

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Ahmad Syafi'i, Muh. Rapi

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan UIN Alauddin
Makassar

ahmadsyafii312@gmail.com, mrapi@uin-alauddin.ac.id

Abstract: *This paper aims to determine the concept of developing learning media and implementing models in learning media. Through the use of library research methods (library studies) and content analysis (content analysis), the results of this study indicate: 1) the development of learning media is an activity to add and develop something to the media used to assist learning in order to achieve a degree of effectiveness and efficiency, and 2) the application of models in the development of learning media are: a) discovery learning models assisted by visual media; b) discovery learning model assisted by audio-visual media; c) a computer-assisted project-based learning model; d) problem based learning model assisted by internet media; e) discovery learning model assisted by power point media, and f) direct instruction model assisted by computer-based multimedia and interactive video.*

Keywords: *Learning Media Development, Learning Model.*

Abstrak: Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui konsep pengembangan media pembelajaran dan penerapan model dalam media pembelajaran. Melalui penggunaan metode library research (studi kepustakaan) dan analysis content (analisis isi), maka hasil penelitian ini menunjukkan: 1) pengembangan media pembelajaran ialah kegiatan menambah dan mengembangkan sesuatu terhadap media yang digunakan untuk membantu pembelajaran supaya mencapai derajat efektifitas dan

efisiensi, dan 2) penerapan model dalam pengembangan media pembelajaran ialah: a) model discovery learning berbantuan media visual; b) model discovery learning berbantuan media audio-visual; c) model project based learning berbantuan media komputer; d) model problem based learning berbantuan media internet; e) model discovery learning berbantuan media power point, dan f) model direct instruction berbantuan multimedia berbasis komputer dan interactive video.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Model Pembelajaran.

Pendahuluan

Media secara umum merupakan jembatan untuk menyampaikan sebuah pesan.¹ Dari sini, dapat diketahui bahwa unsur dalam media terdiri atas pengirim, penerima, media yang digunakan, serta pesan yang ingin disampaikan. Media digunakan untuk menghubungkan dua pihak untuk saling berkomunikasi (pengirim pesan dan penerima pesan), sehingga pesan dapat tersampaikan.

Media dalam konteks pembelajaran merupakan seperangkat alat dan bahan yang fungsinya digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat dua komponen yang memiliki keterkaitan yang sangat erat, yaitu metode dan media, sebab keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua faktor ini.² Namun, peran guru tidak kalah urgennya dalam menyukseskan pembelajaran. Oleh karena itu, skill seorang guru dalam memilih serta menggunakan media sangat diperlukan.

Seiring perkembangan zaman, media mengalami banyak perkembangan, diantaranya media cetak, audio, audio visual, multimedia, video, media digital, dan internet yang dikembangkan menjadi media berbasis visual, audio-visual, komputer, internet, *microsoft power point*, dan multimedia video interaktif komputer. Perkembangan media ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat, yang disertai dengan tuntutan zaman terhadap semua aspek kehidupan. Media digunakan untuk

¹ Hujair AH Faizah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2013).

² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar* (Jakarta: Rajawali Press, 2005).

mempermudah pekerjaan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Guru sebagai profesi mulia bidang pendidikan ini dituntut untuk memahami, menguasai, memilih, dan mengaplikasikan media dalam pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran harus pula melewati pertimbangan-pertimbangan khusus, seperti motivasi, *individual differences* (perbedaan individu), tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi peserta didik, *feedback* (umpan balik), *reinforcement* (penguatan), latihan dan pengulangan, serta implementasi.³

Belajar ialah proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Dalam rangka mencapai keberhasilan pembelajaran, guru dapat mengembangkan beberapa komponen dalam pembelajaran, yakni tujuan, materi, strategi, dan evaluasi.⁴ Namun, komponen-komponen yang tidak kalah pentingnya ialah pendekatan, strategi, teknik, dan metode pembelajaran, yang dicover dalam satu rumusan atau rancangan pembelajaran yang disebut model pembelajaran.

Klasifikasi media terbagi atas empat kelompok, yakni: 1) media hasil teknologi cetak; 2) media hasil teknologi audio-visual; 3) media hasil teknologi komputer; dan 4) media hasil teknologi gabungan teknologi cetak dan komputer.⁵ Berdasarkan klasifikasi media berdasarkan kelompoknya, maka hasil pengembangan media terdiri atas: 1) media visual; 2) media audio-visual; 3) media komputer; 4) media internet; 5) media *microsoft power point*; dan 6) multimedia komputer *interractive video*.

Dengan demikian, penulis akan memaparkan bagaimana menerapkan model pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran. Model yang dimaksudkan dalam pengembangan media ialah bentuk, pola, atau gaya pembelajaran seperti apa yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Pada dasarnya, model pembelajaran itu sangat beragam. Namun, dalam tulisan ini penulis akan menerapkan model-model pembelajaran k13. Penulis juga akan menerapkan model selain model pembelajaran k13.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2017).

⁴ Fardyansyah dan Eni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016).

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . .

Metode Penelitian

Tulisan ini menggunakan metode penelitian *library research* (studi kepustakaan). Adapun analisis yang digunakan ialah *content analysis* (analisis isi).

Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

Untuk mengetahui apa itu pengembangan media pembelajaran, terlebih dahulu harus kita ketahui landasan teori media pembelajaran, meliputi: pengertian, ciri-ciri, fungsi, manfaatnya, serta pengembangan media pembelajaran. Sebagai sebuah ulasan singkat, berikut penulis kemukakan satu per satu.

Menurut Sadiman, media atau bahasa latinnya yaitu *medium*, diartikan sebagai penghantar atau penghubung (perantara). Arti lainnya dalam bahasa Arab yaitu وسائل atau وسادة yang berarti perantara.⁶ Adapun pembelajaran diartikan sebagai sebuah proses interaksi dan komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar pada lingkungan belajar.⁷ Oemar Hamalik mengemukakan definisi media pembelajaran ialah sebagai alat, metode, atau teknik yang didayagunakan untuk mengefektifkan interaksi guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.⁸ Adapun pendapat penulis bahwa media pembelajaran merupakan apa saja yang meliputi orang, benda, dan lingkungan yang didayagunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga terjadilah pembelajaran yang efektif dan efisien.

Sebuah teori yang dikenal dengan teori *Dales’s Cone of Experiences* atau Kerucut Pengalaman banyak dijadikan sebagai acuan dalam penggunaan media. Berikut gambarannya.

⁶ Mahmud Yunus, *Kamus Arab-Indonesia*. (Jakarta: Mahmud Yunus WaDrurriyyah, 2010)

⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka InsaniMadani, 2012)

⁸ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti. 1989)



Ciri-ciri media pembelajaran:

1. Ciri-ciri Ciri manipulatif; menunjukkan kemampuan media mengefisiensi

sebuah transformasi suatu kegiatan yang pada dasarnya membutuhkan waktu yang sangat lama. Misal pada materi Kaifiah Haji dan Umrah.

2. Ciri distributif; menunjukkan kemampuan media dalam menembus ruang dan waktu dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Misal pada materi Arab pra Islam.

3. Ciri fiksatif; menunjukkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan mengkonstruksikan materi pelajaran.

Misal pada pembahasan bencana alam. Media jenis ini dapat menampilkan bagaimana peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir biasa hingga banjir bandang, longsor, serta bencana alam lainnya. Dengan menyebar hasil rekaman atau video berbentuk kaset atau file kepada seorang teman, grup, atau di media lainnya seperti youtube atau google yang dapat didownload kapanpun dan dimanapun, kemudian diajarkan kepada peserta didik.⁹

Kemp dan Dayton berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran meliputi fungsi motivasi minat atau tindakan, fungsi penyajian informasi, dan

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...*

fungsi instruksi. Sedangkan fungsi media pembelajaran perspektif Levie dan Lentz, meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.¹⁰

Kemp dan Dayton berpendapat bahwa manfaat dan kegunaan media ialah: 1) materi yang disampaikan menjadi lebih komplit dan terstruktur, 2) peserta didik menjadi lebih tertarik pada pelajaran, 3) proses belajar mengajar menjadi interaktif dan komunikatif karena partisipasi peserta didik, *feedback*, dan penguatan, 4) mengefisienkan waktu, 5) pengintegrasian kata dan gambar/ilustrasi secara sistematis dan terorganisir dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, 6) fleksibel terhadap ruang dan waktu, 7) dapat meningkatkan sikap positif peserta didik, 8) beban penjasanguru menjadi lebih berkurang atau bahkan tidak diperlukan.¹¹

Secara umum, pengembangan ialah cara (berbuat), perbuatan, atau proses dalam mengembangkan sesuatu.¹² Lebih lanjut dijelaskan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia bahwa pengembangan ialah kegiatan menambahkan sesuatu atau mengubah sesuatu menjadi sempurna (pikiran, pengetahuan, dan sebagainya).¹³

Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ialah kegiatan menambah dan mengembangkan sesuatu terhadap alat dan bahan (media) yang digunakan untuk membantu pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan minat peserta didik.

Penerapan Model dalam Pengembangan Media Pembelajaran

1. Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Berbasis Visual Media berbasis visual ialah benda (alat atau bahan) yang digunakan untuk membantu peserta didik menerima pesan berupa materi pelajaran dengan menggunakan alat indera penglihatan (mata). Azhar Arsyad membagi pengembangan media jenis ini ke dalam berbagai bentuk, seperti foto, sketsa, gambar, grafik, bagan, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.¹⁴

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . .

¹¹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* . . .

¹² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003).

¹³ WJS. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka.

Rusman, 2002).

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . .

Namun, keberhasilan media jenis ini ditentukan oleh kualitas bahan tersebut. Tampilan media visual harus berorientasi pada tampilan materi yang jelas, terang, dan dapat dimengerti serta dapat menarik atensi supaya pesannya tersampaikan.¹⁵

Pada pengembangan media visual jenis foto, gambar, poster ataupun sketsa dapat digunakan wujud asli/konkret suatu benda. Bagan, grafik, dan poster dapat digunakan untuk menunjukkan keterkaitan secara konseptual atau hubungan, organisasi, atau struktur materi. Selain itu, peta ataupun globe dapat digunakan untuk menunjukkan daerah secara *real* pada suatu tempat yang dijelaskan.¹⁶

Discovery merupakan model pembelajaran dimana peserta didik diarahkan untuk terjun langsung melalui imajinasinya untuk menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapkannya. Model ini juga berarti strategi, yaitu strategi terhadap menemukan solusi terhadap masalah tersebut.¹⁷ Secara singkat, model ini juga disebut dengan istilah model pembelajaran berbasis penemuan.

Dalam pelaksanaannya, penulis menerapkan model *discovery* berbantuan media visual pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas V materi Mengenal Allah melalui Asma'ul Husna. Adapaun tahapan pelaksanaannya ialah sebagai berikut:

- a. Pemberian stimulus. Pendidik membuka pembelajaran di kelas dengan merangsang kognitif peserta didik, seperti mengamati gambar atau tulisan Asma'ul Husna yang terdiri atas kata al-Razzaq, al-Fattah, al-Syakur, dan al-Mugni
- b. Identifikasi masalah. Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengetahui lebih lanjut terkait Asma'ul Husna tersebut, baik dari segi makna hingga pada cara mengenal Allah lewat asma'ul husna.
- c. Pengumpulan data. Pendidik menerima jawaban peserta didik sebanyak dan seluas-luasnya. Tampung jawaban ini merupakan bentuk moderasi guru terhadap pendapat peserta didik, juga sebagai apresiasi terhadap keberanian peserta didik mengemukakan pendapatnya.
- d. Pengolahan data. Setelah jawaban terkumpul, pendidik mengolah jawaban tersebut dengan cara menjelaskan secara jelas dan terang terkait materi Mengenal Allah melalui Asma'ul Husna yang terdiri atas kata

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . .

¹⁶ Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Referensi).

¹⁷ F. Borthick, dan Jones, "Motivation for Collaborative Online Learning Invention and Its Application in Information Systems Security Course". *Issues in Accounting Education* vol. 5 no. 2, 2000

- al-Razzaq, al-Fattah, al- Syakur, dan al-Mugni
- e. Verifikasi. Pada tahap ini, barulah pendidik membuktikan jawaban siapa yang benar. Tahap ini juga tergolong tahap pembuktian. Namun, perlu penulis sarankan bahwa dalam membuktikan benar tidaknya jawaban peserta didik, apresiasi positif pendidik tetaplah diprioritaskan. Sebab, kerap kali pendidik menjustifikasi jawaban peserta didik yang kurang tepat dengan kata “salah”. Sebaiknya, pendidik menghindari kata atau kalimat yang dapat mematahkan mental peserta didik sehingga kehilangan gairah dalam belajarnya.
 - f. Penarikan kesimpulan. Pada tahap ini, pendidik menjelaskan ulang materi secara ringkas. Penulis menambahkan bahwa tahap ini juga bagus untuk memberi motivasi kepada peserta didik yang jawabannya kurang tepat, sehingga tetap semangat untuk belajar lebih giat lagi ke depannya

2. Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Berbasis Audio- Visual Media berbasis audio adalah jenis media pembelajaran yang digunakan untuk menyasar indera pendengaran peserta didik, sedangkan audio-visual menyasar inderapendengaran dan penglihatan. Media jenis ini tergolong praktis, karena mudah dan cukup terjangkau. Contoh media seperti ini ialah *tape recorder*. Sekali beli, tak payah lagi untuk membuat biaya tambahan karena sekali digunakan bisa dihapus, sehingga untuk merekam kembali bisa dipakai lagi tanpa harus membeli lagi. Selain murah dan terjangkau, penggunaannya juga bisa menggunakan baterai jika digunakan diluar ruangan (*outdoor*), atau menggunakan listrik jika digunakan didalam ruangan (*indoor*).⁶⁶

Pengembangan media visual terbagi kepada dua, yaitu: (a). Audio-visual murni, meliputi: video, film gerak audio, dan televisi. Model media jenis ini dapat diterapkan pada semua jenis mata pelajaran. (b). Audio-visual tidak murni, meliputi: slide, opaque, ohp, dan peralatan visual lainnya yang jika diberi suara (baik kaset atau rekaman suara sendiri) yang diintegrasikan dan diputar secara bersamaan bisa digunakan dalam pembelajaran.

Media jenis ini dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery*. Misalnya pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII materi Kubaca Al- Qur'an dengan Tepat berdasarkan Kaidah Tajwid (Mad 'Iwad, Mad Layyin, dan Mad 'Aridd Li al-Sukun), pendidik dapat menerapkannya dengan tahapan- tahapan berikut:

- a. Pemberian stimulus. Pendidik membuka pembelajaran di kelas dengan merangsang kognitif peserta didik, seperti mengamati dan menyimak gambar membaca sedang anak seorang (animasi) bergerak. Setelah diamati, pendidik bertanya apakah cara membaca anak tersebut benar atau salah. Peserta didik akan antusias menjawab benar atau salah. Kemudian ditanya lagi, kalau salah bagaimana cara membacanya. Bisa juga, jikalau salah, lantas dimana letak kesalahannya. Peserta didik juga akan sangat antusias dengan berbagai alasannya
- b. Identifikasi masalah. Peserta didik diberi kesempatan untuk menganalisis hukum bacaan apa saja yang terkandung dalam bacaan tersebut. Setelah dianalisis, peserta didik boleh menjawab secara bebas apa yang dipikirkan mereka
- c. Pengumpulan data. Pendidik menampung semua jawaban dari peserta didik tanpa terkecuali. Setelah terkumpul, pendidik mengambil beberapa jawaban untuk dijadikan sampel dalam perumusan hipotesa (jawaban sementara).
- d. Pengolahan data. Beberapa sampel jawaban tadi diolah untuk ditemukan jawaban melalui proses analisa yang baik dan benar. Pada tahap ini, pendidik menjelaskan secara jelas materi Kubaca Al-Qur'an dengan Tepat berdasarkan Kaidah Tajwid (Mad 'Iwad), Mad Layyin, dan Mad 'Arid Li al-Sukun) dengan cakupan pengertian, contoh-contoh, dan cara membacanya.
- e. Verifikasi. Tahap verifikasi adalah tahap pembuktian, dimana pendidik membantupeserta didik untuk menemukan jawaban yang benar dan yang salah.
- f. Penarikan kesimpulan. Setelah mempelajari materi tersebut melalui penjelasan dari gurunya tadi, pendidik dapat menyimpulkan secara singkat materinya sebagaipenguatan dan juga penekanan.

3. Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Berbasis Komputer Media berbasis komputer adalah pengembangan media pembelajaran dengan menjadikan komputer sebagai media utama dalam pembelajaran. Biasanya komputer digunakan sebagai penunjang dalam mengerjakan administrasi. Tak ayal jika komputer pada media jenis ini

bertujuan untuk menyajikan isi pelajaran, yang bisa saja berbentuk drills, simulasi, tutorial, dan *instructional games*.¹⁸

Penggunaan komputer dalam pembelajaran terbagi kepada dua bagian, yaitu *Computer Assisted Instructional* (CAI) dan *Computer Aided Learning* (CAL). *Pertama, Computer Assisted Instructional* (CAI) ialah jenis pembelajaran berbantuan media komputer sebagai penyaji materi pelajaran, penyimpanan materi, hingga berkontribusi pada analisis evaluasi pembelajaran.¹⁹ Dari pengertian ini, dapat disimpulkan bahwa media komputer jenis CAI dapat digunakan untuk menampilkan pelajaran, seperti pada mata pelajaran Fiqih kelas X materi Pengurusan Jenazah dan Hikmahnya. Pendidik dapat memanfaatkan media jenis ini dengan menayangkan film ataupun slide terkait dengan rangkaian pengurusan jenazah, yang meliputi pemandian, pengafanan, penyolatan, dan penguburan jenazah. Kemudian, pendidik juga dapat memanfaatkan media jenis ini dalam menyimpan materi pelajaran Pengurusan Jenazah dan Hikmahnya dalam bentuk video tutorial dan file presentasi (*power point*). Setelah itu, pada akhir pembelajaran, pendidik dapat menggunakan media ini dalam menginput, mengolah, kemudian menentukan peserta didik mana yang mencapai KKM melalui analisis nilai menggunakan *microsoft Excel*. *Kedua, Computer Aided Learning* (CAL) yaitu penggunaan komputer dalam menyampaikan materi pelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif dan memberikan umpan balik.

Teknik mengajar berbantuan media ini terbagi kepada dua, yaitu *Technology Based Learning* dan *Technology Based Web Learning*. *Technology Based Learning* ialah pemanfaatan media pembelajaran menggunakan komputer sebagai media utama, sedangkan *Technology Based Web Learning* ialah pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet sebagai media utamanya.

Adapun model yang dapat diterapkan pada pengembangan media komputer dengan teknik *Technology Based Learning* ialah:

- a. Drills; metode pembelajaran mandiri melalui pemberian tugas. Penugasan pada konteks ini ialah berbantuan media komputer.
- b. Tutorial; pembelajaran mandiri dalam bimbingan belajar (tutoring) secara tuntas terhadap materi pelajaran.
- c. Simulasi; memunculkan pengalaman belajarn yang lebih *real*

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . .

¹⁹ Musfiqon, *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar* (Jakarta: PrestasiPustakaraya, 2012).

melalui proses meniru pengalaman yang mendekati bentuk sesungguhnya.

- d. *Instructional games*; pembelajaran berbasis games (permainan) yang didalamnya berisi materi pelajaran.²⁰

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang berpusat peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalam belajar maupun konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkandalam proses pembelajaran berbasis proyek. Jika media jenis ini *discover* dalam model *project based learning* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelasXI materi Akhlak Pergaulan Remaja, maka tahapan pelaksanaannya ialah berikut:

- a. Membuka pelajaran dengan pertanyaan yang menantang. Pendidik membuka pembelajaran dengan melontarkan pertanyaan, ada yang sudah pacaran, siapa yang pernah merokok, siapa yang suka kebut-kebutan di jalan, ada pernah tawuran, ada yang selalu shalat berjamaah di masjid, ada yang suka belajar ngaji sama ustadz, ada yang suka bantu orang tuanya berdagang, dan masih banyak lagi. Pertanyaan-pertanyaan seperti ini sangat menantang peserta didik karena memang bersentuhan langsung dengan dunia mereka.
- b. Merencanakan proyek. Berangkat dari permasalahan di atas, peserta didik dihadapkan dengan tugas proyek yakni membuat slide presentasi (*power point*) terkait materi Akhlak Pergaulan Remaja satu persatu dengan fokus pada dua item, yakni satu pembahasan akhlak tercela pergaulan remaja dan satunya lagi pembahasan akhlak terpuji pergaulan remaja.
- c. Menyusun jadwal aktivitas. Pendidik menentukan batas waktu pembuatan slide presentasi (*power point*) secara jelas, sehingga peserta didik lebih gesit dan tidak ketinggalan dalam mengerjakannya.
- d. Penilaian terhadap produk yang dihasilkan. Hasil dari pembuatan tugas proyek tersebut yaitu peserta didik dituntut untuk mempresentasikan

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran . . .*

hasil pengerjaannya di depan teman-temannya.

- e. Evaluasi. Pada tahap ini, guru menyimpulkan materi dan memberi apresiasi terhadap semua tugas peserta didik berupa komentar ataupun pujian. Tahap ini disebut juga dengan tahap refleksi. Jadi, pendidik menyampaikan hal apa saja yang perlu direvisi dan dipertahankan dari materi peserta didik tadi.

Penjelasan terkait model pengembangan media komputer dengan teknik *Technology Based Web Learning* akan dijelaskan secara terperinci pada pengembangan media berbasis internet.

4. Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Internet

Kata internet bukan lagi sesuatu yang asing di telinga setiap orang. Melainkan, kata satu ini sudah sangat akrab bagi setiap orang dan semua kalangan. Muda-mudi dari yang tua hingga anak-anak cenderung tidak bisa dipisahkan oleh media satu ini.

Internet ialah sebuah jaringan komputer yang saling terkoneksi yang digunakan untuk saling berkomunikasi satu sama lain secara global/internasional baik melalui kabel, radio, satelit, dan lainnya (Azhar Arsyad, 2017). Pada umumnya, media ini tidak dapat berdiri sendiri, melainkan membutuhkan *hardware* (perangkat keras) berupa komputer, laptop, dan gadget. Melalui perangkat keras inilah, media internet ini dapat difungsikan. Jadi, *Technology Based Web Learning* ialah media pembelajaran berbasis internet. Dengan demikian, *technology based web learning* adalah nama lain dari media pembelajaran berbasis internet.

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang mengorientasikan permasalahan konkret kepada peserta didik yang sifatnya tidak tertutup namun terbuka. Permasalahan yang diperhadapkan tersebut merupakan rangkaian pengembangan pengetahuan dan pemahaman peserta didik.²¹

Jika media ini diterapkan pada model *problem based learning* dengan pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI materi Adab Berpakaian, Berhias, Perjalanan, Bertamu, dan Menerima Tamu, maka tahapan pelaksanaannya ialah sebagai berikut:

- a. Orientasi peserta didik pada masalah. Terlebih dahulu pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, kemudian pendidik membuka

²¹ M. Fathurrahman, *Model-model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-RuzzMedia, 2015).

pelajaran di kelas dengan mengangkat isu terkait dengan pertanyaan-pertanyaan seperti: (1). Menurut ananda, apakah baik jika kita masuk ke rumah orang tanpa mengetukpintu, sekalipun teman tersebut merupakan teman baik kita? (2). Menurut ananda, jika kita punya teman yang bertamu di rumah kita, apakah sekiranya dihidangkan minuman dan juga cemilan atau tidak perlu? (3). Menurut ananda, apakah pantas seorang santriwati jika berpakaian terlaluketat ketika diluar asrama? (4). Menurut ananda, apakah pantas jika ada siswi yang *bermake-up* terlalu menyorke sekolah? (5). Menurut ananda, apakah pantas jika siswa SD kejar-kejaran di jalanan?

Berangkat dari permasalahan *real* tersebut, apa yang harus kita lakukan sebagai seorang siswa? Oleh karena itu, kita akan membuat makalah singkat dengan membahas adab berpakaian, berhias, perjalanan, bertamu, dan menerima tamu.

- b. Mengorganisasi/mengelompokkan peserta didik. Guru membantu peserta didik untuk membuat kelompok. Jadi, dalam satu kelas terdiri atas lima kelompok. Setiap kelompok terdiri atas empat orang peserta didik.
- c. Membimbing penyelidikan. Pendidik memantau hingga membimbing pengerjaan tugas kelompok peserta didik.
- d. Mengembangkan (perencanaan hingga penyajian) hasil karya. Setelah makalah yang dibuat peserta didik telah selesai, agar dipresentasikan hasil pikiran peserta didik, sehingga setiap peserta didik dapat melihat hasil pengerjaan tugas kelompok. Tahap ini adalah tahap yang membentuk keberanian peserta didik untuk tampil berbicara di depan teman-temannya.
- e. Analisis dan evaluasi. Pada tahap ini guru menganalisis apakah hasil makalah peserta didik sesuai dengan materi yang diberikan. Tingkat kesesuaiannya dapatdiaktualisasikan dalam bentuk nilai/angka. Sebagai bahan evaluasi, pendidik memberi masukan-masukan yang membangun sehingga tugas kelompok peserta didik ke depannya bisa lebih baik lagi.

Model pembelajaran lain berbantuan media internet ialah *e- learning* (*electronic learning*). *E-learning* biasa disebut dengan pembelajaran berbasis internet merupakan pembelajaran mandiri atau terstruktur dengan memanfaatkan teknologi internet dalam proses belajar mengajar.

Melalui penggunaan aplikasi berupa *group whatsapp*, *group telegram*, *zoom meeting*, *google classroom*, *google meet*, dan lainnya, pekerjaan dari rumah pun tetap bisa berjalan, sekalipun hanya mengandalkan media komputer, gadget, dan juga internet tentunya. Media ini tergolong sangat fleksibel, sehingga dapat digunakan pada mata pelajaran apa saja.

5. Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Microsoft Power Point*

Media *microsoft power point* adalah media pembelajaran dengan menjadikan *microsoft power point* sebagai media utama untuk presentasi materi pelajaran. *Power point* merupakan program/aplikasi yang dikembangkan oleh *microsoft* seperti halnya *word* dan *excel*, yang digunakan untuk presentasi dalam semua aspek atau bidang industri, salah satunya pendidikan. Program aplikasi ini merupakan jenis multimedia yang sangat *simple* digunakan, menggugah perhatian, mudah dibuat dan relatif terjangkau harganya karena tidak membutuhkan alat lain kecuali untuk penyimpanan data saja.²²

Microsoft satu ini menyediakan slide dengan beraneka ragam fasilitas menarik di dalamnya yang bisa menampilkan gambar, animasi, bahkan *insert video* yang bisa disisipkan pada slide, sehingga menambah nilai jual materi yang disampaikan, menarik atensi audiens, dan menghemat pendidik dalam menjelaskan materinya. Namun, perlu diketahui juga bahwa pembuatan slide presentasi harus mempertimbangkan beberapa hal, seperti materi yang disisipkan tidak terlalu gemuk dalam satu slide, boleh menambah suara atau video yang relevan dengan materi pembelajaran, memperhatikan kontras, animasi, gambar, dan art yang disisipkan, tidak terlalu monoton (tidak kosong dan tidak terlalu ramai pula).

Sasaran media jenis ini cukup komplis karena tidak hanya menasar satu indera saja, tetapi bisa menyusur indera yang lain, seperti mata dan telinga. Oleh karena itu, media satu ini dapat digunakan pada semua jenis/tipe belajar peserta didik, baik visual, auditori, hingga kinestetik. Dalam pelaksanaannya, penulis menerapkan model pembelajaran *discovery* berbantuan media jenis ini pada pembelajaran Fikih kelas X dengan materi Pengurusan Jenazah dan Hikmahnya. Adapun tahapan-tahapannya ialah sebagai berikut:

- a. Pemberian stimulus. Peserta didik diberi ilustrasi/tayangan singkat terkait pengurusan jenazah (memandikan, mengafani, menyolatkan,

²² Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013).

dan menguburkan jenazah).

- b. Identifikasi masalah. Setelah pemberian stimulus, pendidik bertanya materi apa yang akan kita pelajari. Setelah dijawab antusias, pendidik bertanya lagi, bagaimana proses atau tahap pengurusan jenazah. Peserta didik ada yang bisa menjawab (setengah atau keseluruhan) dan ada juga yang mulai kebingungan. Berangkat dari kebingungan ini, peserta didik diberi waktu untuk melihat kembali ilustrasi/tayangan singkat pengurusan jenazah. Setelah itu, diberi kesempatan untuk menuliskan apa yang mereka tangkap dari tayangan tadi.
- c. Pengumpulan data. Pada tahap ini, peserta didik diberi kesempatan mengutarakan jawabannya secara lugas dan tegas, diikuti oleh peserta didik yang lainnya. Semakin banyak jawaban yang berbeda, semakin menarik pembelajarannya.
- d. Pengolahan data. Pada tahap ini, pendidik tidak serta merta menjelaskan materi, melainkan menampung jawaban dari semua peserta didik. Satu per satu dipilah dan dipilih untuk diorganisasikan. Maksudnya, beberapa jawaban yang sama hanya dipilih satu saja sebagai perwakilan, karena beberapa jawaban akan dijadikan sampel untuk kepentingan hipotesa (jawaban sementara).
- e. Verifikasi. Setelah melalui proses penjelasan yang panjang dengan berbagai macam metode belajar, tibalah pendidik dengan penuh kewibawaan menetapkan jawaban yang benar dan jawaban yang salah melalui pengkajian ulang materi.
- f. Penarikan kesimpulan. Tahap ini menuntut pendidik untuk menarik kesimpulan dengan menjelaskan ulang secara singkat materi tersebut. Sekiranya pendidik juga memberi penguatan, apalagi motivasi kepada peserta didik yang jawabannya yang belum benar untuk tetap semangat belajar.

6. Penerapan Model *Direct Instruction* Berbantuan Multimedia Berbasis Komputer dan *Interractive Video*

Sampai saat ini, belum ada yang sepakat mendefinisikan multimedia dengan jelas. Akan tetapi, jika ditinjau dari segi linguistik, multi berarti banyak atau beraneka ragam dan media berarti alat dan bahan yang digunakan. Jika diartikan seperti ini, maka definisi multimedia ialah dua atau tiga atau lebih media yang digabungkan jadi satu. Kombinasi seperti ini bisa berupa teks, gambar, grafik, animasi, suara, bahkan video. Perpaduan ini berada dalam

kendali sistem komputer, yang menjadi satu kesatuan.²³

Konsep ini memerlukan dukungan dari beberapa perangkat keras, seperti komputer, kamera video, kaset untuk *recording*, *overhead projector* untuk memproyeksikan media transparan ke layar, *multivision* (atau sejenisnya), pemutar CD, dan *compact disc* sebagai alat penyimpanan.²⁴ Hasil yang terpampang adalah video interaktif meliputi video dan animasi yang dapat dilihat gerakannya dan didengar suaranya melalui proyeksi layar yang dipantulkan pada tembok atau layar proyektor. Tentunya file tersebut

berasal dari pengoperasian laptop atau komputer. Penggunaan media video interaktif berbasis komputer ini mengurangi peran guru dalam menjelaskan. Media ini merupakan pengembangan dari media audio-visual dengan mengedepankan konsep kekinian, bermodalkan komputer atau laptop bahkan gadget, pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk sinematik ataupun animasi. Teks, gambar, grafik, video, dan suara dapat dikemas dalam satu media. Tentunya, berbantuan internet juga.

Menurut Arends, *Direct Instruction* atau model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran terstruktur yang digunakan untuk menunjang proses belajar peserta didik dalam hal pengetahuan prosedural dan deklaratif yang diterapkan secara *step by step*.²⁵ Pengetahuan deklaratif berhubungan dengan pengetahuan terhadap sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural berhubungan dengan pengetahuan melakukan sesuatu.

Berdasar pada definisi di atas, penulis menyandingkan model pembelajaran langsung dengan multimedia berbasis komputer dan interactive learning dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan *web tool* yang menyediakan layanan belajar interaktif dengan pendekatan games. Pada konteks ini, penulis menerapkan model ini dengan aplikasi Quizizz pada Ulangan Harian mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X

Pada dasarnya materi sudah pernah diberikan, tinggal pengulangan dengan menggunakan bantuan media yang berbeda.

Adapun tahapan-tahapannya ialah sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik. Pendidik terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan

²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . .

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* . . .

²⁵ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010).

dicapai. Selanjutnya, pendidik mempersiapkan peserta didik terkait jenis pembelajaran hari ini cukup berbeda. Jadi, peserta didik harus tahu materi yang dipelajari, alat bantu media yaitu Quizizz, serta cara bermain Quizizz. Sebaiknya peserta didik belajar di laboratorium komputer dengan fasilitas wifi untuk memudahkan pembelajaran. Pendidik juga sebaiknya menyediakan infokus.

- b. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan. Pendidik terlebih dahulu menampilkan cara bermain Quiz menggunakan fokus supaya peserta didik terfokus pada prosedurnya. Setelah itu, peserta didik diperbolehkan untuk mencoba menggunakan komputer yang ada di depannya masing-masing.
- c. Membimbing pelatihan. Selama proses pengerjaan soal demi soal, guru dengan lihai membimbing peserta didik satu per satu. Bimbingan ini bisa berupa pertanyaan yang sulit atau penggunaan fitur Quizizz yang belum dipahami oleh peserta didik.
- d. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Selama proses pengerjaan berjalan, pendidik juga dengan peka melihat sampai dimana pengetahuan peserta didik terkait materi yang telah diberikan tersebut. Tentunya, semua akan terlihat pada *feedback* (umpan balik) peserta didik. Umpan balik bisa berupa tanya jawab secara verbal atau hasil dari pengerjaan peserta didik.
- e. Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan. Pada tahap ini, merupakan tindak lanjut atas hasil pengerjaan peserta didik. Tahap ini disebut juga evaluasi. Evaluasinya bisa berupa kesimpulan terkait penurunan atau peningkatan pemahaman peserta didik. Jika sekiranya menurun, mungkin media yang digunakan terlalu menyulitkan peserta didik, atau soal yang diberikan terlalu sulit, jaringan yang kurang stabil, dan kemungkinan-kemungkinan yang lain. Jika sekiranya meningkat, maka media dan model ini dapat diterapkan pada pembelajaran selanjutnya.

Banyak yang menyebut model pembelajaran langsung adalah metode ceramah. Secara maknawi memang sama karena pembelajaran berorientasi padaguru, tetapi secara faktual tentu berbeda, karena sintaks model ini dirancang untuk memperkenalkan dan memahami media pembelajaran untuk mengulangi pelajaran. Artinya, peserta didik belum mengenal apa itu Quizizz, oleh karena itu model ini memperkenalkannya secara deklaratif.

Selain itu, peserta didik juga belum paham bagaimana cara mengoperasikannya, sehingga model ini memberikan pemahaman secara prosedural.

Penutup

Pada dasarnya, semua media dapat digunakan pada semua model pembelajaran. Namun, perlu diketahui juga bahwa ada beberapa media yang tidak tepat digunakan untuk beberapa materi pelajaran, tetapi tepat digunakan untuk materi yang lain. Begitupula dengan model pembelajaran, tidak semua model bisa diperankan dalam pembelajaran menggunakan bantuan media apa saja. Sekalipun model dan media tergolong fleksibel dan adaptif, akan tetapi tentu ada tahap pemilihan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran tertentu yang akan kita ajarkan, sehingga media pembelajaran tetap pada fungsinya dan model pembelajaran tetap pada perannya. Pendidik perlu cermat dan jeli terhadap

pemilihan media. Selain itu, pendidik juga perlu peka terhadap situasi dan kondisi minat belajar peserta didik.

Seperti halnya model *discovery*, penulis tidak serta merta memilih model tersebut lalu menyandingkannya dengan media visual, audio-visual, dan media *microsoft power point*. Alasan penulis ialah model jenis ini digunakan untuk materi pelajaran dimana peserta didik masih kesulitan untuk menjawabnya. Artinya, model ini digunakan pada materi yang dianggap abstrak bahkan tabu oleh peserta didik. Pemilihan model *project based learning* lalu disandingkan dengan media komputer disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Seperti halnya materi Akhlak Perlakuan Remaja memang tergolong sangat nyata dan sangat bersentuhan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga peserta didik dituntut untuk menyelesaikan masalah sekaligus membuat produk. Model *problem based learning* disandingkan dengan media internet digunakan untuk kriteria materi yang tergolong mudah karena pernah diajarkan sebelumnya, tetapi media yang berbeda, sehingga membutuhkan pendampingan khusus selama proses pembelajaran berlangsung.

Tulisan ini menginformasikan pentingnya penggunaan media terhadap situasi dan kondisi minat, proses, hingga pada hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, seyogyanya pendidik memanfaatkan media-media, baik yang bersifat praktis maupun kompleks yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menemukan kebahagiaannya dalam belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2017.
- Borthick, F. dan Jones. "Motivation for Collaborative Online Learning Invention and Its Application in Information Systems Security Course". *Issues in Accounting Education* vol. 5 no. 2, 2000.
- Departemen Pendidikan Nasional.. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Fardyansyah dan Eni. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*.
- Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Fathurrahman, M. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-RuzzMedia, 2015.
- Hamalik, Oemar.. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989. Munadi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi. 2013.
- Musfiqon. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Poerwadarminta, WJS. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Rusman. dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.
- Sanaky, Hujair AH Faizah. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press, 2005.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani, 2012.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Yunus, Mahmud. *Kamus Arab-Indonesia*. Jakarta: Mahmud Yunus Wa Drurriyyah, 2010