

**Media Pembelajaran  
Oleh Tejo Nurseto, M.Pd  
Disampaikan dalam Seminar Optimalisasi  
Penggunaan Media Pembelajaran  
10 September 2011**

**A. KOMPETENSI YANG DIHARAPKAN**

Kompetensi yang diharapkan adalah:

Mampu merancang, membuat dan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat maupun sumber belajar IPS

**B. INDIKATOR**

1. Menjelaskan makna media pembelajaran
2. Mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran.
3. Memilih media yang sesuai untuk pembelajaran IPS
4. Merancang dan membuat media pembelajaran IPS
5. Menggunakan media secara baik di dalam pembelajaran IPS
6. Mengembangkan media pembelajaran IPS

**C. MATERI**

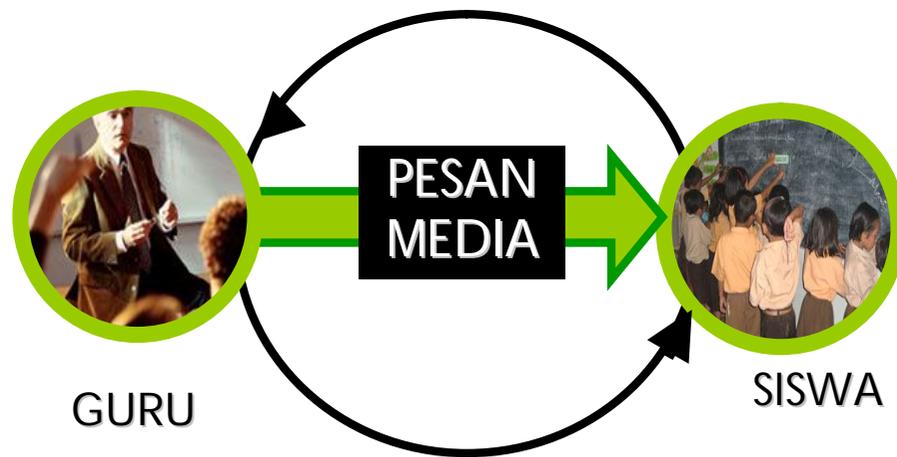
**1. Pendahuluan**

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

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

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tapi siswa juga bertindak sebagai komunikator atau

penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Menurut Berlo (1960), komunikasi tersebut akan efektif jika ditandai dengan adanya "area of experience" atau daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan



Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran IPS yang menekankan pada keterampilan proses, maka kiranya peranan media pembelajaran (yang dalam uraian selanjutnya sering disebut media), menjadi semakin penting.

Berkenaan dengan kompetensi yang harus dicapai, maka pembahasan dalam makalah/handout ini akan dibagi dalam butir-butir berikut:

- a. Pengertian media
- b. Fungsi Media
- c. Klasifikasi jenis-jenis media.

- d. Perencanaan. Pembuatan dan Penggunaan media.
- e. Pengembangan media.

## 2. PEMBAHASAN

### a. Pengertian Media

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Beberapa ahli mengemukakan bahwa media adalah::

- 1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1977).
- 2) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).
- 3) Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar (Briggs, 1970).
- 4) Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne, 1970).
- 5) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989).

Sedangkan HEINICH, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*”.

Berdasarkan uraian diatas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Media pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif akan membuat siswa belajar lebih banyak, memahami materi lebih baik dan meningkatkan penampilan (*performance*) siswa dalam melakukan keterampilan-keterampilan tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### b. Fungsi dan Manfaat Media

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

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

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

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

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



media visual yang diproyeksikan, media audio, dan multimedia. Media akan menjadi lebih hidup, menarik dan menghibur dengan memasukkan unsur music.

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

#### F. DAFTAR PUSTAKA

Brown, James W., Richard B. Lewis, Fred F. Harcleroad, AV (1977) *Intruction : Technology, Media, And Methods*, New York : Mc Graw-Hill Book Company.

Dale, Edgar, (1969) *Audio Visual Methods in Teaching*, New Yorg: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.

Dick, Walter & Lou Carey, (2005) *The Systematic Design of Intruction*, Illinois: Scott Co. Pudl.

Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruktion*, New York: Jonh Wily and Sons.

Jusufhadi Miarso, dkk., (1984) *Teknologi Komukikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Pustekom Dikbut dan CV Rajawali.

Mukminan, (2008) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- 3) Mempercepat proses belajar.
- 4) Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- 5) Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

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

#### c. Klasifikasi Media

Menurut bentuk informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media dalam lima kelompok besar, yaitu *media visual diam*, *media visual gerak*, *media audio*, *media audio visual diam*, dan *media audio visual gerak*.

Proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, apakah melalui *penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi*.

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

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

#### d. Perencanaan Penggunaan Media

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

Model yang diakronimkan dengan ASSURE itu meliputi 6 langkah dalam perencanaan sistematis untuk penggunaan media, yaitu:

- 1) *Analyze Learner Characteristics*
- 2) *State Objectives*
- 3) *Select, Modify Or Design Materials*
- 4) *Utilize Materials*
- 5) *Require Learner Response*
- 6) *Evaluate*

#### a) Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa

Kompetensi Dasar : .....

Materi Pokok : .....

Indikator Ketercapaian : .....

No.	Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Pengajar (Guru)	Kegiatan Pembelajaran (Siswa)	Media yang harus disiapkan	Penjelasan/Rasional
I	Pendahuluan				
II	Penyajian				
III	Penutup				

#### E. RANGKUMAN

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

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

Jenis-jenis media yang dapat disiapkan atau dikembangkan dalam pembelajaran IPS diantaranya meliputi: media visual yang tidak diproyeksikan,

musik yang sudah ada sehingga menjadi icon ciri khas dari sebuah program audio media pembelajaran.

- **Musik Transisi** : Digunakan untuk menghubungkan antar media, durasi musik ini tidak perlu panjang cukup 5 sampai 15 detik. Hal ini perlu diperhatikan karena pergantian media tanpa disertai dengan musik transisi, membuat perpindahan menjadi kaku, tidak smooth.
- **Musik Latar Belakang**. Jenis musik ini disebut juga “background music” digunakan untuk memperkuat sebuah situasi tertentu. Volume musik latar belakang tidak boleh terlalu dominan, kurang lebih 25% dari 100% volume suara dan pilihlah music classic dengan nada yang lembut, jangan menggunakan music yang ngebit apalagi ada syairnya karena akan mengganggu konsentrasi.

#### D. LATIHAN

- 1). Apa fungsi media dalam pembelajaran IPS?
- 2). Media apa saja yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS dan bagaimana menggunakannya?
- 3). Bagaimana mendesain media pembelajaran yang menarik dengan powerpoint
- 4). Bagaimana penggunaan music dalam pembuatan multi media?
- 5). Pembelajaran IPS yang efektif perlu mempertimbangkan penggunaan media yang disesuaikan dengan kompetensi dasar serta karakteristik materi pokok/pembelajarannya. Tentukan kompetensi dasar tertentu beserta indikator ketercapaiannya. Kemudian dengan menggunakan format/tabel berikut cobalah tentukan media apa yang paling sesuai untuk menyajikan materi pembelajaran dimaksud dalam rangka pencapaian kompetensi dasar disertai penjelasan/rasionalnya !

Nama Sekolah : .....

Mata Pelajaran : .....

Kelas/Semester : .... / ....

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

Kesesuaian media dengan kebutuhan dan karakteristik siswa menjadi dasar pertimbangan utama, sebab hampir tidak ada satu media yang dapat memenuhi semua tingkatan usia. Barbara B. Seels (1994:98) mengatakan bahwa diperlukan Informasi tentang gaya belajar siswa atau *learning style*. Beberapa *learning style* yang dapat diidentifikasi dari siswa adalah:

- 1) *Tactile/Kinesthetic*. Para siswa memperoleh hasil belajar optimal apabila disibukan dengan suatu aktivitas. Mereka tidak ingin hanya membaca tetapi ikut terlibat langsung dan mencoba melakukannya sendiri.
- 2). *Visual/Perceptual*. Para siswa memperoleh hasil belajar optimal dengan penglihatan. Demonstrasi dari papan tulis, diagram, grafik dan tabel adalah semua alat yang berharga untuk mereka Pelajar tipe visual selalu ingin melihat gambar, diagram, flow chart, time line, film, dan demonstrasi.
- 3). *Auditory*. Pelajar menyukai informasi dengan format bahasa lisan. Hasil belajar diperoleh melalui mendengarkan ceramah dan mengambil bagian pada diskusi kelompok. Media yang digunakan siswa, haruslah relevan dengan kemampuan dan kecenderungan gaya belajar yang dimiliki siswa.

#### b) Perumusan Tujuan

Guru harus membuat media sedemikian rupa sehingga akan membantu dan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### c) Memilih, Merubah dan Merancang Media Pembelajaran

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

#### d) Perumusan Materi

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

#### e) Memperoleh Respons Siswa (*Require Learner Response*)

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

#### f) Evaluasi (*Evaluation*)

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

#### e. Alasan praktis menggunakan media

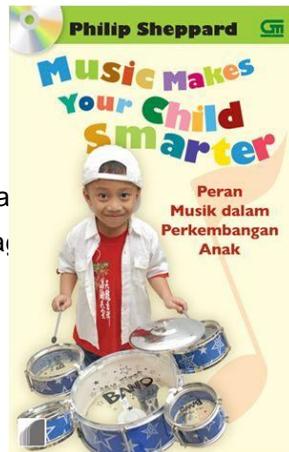
Alasan praktis guru-guru untuk menggunakan media adalah:

- 1) Memperjelas pesan yang disampaikan
- 2) Mendemonstrasikan konsep.
- 3) Sudah terbiasa dengan media tersebut
- 4) Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran

#### f. Prinsip Pengembangan dan Produksi Media

Menurut Mukmiman untuk mengembangkan media diperhatikan prinsip **VISUALS**, yang dapat digambarkan sebagai berikut:

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



Hijau	Harapan, kelembutan, kesegaran dan muda
Kuning	Humor, terbuka dan optimis
Orange	Dinamis, kekuatan dan stimulasi (rangsangan)
Hitam	Kematian, putus asa, pemberontakan, kerumitan dan kecanggihan
Putih	Kehidupan, keberhasilan, kesucian hati dan keadaan tidak berdosa
Abu-abu	Takut, ketenangan, persamaan dan keraguan
Coklat	Kejujuran, alami dan kepadatan
Biru	Kedalaman, kedewasaan dan kerohanian

#### i. Penggunaan Musik dalam Media Pembelajaran

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

- **Musik Ice Breaking:** Sebelum memulai pelajaran atau ketika istirahat agar siswa bersemangat sekaligus relax gunakan music-musik yang ceria atau music yang sedang trend.
- **Musik Tema :** Musik yang menggambarkan watak atau situasi tertentu sesuai dengan tema media. Musik tema dibuat secara khas, harus berbeda dengan

Structured : Terstruktur/tersusun dengan baik

**g. Membuat Media Pembelajaran IPS**

Media yang dapat dibuat guru IPS tidak terbatas jenis dan bentuknya, tergantung hasil pemilihan mana yang paling tepat. Dari sekian banyak media yang cocok untuk Sekolah Menengah, diantaranya media grafis seperti poster, bagan, diagram, kartun, flipchart, dan lain-lain. Selain itu tren saat ini adalah penggunaan media berbasis komputer yang dapat diunduh dan dimodifikasi guru mampu membuat media minimal media grafis dan media presentasi berbantuan komputer.

Tabel : Kesesuaian penggunaan warna

Warna yang Disarankan	Warna yang Dihindari
Belakang	media presentasi berbantuan komputer
Biru tua	Kuning, orange pucat, putih dan biru lembut
1. <b>PEMBUATAN MEDIA GRAFIS</b>	Orange terang, merah dan hitam
a) <b>Membuat Flipchart</b>	Orange terang, hitam dan merah
1) <b>Pengertian</b>	Warna sedang hingga biru tua, kuning pucat dan hitam
Flipchart adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai kalender berukuran 50X75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21X28 cm sebagai flipbook yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. Flipchart dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan pembelajaran warna-warna terang khususnya gelap	Putih, warna terang, warna merah, kuning, putih, warna yang relatif memiliki daya yang terang



Kelebihan Flipchart

- Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis.
- Dapat disajikan di dalam ruangan atau di luar ruangan.
- Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis.



Violet/lembayu	Mistik, meditasi, kecemasan dan pembelajaran secara ringkas dan praktis.
Lila	Nostalgia, mimpi dan fantasi

- Dapat digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan.
- Bahan pembuatan relatif murah.
- Mudah dibawa kemana-mana (moveable).
- Meningkatkan aktivitas belajar siswa.

## 2). Cara mendesain Flipchart

### • Menentukan bentuk Flipchart

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

Untuk membuat Flipchart kosong yang perlu disiapkan adalah kayu untuk membuat kerangka dudukan biasanya kaki-kakinya berjumlah empat atau tiga untuk sandaran penyimpanan kertas. Siapkan triplek yang tebal berbentuk persegi panjang berukuran antara 60-90 cm untuk penyangga atau untuk menempelkan kertas. Pada bagian atas kayu penyangga sediakan alat untuk menjempit kertas, sehingga dapat menyimpan kertas dalam jumlah banyak.

Membuat Flipchart yang sudah berisi pesan pembelajaran diperlukan tahap-tahap seperti: membuat alat penyangga dari kayu, kemudian mengumpulkan gambar-gambar yang relevan dengan tujuan, menuliskan pesan pada kertas atau kalau perlu objek gambar yang sudah ada misalnya dari koran atau majalah dapat ditempelkan, diatur komposisinya, jika gambar langsung dibuat pada kertas tersebut perlu dibuat sketsa terlebih dulu, membuat outline dan mewarnai.

- Buatlah background atau template sendiri untuk meningkatkan daya tarik presentasi dan memperjelas pesan. .
- Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, maka gunakanlah teks dengan intensitas yang gelap, demikian sebaliknya.
- Gunakanlah warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Tapi jangan terlalu banyak karena akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi. Gunakan warna kontras atau warna yang serasi
- Hindari kombinasi warna lebih dari 3 dalam satu slide
- Gunakanlah huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, seperti arial, Tahoma atau verdana hindari karakter atau jenis fon dekoratif karena lebih sulit dibaca.
- Besar huruf minimal 24 untuk kalimat dan 40 untuk judul
- Maksimal 6 kalimat dan 25 kata dalam satu slide
- Gunakan kata-kata yang powerfull

### h. Penggunaan warna dalam media pembelajaran.

Warna dapat dikaitkan dengan topic atau materi pembelajaran, warna juga mempengaruhi aspek psikologis. Warna yang terang memberikan kesan psikologis yang hangat dan berenergi. Warna-warna lembut seperti hijau, biru dan kelabu biasanya bagus digunakan untuk mengungkapkan peranan teduh. Menurut Philips & Di Giorgi (dalam Kadek Suartama, 2011: 74), kesesuaian antara penggunaan warna dan juga arti psikologis dari warna tersebut, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Berdasarkan gambar diatas, prosedur pembuatan media power point adalah:

- I. Identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia juga jenjang pendidikan. Perlu juga mengidentifikasi ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dll.
- II. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, suara. Pengumpulan bahan tersebut dapat dilakukan dengan cara mencari melalui internet (*browsing*) menggunakan mesin pencari yang sudah ada di direktori Anda, jika diperlukan memproduksi yang diperlukan misalnya untuk kebutuhan video dengan software dan untuk kebutuhan gambar melalui scanning image. dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan modul, makalah lengkap. Materi untuk powerpoint sebagai uraian pendek, pokok-pokok bahasan atau pointer-pointer.
- III. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkai pengerjaan di PowerPoint hingga selesai. Selanjutnya presentasi apakah dalam bentuk Slide Show, Web Page: (exe).
- IV. Setelah program selesai dibuat, tidak langsung digunakan review program dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan selanjutnya di revisi dan siap digunakan.



#### Tips membuat media dengan power point:

- Gunakan background yang sederhana, kontras dan konsisten, hindari background yang rumit, mengganggu dan penuh.
- Gunakan huruf yang Konsisten, sederhana, dan jelas seperti arial, verdana, Tahoma dan trabucet, jangan gunakan font yang berbeda-beda dan bersantap
- Visualisasikan materi menggunakan tulisan kecil
- Maksimalkan gambar, video dan animasi, tapi jangan berlebihan



gunakan tulisan kecil  
serta maksimalkan arti unsur gambar, video dan animasi



#### • Membuat ringkasan materi

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

#### • Merancang draf kasar (Sketsa)

Membuat Flipchart yang baik dan menarik diperlukan variasi penyajian tidak hanya berisi teks namun diperkaya dengan gambar atau foto yang relevan dengan materi dan tujuan. Draft kasar adalah sketsa yang langsung dibuat di lembaran-lembaran kertas flipchart menggunakan pensil yang dapat dihapus. Membuat draft kasar perlu dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan dalam pembuatan serta mengatur tata letak yang baik, dan untuk memudahkan pewarnaan.

#### • Memilih warna yang sesuai

Agar Flipchart yang kita buat lebih menarik, adalah menggunakan warna yang bervariasi. Flipchart yang hanya menggunakan satu warna misalnya hitam saja atau biru saja, kurang menarik bagi siswa. Menurut penelitian siswa cenderung menyukai tampilan media yang berwarna dan animasi hitam putih. Warna juga akan membantu memfokuskan perhatian pada materi penting. Perhatikanlah gambar di bawah ini.



**Gambar A**  
Flipchart tidak berwarna (Hitam putih)

**Gambar B**  
Flipchart berwarna (gambar asli berwarna)

Warna-warna yang mencolok (spotlight) baik digunakan untuk memberi fokus yang bertujuan untuk menarik perhatian, namun jika terlalu banyak akan mengganggu penglihatan, Sebaiknya perlu diperhatikan harmonisasi pemilihan warna.

#### • Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai

Pastikan besarnya huruf bisa dibaca dari siswa yang duduk paling belakang tanpa melotot. Ukuran huruf ini disesuaikan dengan seberapa banyak tulisan, Hindari huruf dekoratif dengan banyak variasi karena susah dibaca seperti contoh berikut :

Contoh huruf yang sebaiknya <b>tidak</b> digunakan	Contoh huruf yang sebaiknya digunakan
Huruf Dekoratif Huruf Dekoratif <i>Huruf Dekoratif</i> <i>Huruf Dekoratif</i>	<b>Mudah Di Baca</b> <b>MUDAH DI BACA</b> <b>MUDAH DI BACA</b> <b>Mudah Di Baca</b>

Gunakan huruf yang simple dan tegas seperti Tahoma, Arial, Verdana, Trebuchet MS, dan Eras Bold ITC, seperti contoh diatas kanan, karena lebih mudah dibaca dengan cepat dalam jarak yang cukup jauh.

#### • Cara Menggunakan Flipchart

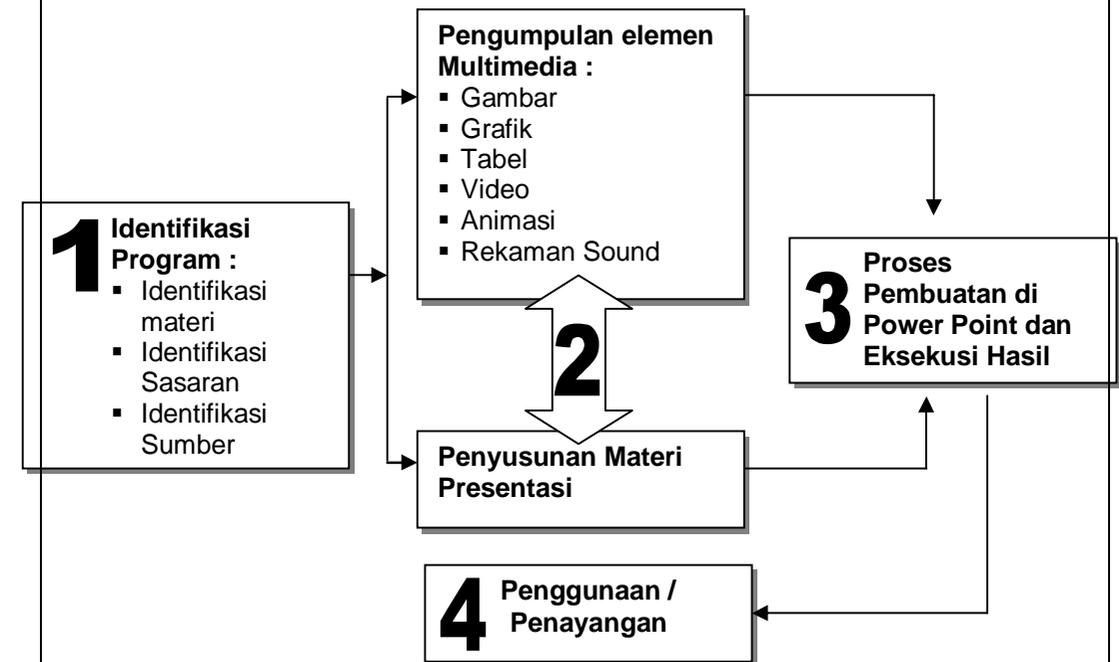
- **Mempersiapkan diri:** Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, dan memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut.

mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (data storage).

#### 2) Kelebihan Power point

- Dapat menyajikan teks, gambar, film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi sehingga menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat.
- Merangsang minat dan perhatian siswa dengan warna dan gambar yang kongkrit.
- Program slide mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan.
- Penyimpanannya mudah karena dalam bentuk file/softcopy.
- Dapat menjangkau kelompok yang banyak
- Dapat dipakai berulang-ulang
- Dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya
- Dapat dikoneksikan dengan internet

#### 3) Cara membuat media dengan power point



- b) Dicitak dengan print atau difotocopy  
Siapkan secara khusus materi media yang akan di print atau difoto-copy (jangan langsung mengcopy dari buku ke plastic tranparan). Ada plastic tranparan khusus untuk di foto copy dan ada yang khusus untuk di cetak dengan printer. Jika difotocopy pastikan yang berkualitas laser/xerox.
- c) Untuk memudahkan penyimpanan dan pemakaiannya, hasil transparan diberi bingkai khusus yang dapat disimpan dalam map tebal (ordner).

#### 11) Cara menggunakan media dengan OHP

- a) Pada waktu penggunaan OHP, guru dapat melakukannya sambil berdiri. Pada waktu posisi berdiri guru jangan menutup OHP terhadap layar maupun menghalangi pandangan siswa terhadap layar.
- b) Pasang tanparansi secara simetris lalu tekan tombol on, segera sinar OHP menimpa layar. Aturilah posisi yang sebaik mungkin agar gambar pada layar tidak miring atau kurang datar/simetris.
- c) Pada waktu menjelaskan pada transparan diOHP, gunakan pointer pada layar atau dengan pensil ditranparansi pada bagian-bagian penting yang sedang disajikan. Jangan langsung menunjuk dengan jari.
- d) Bila selesai tiap tahap penyajian dan guru akan menjelaskan lebih lanjut, matikan terlebih dahulu OHP dan alihkan perhatian siswa dari layar kembali ke guru.
- e) Penjelasan lebih lanjut mengenai hal-hal yang sulit dan rumit (c) menggunakan teknik berlapis (overlay) dan membukanya sedikit demi sedikit, sekaligus.



#### f). Membuat multi media dengan powerpoint

##### 1) Pengertian Powerpoint

Powerpoint salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan,

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

#### b). Membuat Flash Card

##### 1). Pengertian media *FlashCard*

*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran flashcard. Gambar-gambar pada flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Flashcard hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.

##### 2) Kelebihan Flashcard

- Mudah di bawa-bawa .
- Praktis.
- Gampang diingat.
- Menyenangkan.

### 3) Cara Pembuatan

- Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- Kertas tersebut di beri tanda dengan pensil atau spidol dan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm
- Potong-potonglah kertas duplek tersebut dengan gunting hingga tepat berukuran 25X30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang dibutuhkan.
- Jika objek gambar langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu ditempelkan pada alas tersebut.
- Jika gambar yang akan ditempelkan misalnya gambar-gambar yang di jual di pasaran, selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal ditempelkan menggunakan perekat.
- Pada bagian akhir adalah menambahkan tulisan pada kartu tersebut sesuai dengan nama objek pada halaman muka. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris.



- Tempelkan bulletinboard sesuai dengan fungsinya, jelas terlihat dari berbagai arah. Dapat ditempelkan di dalam kelas, didepan kelas, di kantor atau di jalan keluar masuk ruangan atau koridor. Supaya terlihat terang, tempatkan disekitarnya banyak cahaya matahari atau menggunakan lampu sorot.

### e). Membuat Media dengan Overhead Projektor (OHP)

#### 8) Pengertian OHP

OHP adalah alat untuk memproyeksikan transparan ke arah layar yang jaraknya relatif pendek, dengan hasil gambar/tulisan yang cukup besar.

#### 9) Kelebihan Media dengan OHP

- Dapat digunakan untuk menyajikan pesan di semua ukuran ruangan kelas.
- Menarik, karena memungkinkan penyajian yang variatif dan disertai dengan warna-warna yang menarik.
- Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting.
- Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan.
- Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.
- Dapat digunakan berulang-ulang.

#### 10) Cara pembuatan media dengan OHP

##### a) Langsung pada Transparan (acetate)

Pembuatan langsung pada transparan dapat dikerjakan 2 cara yaitu:

- Menulis/melukis dengan pen khusus yang berwarna warni (tidak disarankan, lebih baik diprint atau fotocopy laser agar profesional)
- Menggunakan set huruf (*lettering set*) atau sering disebut rugos. (tidak disarankan, lebih baik diprint atau fotocopy laser agar profesional)

Bulletinboard. Hal ini bernilai positif karena siswa akan berlomba untuk menjadi yang terbaik.

### 7) Cara Pembuatan

- Bulletinboard hampir sama dengan whiteboard baik dari sisi bentuk maupun ukurannya tapi bahan pada bagian muka dapat berupa papan yang dicat dengan warna yang sesuai, dilapisi bahan flanel atau karpet atau steryoform. Bahan dasar bulletinboard dapat membuat sendiri atau juga dapat membeli yang sudah jadi dengan ukuran yang standar.
- Untuk lebih menarik, perlu dicat dengan warna-warni, dan pada bagian pinggirnya diberi bingkai yang sesuai supaya kelihatan rapih. Untuk menjaga keamanan karya yang dipajang, kalau perlu dipasang juga kaca yang disertai dengan kunci pengaman.
- Berilah judul yang menarik dengan warna yang mencolok dan ukuran yang besar sehingga terlihat dengan jelas. Judul Bulletinboard misalnya "Karya Kita", "Mek...
- Kumpulkanlah bahan-bahan berupa gambar, kertas, dan lain-lain. Siapkan juga alat-alat untuk membuat paku payung gunting, cat warna.



- Kartu-kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- Jika sajian dengan cara permainan, letakan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari gambar candi hindu, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar candi hindu yang belakangnya bertuliskan 15irri-ciri candi hindu.



### c). Membuat Flanelgraf

#### 1) Pengertian media Flanelgraf

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

#### 2) Kelebihan Flanelgraf

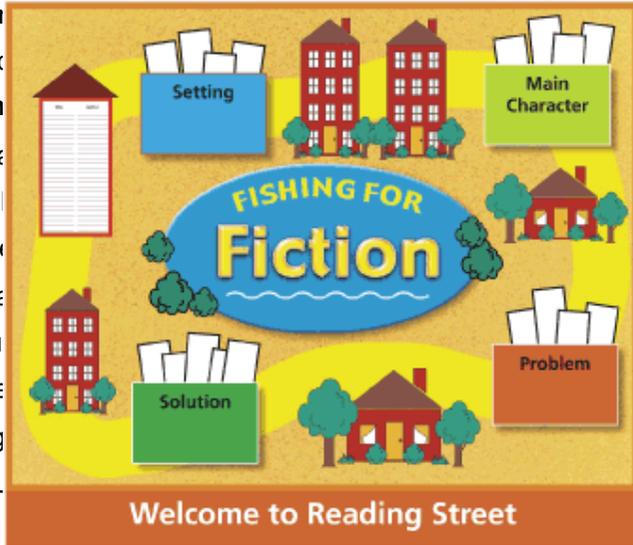
- Gambar-gambar yang dipindah-pindahkan (*moveable*) dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek gambar yang ditempelkan.
- Gambar-gambar dapat ditambah dan dapat juga dikurangi jumlahnya termasuk susunannya dapat diubah-

ubah sesuai dengan pokok pembicaraan.

- Pembelajaran dapat disetting sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupun secara kelompok. Dalam setting kelompok siswa bekerja sama dalam merencanakan dan membuat karya.

### 3) Cara Pembuatan

- Siapkan papan yang akan digunakan sebagai media bulletinboard. Pastikan ukuran papan sesuai dengan kebutuhan.
- Siapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat bulletinboard dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan disajikan.
- Siapkan gambar-gambar yang akan digunakan untuk bulletinboard tersebut. Untuk memudahkan dalam memilih gambar, siapkan album yang berisi gambar-gambar yang akan digunakan.



diambil dari majalah, 16lann, tabloid atau gambar yang dibeli dari 16lan. Banyaknya gambar yang ditempelkan disesuaikan dengan kebutuhan dan keluasan materi yang disajikan.

### 4) Cara Menggunakan

- Mulailah penyajian dengan bercerita terlebih dahulu lalu mulai masuk ke pelajaran pokok, guru berdiri di samping papan 16lannel
- Libatkan siswa dalam penyajian, mintalah salah seorang siswa untuk tampil ke depan untuk mengulangi penyajian lalu dilanjutkan dengan diskusi.
- Menilai alat dan penyajian: apakah gambar-gambar sudah jelas, apakah penyajiannya tampak menarik, apakah dipahami isi pesan yang disajikan

### d). Membuat Bulletinboard

#### 5) Pengertian media Bulletinboard

Bulletinboard adalah papan yang khusus digunakan untuk mempertunjukkan contoh-contoh pekerjaan siswa, gambar, bagan, poster, dan

objek dalam bentuk tiga dimensi. Pada umumnya Bulletinboard berukuran 160X80 cm.

### Contoh Bulletinboard

#### 6) Kelebihan

- Tempat untuk memajang hasil karya siswa berupa benda, gambar, poster dan lain-lain sehingga dapat menciptakan minat belajar, dan minat berkarya pada diri siswa.
- Dapat mempersatukan semangat kelas dengan membangkitkan rasa memiliki bersama dan tanggung jawab bersama. Jika satu bulletinboard dimiliki oleh satu kelas, maka akan ada rasa saling memiliki, untuk menjaga dan memeliharanya.
- Mendorong siswa untuk berkarya dan menciptakan produk, berinisiatif memecahkan masalah.
- Sarana berkompetisi. Antara kelas dalam satu sekolah akan saling berlomba untuk menunjukkan hasil yang terbaik yang disajikan dalam