

**OPTIMALISASI PENGGUNAAN DAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
PROFESIONALISASI GURU**



Oleh Supardi, M.Pd.

Disampaikan dalam Pelatihan
Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran
Di SMP N 2 Ambal Kabupaten Kebumen Jawa Tengah
26 Februari 2009

**UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA
2009**

OPTIMALISASI PENGGUNAAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PROFESIONALISASI GURU Oleh Supardi, M.Pd.*

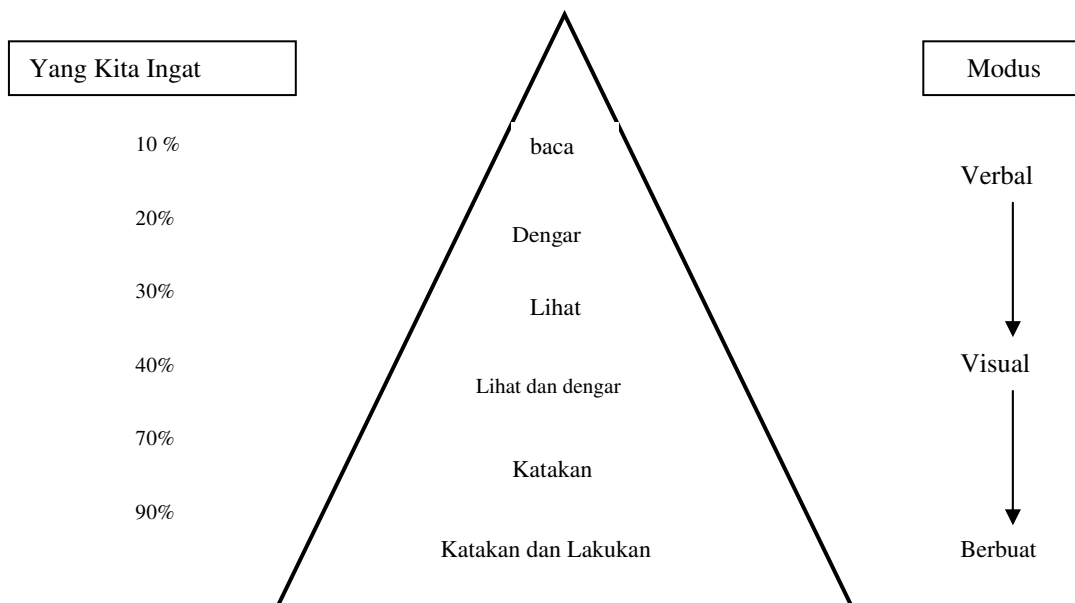
A. Apa itu Media?

Perkembangan sistem pembelajaran modern menuntut pengurangan peran guru sebagai sumber belajar utama. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat mengoptimalkan penggunaan sumber atau media pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran.

I Gde Widja (1989: 60), menjelaskan bahwa media adalah “Segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan strategi serta metode mengajar, yang menjurus kepada pencapaian tujuan pengajaran” . Dientje Borman Rumampunk (1988: 4), menegaskan bahwa media adalah kata jamak dari medium antara, merupakan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi kesimpulannya media pembelajaran adalah setiap alat baik *hardware* maupun *software* yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar.

B. Untuk apa Media Pembelajaran?

Optimalisasi siswa menangkap materi pembelajaran sangat tergantung aktivitas seluruh panca inderanya. Peter Sheal seperti yang dikutip Arnie Fajar (2004: 88) menegaskan bahwa keberhasilan individu dalam menangkap pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana proses pengalaman pembelajaran tersebut dilakukan. Peter Sheal membuat kerucut pengalaman belajar tersebut sebagai berikut:



Gambar 4.1. Kerucut Pengalaman Belajar

* Dosen PIPS Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, contact: 081226916503, pardi@uny.ac.id; pardi_uny@yahoo.com; www.pardi74.multiply.com;

Sumber : Arnie Fajar, 2004: 88

Rumampunk (1988:12-13) menegaskan beberapa kegunaan media dalam pembelajaran adalah untuk :

1. Membangkitkan Motivasi
2. Membuat konsep abstrak menjadi konkrit
3. Mengatasi batas-batas ruang kelas
4. Mengatasi perbedaan pengalaman murid
5. Menyajikan informasi belajar secara konsisten
6. Menyajikan pesan secara serempak
7. Menyajikan peristiwa yang telah lewat
8. Memusatkan perhatian
9. Mengatasi objek yang kompleks
10. Mengatasi penampilan objek yang terlalu cepat atau lambat, besar atau kecil

Di dalam sumber atau media pembelajaran terdapat dua perangkat, yakni perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat keras (*hard-ware*) adalah perlengkapan atau alatnya, sedangkan perangkat lunak (*soft-ware*) merupakan fakta, ide, program yang ada dalam sumber atau media tersebut.

C. Berbagai bentuk Media dan sumber belajar

Pengertian sumber belajar dan media belajar sebagai sesuatu yang identik. Dengan demikian, apabila membicarakan media pembelajaran, berarti membicarakan sumber belajar. Beberapa tipe media yang biasa digunakan dalam pembelajaran adalah; *still pictures* (gambar diam); *audio recording*; *motion pictures*; *television*; *Real Things*, *simulation*, *models*, *programmed and computer- assisted instruction* (gambar diam, rekaman suara, gambar, televisi, benda asli, simulasi, model, pengajaran dengan panduan program dan komputer) .

NO	JENIS MEDIA	CONTOH
1	Sumber nyata	- Pembicara tamu, pejabat, pimpinan organisasi, seperti pelaku sejarah, atau saksi kejadian. - Benda dan alat, seperti artefak, senjata, dan sebagainya.
2	del atau tiruan benda asli,	globe, peta, maket dan duplikat
3	Bahan tak terproyeksikan	- Kertas cetak, papan tulis, peraga. - Diagram, bagan, grafik, menyajikan informasi dan diskusi. - Foto – foto objek, situasi atau taata cara yang tidak dapat di bawa ke kelas atau tidak terdapat di sekitar tempat tinggal. - Alat bantu kerja bisa berupa lembar urutan kerja.
4	Rekaman suara	- Rekaman kaset suara. - Piringan hitam dan <i>Compact Disk (CD)</i> .
5	Gambar diam yang diproyeksikan	- Slide - Potongan (carik-an) film - Transparan - Program komputer, sangat cocok untuk belajar mandiri dan kelompok

1. Gambar diam

Apa saja yang termasuk media gambar diam? Grafik, chart (kartu), peta, diagram, poster, komik, foto, lukisan, adalah contoh-contoh yang termasuk gambar diam.

2. Rekaman suara

Misalnya rekaman percakapan Bahasa Inggris, rekaman pidato Bung Tomo ketika menggelorakan rakyat Surabaya dalam melawan Sekutu, dan sebagainya.

3. Televisi

Televisi termasuk dalam kategori media audio visual. Guru dapat menggunakan televisi pada siaran terbuka (*broadcast*), televisi siaran tertutup/ CCTV (*Closed Circuit Television*), maupun VTR (Video Tape Recorder) yang saat ini telah dikembangkan melalui VCD (Video Compact Disk).

4. Benda Asli (*Real things*)

Guru dapat mengumpulkan berbagai benda seperti tanaman, zat kimia, bebatuan, senjata, alat kesehatan, sebagai media pembelajaran. Guru juga dapat mengundang pelaku sejarah, hakim, jaksa, psikolog, polisi, untuk belajar dalam ruangan kelas. Benda-benda asli atau orang inilah yang disebut *real things*.

Dalam *real things* guru juga dapat menggunakan simulasi sebagai media pembelajaran. Simulasi dapat berupa bentuk bermain peran (*role playing*) atau melihat kejadian secara langsung seperti persidangan, debat calon bupati, dan sebagainya.

5. Model

Model merupakan benda tiruan yang disajikan mirip atau menyerupai benda asli yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Globe, miniatur candi, miniatur persidangan, lapisan tanah, atau benda-benda kecil yang diperbesar seperti kuman.

6. Laboratorium

Laboratorium dapat bersifat dalam ruangan (*indoor*) dapat pula di luar ruangan (*out door*). Pembelajaran sangat memerlukan laboratorium di luar ruangan. Selama ini banyak media ini tersedia di berbagai lingkungan peserta didik. Sayangnya pemanfaatannya belum optimal untuk pembelajaran.

7. Motion Pictures

Motion picture adalah seperangkat gambar diam, yang biasanya berukuran 8 – 16 mm, yang dapat ditayangkan secara sederhana dan mudah. Pada masa lalu, untuk menghasilkan *motion picture*, kita harus merekam menggunakan film. Pada masa sekarang, penggunaan kamera digital sangat membantu dalam menghasilkan motion picture. Kamera digital yang harganya sangat terjangkau sangat memungkinkan guru mengembangkan model ini.

8. *Programmed and computer- assisted instruction* (pengajaran terprogram dan pengajaran dengan bantuan komputer).

Kemajuan teknologi yang luar biasa abad XXI menjadikan komputer tidak hanya sebagai perangkat kerja tetapi sara komunikasi yang sangat ampuh. Kesulitan guru menghadirkan *real things* pelaku sejarah ke dalam kelas, dapat dihadirkan melalui komputer. Dengan teknologi internet siswa dapat berbincang-bincang langsung dengan tokoh yang berada di luar negeri.

D. Cara praktis pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran IPS

Media apa yang paling cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran? Jawabannya adalah tidak ada. Sebab masing-masing media mempunyai kekurangan dan kelebihan. Dalam upaya pemberian motivasi, penggunaan media dapat dihubungkan dengan model ARCS yang disampaikan oleh Keller (Rodgers and Thorton, 2005: 1) yang meliputi empat hal penting yakni.

1. *Attention*, artinya perhatian, yang dimaksudkan bahwa media dapat menarik perhatian siswa, tidak menjenuhkan, dan merangsang siswa untuk memperhatikannya.

2. *Relevance*—relevan *atau* sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran dan situasi perkembangan psikologis siswa.
3. *Confidence*—media harus meyakinkan siswa. Mereka mampu menyerap informasi pembelajaran dari media yang kita kembangkan.
4. *Satisfaction*—media hendaknya memuaskan siswa untuk belajar, bukan sekedar informasi pengetahuan, tetapi juga memberikan kepuasan perasaan.

Idealnya media mempunyai sifat/manfaat yang perlu diperhatikan untuk memilih media diantaranya adalah bahwa media dapat digunakan berulang-ulang, dapat dipercepat dan diperlambat, dan dapat dilihat tanpa batasan kelas. Beberapa pedoman yang bisa dijadikan panduan untuk memilih media adalah dengan melihat ciri – ciri khusus suatu media yang di antaranya:

1. Situasi untuk penggunaan (kelompok besar, interaksi, dalam kelompok kecil, atau belajar mandiri).
2. Cara membahas yang diperlukan oleh mata ajar, nyata atau berupa lambang atau kata-kata.
3. Penyajian dalam bentuk gambar, foto atau gambar grafis.
4. Faktor ukuran, diproyeksikan atau tidak.
5. Faktor warna, hitam putih atau sparsi.
6. Faktor gerak, diam atau gerak.
7. Faktor bahasa, lisan atau tertulis.
8. Hubungan suara atau gambar, apakah sifatnya bisu atau bersuara.

Untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsi VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

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

Bagaimana caranya dalam praktek pemilihan media? Guru harus memperhatikan beberapa hal seperti di bawah ini:

1. Apakah bahan yang diperlukan sudah dalam bentuk dan mutu yang sesuai?
2. Beberapa biaya yang dibutuhkan pembelian dan penyiapan?
3. Lama atau waktu penyiapan?
4. Persyaratan produksi, fasilitas, dan ketrampilan teknis.
5. Bagaimana keistimewaan media yang dipilih dibanding media yang lain? Susunlah berbagai media alternatif yang hendak dipilih.
6. Bagaimana masalah pemeliharaan dan penyimpanan untuk waktu yang akan datang?
7. Benarkah siswa lebih menyukai media yang dijadikan pilihan pengajar?
8. Apakah pengajar benar-benar suka dan yakin bisa menggunakan media tersebut dalam pembelajaran?

Berikut ini akan dikenalkan beberapa contoh praktis pembuatan media pembelajaran. Guru tidak harus membuat media sederhana untuk pembelajaran IPS ini sendirian. Kerjasama dalam satu kelompok atau memberikan tugas kepada siswa untuk media tertentu dapat dilakukan.

1. Pembuatan dan pemanfaatan Gambar diam

Gambar yang dipilih tentu yang paling mewakili dan materi yang dipelajari. Sebagai contoh berikut ini pembuatan beberapa bentuk gambar diam.

a. Gambar diam untuk motivasi

- 1) Guntinglah beberapa gambar diam berukuran minimal 20 X 10 cm. Misalnya guru dapat mengambil gambar tentang polisi yang sedang menilang pengendara sepeda motor, polisi dan keluarga atau saudara-saudaranya.
- 2) Gambar tersebut dapat digunakan sebagai motivasi siswa ketika pelajaran membahas tentang status dan peran.

Guru juga dapat mengambil gambar diam berupa situs sejarah, gerakan olahraga, tari, dan sebagainya. Agar penampilan gambar menarik, maka tempelkan gambar-gambar tersebut pada kerta karton warna-warni.



Gambar 4.12. gambar menara masjid Kudus dan balai Kulkul Taman Ayun Pulau Bali dapat dijadikan media *still picture* yang menarik

b. Gambar untuk permainan

Anak-anak tidak asing dengan berbagai jenis permainan kartu. Guru dapat membuat kartu menggunakan gambar diam untuk disusun sejenis permainan. Di bawah ini contoh permainan kartu untuk mengelompokkan jenis-jenis kegiatan ekonomi.

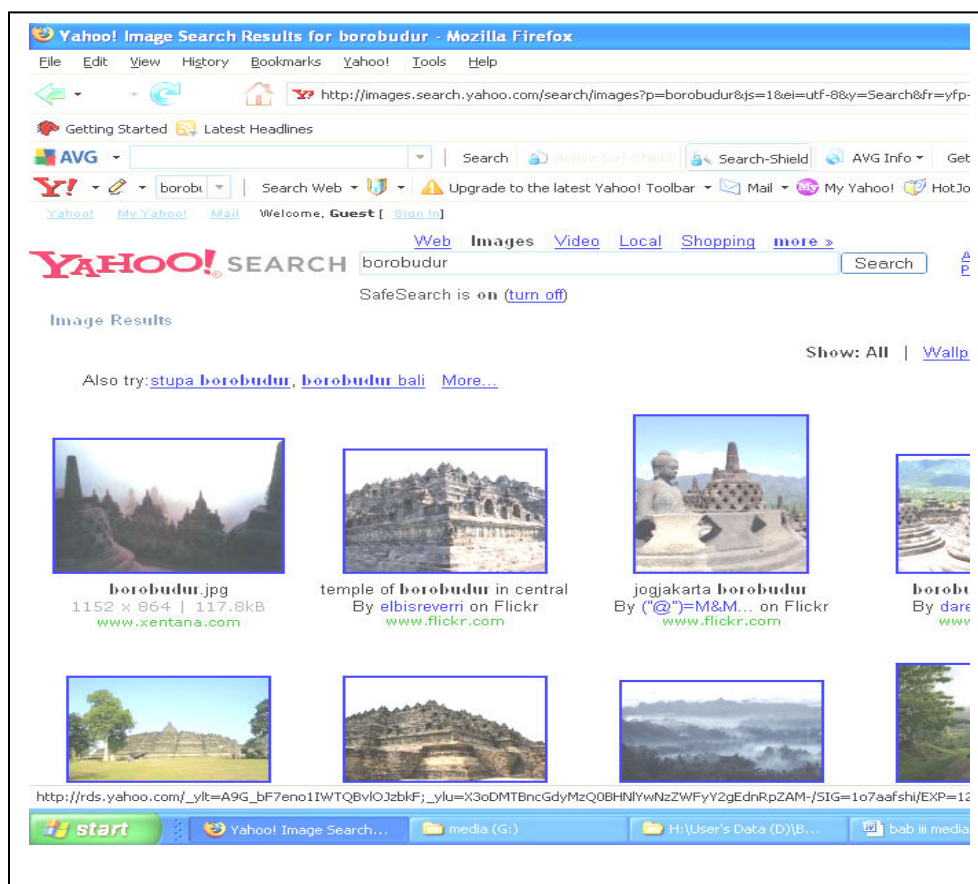
- 1) Guntinglah kartu berukuran 10 X 15 cm dengan warna yang berbeda, misalnya merah dan kuning dengan jumlah yang sama!
- 2) Tempelkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran mengenai kegiatan ekonomi yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi pada kartu berwarna merah.
- 3) Tuliskan deskripsi gambar pada karton yang berwarna kuning
- 4) Tulislah jenis kegiatan ekonomi yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi dengan karton yang berukuran besar.
- 5) Media di atas dapat digunakan sebagai media permainan dengan cara kartu dibagikan secara acak, kemudian masing-masing mencari pasangan gambar dengan deskripsi gambar, setelah ketemu kemudian mengelompokkan dalam kelompok kegiatan-kegiatan ekonomi Misalnya untuk menentukan jenis-jenis kegiatan ekonomi. Guru dapat mencari

gambar-gambar kegiatan ekonomi penduduk seperti petani, pedagang di pasar, guru, polisi, dan sebagainya.

c. Mencari gambar diam

Umumnya guru kesulitan mencari gambar-gambar dalam majalah atau surat kabar sesuai yang diinginkan. Pada saat ini masalah tersebut dapat diatasi oleh guru dengan mencari gambar dari internet. Caranya sangat mudah, yakni :

- 1) Membuka akses internet, kemudian masuk ke www.yahoo.com, atau www.google.com .
- 2) Kemudian klik menu **image** atau gambar. Ketiklah nama gambar yang diinginkan. Misalnya bapak ibu memerlukan gambar-gambar masjid akulturasi Hindu Budha di Indonesia. Kita tinggal menuliskan Masjid Demak, Menara Kudus, Masjid Agung Banten, dan sebagainya pada kolom search.
- 3) Setelah tertulis, maka akan keluar gambar-gambar yang kita inginkan. Selanjutnya kita tinggal klik dua kali pada gambar tersebut, maka akan keluar layanan melihat *view image*.
- 4) Setelah gambar sesungguhnya terlihat, bapak ibu tinggal menyimpan gambar tersebut dengan cara klik kanan, kemudian pilih menu *save as*.
- 5) Gambar telah tersimpan dalam komputer bapak/ibu, maka kita tinggal membukanya kemudian mencetaknya.
- 6) Gambar tidak harus dicetak, kita juga dapat menampilkan gambar tersebut pada DVD/VCD atau menggunakan layar LCD.

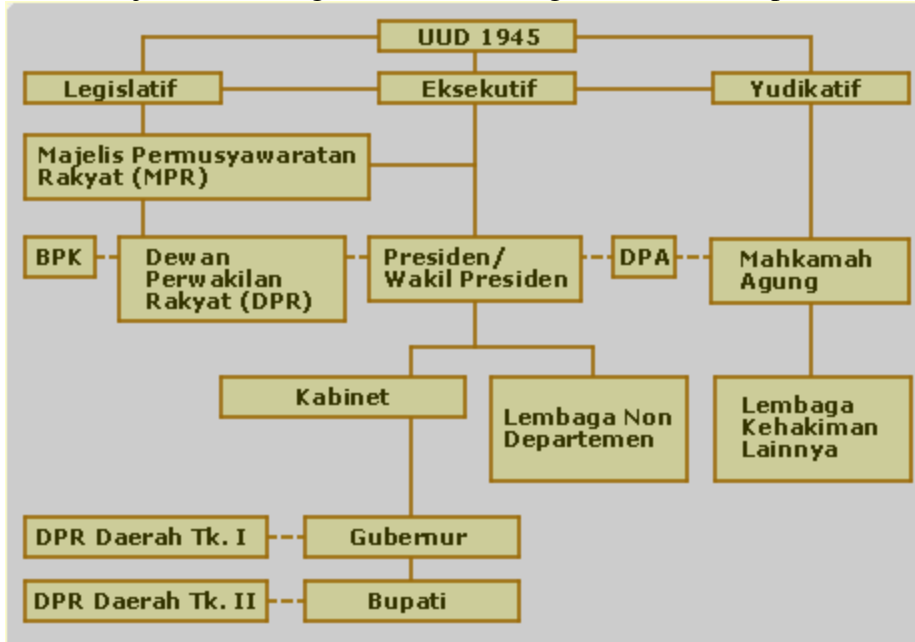


Gambar Langkah-langkah pencarian gambar diam

2. Pengembangan Media Grafis (Grafika)

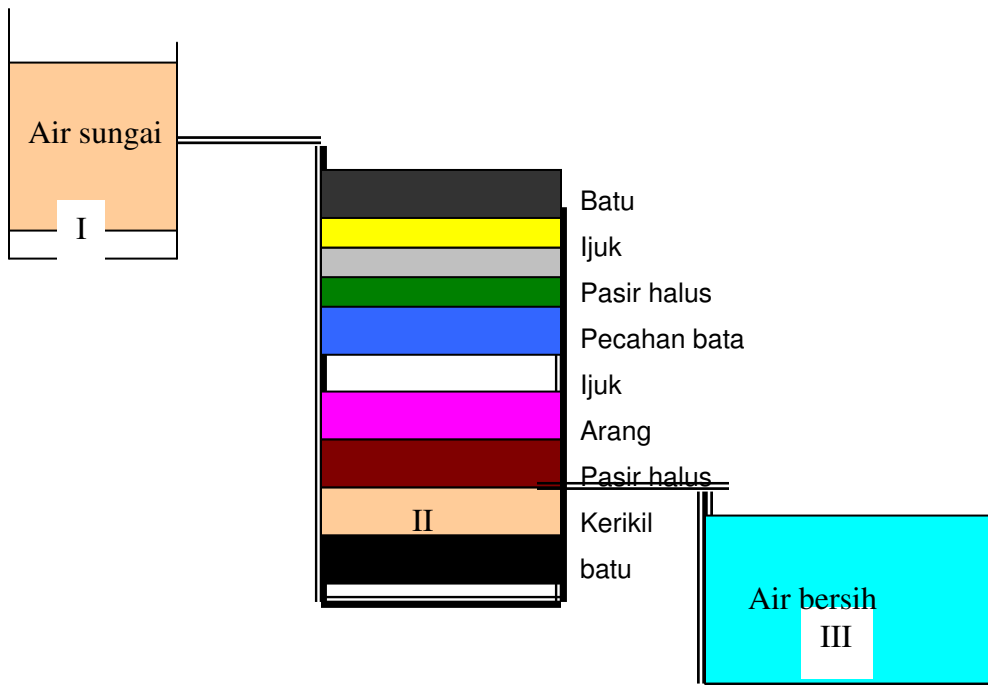
Bapak ibu guru tentu tidak asing dengan istilah grafus. Grafis adalah media yang dibuat dalam bentuk kata-kata dan gambar (Sudjana, 2005:27). Berbagai bentuk grafis adalah **bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan komik**. Bagan terdiri dari bentuk-bentuk peta, grafik, lukisan, diagram, poster, dan bahkan kartun.

- a. Bagan sangat bermanfaat untuk menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi, dan organisasi. Contoh sederhana bagan yang sering kita gunakan misalnya struktur organisasi pemerintahan provinsi, silsilah kerajaan, grafik pertumbuhan penduduk, komposisi penduduk, perbandingan curah hujan, perkembangan nilai tukar rupiah, dan sebagainya. Dalam pembelajaran kita perlu mengembangkan bagan sebagai media menjelaskan, menganalisis, dan mengevaluasi terhadap suatu fakta.



Gambar Diagram struktur pemerintahan negara Republik Indonesia

Sumber : http://www.abc.net.au/ra/federasi/img/learnmore/chart_ind.gif



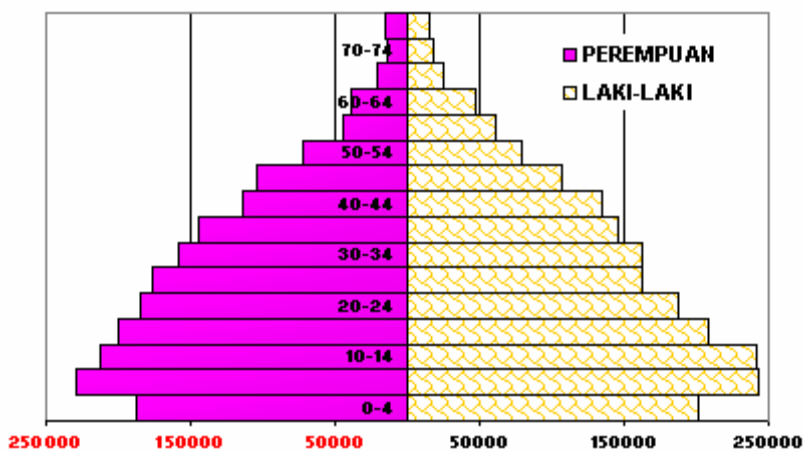
Gambar bagan teknologi sederhana penyaringan air sungai

Coba bapak ibu perhatikan diagram di atas. Tanpa membaca bukunya, siswa memahami bahwa diagram tersebut sebagai mekanisme proses penyulingan air sungai menjadi air bersih yang dapat digunakan untuk kebutuhan sehari-hari.

b. Grafik

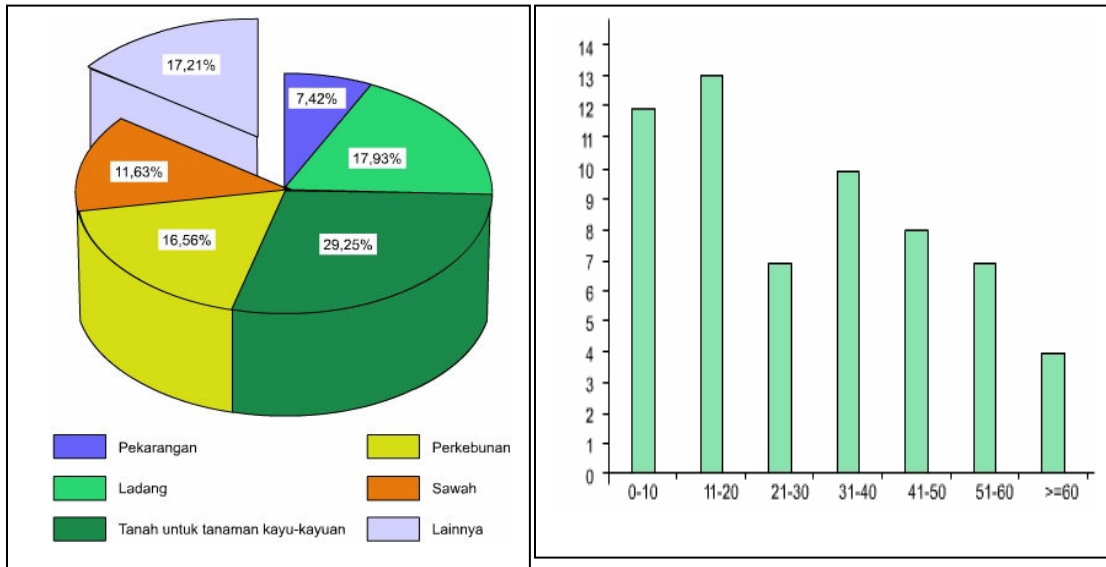
Grafik (*graphs*), berupa penyajian secara visual data-data numerik, juga dapat menggambarkan hubungan antara unit-unit data dan arah kecenderungan dalam data tersebut. Jenis-jenis grafik ini terdiri dari: grafik batang (bar-graphs), grafik gambar (pictoral graphs), grafik lingkaran (circle/pie graphs) dan grafik garis (line graphs).

Piramida Penduduk Kalimantan Barat Menurut Jenis Kelamin dan Kelompok Umur 2003



Gambar 4.16.. Contoh grafik piramida penduduk

Sumber : http://www.bps.go.id/~kalbar/chart/Gambar%204_files/

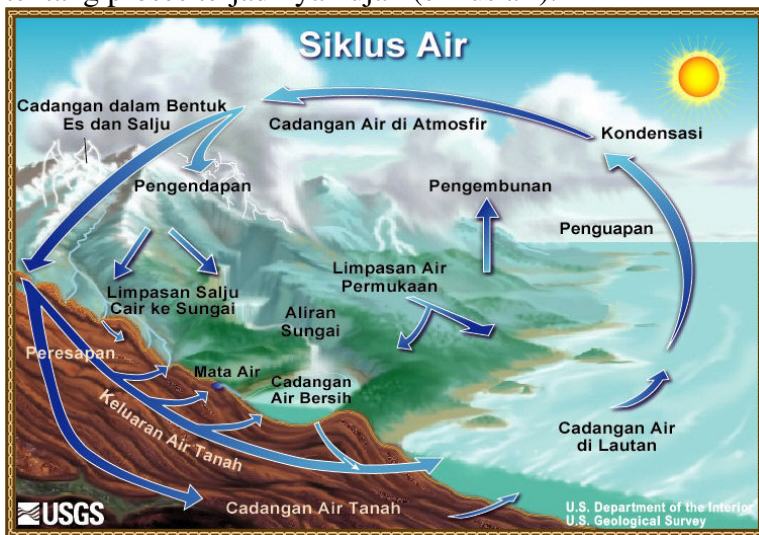


Gambar. Grafik lingkaran dan grafik batang

Sumber : http://www.e-dukasi.net/mol/mo_full.php

c. Diagram,

Adalah pengaturan secara grafis yang menunjuk kepada orang, benda dan konsep untuk menunjukkan hubungan atau untuk membantu menjelaskan proses. Misalnya gambaran tentang proses terjadinya hujan (siklus air).



Gambar Diagram Siklus Air

Sumber : http://rds.yahoo.com/_ylt=A0S020sMTU9JmlsA1Nujzbf/SIG

d. Chart,

Bentuk penyajian visual yang merupakan kombinasi penggunaan simbol numerikal dan pictoral (gambar) untuk memvisualisasikan hubungan antara fakta-fakta atau gagasan-gagasan kunci dalam urutan yang logis. Jenis-jenis chart ini terdiri dari: chart organisasi

(organization chart) atau chart ranting/batang, chart klasifikasi (classification chart), chart garis waktu (time line), chart tabular (tabular charts) dan chart arus (flowchart/process chart).

e. Poster,

Kombinasi visual yang terdiri dari garis, warna dan kata-kata yang dimaksudkan untuk menangkap perhatian dari kejauhan dalam rangka mengkomunikasikan suatu pesan pendek. Karena itu poster biasanya dicetak dengan desain gambar-gambar yang jelas, pada suatu permukaan yang dapat menangkap perhatian orang yang lewat secara sekilas.



Gambar Contoh poster menghadapi bencana alam

<http://www.flickr.com/photos/25838926@N04/2426954234/>

f. Kartun,

Merupakan gambar karikatur yang menyindir atau memperolokkan orang atau keadaan. Biasanya kartun digunakan untuk mempengaruhi pendapat umum dan sekaligus disajikan juga sebagai hiburan.

g. Komik,

Adalah suatu rangkaian gambar kartun yang dijalin dalam suatu cerita untuk menyampaikan fakta atau gagasan.

3. Pembuatan dan pemanfaatan Rekaman suara

Bapak ibu guru dapat menggunakan dan mengembangkan audio visual untuk pembelajaran. Penggunaan media audio visual dalam mata pelajaran terutama ditujukan untuk :

- Untuk meningkatkan pemahaman pembicaraan dalam Bahasa Inggris.
- Memutar ulang hasil wawancara.
- Membawa suasana agar siswa beremphati terhadap masalah yang sedang dikaji.
- Hindari penggunaan audio visual untuk menjelaskan materi terlalu panjang. Karena sama saja dengan ceramah, dan siswa cepat merasa bosan.
- Utamakan penggunaan audio visual untuk motivasi, menyimak pidato penting, membangkitkan afektif, dan sebagainya.

Bagaimana cara mengembangkan media audio atau rekaman suara? Pengembangan audio visual dapat dikembangkan dengan melakukan rekaman sendiri atau tinggal mengkopi rekaman yang telah ada.

- Guru dapat melakukan merekam wawancara dengan tokoh, sosok, masyarakat, secara langsung untuk pembelajaran.
- Kegiatan di atas juga dapat dilakukan oleh siswa dengan bimbingan oleh guru dalam kegiatan semi penelitian.

- c. Mengkopi rekaman dengan dua cara, yakni mengkopi pita kaset atau *compact disk* (CD) dan mengunduh audio yang banyak tersimpan dalam jaringan internet atau *men-download*. Untuk mengkopi kaset atau CD bapak ibu mungkin tidak mengalami kesulitan. Bagaimana caranya mengunduh audio dalam unternet? Berikut ini caranya :
- 1) Langkah pertama, bapak ibu guru tinggal menginstal *youtubedownloader* yang tersedia di internet dengan cara klik [www. Youtubedownloader.com](http://www.Youtubedownloader.com).
 - 2) Setelah terinstal, bukalah *youtubedownloader* tersebut, kemudian lakukan langkah selanjutnya.
 - 3) Bapak ibu guru tinggal membuka www.youtube.com, kemudian mencari materi audio yang bapak ibu inginkan dengan cara klik audio atau video, dengan masukkan kata kunci pada kolom search
 - 4) Misalnya mencari pidato Bung Tomo, bapak ibu tinggal tulis pada kolom *search* “pidato bung tomo”, kemudian klik ok, maka akan ditemukan beberapa pidato bung Tomo. Bapak ibu tinggal klik tulisan *more*, kemudian klik URL, maka pidato Bung Tomo akan terkopi dalam komputer Bapak/Ibu.
 - 5) Audio telah ada dalam komputer Bapak/Ibu, kemudian dapat dikopi dalam CD dengan burning atau dalam *flashdisk* dengan *copy paste*.
 - 6) Bapak ibu dapat memutar audio tersebut melalui VCD, DVD, atau komputer.

4. Pengembangan audio visual

Seandainya di sekolah belum tersedia fasilitas ruangan audio visual yang memadai, bapak/ibu guru tidak perlu khawatir. Kita tetap dapat melakukan pengembangan media ini secara sederhana. Bagaimana caranya? Terpenting di sekolah bapak/ibu tersedia televisi dan VCD atau DVD. Akan lebih mudah seandainya tersedia LCD, laptop, dan ruangan audio visual.

5. Tayangan OHP

Semua guru telah mengenal OHP sebagai alat media pembelajaran. Namun masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan OHP sebagai media pembelajaran secara optimal. Bahkan banyak yang menggunakan OHP hanya sekedar untuk memudahkan mengingat materi pembelajaran pada metode ceramah. Bagaimana pembuatan media OHP yang ideal?

- a. Tayangan OHP jangan didominasi tulisan, tetapi menampilkan visualisasi objek, peta konsep, grafik, gambar, dan sebagainya.
- b. Seandainya tayangan berbentuk tulisan, maka buatlah semenarik mungkin, dan bukan melalui deskripsi materi, tetapi tulisan yang memudahkan siswa menguasai materi yang sedang dipelajari seperti peta konsep, atau gambar dengan bagian-bagian penting..
- c. Pembuatan media OHP tidak perlu lagi hanya menggunakan kemampuan menulis dan menggambar guru. Guru dapat membuat media melalui program komputer kemudian diprint atau difoto kopi, sehingga menjadi tayangan yang lebih menarik.
- d. Untuk teks, pergunakan corak huruf sederhana, mudah dibaca, dan aturlah jarak huruf agar tidak terlalu ramai.

6. Tayangan Power Point

Pada saat ini program *microsoft powerpoint* merupakan salah satu program yang dapat dielaborasi dengan berbagai program untuk media pembelajaran. Sekolah yang memiliki fasilitas LCD semakin banyak, sehingga kemampuan menggunakan program power point menggunakan alat LCD mutlak dikuasai oleh guru. Selain sederhana, program ini mudah dipelajari dan mudah mendapatkan panduan atau buku program power point.

7. Media cetak

Bapak ibu guru dapat menggunakan media cetak sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Kita tidak harus membuat, tetapi dapat pula menggunakan media cetak yang telah ada. Selama ini buku cetak merupakan sumber utama dalam pembelajaran siswa. Padahal bapak/ibu dapat membuat dan mengembangkan media cetak dalam bentuk lain yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk melakukan inkuiri. Bagaimana caranya?

- a. Bapak ibu dapat membuat buletin yang dapat disusun secara berkala, terutama untuk menyampaikan informasi baru atau hangat yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- b. Media cetak berupa majalah dan surat kabar juga merupakan salah satu sumber belajar yang menarik bagi siswa asal disajikan dengan sederhana dan mudah digunakan.
- c. Media cetak dapat dijadikan sumber inkuiri siswa, terutama majalah yang memuat ulasan secara detail tentang suatu masalah. Sebagai contoh tentang perusakan hutan di Indonesia, bapak ibu dapat mendorong siswa untuk mencari media cetak yang telah terbit, kemudian mengkajinya.
- d. Media cetak juga dapat digunakan sebagai motivasi dan bahan kajian. Misalnya pada berita surat kabar terjadi pembunuhan orang tua oleh anak. Nah bapak ibu dapat menjadikan berita tersebut dengan cara mengguntingnya, kemudian difoto kopi, lalu dibagikan kepada siswa. Bapak ibu dapat mengajak siswa untuk menemukan latar belakang, sebab-sebab, dan penyelesaian terhadap kasus tersebut dengan menghubungkan ke materi sosiologi.
- e. Media cetak juga dapat digunakan dalam berbagai model pembelajaran baik individu maupun kelompok.

8. Web site sederhana

Guru perlu mengintensifkan penggunaan internet sebagai basis pembelajaran. Saat ini telah banyak guru yang masuk dalam grup pendidikan yang disediakan oleh www.depdiknas.go.id. Dari grup atau kelompok guru ini banyak muncul berbagai kegiatan tukar pikiran, saling membantu memecahkan masalah pembelajaran, juga bertukar media pembelajaran. Hal ini merupakan sebagian dampak positif penggunaan teknologi informasi sebagai basis pendidikan dan pembelajaran.

Untuk mengikuti kelompok tersebut sebenarnya sangat mudah, asal ada niat dan ketekunan para guru. Untuk masuk dalam kelompok ruang pendidik yang tersedia di beberapa portal internet, akan dijelaskan berikut ini.

a. Pembuatan e-mail

Electronic mail atau sering disingkat e-mail merupakan syarat utama untuk melakukan interaksi dengan berbagai komunitas di internet. E mail ibarat rumah pribadi yang hanya dapat dibuka oleh pemilik kuncinya. Sebelum masuk ke layanan komunikasi yang lain, sebaiknya guru terlebih dahulu membuat email pribadinya. Bagaimana caranya?

Cara praktis membuat dan menggunakan e mail

1. Buka internet, kemudian masuklah ke portal www.yahoo.co.id atau www.google.co.id untuk bahasa Indonesia, dan www.yahoo.com atau www.google.com untuk bahasa Inggris
2. Pilihlah surat atau e mail untuk yahoo dan g mail untuk google dengan cara mengklik
3. Lakukan pendaftaran atau sign up untuk mendaftar email baru anda.
4. Isilah form sesuai petunjuk dalam panduan
5. Pada akhir langkah bapak/ibu akan memperoleh keterangan telah sukses melakukan pendaftaran atau *sign up*.
6. Catatlah nama email bapak/ibu berikut password atau kode kunci yang mudah diingat.
7. Setelah masuk atau sign in, maka bapak ibu berarti telah memiliki kotak surat elektronik atau e mail dengan nama yang tidak mungkin sama dengan yang dimiliki orang lain. Untuk nama-nama identitas email bapak ibu bisa menggunakan nama kita. Misalnya ikhwan@yahoo.co.id, enung75@google.com, chandra_75@yahoo.com dan sebagainya.
8. Untuk menggunakan, di dalamnya telah ada panduan langkah-langkah penggunaan e mail

b. Pembuatan web site atau blog sederhana

Web site sederhana atau sering disebut blog, merupakan portal gratis yang banyak disediakan di internet. Guru dapat memilih beberapa pilihan misalnya *blogspot.com*, *freeweb.com*, *multiply.com*, atau yang sedang banyak digunakan sekarang adalah *facebook.com* dan sebagainya. Untuk memudahkan, kita menggunakan www.multiply.com. Bagaimana caranya?

Cara praktis pembuatan dan penggunaan web site :

1. Membuka www.multiply.com
2. Bapak ibu harus memiliki e-mail terlebih dahulu, karena multiply akan memberi informasi melalui email.
3. Masuklah ke menu daftar dengan cara klik *sign up*. Selanjutnya akan keluar menu formulir, bapak ibu tinggal mengisinya.
4. Isilah formulir yang tersedia, maka pada akhir pendaftaran bapak ibu akan memperoleh domain misalnya www.pardi74.multiply.com.
5. Secara otomatis Bapak ibu akan dapat menyimpan blog, audio video, foto, review, link, dan contact. Bapak ibu dapat menampilkan teks, tugas, audio, video, foto dalam domain yang dengan mudah diakses para siswa atau guru lain dari berbagai tempat seluruh dunia.
6. Sekarang bapak ibu guru telah dapat memasukkan berbagai materi pembelajaran dengan melakukan *posting* pada domain bapak ibu.
7. Selanjutnya berikan tugas kepada siswa untuk mencari materi pembelajaran atau mencari jawaban dengan cara membuka web site bapak/ibu guru.
8. Untuk melihat contoh web sederhana bapak ibu dapat melihat domain di atas, dan melakukan komunikasi untuk pengembangan selanjutnya. Selamat mencoba berkolaborasi pembelajaran dalam dunia maya.

Saat ini pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional telah melakukan upaya pengembangan pembelajaran berbasis teknologi informasi. Secara terus-menerus pemerintah melakukan berbagai pelatihan untuk mengembangkan ICT sebagai sarana komunikasi dan sumber pembelajaran di berbagai sekolah. Secara bertahap setiap sekolah di Indonesia ditargetkan memanfaatkan jaringan internet untuk menunjang pelaksanaan pendidikan.

Program tersebut tidak akan tercapai secara optimal tanpa peran aktif seluruh guru di Indonesia. Untuk itu seyogyanya bapak dan ibu guru membekali diri dengan kemampuan penggunaan dan pengembangan ICT sebagai sarana pembelajaran. Saat ini sudah ratusan ribu guru yang tergabung dalam ICT baik melalui domain pemerintah maupun domain umum di media internet. Bapak ibu dapat membuka forum guru dengan melakukan pencarian web google atau yahoo, maupun web yang lain. Keberadaan telpon rumah dan telpon genggam yang semakin murah juga memudahkan akses internet tidak terbatas pada orang berduit saja. Asal ada sinyal jaringan telpon seluler, dipastikan dapat dimanfaatkan untuk mengakses jaringan internet. Untuk itu bapak ibu guru tidak usah ragu bahwa ICT yang kita kembangkan tidak diakses siswa. Seandainya saat ini belum optimal, kita yakin dalam 5 tahun ke depan teknologi informasi melalui jaringan internet akan menjadi lebih populer dalam kalangan siswa dan guru.



Bagaimana cara menyajikan materi dalam media internet, khususnya pada web site? Coba bapak dan ibu guru perhatikan beberapa hal berikut ini!

- Kunci utama adalah bapak/ibu memiliki data yang berkaitan dengan materi pembelajaran dalam bentuk file.
- File dapat berbentuk teks (ringkasan materi pembelajaran, kumpulan soal-soal, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran/RPP, tabel, gambar, foto, audio, maupun video).

- c. Jangan melakukan *upload* data-data yang sifatnya tidak boleh diakses oleh umum, sebab ketika data kita telah *diupload* dalam internet, maka kita harus rela data tersebut dapat dimiliki orang lain.
- d. Kelompokkan data-data yang bapak ibu miliki sesuai jenisnya, untuk membuat tayangan di web site mudah dimengerti oleh siswa khususnya.
- e. Data-data yang berhubungan dengan materi pembelajaran tersebut dapat bapak ibu *up load* atau dimuat dalam *web site*.
- f. Bapak ibu dapat memberikan tugas kepada siswa untuk mengakses web site yang bapak ibu miliki, baik di sekolah maupun di rumah.
- g. Dengan cara ini maka guru dapat mengurangi secara signifikan kegiatan catat-mencatat dalam pelajaran.

Demikian beberapa contoh pengembangan media pembelajaran IPS yang dilakukan bapak/ibu guru. Masih banyak contoh-contoh media yang dapat kita kembangkan. Apalagi dengan melakukan kolaborasi dengan berbagai sumber daya di lingkungan sekitar, maka kekayaan media untuk pembelajaran tidak terhitung jumlahnya. Dengan demikian, bapak ibu guru di manapun berada, dapat mengembangkan berbagai media tanpa tergantung pada ketersediaan teknologi yang disediakan pemerintah. Selamat berkarya!

E. Media Pembelajaran dan Peningkatan Profesionalisme Guru

Salah satu kompetensi guru yang perlu ditingkatkan selama ini adalah kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. Untuk pengembangan kompetensi akademik indikator penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu poin penilaian portofolio. Pemberian poin 5 (lima) dalam setiap media pembelajaran yang dibuat oleh guru menunjukkan perhatian yang cukup besar dalam menghargai guru untuk membuat media pembelajaran. Seandainya guru memiliki 20 media pembelajaran saja, maka setidaknya dia memiliki poin 100 untuk penilaian portofolio. Sayang selama ini hanya sedikit guru yang melampirkan media pembelajarannya dalam portofolio.

Bagaimana caranya membuat media pembelajaran agar diakui sebagai poin peningkatan kompetensi akademik guru?

1. Tentukan materi dengan jelas
2. Usahakan tiap media diambil dari materi yang berbeda
3. Berikan identitas media
4. Berikan deskripsi cara penggunaan
5. Ada pengesahan dari kepala sekolah
6. Untuk media berupa alat atau benda yang tidak mungkin dilampirkan dalam portofolio, guru dapat mengambil gambar, lengkap pada saat penggunaan saat pembelajaran.
7. Media bukan hasil pembelian, tetapi dapat berupa modifikasi.
8. Media yang berupa aplikasi program harus diikutsertakan CD-nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agapitus H. Kaluge. Pengembangan Penilaian Proses Belajar Matematika yang Komprehensif dan Kontinu pada pembelajaran Kooperatif Di SMP. Surabaya:Universitas Negeri Surabaya. 2004.
- Anderson, Ronald H. (1987). *Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran.* (Terjemahan Arnanto) Jakarta: Rajawali Press. (Judul asli diterbitkan tahun 1983)
- Beck, Ann R., Phil Parette, Rita L.B., (2005). Multimedia effectiveness in an ACC preservice setting. *Journal of special education technology (JSET)* vol. 20 number 04, Fall 2005. Diambil pada tanggal 14 Juni 2006, dari <http://jset.unlv.edu/20.4/issuemenu.html>.
- Fajar, Arnie. (2004). *Portofolio dalam pembelajaran IPS.* Bandung: Rosda Karya
- Forster, Margaret, dan Masters, G. (1996). *Portfolios Assessment Resource Kit.* Camberwell, Melbourne: The Australian Council for Educational Research Ltd.
- Gerlach, Vernon, and Donald P. Ely (1980). *Teaching and media a systematic approach.* New Jersey: Prentice-Hall;inc.
- Hardwick, Mark W., (2007). "Lecture method of presentation: "boon or bane" to learning. *Jurnal* www.plusoneperformance.com/resources/LectureMethodofPresentation.pdf
- Ibrahim, Nurdin. (2005). Pemanfaatan tutorial audio interaktif untuk perataan kualitas hasil belajar. Jakarta: Depdiknas RI, diambil pada tanggal 14 Juni 2007 dari <http://www.depdiknas.go.id/jurnal/44/nurdin.htm>.
- Joyce, Bruce and Marsha Weil. (1996). *Models of teaching (5th ed).* Boston: Allyn and Bacon
- Kemp, Jarrol E. (1994). *Proses perancangan pengajaran.* (Terjemahan Asril Marjohan). Bandung : Penerbit ITB. (Buku asli diterbitkan tahun 1985).
- Reiser, Robert A. and Walter Dick. (1996). *Instructional planning: a guide for teachers.* Boston: Allyn and Bacon
- Rodgers, David L. and Beverly J.W. Thorton. (2005). The effect of instructional media on learner motivation. *International journal of instructional media.* Artikel 001. Diambil pada tanggal 31 Desember 2006, dari <http://www.Keepmedia.com/pubs/Internationaljournal instructional media/2005>
- Rumampunk, Dientje Borman. (1988). *Media instruksional IPS,* Jakarta: Depdikbud
- Widja, I. Gde. (1989). *Dasar-dasar pengembangan strategi serta metode pengajaran sejarah.* Jakarta: Depdikbud.