 2000 stasiun radio FM tersebar di Amerika, FM menjadi penyokong gelombang mikro (*microwave*), pada akhirnya FM benar-benar diakui sebagai sistem unggulan di berbagai bidang komunikasi.

c) Radio internet

Penemuan internet mulai mengubah transmisi sinyal analog yang digunakan oleh radio konvensional. Radio internet (dikenal juga sebagai *web radio*, *radio streaming* dan *e-radio*) bekerja dengan cara mentransmisikan gelombang suara lewat internet. Prinsip kerjanya hampir sama dengan radio konvensional yang gelombang pendek (*short wave*), yaitu dengan menggunakan medium streaming berupa gelombang yang kontinu. Sistem kerja ini memungkinkan siaran radio terdengar ke seluruh dunia asalkan pendengar memiliki perangkat internet. Itulah sebabnya banyak kaum ekspatriat yang menggunakan radio internet untuk mengatasi rasa kangen pada negara asalnya. Di Indonesia, umumnya

radio internet dikolaborasikan dengan sistem radio analog oleh stasiun radio teresterial untuk memperluas jangkauan siarannya.

d) Radio satelit

Radio satelit mentransmisikan gelombang audio menggunakan sinyal digital. Berbeda dengan sinyal analog yang menggunakan gelombang kontinu, gelombang suara ditransmisikan melalui sinyal digital yang terdiri atas kode-kode biner 0 dan 1. Sinyal ini ditransmisikan ke daerah jangkauan yang jauh lebih luas karena menggunakan satelit. Hanya saja siaran radio hanya dapat diterima oleh perangkat khusus yang bisa menerjemahkan sinyal terenkripsi. Siaran radio satelit juga hanya bisa diterima di tempat terbuka di mana antena pada pesawat radio memiliki garis pandang dengan satelit pemancar. Radio satelit hanya bisa bekerja yang tidak memiliki penghalang besar seperti terowongan atau gedung. Oleh karena itu perangkat radio satelit banyak dipromosikan untuk radio mobil. Untuk mendapat transmisi siaran yang baik, perlu dibuat stasiun repeater seperti di Amerika agar kualitas layanan prima.

Perangkat yang mahal (karena menggunakan satelit) membuat sistem ini komersil. Pendengar harus berlangganan untuk dapat mendengarkan siaran radio. Meskipun begitu kualitas suara yang dihasilkan sangat jernih, tidak lagi terdapat noise seperti siaran radio konvensional. Selain itu sebagian besar isi siaran juga bebas iklan dan pendengar memiliki jauh lebih banyak pilihan kanal siaran (lebih dari 120 kanal). Perusahaan penyedia satelit radio dunia adalah Worldspace yang melayani siaran radio satelit di Amerika, Eropa, Asia,

Australia, dan Afrika. Worldspace memiliki tiga satelit yang melayani wilayah berbeda. Di Indonesia, sampai tahun 2002 Worldspace telah bekerja sama dengan RRI, Radio trijaya, Borneo Wave Channel (Masima Group), goindo.com dan Kompas Cyber Media sebagai pengisi konten layanan radio satelit dengan menggunakan satelit Asia Star.

e) Radio Berdefinisi Tinggi (HD Radio)

Radio yang dikenal juga sebagai radio digital ini bekerja dengan menggabungkan sistem analog dan digital sekaligus. Dengan begitu memungkinkan dua stasiun digital dan analog berbagi frekuensi yang sama. Efisiensi ini membuat banyak konten bisa disiarkan pada posisi yang sama. Kualitas suara yang dihasilkan HD radio sama jernihnya dengan radio satelit, tetapi layanan yang ditawarkan gratis. Namun untuk dapat menerima siaran radio digital pendengar harus memiliki perangkat khusus yang dapat menangkap sinyal digital.

3) Pemanfaatan Radio untuk Pembelajaran

Peranan media radio dalam kegiatan pembelajaran bisa berperan sebagai suatu kegiatan yang mandiri, atau melengkapi media utama lainnya, ataupun sebagai media utama yang dibantu dengan media-media lainnya atau bersama-sama dengan media lainnya. Peranan media radio dalam Sistem Belajar Jarak Jauh (SBJJ) adalah sebagai salah satu media penunjang terhadap media utama, yaitu model, serta bekerja sama dengan media lainnya.

Media siaran radio sebagai salah satu subsistem SBJJ dirancang dengan mempertimbangkan adanya kesenjangan antara kenyataan potensi yang dimiliki dan pemanfaatan kegiatan

pendidikan yang akan dilakukan; antara kemampuan yang dimiliki media radio dalam memperbaiki kualitas instruksional dan respon lembaga-lembaga pendidikan serta agen-agensya dalam menunjang pelaksanaan tanggung jawab terhadap pengarah dan kualitas pendidikan.

Siaran radio hanya bisa mengirimkan pesan dalam bentuk auditif. Sasaran menerimanya seperti orang buta mendengarkan, dan program siaran dalam mengirimkan pesannya seperti orang berbicara dengan bayangan dalam cermin. Sasaran tidak bisa menerima pesan dalam bentuk lambang-lambang visual, sedangkan presentasinya harus bisa melihat kondisi dan keadaan sasaran tanpa dapat berkomunikasi langsung secara timbal balik.

Media siaran radio dalam kegiatan instruksional harus bisa menciptakan situasi komunikasi manusiawi, bukan sekadar komunikasi elektronika. Oleh karenanya, siaran radio akan memperhitungkan timbulnya ide-ide baru pada waktu komunikasi sedang berlangsung dengan mengutamakan pesan-pesannya yang dipersiapkan terlebih dahulu, untuk memungkinkan proses interaksi kegiatan belajar-mengajarnya bisa saling mempengaruhi.

Belajar adalah suatu proses perubahan psikologis untuk mencapai tujuan. Oleh karenanya, dalam merencanakan program siaran radio ada beberapa prinsip. Menurut Cece Wijaya, dkk. (1992: 140) prinsip-prinsip tersebut adalah:

- 1) Program siaran harus membangkitkan minat sasaran agar mau mempelajari materi yang disampaikan.
- 2) Pemilihan topik harus relevan dengan keinginan dan kebutuhan sasaran dari segi pentingnya atau kegunaannya.

- 3) Materi harus disajikan menurut urutan yang logis dari awal sampai akhir siaran.
- 4) Penyajian bahan melalui satu cara akan mudah dalam pelaksanaan programnya, tetapi akan sukar dalam memungkinkan pemartisipasian sasaran secara aktif.
- 5) Materi yang disajikan secara ceramah saja akan mengurangi antusiasme pendengar. Maka, agar antusiasme pendengar tinggi, materi harus disajikan secara lebih hidup untuk memungkinkan partisipasi mereka.
- 6) Supaya informasi yang disampaikan mempunyai daya serap yang kuat bagi pendengar, informasi harus disampaikan melalui "rasa pemandangan" pendengar secara bebas.

Acara siaran radio dari segi pemanfaatannya sebagai media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu acara yang sejak awal dirancang untuk keperluan pembelajaran (*by design*) dan acara yang bersifat umum, dalam arti dari awal acara tersebut tidak dirancang untuk keperluan pembelajaran, tetapi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan kegiatan pembelajaran (*by utilization*).

a) Siaran Radio Pendidikan (SRP)

Salah satu contoh kategori pertama adalah Siaran Radio Pendidikan (SRP). SRP adalah penerapan teknologi komunikasi pendidikan untuk pendidikan jarak jauh (terbuka). SRP untuk tujuan seperti ini di Indonesia dapat dikatakan sudah diawali pada tahun 1952, segera setelah adanya pengakuan kedaulatan Indonesia oleh Belanda. Dengan adanya pengakuan kedaulatan itu banyak para pelajar pejuang yang berhasrat untuk meneruskan sekolah lagi. Sementara itu usia serta pengalaman mereka telah cukup jauh berbeda dibandingkan dengan adik-

adik mereka yang terus bersekolah tanpa ikut kesatuan tentara pelajar. Mengingat pula bahwa motivasi belajar mereka lebih kuat maka dianggap kurang tepat bila diberi perlakuan yang sama seperti murid biasa. Atas dasar itu maka Jawatan Pendidikan Masyarakat pada tahun 1952 menyelenggarakan suatu sistem siaran radio untuk penyajian pelajarannya dengan sasaran wilayah Jakarta. Penyelenggaraan sistem ini didukung oleh RRI dan pemancar sumbangan AURI yang dioperasikan sendiri oleh Jawatan Pendidikan Masyarakat dari Jalan Cilacap. Tetapi sistem ini berakhir begitu saja dengan dipusatkannya pendidikan bagi ex pelajar pejuang di kota Malang (Yusuf Hadi Miarso: 1982).

Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan media SRP ini terus berkembang. SRP tidak hanya ditujukan untuk para peserta didik, tetapi juga untuk para guru dalam rangka meningkatkan mutu mereka. Di antara program untuk para guru adalah adanya program yang disebut Siaran Radio Pendidikan untuk Pendidikan dan Peningkatan Mutu Guru Sekolah Dasar yang dikembangkan sejak tahun 1960-an. Dasar pemanfaatan Siaran Radio untuk pendidikan ini adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh LHS Emerson melalui bantuan dana UNESCO pada tahun 1968 (Sudirman Siahaan dalam www.google.co.id/lppm.ut.ac.id/htmpublikasi/41sudirman.htm). Salah satu hasil dari penelitian LHS Emerson tentang "Education in Indonesia: Diagnosis of the Present Situation with Identification of Priorities Development" adalah mengenai prioritas untuk pemanfaatan teknologi komunikasi, khususnya radio dan televisi, untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan. Hasil penelitian LHS Emerson ini diperkuat

lagi oleh serangkaian pengkajian terhadap kemungkinan pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kepentingan pembangunan pendidikan. Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian dan kajian tersebut di atas, maka pada tahun 1976, dimulailah perintisan penyelenggaraan siaran radio untuk penataran guru-guru SD di wilayah Yogyakarta dan Jawa Tengah. Kedua daerah ini disebut juga sebagai daerah persemaian penyelenggaraan siaran radio untuk penataran guru-guru SD. Naskah program siaran dipersiapkan oleh suatu tim yang di dalamnya terdiri atas guru (yang telah dilatih di bidang penulisan naskah siaran radio), tenaga edukatif perguruan tinggi yang latar belakangnya sesuai dengan materi disiplin ilmu yang akan dikembangkan, dan tenaga ahli yang berasal dari RRI dan non-RRI.

Setahun kemudian, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Dr. Syarif Thayeb, meresmikan penataran guru-guru SD melalui Siaran Radio Pendidikan (SRP) untuk 11 provinsi. Kegiatan penataran guru-guru SD ini lebih dikenal dengan Diklat SRP Guru SD. Dikemukakan bahwa tujuan dari penyelenggaraan Diklat SRP Guru SD adalah menunjang pelaksanaan pembangunan pendidikan, khususnya peningkatan mutu pendidikan dasar dengan mengintegrasikan penerapan media dan teknologi komunikasi secara terencana dan terarah sebagai suatu sub sistem dalam pendidikan dasar.

Pada awal peresmiannya, sasaran program Diklat SRP Guru SD adalah para guru dan calon guru SD yang berada di daerah-daerah yang terpencil dan sulit, khususnya Irian Jaya (sekarang Papua), Maluku, Sulawesi Tengah, Sulawesi Tenggara, Kalimantan Timur, Kalimantan

Tengah, Kalimantan Barat. Daerah persemaian D. I. Yogyakarta dan Jawa Tengah terus dijadikan sebagai lokasi penyelenggaraan Diklat SRP Guru SD.

Dari dokumen yang ada dikemukakan bahwa penyelenggaraan Diklat SRP Guru SD adalah untuk menunjang kegiatan penataran guru-guru SD yang dilaksanakan secara tatap muka dan berjenjang. Penataran secara tatap muka dan berjenjang ini tidak dapat menjangkau para guru SD yang berada di daerah yang terpencil dan sulit. Untuk mengikuti Diklat SRP Guru SD ini, para guru dianjurkan untuk membentuk kelompok-kelompok belajar. Masing-masing kelompok belajar memilih Ketua, Sekretaris dan anggotanya. Setiap kelompok belajar diwajibkan memberikan laporan pelaksanaan pemanfaatannya kepada Satuan Tugas Pelaksana Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan Daerah (SPTD) dengan tembusan kepada Satuan Tugas Pelaksana Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan Nasional (SPTN).

Perkembangan lebih lanjut adalah pelembagaan, baik terhadap SPTN yang dilembagakan menjadi Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom) dan SPTD menjadi Sanggar. Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Sanggar Tekkom). Untuk membantu memudahkan para guru SD memanfaatkan program Diklat SRP Guru SD, maka Departemen Pendidikan dan Kebudayaan melalui Pustekkom membagikan pesawat radio yang dilengkapi dengan pemutar kaset audio kepada semua kelompok belajar Diklat SRP Guru SD yang tersebar di 11 provinsi.

Program Diklat SRP Guru SD disiarkan oleh 23 stasiun Radio Republik Indonesia (RRI), 17 Radio Pemerintah

Daerah (RPD), dan 4 stasiun radio swasta. Penyiaran program Diklat SRP Guru SD didasarkan atas perjanjian kerjasama antara Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan Departemen Penerangan. Untuk membantu para guru memanfaatkan program Diklat SRP Guru SD, maka Pustekkom mengembangkan bahan penyerta tercetak dan didistribusikan ke semua Kelompok Belajar.

Master program siaran dikembangkan oleh Pustekkom melalui Studio Audio Pendidikan yang ada di Jakarta, Balai Produksi Media Radio (BPMR) yang terdapat di Yogyakarta dan Semarang. Sedangkan penggandaannya diserahkan kepada PT Lokananta Solo (BUMN Departemen Penerangan). Program yang telah digandakan didistribusikan Pustekkom ke semua stasiun radio yang berperan serta dalam menyiarkan program Diklat SRP Guru SD. Setiap tahunnya dikembangkan dan disiarkan sekitar 312 program.

Sesuai dengan tuntutan perkembangan kebutuhan, maka dilakukan berbagai penyesuaian sehingga dikembangkanlah sebuah program baru yaitu program Penyetaraan Diploma II Siaran Pendidikan (atau lebih dikenal dengan nama D-II SP). Program D-II SP ini diselenggarakan melalui kerjasama dengan Universitas Terbuka (UT). Namun bagi para guru SD yang di daerahnya masih terus menyiarkan program Diklat SRP Guru SD, maka keberhasilan mereka mengikuti program Diklat SRP Guru SD diakui angka kreditnya untuk mengikuti program penyetaraan Diploma-II UT.

Dengan diberlakukannya otonomi daerah, maka penyelenggaraan Diklat SRP Guru SD sangat tergantung pada

kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan setempat. Sebagian besar provinsi yang semula berperan serta dalam penyelenggaraan Diklat SRP Guru SD telah mengambil keputusan untuk menghentikan kegiatan Diklat SRP Guru SD. Bagi provinsi yang mempunyai Unit Pelaksana Teknis Daerah Balai Tekkom disarankan untuk mengkaji kembali kemungkinan pemanfaatan siaran radio untuk menunjang pembangunan pendidikan di wilayahnya.

Sementara itu, SRP yang ditujukan bagi para peserta didik di antaranya adalah siaran radio SDN Sempu, pada gelombang 95,2 meter. Acara ini disiarkan pada malam tertentu mulai pukul 19 s.d 20, dan bisa didengar oleh peserta didik dan orangtua di desa itu. Pada tahap awal, siaran radio yang baru menjangkau radius 5 km ini, dimaksudkan sebagai langkah inovatif yang dilakukan sekolah dalam upaya meningkatkan mutu dan kreativitas peserta didik.

Siaran radio tersebut tujuan utamanya adalah untuk membimbing anak dalam mengerjakan pekerjaan rumah (PR) untuk mata pelajaran tertentu (<http://www.suaramerdeka.com/harian/0602/07>).



Siaran Radio Pendidikan oleh Siswa SDN Sempu

Di daerah Kabupaten Magetan, tepatnya di SD Baron 1, juga berdiri sebuah stasiun radio yang mengudara setiap hari dari pukul 06.00–24.00 WIB di frekuensi 89.20 Mhz dan yang mempunyai program-program khusus untuk anak terutama untuk anak sekolah dan para orangtua, antara lain acara pendidikan, hiburan, berita sekitar sekolah, dan pentas wicara.

b) Acara Siaran Radio Umum

Kategori acara siaran radio yang kedua adalah acara yang bersifat umum. Artinya acara tersebut dari awal sebenarnya bukan semata-mata diarahkan untuk media pembelajaran tetapi kemudian dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Di Indonesia dewasa ini telah banyak sekali jumlah stasiun pemancar radio baik yang milik umum maupun milik komunitas. Di D.I. Yogyakarta saja, misalnya, stasiun radio yang milik umum tidak kurang dari 46 stasiun, sedang yang milik komunitas tidak kurang dari 32 stasiun (Wikipedia bahasa Indonesia). Masing-masing stasiun radio tersebut memiliki sejumlah menu acara yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Di antara contoh menu acara yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Agama Islam adalah ceramah keagamaan, dialog interaktif keagamaan, cerita keagamaan, tahsin bacaan Al-Qur'an, dan sebagainya. Dalam pemanfaatan program-program siaran tersebut adalah kelemahannya utama adalah adanya ketidaksesuaian antara jam pelajaran di kelas dengan jam siaran, sehingga tidak bisa langsung dimanfaatkan ketika proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi kelemahan ini dapat dipadukan dengan media perekam. Guru atau murid

dapat merekam program siaran yang relevan dengan topik/tema pembelajaran kemudian diputar kembali ketika proses pembelajaran di kelas. Atau dapat juga pemanfaatannya dalam bentuk penugasan kepada peserta didik di luar kelas, kemudian hasilnya dibahas ketika pembelajaran di kelas.

2. Media Berbasis Audio-Visual

Media pembelajaran berbasis audio-visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Secara umum media audio-visual menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki efektivitas yang tinggi daripada media visual atau audio. Di antara jenis media audio-visual ini adalah media film, video dan televisi (TV).

a. Media Film dan Video

Film adalah gambar-hidup, juga sering disebut movie. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa dikenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harfiah film (sinema) adalah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi (mahapuja.blogspot.com). Film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak

mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat di mana film itu sendiri tumbuh (<http://ayonana.tumblr.com>).

Definisi Film menurut UU 8/1992 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.

Sejalan dengan perkembangan media penyimpan dalam bidang sinematografi, maka pengertian film telah bergeser. Sebuah film cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan selluloid (media film). Bahkan saat ini sudah semakin sedikit film yang menggunakan media selluloid pada tahap pengambilan gambar. Pada tahap pasca produksi gambar yang telah diedit dari media analog maupun digital dapat disimpan pada media yang fleksibel. Hasil akhir karya sinematografi dapat disimpan Pada media selluloid, analog maupun digital. Perkembangan teknologi media penyimpan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan ke istilah yang mengacu pada bentuk karya seniaudio-visual.

Singkatnya film kini diartikan sebagai suatu genre (cabang) seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) sebagai medianya. Istilah film pada mulanya mengacu pada suatu media sejenis plastik yang dilapisi dengan zat peka cahaya. Media peka cahaya ini sering disebut selluloid. Dalam bidang fotografi film ini menjadi media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Pada generasi berikutnya

fotografi bergeser pada penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpan gambar. Dalam bidang sinematografi perihal media penyimpan ini telah mengalami perkembangan yang pesat. Berturut-turut dikenal media penyimpan selluloid (film), pita analog, dan yang terakhir media digital (pita, cakram, memori chip). Bertolak dari pengertian ini maka film pada awalnya adalah karya sinematografi yang memanfaatkan media selluloid sebagai penyimpannya.

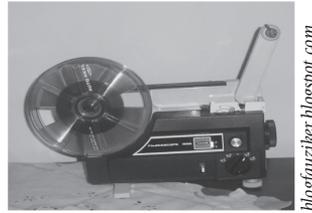
Sejalan dengan perkembangan media penyimpan dalam bidang sinematografi, maka pengertian film telah bergeser. Sebuah film-cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan selluloid (media film). Bahkan saat ini sudah semakin sedikit film yang menggunakan media selluloid pada tahap pengambilan gambar. Pada tahap pasca produksi gambar yang telah diedit dari media analog maupun digital dapat disimpan pada media yang fleksibel. Hasil akhir karya sinematografi dapat disimpan Pada media selluloid, analog maupun digital. Perkembangan teknologi media penyimpan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan ke istilah yang mengacu pada bentuk karya seniaudio-visual. Singkatnya film kini diartikan sebagai suatu genre (cabang) seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) sebagai medianya (*mahapuja.blogspot.com*).

Berikut adalah gambar proyektor atau alat yang digunakan untuk memutar film dari generasi awal hingga dewasa ini yang berbasis pada media digital.



Proyektor film 16mm

blogfauzaker.blogspot.com



blogfauziter.blogspot.com

Proyektor film seluloid



blogfauziter.blogspot.com

Proyektor film digital

Sepertihalnya media film, media video juga mampu menampilkan gambar bergerak (gambar hidup) dengan disertai suara. Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata Vi adalah singkatan dari *Visual* yang berarti gambar, kemudian pada kata *Deo* adalah singkatan dari *Audio* yang berarti suara (<http://arisandi.com>). Ada juga pendapat yang mengatakan Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat (K. Prent dkk., Kamus Latin-Indonesia, 1969: 926). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1990: 1003) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Senada dengan itu, M. Echols dan Shadilly (1992: 629), dalam *Kamus Inggris-Indonesia* memaknai video dengan penyiaran atau penerimaan gambar pada TV.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan yang dimaksud dengan video adalah seperangkat komponen

atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada dasarnya hakikat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekamannya dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu. Media video ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan media film. Persamaannya antara lain keduanya termasuk kelompok media pandang-dengan (Audio visual aids), karena memiliki unsur yang dapat dilihat sekaligus didengarkan. Adapun di antara perbedaannya dalam konteks pembahasan ini adalah media film memiliki alur cerita baik yang bersifat non fiksi atau fiksi, kalau video tidak memiliki alur cerita.

Media video ini dalam pembelajaran PAI dapat digunakan untuk mengajarkan materi untuk pengembangan aspek sikap atau nilai-nilai maupun keterampilan seperti keterampilan ibadah wudhu, shalat, manasik haji, dan sebagainya. J.E Kemp (1985 : 221) mengatakan bahwa video dapat menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses dan tepat mengajarkan keterampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap. Hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan minat, di mana tayangan yang ditampilkan oleh media video dapat menarik gairah rangsang (stimulus) seseorang untuk menyimak lebih dalam.

Media film dan video memiliki kelebihan dan kekurangan. Di antara kelebihanannya (Azhar Arsyad, 2003: 49) adalah:

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek 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, praktik shalat fardhu, dan sebagainya.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film religi yang menyajikan akibat perbuatan durhaka kepada kedua orang tua dapat membuat peserta didik sadar untuk menghindari perilaku tidak baik tersebut.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik. Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar 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.

Adapun kekurangannya adalah:

- 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

- 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, video merupakan teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang meliputi gambar gerak dan suara. Piranti yang berkaitan dengan video adalah playback, storage media (seperti pita magnetik dan disc), dan monitor. Nah, agar mampu memanfaatkan video sebagai alternatif media untuk pembelajaran, ada baiknya kita mengetahui piranti media video ini, di antaranya (<http://benramt.wordpress.com>):

- (1) Video Pita Magnetik (Video Tape Recorder [VTR], Video Cassette Recorder [VCR], dan Mini-DV)
- (2) Video Disc, Video Compact Disc (VCD) Digital Video/Versatile Disc (DVD)
- (3) Handycam

Bila kita ingin menggunakan media video untuk pembelajaran, akan lebih baik kalau kita memproduksinya sendiri, karena sebagai pengajar, kitalah yang mengerti topik dan ranah kompetensi yang dituju, sehingga media video sesuai dengan yang diinginkan. Berikut ini ditampilkan tips mudah membuat sendiri video pembelajaran yang termuat di <http://gora.edublogs.org/2007/12/27/ayo-produksi-sendiri-video-> :

- (1) Buat skenario (skrip) sederhana untuk menggambarkan alur cerita dan gambar yang nantinya tampil dalam video pembelajaran.
- (2) Sediakan perangkat keras berupa: peralatan video camera (camcorder) lengkap dengan media penyimpanannya (MiniDV, Hi-8, Digital 8, DVD atau HDD), laptop/notebook atau komputer untuk mengolah dan mengedit video hasil perekaman, kabel FireWire (IEEE1394) atau USB sebagai media transfer video dari kamera ke komputer.

- (3) Lakukan pengambilan gambar menggunakan camcorder. Gunakan teknik-teknik sederhana dalam shooting. Pelajari teknik-teknik tersebut melalui link ini: <http://www.mediacollege.com/video/camera/tutorial/>
- (4) Berikutnya set kamera pada mode Play, kemudian hubungkan kamera ke komputer menggunakan kabel FireWire ataupun USB. Pastikan komputer telah mendeteksi kamera yang kita sambungkan.
- (5) Gunakan aplikasi video editing seperti Windows Movie Maker untuk melakukan pengolahan video. Baca tutorialnya di: <http://gora.edublogs.org/my-e-books/>.

b. Televisi

a. Pengertian, Kelebihan dan Kelemahan Media Televisi

Televisi adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrom (hitam-putih) maupun berwarna. Kata “televisi” merupakan gabungan dari kata *tele* (“jauh”) dari bahasa Yunani dan *visio* (“penglihatan”) dari bahasa Latin, sehingga televisi dapat diartikan sebagai “alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan media visual/penglihatan” (<http://id.wikipedia.org/wiki/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 ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar (Azhar Arsyad, 2003: 50).

Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Dengan 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 atau penyimpanan digital. Ketika kita menyaksikan siaran peristiwa di satu tempat, kita seakan-akan mengamati dan menjalani pengalaman kehidupan nyata. Kita dapat mendengar dan melihat bahkan merasakannya.

Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak sekadar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik. Oleh karena itu, ia memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain yaitu: (1) dituntun oleh instruktur, yakni seorang guru atau instruktur menuntun peserta didik melalui pengalaman-pengalaman visual, (2) sistematis, yakni 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 di mana satu siaran dibangun atau mendasari siaran lainnya, dan (4) terpadu, yakni siaran berkaitan dengan pengalaman belajar lainnya seperti latihan, membaca, diskusi, laboratorium, percobaan, menulis, dan pemecahan masalah (Azhar Arsyad, 2003: 51).

Pemanfaatan media televisi secara umum melibatkan dua unsur yaitu peralatan dan programnya. Peralatan televisi atau biasa dikenal dengan istilah pesawat televisi telah berkembang sedemikian rupa dari waktu ke waktu, demikian juga program atau siarannya. Berikut adalah gambar pesawat televisi dari waktu ke waktu.



Pesawat Televisi Zaman Dulu



Pesawat Televisi Layar Datar



Pesawat Televisi Plasma

Sebagai media pembelajaran, televisi memiliki beberapa kelebihan dalam menyampaikan pesan dan materi pelajaran dan juga mempunyai kelemahan. Di antara kelebihan media televisi adalah seperti berikut (Azhar Arsyad, 2003: 51 dan Arief S. Sadiman, 2006: 71).

- 1) Televisi dapat memancarkan berbagai jenis bahan audio-visual termasuk gambar diam, film, objek, spesimen, dan drama.
- 2) Televisi bisa menyajikan model dan contoh-contoh yang baik bagi peserta didik.
- 3) Televisi dapat membawa dunia nyata ke rumah dan ke kelas-kelas, seperti orang, tempat-tempat, dan peristiwa-

peristiwa, melalui penyiaran langsung atau rekaman.

- 4) Televisi dapat memberikan kepada peserta didik peluang untuk melihat dan mendengar diri sendiri.
- 5) Televisi dapat menyajikan program-program yang dapat dipahami oleh peserta didik dengan usia dan tingkatan pendidikan yang berbeda-beda.
- 6) Televisi dapat menyajikan visual dan suara yang amat sulit diperoleh pada dunia nyata; misalnya ekspresi wajah, dental operation, dan lain-lain.
- 7) Televisi dapat menghemat waktu guru dan peserta didik, misalnya dengan merekam siaran pelajaran yang disajikan dapat diputar ulang jika diperlukan tanpa harus melakukan proses itu kembali. Di samping itu, televisi merupakan cara yang ekonomis untuk menjangkau sejumlah besar peserta didik pada lokasi yang berbeda-beda untuk penyajian yang bersamaan.

Adapun kelemahan yang dimiliki media televisi adalah sebagai berikut:

- 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 peserta didik.
- 3) Guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi film sebelum disiarkan.
- 4) Layar pesawat televisi tidak mampu menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi semua peserta didik untuk melihat secara rinci gambar yang disiarkan.
- 5) Kekhawatiran muncul bahwa peserta didik tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru, dan peserta didik bisa jadi bersikap pasif selama penayangan.

b. Klasifikasi Siaran Pendidikan

Televisi merupakan media massa yang mempunyai empat fungsi. Salah satu di antara keempat fungsi tersebut adalah sebagai media pendidikan. Meskipun demikian, perlu kita ingat kembali bahwa acara siaran pendidikan tidak berarti tidak mengandung unsur-unsur fungsi lainnya, misalnya mengandung unsur hiburan atau penerangan. Karena sebagai acara siaran pendidikan, maka tekanannya pada pendidikannya, sedang hiburan atau penerangan hanya sebagai pelengkap saja.

Menurut Darwanto (2007: 130-134), acara siaran pendidikan yang disiarkan melalui televisi, ada dua klasifikasi, yaitu: siaran pendidikan sekolah (*school broadcasting*) dan siaran pendidikan sepanjang masa.

1) Siaran pendidikan sekolah (*school broadcasting*)

Yang menjadi sasaran acara ini adalah para murid sekolah, dari tingkat taman kanak-kanak sampai dengan para mahasiswa di perguruan tinggi. Siarannya langsung dikirim ke sekolah-sekolah yang bersangkutan. Dengan demikian, acara siaran pendidikan jenis ini erat sekali hubungannya dengan kurikulum sekolah yang berlaku pada tahun ajaran itu. Ini berarti bahwa stasiun penyiaran yang bersangkutan melakukan kerja sama dengan Departemen Pendidikan Nasional. Yang diharapkan dari siaran pendidikan untuk sekolah ini tentu saja disesuaikan dengan landasan dan tujuan pendidikan dari negara yang bersangkutan. Karena acara siaran pendidikan untuk sekolah mengacu kepada kurikulum, tentu akan memberikan pengaruh secara langsung kepada anak-anak tentang:

- a) Menimbulkan keinginan kepada anak-anak untuk mencoba menggali pengetahuan sesuai dengan pola pikir mereka
- b) Membantu anak-anak atas suatu pengertian yang sebelumnya belum pernah dialami.
- c) Merangsang untuk menumbuhkan hasrat dan menggali hubungan antara kegiatan belajar dengan keadaan sekitarnya.
- d) Merangsang anak-anak untuk berkeinginan menjadi seorang cendekiawan.

Dengan adanya tujuan yang ingin dicapai seperti tersebut di atas, acara pendidikan untuk sekolah merupakan inti dari siaran pendidikan pada umumnya. Karena itu, setiap usaha harus diarahkan untuk mempersiapkan bahan-bahan pendidikan, agar acara itu dapat disajikan dengan baik dan sejalan dengan landasan dan tujuan pendidikan nasional, dengan prioritas utama menyajikan bahan-bahan yang mampu mendorong kegiatan belajar dengan baik khususnya untuk taman kanak-kanak harus diusahakan agar lebih banyak variasinya dan bermanfaat bagi cita rasa mereka, di samping harus menjauhi unsur-unsur yang dapat merusak daya khayal kanak-kanak atau menyebabkan salah penafsiran, demikian pula harus dihindari hal-hal yang menyebabkan tumbuhnya rasa ketakutan.

- 2) Siaran pendidikan sepanjang masa (*life long education*).

Berbeda dengan siaran pendidikan yang berlandaskan kurikulum sekolah, acara pendidikan yang termasuk dalam klasifikasi ini dilandasi oleh nilai-nilai pendidikan saja dan yang menjadi sasarannya khalayak umum. Hanya saja khalayak dibagi menurut tingkatan tertentu,

misalnya: usia, jenis kelamin, agama, Pendidikan dan sebagainya.

Tujuan yang ingin dicapai melalui acara ini adalah, untuk mendorong khalayak sasaran, agar berkeinginan untuk terus belajar dalam ruang lingkup yang lebih luas, tentang berbagai aspek sosial, seni, sastra, home economic dan hobi. Acara siaran pendidikan harus mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a) Mempunyai sasaran khalayak yang khusus/terbatas.
- b) Tujuan umum acara sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional, untuk Indonesia tentu saja harus sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- c) Penyiarannya dilaksanakan secara sistematis dan berseri.

Kalau untuk acara pendidikan yang ditujukan ke sekolah, stasiun yang bersangkutan bekerja sama dengan Departemen Pendidikan Nasional, maka untuk pendidikan sepanjang masa bekerja sama dengan Departemen terkait misalnya untuk acara Pertanian, mereka akan bekerja sama dengan Departemen Pertanian, hal ini mengingat bahwa dari Departemen-Departemen tersebut sumber siaran terhimpun. Karena itu jalinan kerja sama ini harus benar-benar terpadu, sehingga kepentingan nasional dalam upaya mencerdaskan bangsa dapat menjadi kenyataan.

c. Belajar di kelas melalui televisi

Ruang kelas yang menggunakan televisi sebagai media pendidikan, biasanya menampung sejumlah 40-50 orang

murid. Pada jumlah murid sebanyak itu, masih mungkin mengamati acara televisi dengan baik. Ini berarti tidak akan mengganggu dalam proses belajar mengajar. Apabila anak-anak belajar melalui televisi mereka tidak hanya mengamati acaranya dengan tenang, melainkan mereka juga memerhatikan perubahan-perubahan gambar yang terjadi. Demikian pula mereka memerhatikan susunan kata-kata dan teks yang ada.

Kegiatan belajar melalui media penyiaran ini, oleh Yoichi Nishimoto disebut sebagai "*Broadcast Learning Activities*" (Darwanto, 2007: 136). Ketika belajar melalui media penyiaran ini, anak-anak dituntut mampu berkonsentrasi dengan penuh selama acara berlangsung. Hal ini sesuai dengan sifat media penyiaran itu sendiri, dan daya kemampuan berkonsentrasi ini erat hubungannya dengan kemampuan untuk mengerti dan kemampuan untuk mereproduksi apa yang telah diamatinya. Ini berarti bahwa anak-anak dituntut untuk mampu mengantisipasi isi pesan yang ada dalam acara tersebut.

Menurut Cece Wijaya, dkk. (1992: 149), faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan televisi untuk kelas adalah:

1) Teknik pemilihan

Pemilihan siaran televisi yang sesuai untuk pembelajaran adalah semacam proses evaluasi dan pemilihan film suara. Seperti dalam memilih setiap media pengajaran audiovisual, pertanyaan dasar adalah, apakah televisi dapat membantu menciptakan situasi belajar yang lebih baik dibanding dengan media sebelumnya? Masalah yang unik bagi guru dalam menilai dan memilih siaran adalah ketidakmungkinan mengadakan preview.

Oleh karena itu, pertimbangan harus didasarkan atas kemampuan program menyumbangkan pengalaman. Reputasi sponsor atau produser tingkat ahli, atau peraga yang ada dalam siaran, memperhatikan pengelolaan siaran membantu guru dalam menentukan siaran apa yang mesti disiarkan saat ini, dan yang bisa diproduksi untuk nanti. Pertimbangan yang sama untuk validitas kurikulum dan pemilihan perangkat audiovisual adalah:

- a) Tingkat usia kelompok yang memirsanya.
- b) Isi siaran yang lebih mudah dipahami. Apakah program memuat suplemen yang panjang?

Akhirnya kualitas siaran itu sendiri harus dievaluasi sebagai contoh, apakah kualitas program cukup tinggi. Di sini harus memiliki keahlian dalam menilai kualitas perangkat pengajaran.

3) Kebijakanaksanaan penggunaan televisi

Kebijakanaksanaan penggunaan teievisi untuk kelas merupakan salah satu tanggung jawab guru. Demikian juga dalam perencanaan siaran di kelas. Sebelum siaran, guru harus memberikan aktivitas-aktivitas yang akan meningkatkan minat siswa. Para siswa akan bertanya-tanya, membahas program, dan ingin mengetahui tujuan menyaksikan siaran tersebut. Mereka akan segera mempersiapkan diri untuk mengikuti program TV. Kesulitan besar guru dalam merencanakan penggunaan program televisi adalah ketidaktahuan secara pasti terhadap isi program.

d. Meningkatkan standar pemirsa televisi di rumah

Kehadiran media TV dalam kehidupan modern ini sudah begitu memasyarakat, bahkan TV sudah menjadi kebutuhan

tersendiri bagi setiap orang. Hampir setiap rumah tangga telah memiliki pesawat TV, dan tidak jarang satu rumah tangga memiliki lebih dari satu pesawat TV. Apalagi dengan berkembangnya smartphone yang memiliki fasilitas TV sehingga setiap saat orang bisa menyimak siaran acara TV. Aspek penting mengapa TV dibutuhkan masyarakat adalah karena televisi mampu menyuguhkan berbagai informasi dan hiburan kepada masyarakat. Perkembangan selanjutnya menunjukkan TV mulai mengambil alih sebagian fungsi orang tua, sampai ada yang menyebutkan televisi sebagai *electronic baby sitter*. Tanpa disadari, TV telah turut menentukan orientasi pendidikan dan televisipun telah menjadi guru informal anak didik dalam realitas sehari-hari. Mereka menyesuaikan perilakunya terhadap apa yang telah disuguhkan TV.

TV, sebagaimana produk perkembangan teknologi yang lain, bagi masyarakat terutama dalam konteks pendidikan anak-anak di dalamnya memiliki sisi negatif dan sisi positif. Berikut diuraikan sisi negatif dan positif yang dikemukakan Martin Leman (2000 dalam <http://leman.or.id/anakku/tv&anak.html>). Menurutnya pokok permasalahan yang paling besar mengapa TV yang bisa memberi efek buruk, sebenarnya adalah ketidakmampuan seorang anak kecil membedakan dunia yang ia lihat di TV dengan apa yang sebenarnya. Bagi orang yang sudah dewasa, tidak ada masalah, sebab ia tahu apa yang sungguh-sungguh terjadi di dunia atau yang hanya fiksi belaka. Bila orang dewasa melihat film – film aksi atau horor, mereka tahu apa yang mungkin atau apa yang tidak mungkin. Orang dewasa tahu bahwa tokoh Rambo, Frankenstein, Zombie, dan lain-lain adalah karangan saja. Orang dewasa juga tahu bahwa orang tidak dibunuh atau dipukul sungguh-sungguh dalam film.

Sebaliknya, seorang anak kecil kebanyakan belum mengenal dan mengetahui apa itu akting, apa itu efek film, atau apa itu tipuan kamera... dan lain sebagainya. Bagi mereka, anak-anak ini, dunia di luar rumah adalah dunia yang seperti apa yang ada di TV, yang mereka lihat setiap kali. Di mata anak-anak, kekerasan yang ada menjadi hal yang biasa, dan boleh-boleh saja dilakukan apalagi terhadap orang yang bersalah, karena memang itu semua ditunjukkan dalam film-film. Bahkan ada kecenderungan bahwa orang yang melakukan kekerasan terhadap "orang jahat" adalah suatu tindakan yang heroik, tidak peduli dengan prosedur hukum yang seharusnya berlaku. Hal ini pernah dibuktikan di Amerika Serikat, di mana penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa karena terlalu banyak menonton TV, anak dapat jadi beranggapan bahwa kekerasan adalah hal yang wajar, dan bagian dari hidup sehari-hari. Dan sebagai akibatnya, mereka menjadi lebih agresif dan memiliki kecenderungan untuk memecahkan tiap persoalan dengan jalan kekerasan terhadap orang lain.

Efek lain dari terlalu banyak menonton TV, adalah anak menjadi pasif dan tidak kreatif. Mereka kurang beraktivitas, tetapi hanya duduk di depan TV, dan melihat apa yang ada di TV. Baik secara fisik maupun mental, anak menjadi pasif, karena memang orang yang menonton TV tidak perlu berbuat apa-apa. Hanya duduk, mendengar dan melihat apa yang ada di TV. Kemampuan berpikir dan kreativitas anak tidak terasah, karena ia tidak perlu lagi membayangkan sesuatu seperti halnya bila ia membaca buku atau mendengar musik. Hal lain yang menyertai kepasifan ini adalah anak cenderung jadi lebih gemuk, bahkan bisa overweight karena mereka biasanya menonton TV sambil makan kudapan (cemilan), terus menerus tanpa terasa.

Lain lagi dengan efek “candu” yang diberikan oleh TV. Janggankan anak-anak, orang dewasa pun kalau sudah kecanduan menonton film, bisa melupakan segalanya. Orang dewasa saja, yang boleh dikatakan sudah memiliki kekuatan dan kepribadian yang cukup matang, kadang tidak bisa menahan diri untuk tidak menonton sinetron atau telenovela, apalagi anak-anak? Kita tentu sudah merasakan betapa anak-anak kita begitu kecanduan terhadap film-film dan tokoh kartun seperti Pokemon, Winnie the Pooh, Doraemon, Dragon Ball, dan lain sebagainya. Kecanduan menonton TV ini akan jadi masalah bila anak sampai tidak mau bermain di luar, dengan lingkungan sekitarnya. Ia menjadi tidak bersosialisasi dan dunianya tidak bertambah luas. Stimulasi berupa interaksi sesama anak dan orang dewasa di sekitarnya menjadi minimal, dan dapat berakibat anak jadi “kuper” (kurang pergaulan). Waktu belajar pun akan ikut terpotong oleh jam-jam tertentu di mana acara TV sedang diputar. Kelanjutan dari berkurangnya waktu belajar ini tentunya juga memberi efek pada prestasi di sekolah. Anak yang belajarnya kurang, tentu nilai-nilainya di sekolah akan kurang baik dibanding teman-temannya yang lebih rajin.

Hal lain lagi, adalah masalah pengaruh iklan di TV yang semakin hari semakin bombastis. Ada begitu banyak iklan yang menawarkan berbagai barang, dari mainan anak, makanan, minuman, dan lain sebagainya. Iklan-iklan itu dengan begitu bombastisnya memberikan janji-janji kesenangan dan kebahagiaan keluarga yang akan diperoleh bila membeli produk tersebut. Ini secara tidak sadar, dapat menanamkan pada anak nilai-nilai konsumerisme dan bahwa kebahagiaan/kesuksesan sebuah keluarga diukur dari kemampuan memiliki produk terbaru yang ditawarkan. Sekali lagi kita bandingkan dengan diri kita (orang dewasa)

sendiri. Orang dewasa saja banyak terpengaruh oleh iklan-iklan yang ada di TV, bagaimana dengan anak yang masih kecil?

Ada satu hal lagi yang juga sering terjadi, tetapi kali ini bukan efek pada anaknya secara langsung, tapi melalui orang tuanya. Kadang kala orang tua malas atau tidak bisa menghadapi anaknya yang maunya macam-macam, dan mereka menyuruh anaknya itu duduk manis menonton TV. Dengan menjadikan TV sebagai "*Electronic babysitter*", akhirnya si anak menjadi berkurang waktunya untuk bersama orang tuanya, dan tentunya mengurangi kedekatan antara si anak dan orang tua.

Sementara itu sisi positif TV bagi pendidikan anak-anak antara lain dapat menambah kosakata (vocabulary) terutama kata-kata yang tidak terlalu sering digunakan sehari-hari. Anak juga dapat belajar tentang berbagai hal melalui program edukasi dari siaran televisi. Akan tetapi sayangnya persentasi acara televisi yang bersifat pendidikan masih sangat sedikit. Dengan melihat berbagai acara di TV (selain film cerita) misalnya acara musik, olahraga, kesenian, berita dan lain-lain, TV juga dapat menambah wawasan dan minat. Anak akan jadi mengenal berbagai aktifitas yang bisa dilakukannya. Anak akan mengetahui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan peristiwa yang terjadi di dunia, dan perkembangan permasalahan yang ada di luar lingkungannya.

Film pun ada juga yang bagus dan mendidik, yang selain memberi hiburan juga mengajarkan anak berbagai hal yang baik, tentang sikap-sikap yang baik, tentang nilai-nilai kemanusiaan, tentang nilai keagamaan, tentang perilaku sehari-hari yang seharusnya kita lakukan, dan lain sebagainya.

Hanya sayangnya, acara yang baik seperti itu belum banyak. Malah bisa dibilang masih minimal sekali, dan memang masih kurang diperhatikan oleh pihak pengelola TV. Jadi bagaimana? Apa yang bisa kita perbuat untuk masalah ini ? Berikut ini beberapa solusi yang mungkin bisa diterapkan.

Melihat sisi negatif dan positif TV bagi pendidikan anak, memang tidak sepantasnya kita hanya melihat dari sisi negatif saja. Maka orang tua cenderung, dan mestinya menyambut baik, kebiasaan anak menyaksikan acara televisi yang bermutu. Karena pada kenyataannya anak-anak sekolah menghabiskan waktunya 13 sampai 20 jam per minggu dengan menonton televisi, dan hampir 25 jam umumnya menghabiskan waktunya di sekolah. Situasi ini terus berkembang, apalagi dengan bertambahnya keluarga yang memiliki TV (Cece Wijaya, dkk, 1992: 150). Untuk itu perlu peran orang tua dan guru dalam kaitannya dengan pendampingan anak dalam memanfaatkan TV sebagai media pendidikan. Orang tua dan guru yang bijaksana, melalui bimbingannya akan membantu dan mengarahkan kebiasaan peserta didik dalam menonton TV. Hal lain yang perlu dipikirkan adalah keuntungan apa yang diperoleh dari televisi. Menurut Cece Wijaya, dkk. (1992: 150), evaluasi berikut digunakan sebagai awal pertimbangan dalam menonton televisi, yaitu:

Nama acara saluran waktu

- 1) Apakah cerita televisi cukup baik?
- 2) Apakah acara televisi memuat informasi yang akan membantu saya dalam kehidupan sehari-hari?
- 3) Apakah acara televisi disiarkan dengan baik?
Apakah dikelola dengan baik?
Apakah terasa menghibur?
Apakah menggunakan bahasa yang baik, dan sebagainya?

- 4) Apakah aktingnya baik?
- 5) Apakah informasi yang disiarkan akan membantu dalam tugas sekolah?
- 6) Apakah siaran diterima dengan jelas?
- 7) Apakah tata busana dan tempat yang digunakan cukup baik?

Selanjutnya Dr. Martin Leman (2000), memberikan panduan yang perlu dilakukan oleh orang tua dalam pemanfaatan media TV bagi anak-anak, yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk anak yang masih sangat kecil, ia belum bisa membedakan antara siaran TV yang diputar. Orang tua dapat memilihkan acara yang menarik dan mendidik anak, sesuai usianya itu.
- 2) Periksa jadwal acara TV, sehingga kita bisa mengatur jadwal film / acara apa yang akan ditonton bersama anak. Atau paling tidak, kalau tidak bisa menemaninya menonton, kita tetap tahu acara apa yang ia tonton. Dengan mencari dan melihat resensi atau ulasan mengenai film atau acara itu, kita juga akan tahu kira-kira seperti apa isi acaranya, dan akhirnya kita dapat mempertimbangkan pantas tidak acara itu dilihat anak kita.
- 3) Sering terjadi, setelah acara yang dipilih selesai ditonton, anak tertarik menonton acara berikutnya, dan akhirnya jadwal yang sudah diatur (misalnya untuk belajar) jadi berantakan. Untuk mengatasi hal ini, sebaiknya selain memperhatikan acara apa yang mau ditonton, perhatikan juga acara berikutnya apa. Dan jika kita tidak menghendaki anak menonton terus, matikanlah segera pesawat TV seusaai acara yang dipilih, dan sebelum acara berikut dimulai. Sekali anak tertarik pada acara berikutnya, akan sulit menyuruhnya berhenti menonton.

- 4) Dengan menemani anak menonton TV, kita dapat mengajarkannya membahas apa yang ada di TV, dan membuatnya mengerti bahwa apa yang ada di TV tidak semua sama dengan apa yang ada sebenarnya. Orang tua juga akan semakin erat hubungannya komunikasinya dengan anak.
- 5) Diskusikan dan bantulah anak memperoleh manfaat dari acara TV, dengan menuntunnya mengambil nilai positif dari acara tersebut. Dengan memanfaatkan saat-saat ini, bahkan orang tua dapat mengajarkan nilai-nilai kehidupan kepada anak.
- 6) Masalah kurangnya waktu belajar karena anak terlalu banyak menonton TV, dapat diatasi dengan cara membiasakan anak tidak menonton TV pada hari-hari sekolah. Jika hal ini terlalu berat, bisa saja dibuat aturan rumah tangga sendiri, tentang jam tertentu kapan anak boleh menonton TV, dan kapan untuk aktifitas yang lain. Menerapkan hal ini memang tidak mudah, karena anak tentu akan tidak setuju. Jadi di sini memang perlu kepandaian dan ketegasan orang tua untuk menerapkan peraturan dalam rumah tangga mengenai waktu menonton TV. Di sini orang tua harus memberi contoh pada anak, dengan tidak banyak menonton TV. Jika anak melihat orang tuanya sering menonton TV, sedangkan ia tidak boleh, tentu ia akan merasa diperlakukan tidak adil.
- 7) Pada beberapa keluarga, ada kebiasaan untuk menyalakan TV bukan untuk ditonton tapi hanya untuk suara latar di rumah, agar tidak terlalu terasa sepi. Hal ini biasanya pada rumah-rumah yang besar, dengan penghuni yang tidak banyak. Sebaiknya jika anak ada di rumah kebiasaan ini dihentikan atau diganti dengan

menyalakan radio. Sebab dengan menyalakan TV, sama dengan mengundang anak menontonnya.

- 8) Sebaiknya lokasi TV di rumah juga diatur sedemikian rupa, agar tidak berdekatan dengan tempat anak belajar. Anak yang sedang belajar, akan menjadi tidak bisa konsentrasi bila ia mendengar atau melihat ada acara yang menarik di TV. Perhatiannya akan mudah sekali teralih dan ia menjadi ingin menonton TV. Jika TV tidak terdengar atau tidak terlihat dari tempat belajar anak, walaupun ada yang sedang menonton TV, anak tidak terlalu terganggu.
- 9) Ajak anak untuk melakukan banyak aktivitas lain, selain hanya menonton TV. Kita dapat mengajak anak bermain atau berolahraga di sekitar rumah. Atau dapat juga memperkenalkan dan mengajarkannya suatu hobi yang baru, sehingga ia dapat bermain atau mengerjakan hobinya sendiri. Akan tetapi orang tua juga harus hati-hati dalam memperkenalkan permainan atau hobi bagi anak. Sebagai contoh, jika kita malah memperkenalkannya dengan video game, tentu efeknya tidak jauh berbeda dengan menonton TV. Keduanya bersifat adiktif bagi anak-anak, menjadikannya pasif, dan menjadikan tidak bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Jika anak memiliki banyak aktivitas, secara otomatis tentunya ia akan semakin sedikit menonton TV.
- 10) Hal terakhir yang bisa kita lakukan, bila semuanya gagal, sebenarnya ada di pesawat TV kita sendiri. Bukankah setiap televisi ada tombol “off” nya ? Dan tidak ada pesawat TV yang tidak bisa dimatikan. Bila memang acara TV mengganggu, matikan saja pesawat televisinya.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Komputer adalah salah satu alat produk sains dan teknologi yang merupakan satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memprosesnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses. Sejarah komputer elektronik boleh dikatakan bermula pada tahun 1940-an dan mengalami perkembangan yang sangat pesat sekarang.

Banyak kalangan yang berpendapat bahwa saat ini adalah era informasi global, di mana era ini bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang perangkat utamanya adalah komputer. Informasi yang bisa dilakukan tidak hanya sekadar informasi suara atau gambar, namun informasi yang disajikan bisa bersifat multimedia. Kita dapat memanfaatkan komputer dengan beragam cara mulai sebagai alat bantu menulis, menggambar, mengedit foto, memutar video, memutar lagu sampai analisis data hasil penelitian

maupun untuk mengoperasikan program-program penyelesaian problem-problem ilmiah, bisnis, mengendalikan mesin industri, bahkan mengendalikan pesawat ruang angkasa.

Pada dunia pendidikan termasuk di Indonesia, komputer sudah diperkenalkan dan digunakan pada sekolah-sekolah dari pendidikan dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Bahkan untuk pendidikan di kota-kota besar komputer sudah diperkenalkan sejak anak-anak masuk taman kanak-kanak atau *play group* untuk bermain atau *games*. Selain digunakan sebagai alat bantu untuk pembelajaran yang interaktif, juga bisa bersifat audiovisual untuk memudahkan proses pembelajaran itu sendiri. Komputer juga memberi kemudahan dalam mencari dan menghasilkan bahan-bahan pembelajaran secara efektif dan efisien yaitu dengan adanya perpustakaan elektronik (*e-library*). Selain itu banyak peralatan laboratorium yang dilengkapi dengan komputer sehingga alat tersebut dapat bekerja lebih teliti dan presisi, serta dapat mengatasi kendala hambatan indra manusia, dan bisa digunakan sebagai simulasi. Oleh karena itu bagi calon guru Pendidikan Agama Islam (PAI) harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran PAI baik di dalam maupun di luar kelas.

1. Pengertian, Kelebihan dan Kelemahan Media 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 *writing pad*), prosesor (CPU: unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM)), dan output (misalnya layar) monitor, printer). Teknologi komputer merupakan kemajuan teknologi yang bertaraf canggih, bahkan menjadi suatu karakteristik

yang tidak bisa diabaikan dalam keseluruhan hidup modernisasi dan akselerasi saat ini dan masa depan. Penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam memproseskan dan pembuatan keputusan manajerial bukan lagi sebagai keharusan mendesak melainkan juga menjadi kebutuhan mutlak bagi sernua orang. Komputer juga merupakan media yang dapat membantu pembelajar belajar secara individual. Contoh wujud konkretnya bentuk-bentuk pernbelajaran dengan sistern pembelajaran individual seperti pembelajaran modul ataupun pembelajaran dengan bantuan komputer (*computer assisted instruction/CAI*) (S. Nasution, 1987: 127).

Proses pembelajaran pada awalnya adalah dengan ceramah dari pengajar dengan bantuan peralatan papan tulis, kapur, gambar, atau model. Kemudian teknologi berkembang menjadikan pengajar bisa memberikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi elektronik yang sederhana seperti Overhead Projector (OHP), slide, atau film. Pernberian materi pembelajaran dengan menggunakan OHP atau slide ini cukup membantu pengajar dan pembelajar. Pengajar akan merasa terbantu dalam hal waktu, karena tidak perlu menulis di papan tulis atau whiteboard. Inti atau rangkuman materi pembelajaran ada pada pada OHP atau slide. Demikian juga pembelajar, dapat memanfaatkan waktu yang lebih banyak untuk betkomunikasi, berdiskusi, ataupun bertanya kepada pengajar. Selanjutnya, pemberian materi pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan hasil rekayasa teknologi tinggi (*bightech*), seperti penggunaan satelit, televisi, radio, atau telepon, teleconference untuk program pembelajaran jarak jauh seperti adanya computer assisted instruction. Pengajar mempresentasikannya melalui komputer dengan menggunakan *e-learning*. *E-learning* memanfaatkan jaringan internet untuk kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menarik, karena tampilan-tampilan dari layarnya bisa dibuat dengan berbagai variasi yang menarik (Munir, 2009: 48).

Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dimainkan oleh komputer dalam kelas tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri.

Berikut ini dikemukakan beberapa kekuatan dan keterbatasan komputer yang digunakan untuk tujuan-tujuan pendidikan. Kelebihannya adalah: *pertama*, komputer dapat mengakomodasi peserta didik 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 diinginkan program yang digunakan. *Kedua*, komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme. *Ketiga*, kendali berada di tangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar peserta didik dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan peserta didik secara perorangan misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban. *Keempat*, kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap peserta didik selalu dapat dipantau. *Kelima*, dapat berhubungan dengan dan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer (Azhar, 2005: 54-55).

Adapun kelemahannya adalah: *pertama*, meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal, *kedua*, untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer, *ketiga*, keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya, *keempat*, program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peserta didik, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, *kelima*, 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 di monitor ke layar lebih lebar (Azhar, 2005: 54-55).

2. Media Presentasi Power Point

Microsoft power point merupakan salah satu produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Dengan microsoft power point ini kita dapat merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik dan profesional (Abdur Razaq, 2002: 9). Pemanfaatan media presentasi ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas-tugas yang akan diberikan.

Microsoft Corporation telah merilis beberapa versi aplikasi power point, yaitu Microsoft Power Point 1998, 2002, 2003, 2007, dan 2010. Pada uraian berikut dikemukakan teknik pembuatan presentasi dengan menggunakan Microsoft Power Point 2007. Pembuatan presentasi dengan menggunakan Power Point 2007 lebih mudah daripada versi sebelumnya karena fitur-fitur yang disediakan

dalam bentuk icon-icon yang tinggal klik. Berikut ini dikemukakan langkah-langkah pengoperasian Power Point 2007 dan langkah-langkah pembuatan media presentasi Power Point 2007 yang diadaptasi dari Terra Ch. Triwahyuni dan Abdul Kadir (2009).

a. Menjalankan Power point 2007

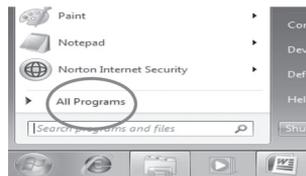
Jika di komputer kita telah terinstall (terpasang) Microsoft Office, kita dapat segera menjalankan power point 2007. Cara menjalankan power point 2007 adalah sebagai berikut:

- 1) Klik tombol Start



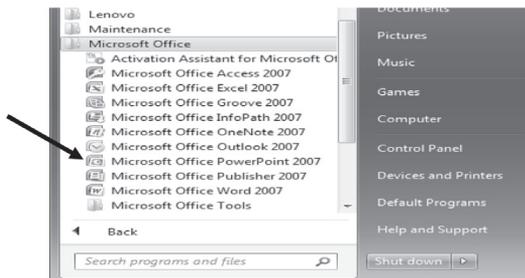
Gambar VII.1 Tombol Start

- 2) Gerakkan penunjuk mouse ke All Program



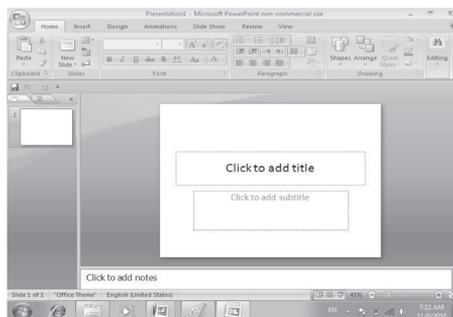
Gambar VII.2 .2 All Program

- 3) Lihatlah pada Microsof Office dan kemudian pilih dan klik Microsoft Power Point 2007



Gambar VII.3 Microsoft Office

Maka akan muncul tampilan lembar kerja Microsoft Power Point 2007 seperti ditunjukkan gambar berikut:



Gambar VII.4 Tampilan Awal Power Point 2007

b. Mengetahui Antarmuka Microsoft Power Point 2007

Setelah tampilan Power Point 2007 terlihat seperti Gambar VII.4 di atas, kita dapat segera membuat bahan presentasi. Namun, sebelum mempraktikkannya, pengenalan antarmuka dalam Power Point 2007 akan dibahas terlebih dahulu. Power Point 2007 menyajikan perintah secara visual. Berbagai macam tindakan dapat dilakukan dengan mudah, dengan mengklik pada kotak kombo atau tombol pada tempat-tempat tertentu. Gambar VII.4 di atas memperlihatkan sejumlah komponen yang menyusun antarmukanya.

- 1) Tombol bernama **Office Button**  mencakup berbagai fasilitas, seperti fasilitas untuk mencetak, menyimpan, dan membuka bahan presentasi.
- 2) **Ribbon** adalah bagian yang dinyatakan dalam tab. Power Point 2007 menyediakan beberapa tab. Namun, setiap saat hanya satu tab yang ditampilkan secara detail. Di dalam ribbon terdapat sejumlah tombol yang mempunyai tugas-tugas yang spesifik. Tabel di bawah ini menunjukkan secara sekilas perintah-perintah yang terdapat pada masing-masing tab.

Judu Tab	Kegunaan
Home	Mengatur tulisan (jenis, ukuran, warna, dan lain-lain), paragraf, dan menyalin isi clipboard.
Insert	Menyisipkan objek, seperti gambar, Clip Art, Shapes, SmartArt, Chart, Symbol, dan film.
Design	Mengatur ukuran halaman, arah bahan presentasi terhadap kertas, tema, dan latar belakang.
Animasions	Mengatur animasi slide atau elemen dalam slide.
Slide Sow	Mengatur slide-slide yang akan ditampilkan dalam presentasi.
Review	Memeriksa tatabahasa, meminta saran kata-kata yang memiliki makna serupa, menerjemahkan kata atau kalimat ke dalam bahasa lain, memberi komentar, dan memproteksi bahan presentasi.
View	Mengatur jendela dan tampilan bahan presentasi, dan menampilkan atau menyembunyikan penggaris.
Format	Mengatur karakteristik berbagai objek.

- 3) **Quick Access Toolbar** berisi sejumlah tombol yang mewakili berbagai operasi yang paling banyak digunakan pemakai dalam membuat bahan presentasi. Seperti: (Save), untuk menyimpan bahan presentasi; Undo, untuk membatalkan penyuntingan; Redo, adalah kebalikan dari Undo.
- 4) Tombol **Close**  berguna untuk menutup power point.
- 5) Tombol **Maximize** , untuk membuat jendela power point ditampilkan sebesar ukuran monitor.
- 6) Tombol **Minimize** , untuk menampilkan power point dalam bentuk ikon pada taskbar.
- 7) **Status bar** mencantumkan informasi, seperti nomor slide yang sedang tertampil dan jumlah slide.



8) Zoom  berguna untuk mengatur seberapa besar slide ditampilkan pada monitor. Caranya adalah dengan menggeser tanda  ke arah kanan atau kiri.

c. Membuat Presentasi dengan Microsoft Power Point 2007

Pengembangan media presentasi harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Menurut Kethut dan Aristo Rahadi (2008: 4), beberapa prinsip yang perlu kita pertimbangkan ketika akan mengembangkan media presentasi adalah: *pertama*, harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena pada dasarnya media presentasi yang kita bahas di modul ini adalah untuk keperluan pembelajaran. Jika kita tidak menerapkan prinsip ini, maka bahan presentasi yang kita hasilkan akan menjadi tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Atau malah mirip seperti bahan presentasi untuk informasi pada umumnya. *Kedua*, harus diingat bahwa media presentasi berfungsi sebagai alat bantu mengajar, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh sasaran. Media presentasi kurang cocok digunakan sebagai bahan belajar yang bersifat pengayaan. Ini berbeda dengan program multimedia interaktif. Oleh karena itu, pesan-pesan yang disajikan dalam media presentasi sebaiknya dibuat secara garis besar dan tidak detail, sebab penjelasan secara detail akan disajikan oleh penyajinya atau guru. *Ketiga*, pengembang media presentasi seyogyanya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media presentasi ini. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada pembuatan

media presentasi ini antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi, dan unsur audio-visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembuatan media presentasi yang akan dibuat. *Keempat*, prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik pula.

Sebelum membuat media presentasi menggunakan komputer, biasakan untuk membuat naskahnya terlebih dahulu (secara manual). Naskah tersebut merupakan draft atau rancangan, yang selanjutnya dapat kita gunakan dalam pembuatan media presentasi dengan program Power Point. Dengan dibuatnya naskah tersebut, maka ketika kita ingin memproduksi dengan komputer, kita sudah tidak lagi memikirkan sistematika materinya dan akan terhindar dari kesalahan materi.

Ada beberapa tips yang perlu kita perhatikan pada saat membuat/memproduksi naskah menjadi media presentasi dengan menggunakan PowerPoint. Kethut dan Aristo Rahadi (2008: 4), mengemukakan tips-tips tersebut sebagai berikut:

- 1) Pilih jenis huruf (*font*) yang tingkat keterbacaannya tinggi, misalnya Arial, Verdana, atau Tahoma. Gunakan ukuran huruf (*font size*) 17- 20 untuk isi teks, sedang untuk sub judul 28 dan untuk judul 30.
- 2) Untuk memperjelas dan memperindah tampilan, gunakan variasi warna, gambar, foto, animasi atau video.
- 3) Area tampilan frame yang ditulis jangan melebihi ukuran 16x20 cm
- 4) Usahakan dalam satu slide /frame tidak memuat lebih dari 18 baris teks.
- 5) Dalam satu frame usahakan hanya berisi satu topik atau sub topik pembahasan
- 6) Beri judul pada setiap frame atau tampilan

- 7) Perhatikan komposisi warna, keseimbangan (tata letak), keharmonisan, dan kekontrasan pada setiap tampilan sangat penting untuk medoa presentasi.
- 8) Variasi warna memang diperlukan, tetapi harus juga diperhatikan prinsip kesederhanaan. Artimya dalam membuat media presentasi jangan membuat tampilan yang terlalu rumit, ramai dan penuh warna-warni, karena hal itu justru akan mengganggu pesan utama yang akan disajikan.

Pada bagian berikut dibahas cara membuat media presentasi dengan media power point 2007. Setelah kita menghadapi tampilan sebagaimana terlihat pada Gambar VII.4 kita bisa langsung membuat presentasi.

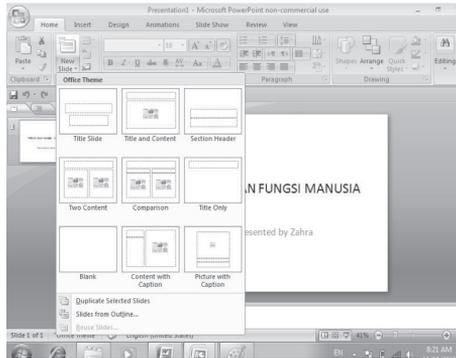
1) Membuat slide pertama

Slide pertama adalah slide dengan format layout untuk Judul presentasi. Kita ketikkan langsung saja Judul dan Sub Judul pada slide yang pertama. Misalnya kita akan membuat slide tentang Peran dan Fungsi Manusia maka tampilan slide pertama seperti pada contoh gambar VII.5.



Gambar VII.5 Tampilan pertama dari sebuah presentasi

- 2) Membuat slide kedua. Untuk menambahkan slide baru, klik tombol **New Slide**, maka akan muncul **Window Office Theme** yang berisi beberapa format **Layout Slide** yang dapat kita pilih. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar VII.6.



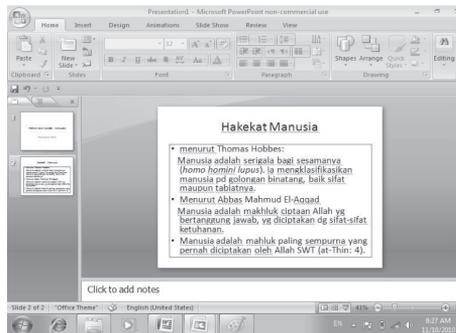
Gambar VII.6 Tampilan ketika akan menambah slide baru

Ada empat jenis layout pada **Office Theme** yaitu: *pertama, Teks Layouts*, yang berisi *layout* khusus untuk menampilkan teks saja, terdiri dari **Title Slide** yaitu slide untuk judul/awal presentasi, **Title Only** hanya memuat judul saja, **Title and Teks** memuat judul dan penjelasannya, **Title and 2 colom** memuat judul dan pembahasan yang disajikan dalam bentuk 2 kolom. *Kedua, Content Layouts*, yang berisi gambar, bagan, diagram dengan lima bentuk yaitu: **Blank** artinya kosong, **Content** berisi isinya saja, **Title and Content** untuk menampilkan judul dan isinya, **Title and Two Content** untuk menampilkan judul dan dua isi yang disajikan dalam dua kolom, **Title, Content and 2 Content** sama dengan **Title and Content** hanya konten kolom kedua dipecah lagi menjadi dua baris, **Title 2 Content and Content** sama dengan sebelumnya hanya yang kiri yang dipecah dua, **Title and 4 Content** sama dengan sebelumnya hanya kiri dan kanan masing-masing dipecah dua. *Ketiga, Text and Contents Layout*. Yaitu, gabungan antara teks dengan gambar, bagan atau diagram, anda dapat memilih salah satu model yang diinginkan. *Keempat, Other Layout*

Model Slide Out yang lain, misalnya dengan *clip art*, media dan sebagainya. Anda dapat memilih sesuai dengan kebutuhan.

3) Membuat slide ketiga

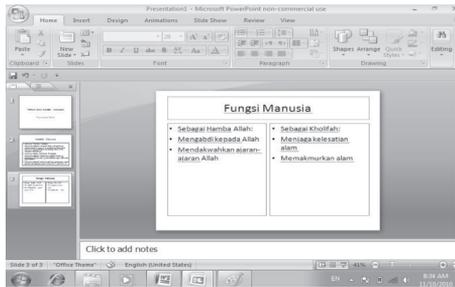
Misalnya kita akan memilih layout **Title and Content**, maka akan muncul tampilan seperti pada Gambar VII.6. Dan kita bisa menambahkan tulisan presentasi pada slide kedua misalnya seperti pada Gambar VII.7.



Gambar VII.7 Tampilan ketika akan menambah slide baru

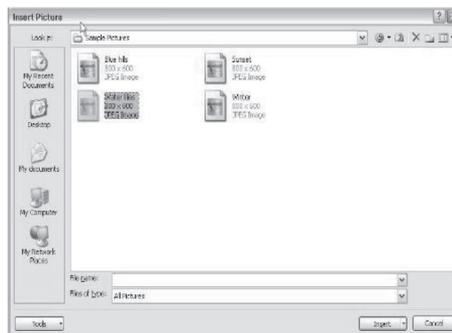
Sekarang mari kita membuat slide ketiga dengan bentuk yang berbeda, misalnya bentuk **Two Content**. Kemudian tambahkan tulisan pada slide ketiga tersebut sebagai berikut.

- a) Pada bagian “Click to add title” ketikkan:
Fungsi Manusia
- b) Lalu klik pada judul “Click to add text” yang terletak sebelah kiri dan tuliskan:
Sebagai Hamba Allah:
Mengabdikan kepada Allah
Mendakwahkan ajaran-ajaran Allah
- c) Klik pada judul “Click to add text” yang terletak sebelah kanan.
Sebagai Kholifah:
Menjaga kelesatan alam
Memakmurkan alam
Hasil langkah di atas sebagai berikut:



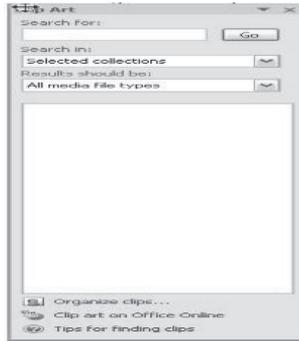
Gambar VII.8 Hasil slide ketiga

- 4) Membuat Slide dengan gambar, *clipart*, tabel, grafik atau obyek lainnya
- Klik tombol **Insert New Slide** kemudian pilih layout **Title and Two Content**.
 - Pada Title ketikkan **"Arsitektur Internet"**.
 - Pada **Content** yang pertama ketikkan:
 - o Dapat menghubungkan seluruh komputer di dunia
 - o Dapat berkomunikasi antar komputer
 - Pada **Content** yang kedua, jika ingin menambahkan gambar dengan cara klik **Picture** pada **Content**, kemudian akan muncul kotak dialog **Insert Picture** dan pilih file gambar yang akan dimasukkan ke silde.



Gambar VII.9 Insert Picture

- Jika ingin menambahkan **Clipart**, maka klik icon **Clipart** pada slide di **Content 2** kemudian akan muncul kotak dialog **Insert Clip Art** sebagai berikut.

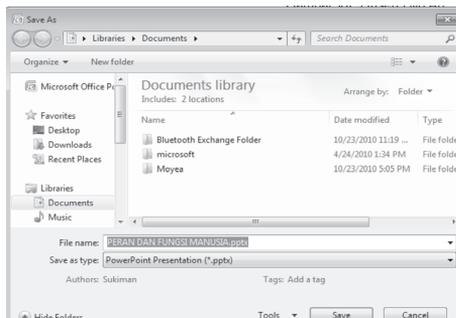


- Jika ingin menambahkan grafik maka akan muncul Kotak dialog grafik seperti pada materi di Microsoft Excel.

5) Menyimpan bahan presentasi

Setelah kita mulai membuat bahan presentasi sebaiknya kita melakukan proses penyimpanan dari awal agar apa yang telah kita buat tidak hilang bila mana komputer kita shutdown di tengah jalan. Caranya adalah:

- a) Klik pada **Office Button**
- b) Klik pada tombol **Save**, maka akan muncul kotak dialog seperti gambar berikut:



- c) Lalu tulishlah nama file bahan presentasi pada kolom "File Name", lalu pilih tipe file yang akan digunakan

pada kolom “Save as type:” dan kemudian tentukan tempat penyimpanan file tersebut.

- d) Klik tombol **Save**, dengan demikian selesai proses penyimpanan bahan presentasi kita.

d. Menayangkan bahan presentasi

Di bagian kanan bawah terdapat tiga buah tombol yang berguna untuk mengatur tampilan slide. Ketiga tombol tersebut diperlihatkan pada gambar berikut:

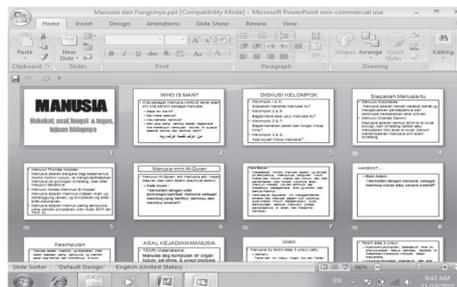


Normal View

Pada keadaan normal, pandangan inilah yang ditampilkan. Pada pandangan ini, bidang yang berisi wujud slide lebih ditonjolkan daripada bidang-bidang lainnya. Gambar VII.4 ditampilkan dalam wujud **Normal View**.

Slide Sorter View

Pada pandangan ini, semua slide akan ditampilkan dalam ukuran kecil dan disusun dalam format baris dan kolom.



Hal ini sangat bermanfaat untuk melihat semua slide secara sepintas. Untuk menampilkan salah satu slide, Anda dapat mengklik ganda pada slide yang bersangkutan.

Slide Show View

Tombol ini berguna untuk menampilkan slide-slide yang telah dibentuk, dimulai dari slide pertama. Caranya:

- a) Aktifkan slide pertama.
- b) Klik tombol **Slide Show View**

Muncul tampilan berikut:

- menurut Thomas Hobbes:
Manusia adalah serigala bagi sesamanya (*homo homini lupus*). Ia mengklasifikasikan manusia pd golongan binatang, baik sifat maupun tabiatnya.
- Menurut Abbas Mahmud El-Aqqad
Manusia adalah makhluk ciptaan Allah yg bertanggung jawab, yg diciptakan dg sifat-sifat ketuhanan.
- Manusia adalah makhluk paling sempurna yang pernah diciptakan oleh Allah SWT (at-Thin: 4).

Untuk menampilkan slide berikutnya tekanlah tombol **Page Down**, jika slide sebelumnya tekanlah tombol **Page Up**. Tombol **Home** dapat anda gunakan untk menuju slide pertama dan **End** untuk menuju slide terakhir. Untuk mengakhiri presentasi tekanlah tombol **Esc**. Anda juga bisa mengakhiri dengan cara klik kanan mouse kemudian pilihlah **End Show**.

e. Teknik Penyajian Presentasi

Sebagus apa pun materi presentasi, selengkap apa pun perangkat presentasi yang tersedia, semua akan sia-sia jika teknik penyajian presentasi kita tidak menarik. Beberapa teknik yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut (Ida A Ananda, 2002):

Pertama, sebelum presentasi. *General rehearsal* akan membawa hasil yaitu dengan mencoba kembali rangkaian presentasi kita. Kita dihimbau untuk tidak terlalu sering melakukan latihan karena ini bisa menurunkan semangat kita pada saat presentasi yang sebenarnya.

Kedua, selama presentasi. Hal-hal yang perlu diketahui dari bagian ini adalah bagaimana mengoptimalkan penggunaan teknik-teknik presentasi sebagai berikut:

- a. *Penggunaan dan pemilihan kata*. Kata yang kita gunakan hendaknya singkat, jelas, dapat dimengerti, serta disampaikan dengan cara penuh semangat, menarik dan membangkitkan motivasi. Jika perlu gunakan analog dan juga gambar-gambar. Hindari jargon, bahasa daerah yang belum tentu dipahami semua audiens. Minimalisir kata atau ucapan yang tidak perlu misalnya mmm... anu...ee..
- b. *Jaga Penampilan*. Penampilan kita hendaknya disesuaikan dengan situasi, pilih pakaian yang pantas dan tidak terlalu berlebihan. Hindari penggunaan apa pun yang akan merebut perhatian dari isi presentasi anda misalnya perhiasan, parfum yang berlebihan. Jaga gesture supaya tidak terlalu berlebihan atau malah mungkin menunjukkan kegugupan Anda.
- c. *Penggunaan suara*. Kita hendaknya menyampaikan pesan dengan teratur, menarik, masuk akal dan komprehensif, menjaga volume, nada, irama dan tempo berbicara serta perhatikan pengaturan napas.
- d. *Penggunaan bahasa tubuh*. Kita hendaknya memperhatikan gerak dan bahasa tubuh. Jangan takut untuk melakukan gerakan tetapi usahakan sealaminya mungkin. Ekspresi wajah sangat mendukung oleh karena itu ekspresi perlu ditunjukkan agar audiens tidak merasa bosan.
- e. *Penggunaan catatan kecil*. Kita hendaknya memastikan ringkasan yang dibuat dapat terbaca karena tidak mungkin kita menuliskannya dalam kertas berukuran besar mis A4 atau bahkan $\frac{1}{2}$ dari A4. Jika kita ingin menggunakan kertas yang agak besar (mungkin akan sedikit menyolok) maka persiapkan bahan catatan pada kertas/bahan yang menarik.

Kita gunakan alat tulis dengan warna berbeda untuk menunjukkan saat kita harus mengubah tempo, nada, irama, dan lain-lain.

- g. *Tingkatkan kemampuan fasilitasi.* Keterampilan fasilitasi terdiri dari kemampuan memperhatikan, mengobservasi, mendengarkan dan bertanya. Memperhatikan berarti secara fisik memperlihatkan bahwa presenter memperhatikan audiens. Hal ini dapat dilakukan dengan memandang audiens, mempertahankan kontak mata, bergerak terhadap/menjuai audiens dan menghindari perilaku yang mengganggu misalnya meremas-remas kertas, melihat jam berkali-kali, mengusap-usap rambut, dan lain-lain. Keterampilan mengobservasi dapat membantu presenter menilai apakah presentasi kita dapat diterima. Berdasarkan observasi selama kegiatan berlangsung kita dapat memutuskan untuk melanjutkan presentasi sesuai rencana atau memodifikasi presentasi agar dapat merespon kebutuhan audiens. Kemampuan mengobservasi non verbal misalnya jika audiens mengangguk-angguk atau tersenyum berarti audiens antusias atau memahami. Melihat dengan pandangan kosong berarti bosan atau bingung, dan lain-lain. Keterampilan ini memang butuh latihan karena tidak tertutup kemungkinan kadang-kadang kita salah membuat inferensi non verbal audiens. Keterampilan mendengar, melalui mendengarkan secara timbal balik anda dapat saling tukar menukar info atau *feed back* antara *presenter* dan *audiens*. Mendengarkan ada 2 langkah yaitu mendengar kata-kata yang diekspresikan dan membuat parafrase untuk memperlihatkan pemahaman. Mendengarkan kata-kata yang diekspresikan berarti mempertahankan konsentrasi terhadap yang dikatakan orang (*audiens*) dan membuat parafrase untuk memperlihatkan pemahaman berarti interaksi dengan pembicara untuk meyakinkan pengertian terhadap informasi yang diberikan pembicara

Ketiga, sesudah presentasi. Seperti telah disebutkan di muka, seyogyanya kita menyediakan sesi tanya jawab. Tidak perlu kita hindari sesi ini karena ketakutan kita akan kemungkinan-kemungkinan yang tidak kita harapkan karena justru melalui sesi tanya jawab ini kita dapat mengetahui apa yang dibutuhkan oleh audiens dan dapat kita jadikan tolok ukur apakah kita berhasil dalam menyampaikan ide.

3. Media Berbasis Internet (Pembuatan E-mail dan Blog)

a. E-Mail

1) Pengertian E-mail

E-mail merupakan singkatan dari *Electronic Mail*, atau dalam bahasa Indonesianya "Surat Elektronik", yaitu surat yang pengirimannya menggunakan sarana elektronik yakni dengan menggunakan jaringan internet (Jasmadi, 2004: 85). Dengan surat elektronik atau e-mail ini seseorang dapat mengirim naskah teks, gambar, atau bahkan mengirimkan aplikasi atau file kepada seseorang yang tentunya juga memiliki alamat e-mail (surat elektronik) dalam waktu yang sangat singkat. Alamat e-mail ini sering disebut dengan e-mail address atau account e-mail. Karena e-mail ini menggunakan jaringan internet, maka alamatnya pun juga menyesuaikan dengan penyedia layanan e-mail di internet. Banyak penyedia alamat e-mail. Contoh penyedia layanan e-mail adalah www.mail.yahoo.com, www.mail.google.com, dan lain-lain. Penyedia e-mail biasanya menyediakan dua layanan, yaitu layanan berbayar dan layanan gratis. Perbedaan antara layanan yang berbayar dan yang gratis adalah biasanya pada kapasitas ruang untuk penampung surat, dan juga pemberian alamat e-mail. Contoh alamat yang gratis dari layanan yahoo.com atau adalah:

sukijan@yahoo.com.

Keterangan:

- sukijan : identitas pemilik alamat e-mail (lazim disebut Login Name atau User ID)
- @ : dibaca "at" (artinya di)
- yahoo.com : alamat penyedia fasilitas e-mail

2) Manfaat E-mail

E-mail memiliki banyak manfaat, menurut Jasmadi (2004: 86) di antara manfaat fasilitas e-mail ini adalah:

- a) Efektif untuk keperluan surat-menyurat, termasuk bagi pengiriman surat kepada beberapa orang sekaligus dengan isi berita yang sama misalnya: pemberian tugas kuliah, pengumuman kegiatan pembelajaran, dan sebagainya.
- b) Efisien untuk mengirim lembar dokumen dalam jumlah banyak.
- c) Dapat dijadikan sebagai ajang diskusi.
- d) Untuk berlangganan informasi tertentu secara periodik, misalnya untuk mengikuti informasi perkembangan kegiatan pendidikan dalam suatu wilayah tertentu.
- e) Untuk mengirim lamaran kerja beserta lampiran dokumen serta lampiran dokumen pendukungnya, termasuk foto atau gambar.
- f) Sebagai penampung surat dan pesan dalam jumlah banyak seperti layaknya sebuah PO.BOX.

3) Etika Penggunaan E-mail

Dalam memanfaatkan fasilitas e-mail terdapat etika yang perlu diperhatikan. Etika dalam e-mail sama dengan etika dalam menulis surat biasa. Ada e-mail yang isinya formal ada yang informal. Beberapa poin penting yang perlu

diperhatikan adalah: *pertama*, jangan mengirim e-mail dengan lampiran (*attachment*) yang terlalu besar (lebih dari 512 kB). Tidak semua orang mempunyai akses Internet yang cepat, dan ada kemungkinan lampiran tersebut melebihi kapasitas e-mail penerima, sehingga akan ditolak mailserver penerima. Selain itu, perhatikan juga bahwa beberapa penyedia e-mail juga menerapkan batasan tentang jumlah, jenis, dan ukuran e-mail yang dapat diterima (dan dikirim) penggunanya. *Kedua*, jangan mengirim lanjut (*forward*) e-mail tanpa berpikir kegunaan bagi orang yang dituju, *ketiga*, selalu isi kolom subjek, jangan dibiarkan kosong, *keempat*, gunakan kata-kata dengan santun. Adakalanya sesuatu yang kita tulis akan terkesan berbeda dengan apa yang sebetulnya kita maksudkan. *Kelima*, jangan menggunakan huruf kapital karena dapat menimbulkan kesan Anda berteriak.

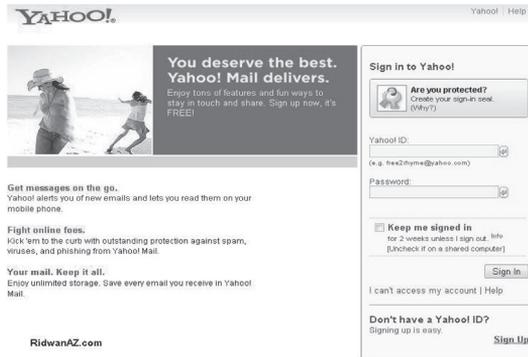
4) Langkah-Langkah Pembuatan E-mail

Berikut akan dikemukakan langkah-langkah pembuatan e-mail gratis di www.mail.yahoo.com yang dikutip dari www.ridwanaz.com. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- Langkah pertama adalah membuka browser terlebih dahulu dapat Internet Explorer, Mozilla Fire Fox, atau pun Opera, kemudian masukkan alamat url-nya, www.mail.yahoo.com seperti tampak pada gambar berikut ini.



Sesaat kemudian akan muncul halaman yahoo mail, pastikan halamannya seperti gambar di bawah ini.



- Perhatikan pada halaman sebelah kanan, jika nanti Anda sudah mendaftar dan ingin membuka e-mail, maka masukkan id yahoo dan password Anda lalu klik Sign in. Tapi karena Anda belum mendaftar, dan belum mempunyai Id yahoo dan pasword tentunya, maka Anda klik saja menu Sign Up yang berada pada bagian bawahnya menu Sign In kadang juga berada di bagian atas, pokoknya cari saja yang bertuliskan Sign Up atau Daftar, jika tidak ada Sign Up klik pada Create New Account.



- Sesaat setelah Anda klik Sign Up atau Create New Account, akan muncul halaman berisi formulir pendaftaran pada email yahoo seperti pada gambar di bawah ini.

Get a Yahoo! ID and free email to connect to people and info that you care about.

Already have a Yahoo! ID?

[Sign In](#)

Can't access my account

Name

Gender - [Select One](#) -

Birthday - [Select Month](#) -

Country [Indonesia](#)

Postal Code

Select an ID and password

Yahoo ID and Email @ yahoo.com

Password Password Strength

Re-type Password

In case you forget your ID or password...

Alternate Email

Secret Question 1 - [Select One](#) -

Your Answer

Secret Question 2 - [Select One](#) -

Your Answer

Type the code shown



By clicking the "Create My Account" button below, I certify that I have read and agree to the Yahoo! Terms of Service, Yahoo! Privacy Policy and Mail Terms of Service, and to receive account related communications from Yahoo! electronically.

[Create My Account](#)

Copyright © 2010 Yahoo! Inc. All rights reserved. Copyright/IP Policy | Terms of Service | Guide to Online Security
Code verification technology developed in collaboration with the Captcha Project at Carnegie Mellon University.
NOTICE: We collect personal information on this site. To learn more about how we use your information, see our Privacy Policy

Data is provided for informational purposes only, and may not be accurate. Yahoo! shall not be liable for any errors or delays in the content, or for any

Lalu Anda tinggal masukkan data-data identitas diri Anda sesuai kolom yang telah disediakan. Di bawah ini saya beri contoh cara pengisiannya:

YAHOO! Yahoo! | Help

Get a Yahoo! ID and free email to connect to people and info that you care about. Already have a Yahoo! ID?
[Sign In](#)
Can't access my account

Name

Gender

Birthday

Country

Postal Code

Select an ID and password

Yahoo! ID and Email [Change](#)

Password

Re-type Password

In case you forget your ID or password...

Alternate Email

Secret Question 1

Your Answer

Secret Question 2

Your Answer

Type the code shown [Need audio assistance?](#)



Try a new code

By entering this code you help Yahoo! prevent spam and fake registrations. This code can be typed in all lowercase.

Klik di sini jika kode sulit dibaca, untuk mengganti kode yang mudah di baca

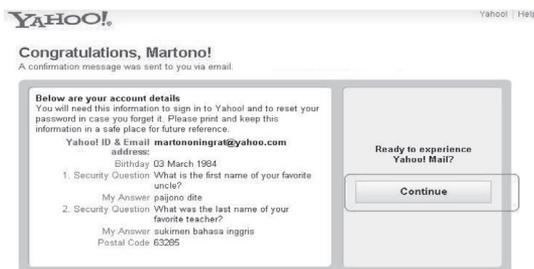
By clicking the "Create My Account" button below, I certify that I have read and agree to the Yahoo! Terms of Service, Yahoo! Privacy Policy and Mail Terms of Service, and to receive account related communications from Yahoo! electronically.

Create My Account

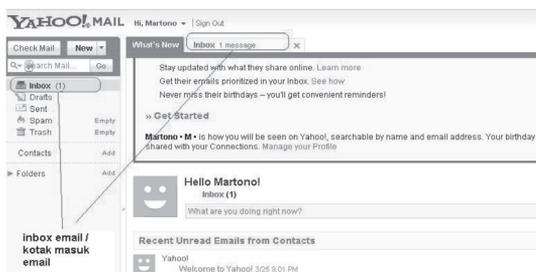
Copyright © 2010 Yahoo! Inc. All rights reserved. Copyright/FP Policy | Terms of Service | Guide to Online Security
Code verification technology developed in collaboration with the Captcha Project at Carnegie Mellon University.
NOTICE: We collect personal information on this site. To learn more about how we use your information, see our Privacy Policy.
Data is provided for informational purposes only, and may not be accurate. Yahoo! shall not be liable for any errors or delays in the content, or for any actions taken in reliance on these listings.

- Untuk pengisian kolom "Alternate Email" dikosongkan saja tidak apa-apa, atau kalau mau diisi dengan alamat email teman yang bisa dipercaya. Karena email alternatif ini berfungsi jika mungkin Anda nanti lupa dengan password, maka password Anda nanti akan dikirim lewat email alternatif yang Anda masukkan tadi. Untuk pilihan pertanyaan, tinggal pilih saja (sudah disediakan, jadi tidak perlu buat pertanyaan) dan jawabannya masukkan sendiri, bagian itu fungsinya juga sama dengan email verifikasi. Yaitu jika Anda lupa dengan password, maka pertanyaan yang Anda pilih tadi akan muncul, dan Anda masukkan jawaban yang Anda buat tadi.

- Masukkan **Code Capta** pada kolom yang disediakan, maksudnya yahoo meminta memasukkan code seperti itu adalah untuk menjaga keamanan server yahoo dari mesin spam. Karena mesin spam tidak bisa membaca code capta, kecuali hanya manusia. Jika code capta sulit dibaca, klik klah icon dua panah bengkok di sebelah kiri kode capta maka nanti kode capta akan berubah menjadi bentuk yang lain. Jika masih sulit, klik lagi sampai gampang dibaca.
- Jika sudah diisi semua, klik pada tombol kuning bertuliskan [**create my account**]. Jika kolom isian formulir telah Anda isi dengan benar, maka sesaat kemudian, jendela konfirmasi akan muncul, seperti gambar di bawah ini. Klik tombol Continue, untuk melanjutkan prosesnya



- Sesaat kemudian akan diarahkan ke kontak masuk email Anda. Di tempat tersebut pasti ada satu pesan masuk. Isinya dari pihak yahoo.com sendiri, biasanya ucapan selamat datang atau menikmati,



Ketika pertama kali masuk email akan ada jendela pertanyaan seperti gambar di bawah ini. Klik tombol [I've used email before],



dan jika masih muncul jendela seperti ini lagi, klik tombol [x] pada bagian pojoknya.



- Untuk membuka email, klik pada Inbox, perhatikan pada gambar point nomor e), di atas sudah saya beri tanda lingkaran. Setelah Anda klik pada **Inbox**, akan muncul daftar email yang ada di **Inbox**, pada gambar di bawah ini karena baru membuat email, jadi baru ada satu buah email yang masuk. Untuk melihat isi emailnya, klik pada subjeknya email yang ingin Anda buka. Agar lebih jelas, perhatikan gambar di bawah ini.



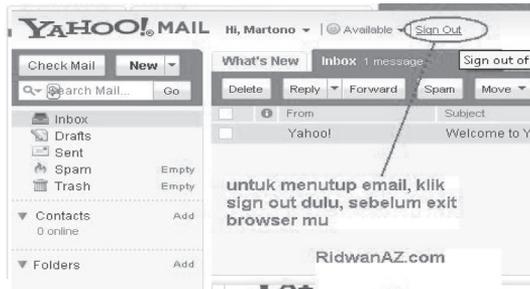
- Cara mengirim email, yaitu klik pada tombol **New**, berada di sidebar sebelah kanan (perhatikan gambar di bawah ini).



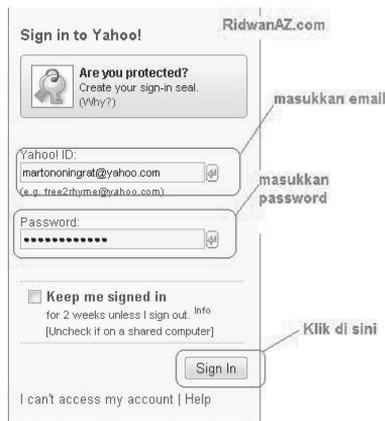
- Setelah Anda klik pada tombol **New**, sesaat kemudian Anda akan menjumpai kolom untuk menuliskan email Anda. Perhatikan gambar di bawah ini. Masukkan alamat email teman Anda pada "TO", kolom "CC" dikosongkan saja. Subjek sebagai tema atau judul surat, dan kolom paling bawah yang lebar sekali itu untuk menuliskan isi surat atau email yang ingin dikirimkan. jika sudah diisi semua, tekan tombol **Send**.



- Jika email atau surat Anda terkirim, akan ditandai seperti gambar di bawah ini. Pada bagian bawah terdapat dua kolom. Itu merupakan tawaran, apakah Anda mau menyimpan alamat email yang barusan Anda kirim surat atau tidak, kalau ya, masukkan nama depan dan nama belakang, kemudian klik **OK**.



- Jika sudah selesai melakukan aktifitas pada email Anda, klik pada tombol Sign Out sebelum Anda menutup browser Anda, sebagai antisipasi untuk keamanan akun yahoo Anda.



- Sekarang e-mail Anda sudah jadi dan apabila nanti Anda ingin membuka lagi tahapannya, buka alamat www.mail.yahoo.com pada browser Anda. Entah itu Mozilla Fire Fox atau Internet Explorer. Kemudian masukkan alamat email dan password yang Anda buat tadi. kemudian klik Sign In.

Perlu diketahui, alamat website atau situs berbeda dengan alamat e-mail. Contoh alamat situs www.ridwanaz.com, sedangkan alamat e-mail martononingrat@yahoo.com,

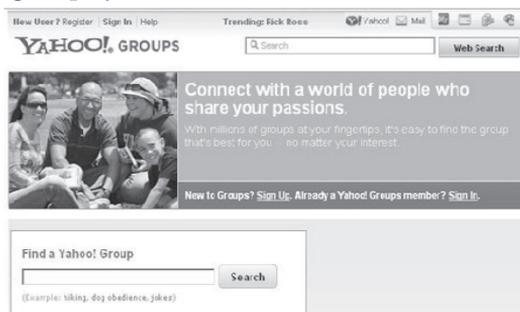
dan bukan www.martono@yahoo.com. Karena pernah dijumpai seseorang yang ingin membuka e-mail atau mengecek isi e-mailnya malah memasukkan seperti ini www.martononingrat@yahoo.com pada *address bar browser*-nya, jelas saja yang muncul *error*.

5) Mendaftar *Mailing List*

Mailing list merupakan satu salah fasilitas internet untuk berdiskusi melalui email. Kelompok diskusi mailing list ada banyak sekali dan dibagi menjadi 2 kategori: pertama, berdasarkan topik (hobi, penelitian, biasanya umum), dan kedua, berdasarkan kelompok tertentu (kelompok dosen, komunitas daerah asal, alumni sekolah atau almamater, biasanya keanggotaannya tertutup).

Mailing list diatur oleh *server mailing list*. Server atau penyedia mailing list gratis yang paling terkenal adalah Yahoo Groups. Untuk mengikuti mailing list Anda harus mendaftar terlebih dahulu. Cara pendaftaran mailing list ada 2 cara: melalui website dan melalui email.

a) Melalui Website. Caranya, buka home page milis di www.groups.yahoo.com.



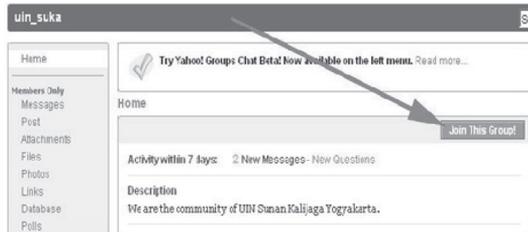
b) Cari nama milis yang anda butuhkan lewat fasilitas pencarian. Contoh nama milis UIN Sunan Kalijaga maka masukkan di kotak pencarian.



- c) Muncul milis-milis yang mengandung nama UIN Sunan Kalijaga. Pilih milis yang sesuai dengan keinginan anda.

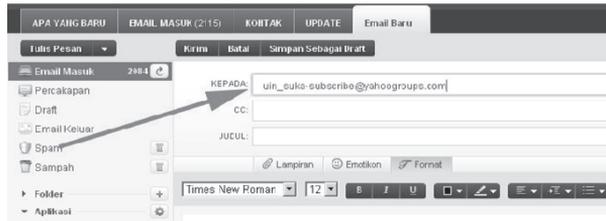


- d) Setelah halaman milis terbuka, klik **“Join This Group”** lalu masukkan alamat email Anda, tinggal menunggu moderator grup menyetujui permintaan Anda.



- e) Jika Anda mau mendaftar milis melalui email maka caranya adalah kirim email ke alamat milis yang dituju dengan format penulisan: `namamilis-subscribe@yahoogroups.com`.

Contoh: `uin_suka-subscribe@yahoogroups.com`



- g) Setelah mendaftar *mailing list* maka secara otomatis server mailing list akan mengirim email konfirmasi kepada pendaftar. Cek segera Inbox email anda.
- h) Bila pendaftaran yang pertama berhasil maka akan ada message dari **Yahoo Groups** dengan subject. **“Please Confirm Your...”**. Segera balas email tersebut tanpa isi. Bila berhasil anda telah menjadi anggota mailing list grup tersebut.

b. Pembuatan Blog

1) Pengertian dan Perkembangan Blog

Blog atau weblog adalah teks dokumen, gambar, objek media dan data yang tersusun secara hierarkhis dan menurut kronologi tertentu, yang dapat dilihat melalui browser internet (Asdani Kindarto, 2006: 1). Ada juga yang mengartikan blog sebagai sebuah jurnal yang disediakan pada web yang dapat di-update setiap hari dengan suatu aplikasi yang disediakan oleh penyedia. Blog merupakan suatu publikasi secara periodik dan tetap mengenai pemikiran personal seseorang dan juga link web (Roy Candra Putra, 2009: 7).

Blog adalah situs pribadi. Berbeda dengan website yang setiap memposting harus susah payah memakai kode ekstensi .html .php, .asp, dan lain-lain, blog merupakan otomatisasi dari semua ekstensi tersebut. Sehingga karena sudah diotomatisasi, maka kita-kita semua yang lugu

teknologi menjadi otomatis dapat memposting apa yang kita inginkan persis seperti kita memposting e-mail ke teman atau ke milis. Dan karena kemudahan inilah, maka semua orang yang tahu internet dapat membuat blog atau situs pribadi; sama halnya dengan memiliki e-mail. Tak heran apabila pemilik blog bervariasi: mulai dari pembantu rumah tangga, ibu rumah tangga, peserta didik ditingkat dasar dan menengah, mahasiswa, dosen hingga sampai para profesor.

Blog pertama kemungkinan besar merupakan halaman *What's New* pada browser Mosaic yang dibuat oleh Marc Andersen. Pada 1993-Mosaic adalah browser pertama sebelum diluncurkannya Internet Explorer atau bahkan Netscape. Namun, Blog yang terlihat seperti sekarang ini dibuat oleh Justin Hall pada 1994 dalam website pribadinya yang diberi nama *Justin's Home Page*. Blog ini kemudian berubah menjadi *Links from the Underground* karena memuat banyak links di dalamnya.

Hingga tahun 1998, jumlah Blog yang ada belumlah seberapa. Ini dikarenakan pada saat itu untuk membuat blog seseorang harus mempunyai keahlian dan pengetahuan khusus tentang pembuatan website, HTML (Hyper Text Markup Language), dan web hosting, sehingga tidak mengherankan mereka yang berkecimpung di bidang internet, seperti para System Administrator dan Web Designer menjadi orang-orang pertama yang membuat blog.

Namun pada pertengahan tahun 1999 dunia Blog dimeriahkan dengan munculnya Blog online yang dirilis oleh perusahaan bernama Pitas. Blog online ini memungkinkan setiap orang membuat Blog tanpa dikenakan biaya sepeser pun. Meski dari segi teknologi sudah berkembang, dari segi jumlah Blogger (pembuat blog) hanya ratusan orang saja.

Perkembangan pembuatan Blog oleh para Blogger meningkat drastis manakala pada bulan Agustus 1999 Pyra Lab, sebuah perusahaan di Silicon Valley bernama membuat gebrakan baru dengan meluncurkan sebuah situs pembuat blog instan yang dinamakan Blogger.com. Blogger.com ini seperti halnya blog online sebelumnya mempunyai keunggulan karena telah menyediakan desain-desain tertentu sehingga siapa pun bisa langsung membuat blog dan memposting berita-berita atau catatan-catatan harian ke internet orangnya meski tidak mempunyai pengetahuan dan pemahaman tentang HTML. Semenjak itulah jumlah blogger di internet meningkat drastis. Blogger. com sendiri saat itu telah memiliki hingga 100.000 blogger yang memanfaatkan layanan mereka dengan pertumbuhan jumlah blogger sekitar 20% per bulannya.

Semenjak munculnya Blogger.com dan Pitas, layanan blog online pun menjamur, di antaranya ada Grouksoup, Edit this Page, Velocinews, Eaton Portal, dan lain-lain. Ribuan Blog bermunculan dengan topik bahasan sendiri-sendiri sesuai dengan pembuat blog itu, di antaranya topik tentang hobi, musik, komputer, kesehatan, dan lain sebagainya.

Blog memang sudah mendunia. Di internet ada beragam Blog yang bisa dijumpai setiap kali seseorang mengakses internet dan mengetikkan keyword pada mesin pencari untuk mencari informasi yang diinginkannya. Jenis Blog dan topik-topik yang dibicarakan di dalamnya pun sangat bervariasi. Dari Wikipedia dinyatakan bahwa jenis Blog ada beberapa macam, di antaranya: *pertama*, Blog Politik. Blog Politik membahas tentang dunia politik yang isinya memuat berita-berita politik, aktivitas-aktivitas para politikus, partai politik, maupun sekadar bahasan atau analisis tentang politik. Termasuk dalam blog politik ini adalah kegiatan kampanye yang dilakukan oleh para legislatif ataupun para pemimpin negara.

Kedua, personal Blog. Personal Blog biasa juga disebut sebagai buku harian online. Blog ini berisi tentang pengalaman keseharian seseorang, keluh kesah yang dialaminya, gagasan-gagasannya, puisi atau syair, atau hal-hal yang berkaitan dengan pribadi seseorang.

Ketiga, Blog Bertopik. Blog ini membahas tentang sesuatu dan berfokus pada bahasan tertentu, misal blog tentang software, hardware, program, dan lain-lain.

Keempat, Blog Kesehatan. Sesuai dengan namanya, Blog ini lebih berfokus pada berbagai masalah tentang kesehatan. Blog ini kebanyakan berisi tentang keluhan pasien, berita kesehatan terbaru, keterangan-keterangan tentang kesehatan, dan lain-lain.

Kelima, Blog Bisnis. Blog ini digunakan oleh para pegawai atau pengusaha untuk mempromosikan bisnis mereka.

Keenam, Blog Pengganggu (Spam). Blog ini juga disebut sebagai *Splogs* (Spam Blog). Blog ini digunakan untuk promosi bisnis *affiliate*.

2) Bagian-Bagian Blog

Bagian-bagian yang pasti ada dalam sebuah blog adalah:

- a) Judul Postingan (*Entry Title*). Kebanyakan Blog diawali dengan tanggal dan waktu postingannya. Entry title selalu diikuti oleh sebuah atau dua paragraf tentang isi dari postingan tersebut. Kadang-kadang di akhir postingan dicantumkan juga link-link yang membahasnya lebih lanjut.
- b) Tanggal Postingan (*Date of Entry*) Tanggal postingan ini dihubungkan atau mempunyai link yang berisi tentang semua hasil postingan pada tanggal yang dimaksud.
- c) *Permalink*. Permalink merupakan singkatan dari per-

manent link. Permalink ini mempunyai link pada postingan blog.

- d) Syndicate This Site. Jika sebuah blog mempunyai RSS Aggregator atau sebuah piranti yang bisa membaca RSS, blog ini bisa menghubungkan dengan pilihan ini. Ini artinya pemilik blog bisa menempatkan informasi pada blot atau membacanya dengan pembaca berita RSS khusus.
- e) Ikon XML. Ikon XML adalah sebuah gambar grafis dari link syndicate this site. Ini mengacu pada file RDF atau XML sesungguhnya yang bisa digunakan untuk sindikasi ini.
- f) Arsip (*Read Archives*). Keuntungan mempunyai blog adalah blog bisa menyimpan segala sesuatu yang pernah dimuatnya dalam Arsip. Arsip ini bisa menunjukkan seberapa sering sebuah blog di-update oleh pemilik Blog.
- g) Kalender. Sebuah Blog bisa dipastikan memasang kalender di halamannya. Fungsi kalender sudah pasti agar para pengunjungnya tidak lupa dengan hari dan tanggal ia mengakses blog tersebut.
- h) *Blog Roll*. Blog roll ini merupakan daftar Blog yang diakses oleh pemilik blog.

3) Cara Membuat Blog

Bagaimana cara bagaimana membuat blog? Banyak yang menyediakan fasilitas pembuatan blog, di antaranya adalah blogger.com. Membuat blog di blogger.com sangatlah mudah dan gratis. Blogger.com didukung penuh oleh google, sehingga apabila kita membuat blog di sini maka google akan cepat mengindeks blog kita. Alhasil blog kita akan muncul di halaman pencari google. Langkah-langkah

membuat blog di blogger.com seperti yang dikemukakan oleh Reza Zakaria (2009: 17-52) dan Roy Candra Putra (2009: 19-53) adalah sebagai berikut:

Langkah 1: Daftar Google

Daftarkan Diri Anda di Google untuk masuk ke blogger, Anda harus memiliki login google.com. Silakan kunjungi <http://www.blogger.com>. Anda akan mendapatkan halaman seperti pada gambar di bawah. Jika Anda sudah memiliki login di Google, Anda tinggal login, maka Anda akan masuk ke Control Panel atau Panel Kontrol. Kemudian Anda bisa memilih bahasa, apakah Bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Untuk kali ini saya anggap Anda belum memiliki login Google. Klik tanda panah besar yang bertuliskan CIPTAKAN BLOG ANDA.



Langkah 2: Daftar Blog

Lengkapi Pendaftaran Anda

Setelah Anda klik tanda panah besar yang bertuliskan CIPTAKAN BLOG ANDA, maka akan muncul formulir seperti yang ada pada gambar dibawah ini. Proses ini akan menciptakan account Google yang dapat Anda gunakan pada layanan Google lainnya. Jika Anda sudah memiliki sebuah account Google mungkin dari Gmail, Google Groups, atau Orkut. Satu account Google bisa digunakan untuk

mengakses semua fasilitas yang disediakan oleh Google. Jika Anda sudah memiliki account google, Anda bisa langsung login (masuk). Untuk login ke Google, Anda harus login dengan menggunakan alamat e-mail. Silakan lengkapi.

- a) Alamat e-mail yang Anda masukan harus sudah ada sebelumnya. Anda akan dikirim konfirmasi ke e-mail tersebut. Jika Anda menggunakan e-mail palsu atau e-mail yang baru rencana akan dibuat, maka pendaftaran bisa gagal. Anda tidak perlu menggunakan e-mail gmail.com. E-mail apa saja bisa.

1 Ciptakan sebuah Account Google

Proses ini akan menciptakan account Google yang dapat Anda gunakan pada layanan Google lainnya. Jika Anda sudah memiliki sebuah account Google mungkin dari Gmail, Google Groups, atau Orkut, silakan [klik](#) disini terlebih dahulu.

Alamat email (harus sudah ada)

Ketik ulang alamat email

Masukkan sebuah password [Kebuatan Sandi](#)

Anda akan menggunakan alamat ini untuk login ke Blogger dan layanan Google lainnya. Harap ingat, akan sangat menyulitkan dengan pihak ketiga tanpa izin Anda.

Ketik lagi alamat email Anda untuk memastikan bahwa tidak ada kesalahan ketik.

Parangunya setidaknya harus 8 karakter.

- b) Lengkapi data yang lainnya.
- c) Tandai “**Saya Menerima Persyaratan dan Layanan**” sebagai bukti bahwa Anda setuju. Setelah lengkap, klik tanda panah yang bertuliskan lanjutkan.

Ketik ulang alamat email

Masukkan sebuah password [Kebuatan Sandi](#)

Ketik ulang sandi

Nama Tampilan

Verifikasi Kata

Penerimaan Persyaratan [Saya menerima Persyaratan dan Layanan](#)

LANJUTKAN

Anda akan menggunakan alamat ini untuk login ke Blogger dan layanan Google lainnya. Harap ingat, akan sangat menyulitkan dengan pihak ketiga tanpa izin Anda.

Ketik lagi alamat email Anda untuk memastikan bahwa tidak ada kesalahan ketik.

Parangunya setidaknya harus 8 karakter.

Anda yang digunakan untuk memverifikasi blog Anda.

Ketikkan karakter yang Anda lihat pada gambar ke kiri.

Indikasi ini bahwa Anda telah membaca dan menerima Persyaratan Layanan Blogger.

Form Pendaftaran



Form Pendaftaran 2

Langkah 3: Membuat Blog

Memilih Nama Blog dan URL Blog.



Proses Pembuatan Blog

Jika Anda berhasil, Anda akan dibawa ke halaman seperti pada gambar dibawah. Jika gagal? Gagal biasanya karena verifikasi kata Anda salah. Itu wajar karena sering kali verifikasi kata sulit dibaca. Yang sabar saja, ulangi sampai benar. Saya sendiri sampai mengulang 3X. Setelah Anda berhasil mendaftar, Anda akan dibawa ke halaman seperti yang ada pada gambar di bawah. Sekarang Anda mulai membuat blog dengan mengisi nama dan alamat blog Anda. Sebagai contoh, saya menamakan blog tersebut dengan nama Media

Pembelajaran PAI. Anda bebas memberi nama blog Anda sesuai dengan peruntukkan blog yang Anda buat. Anda juga bisa meneliti kata kunci yang paling banyak dicari orang. Anda bisa mengecek ketersediaan alamat blog yang Anda pilih. Jika tersedia bisa Anda lanjutkan. Jika tidak tersedia, maka Anda harus kreatif mencari nama lain atau memodifikasi alamat yang sudah ada, misalnya ditambahkan abc, xzy, 101, dan bisa juga dengan menyisipkan nama Anda. Lanjutkan dengan klik tanda panah bertuliskan **LANJUTKAN**.

Langkah ke 4 Blog Template

Pilih desain yang sesuai dengan selera Anda.



Berhasil? Tentu saja berhasil, memang mudah koq. Jika berhasil, Anda akan diarahkan ke halaman seperti yang ada pada gambar dibawah. Pilihlah tema yang sesuai dengan selera Anda. Jika tidak ada yang sesuai dengan selera Anda, jangan khawatir, nanti masih banyak pilihan tema yang bisa Anda install sendiri. Sekarang pilih saja tema agar proses pembuatan blog bisa diselesaikan. Anda bisa preview tema dengan klik gambarnya. Untuk Memilih tema Anda klik (tanda) bulatannya (o) seperti pada gambar di bawah. Lihat

yang saya tunjuk dengan panah merah buatan saya. Setelah itu Anda klik tanda panah yang bertuliskan **LANJUTKAN**

Belajar Membuat Blog Selesai

Sekarang tinggal posting, pengaturan, dan tata letak. Selamat, sekarang Anda sudah memiliki sebuah blog. Sekarang Anda sudah mulai bisa memposting pemikiran Anda di blog dan dibagi ke seluruh dunia (Indonesia). Memang masih ada beberapa hal yang harus Anda lakukan, yaitu pengaturan, tata letak, penambahan elemen, dan penggantian tema jika Anda menginginkan tema yang lain. Ini untuk tingkat lanjut. Setidaknya, Anda sudah memiliki blog dan bisa posting. Hal ini sudah cukup untuk tahap awal. Untuk mendalami masalah Blog lebih dalam, saya anjurkan Anda membaca ebook nge-Blog.. Pada ebook tersebut, bukan hanya diajarkan cara nge-blog, tetapi juga bagaimana mendapatkan uang dari blog.

4) Pemanfaatan Blog dalam Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan temuan M. Ilman Akbar bersama-sama dengan M. Arief Furqon dan Maya Retno Ayu Setyautami dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia (<http://www.ayongeblog.com>), ada 3 metode yang bisa diupayakan untuk menggunakan blog sebagai media pembelajaran, yaitu: *pertama*, blog guru sebagai pusat pembelajaran. Guru dapat menuliskan materi belajar, tugas, maupun bahan diskusi di blognya, kemudian para muridnya bisa berdiskusi dan belajar bersama-sama di blog gurunya tersebut. Contoh dari guru yang telah menggunakan metode ini adalah Bapak Syafii Muhammad, Guru TIK SMPN 5 Balikpapan (gurusmp5.wordpress.com).

Kedua, yaitu blog guru dan murid yang saling berinteraksi. Guru, yang harus memiliki blog, mengharuskan murid

memiliki blog-nya masing-masing, sebagai sarana mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh gurunya. Metode ini bisa memacu iklim kompetisi antar siswa, karena tentu saja para siswa ingin blognya menjadi yang terbaik. Contoh dari guru yang telah menggunakan metode ini adalah kang Awan Sundiawan, Guru Bahasa Indonesia SMA Kosgoro Kuningan Jawa Barat (awan965.wordpress.com).

Ketiga, komunitas blogger pembelajar. Ada sebuah blog sebagai pusat pembelajaran (bisa berupa blog aggregator atau blog dengan beberapa kontributor), dengan guru-guru dan siswa dari berbagai sekolah bisa tergabung dalam komunitas blogger pembelajar tersebut. Sebuah blog yang agak mirip dengan konsep ini tapi belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi para muridnya adalah [blog pengajar.web.id](http://blog.pengajar.web.id).

Dan, menyikapi perkembangan TIK tersebut, menurut Dr. Ferry Hadari, M.Eng. (<http://www.untan.ac.id>), menyebabkan adanya perubahan metode konvensional dalam proses belajar mengajar yang digantikan dengan metode e-learning. Metode *conventional learning* yang mengharuskan guru dan siswa harus bertatap muka langsung di ruangan kelas memiliki beberapa ciri, yaitu: 1) pembelajaran tergantung pada guru; 2) seluruh kegiatan belajar mengajar terpusat di kampus; 3) guru merupakan sumber ilmu; 4) dibatasi jarak, ruang dan waktu; dan 5) harus memiliki sarana dan prasarana belajar mengajar yang memadai serta sdm guru yang memahami setiap materi kuliah yang akan diajarkan. Sedangkan ciri-ciri e-learning adalah: 1) pembelajaran tidak tergantung kepada guru; 2) banyaknya sumber materi dan kemudahan akses; 3) peran guru hanya sebagai mediator atau pembimbing; 4) proses belajar tidak terkendala jarak, ruang dan waktu.

Merujuk dari ciri-ciri kedua metode di atas, maka nge-blog adalah sebuah alternatif metode proses belajar mengajar yang bersifat e-learning dan juga student centered. Perguruan tinggi yang ingin menggunakan TIK untuk penerapan e-learning biasanya menggunakan *Learning Management System* (LMS) untuk menyediakan *virtual classroom* (ruang kelas virtual) di internet. *Virtual classroom* yang dimiliki biasanya memiliki banyak metafora ruang kelas konvensional seperti forum diskusi, pengumpulan tugas, katalog/perpustakaan bahan ajar, katalog hyperlink dan lain sebagainya. Ini semua diupayakan tidak terlepas dari satu tujuan utama yaitu untuk penciptaan proses pembelajaran yang efektif.

Daftar Pustaka

Anas Sudijono, 2003, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Arief S. Sadiman, dkk., 2006, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Asdani Kindarto, 2006, *Tips Mudah Membuat Blog Bergaya dan Interaktif*, Yogyakarta: Andi.

Azhar Arsyad, 2005, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Barbara B. Seels and Rita C. Richey, 1994, *Instructional Technology: The Defenition and Domains of the Field*, Washington: AECT.

Blank, Willliam E. , t.t, *Handbook for Developing Competency-Based Training Programs*, New Jersey: Rentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs.

- Cece Wijaya, dkk., 1992, *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darwanto, 2007, *Televisi sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas, 2008, *Panduan Pengembangan Indikator*, Jakarta: Dirjen Manajemen Dikdasmen.
- Dewi Salma Prawiradilaga dan Evelina Siregar, 2007, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta dan Kencana Prenada Media Group.
- Engkoswara, 1988, *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Bina Aksara.
- Jasmadi, 2004, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet*, Yogyakarta: Andi.
- Karti Soeharto, dkk., 1995, *Teknologi Pembelajaran: Pendekatan Sistem Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media*, Surabaya: SIC.
- Koyo K, dkk., 1985, "Media Pendidikan" dalam Zainuddin HRL, dkk., *Pusat Sumber Belajar*, Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Moeliono (Peny.), Anton M., 1990, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Mudhoffir, 1986, *Prinsip-Prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar*, Bandung: Remaja Karya.
- Munir, 2009, *Pembelajaran Jarak Jauh: Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana, 1997, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nasution, 1987, *Teknologi Pendidikan*, Bandung: Jemmars.

- Ramayulis, 1990, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Reza Zakaria, 2009, *Ayo Membuat Blog Multimedia*, Yogyakarta: A*Plus Books.
- Roy Chandra Putra, 2009, *Cara Mudah Bikin Blog dan Facebook*, Yogyakarta: Cosmis Book.
- S. Eko Putro Widoyoko, 2009, *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Satgas Definisi dan Terminologi AECT, 1994, *Definisi Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudarwan Darnim, 2010, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Terra Ch. Triwahyuni dan Abdul Kadir, 2009, *From Zero to a Pro Power Point 2007: Trik dan Tip Power Point 2007 dari Dasar sampai Tingkat Profesional*, Yogyakarta: Andi.
- Wahana Komputer, 2007, *Panduan Praktis Microsoft Office 2007*, Yogyakarta: Andi.
- Yusufhadi Miarso, dkk., 1984, *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Rajawali.
- Zainudin HRL, dkk., *Pusat Sumber Belajar*, Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.

Sumber internet:

<http://muhamadikhsan.multiply.com/journal/item/25>

<http://kiflipaputungan.wordpress.com/2010/06/27/pengembangan-media-pembelajaran/>

<http://belajarpowerpoint.blogspot.com/2009/02/powerpoint-2007.html>

[http://www.tik.tp.ugm.ac.id/site/index.php?option=com_content&view=article&id=70:mengenalpowerpoint&catid=35:](http://www.tik.tp.ugm.ac.id/site/index.php?option=com_content&view=article&id=70:mengenalpowerpoint&catid=35)

[http://www.stt-kharisma.org/index.-mengoptimalkan-media-papan-tulis.](http://www.stt-kharisma.org/index.-mengoptimalkan-media-papan-tulis)

<http://blog.machinetik.web.id/2010/03/14/smartboard-papan-tulis-masa-kini-untuk-pendidikan/>

[http://www.ayongeblog.com/2008/04/25/blog-sebagai-media-pembelajaran-alternatif/.](http://www.ayongeblog.com/2008/04/25/blog-sebagai-media-pembelajaran-alternatif/)

<http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/16/penerapan-teknologi-informasi-komunikasi-pada-bimbingan-dan-konseling/>

[http://www.untan.ac.id/?p=328.](http://www.untan.ac.id/?p=328)

[http://hasyimiyah.wordpress.com/2010/06/30/hubungan-pemanfaatan-media-papan-tulis-dalam-pembelajaran-bahasa-arab.](http://hasyimiyah.wordpress.com/2010/06/30/hubungan-pemanfaatan-media-papan-tulis-dalam-pembelajaran-bahasa-arab)

[http://leman.or.id/anakku/tv&anak.html.](http://leman.or.id/anakku/tv&anak.html)

<http://edukasi.kompasiana.com/2011/04/23/televisi-mengubah-media-habit-masyarakat/>

<http://id.wikipedia.org/wiki/>

<http://leman.or.id/anakku/tv&anak.html>

[http://www.suaramerdeka.com/harian/0602/07\).](http://www.suaramerdeka.com/harian/0602/07)

[www.google.co.id/lppm.ut.ac.id/htmpublikasi/41sudirman.htm\).](http://www.google.co.id/lppm.ut.ac.id/htmpublikasi/41sudirman.htm)

