

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/345942990>

Media Pembelajaran Efektif

Book · October 2020

CITATIONS

3

READS

1,755

1 author:



[Hamdan Husein Batubara](#)

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

45 PUBLICATIONS 120 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar [View project](#)



Instructional design of Project based Flipped Learning on instructional media course to improve learning outcome [View project](#)

Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I

MEDIA

PEMBELAJARAN EFEKTIF



MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF

Hamdan Husein Batubara

Buku ini hadir untuk memberikan tuntunan praktis dan sistematis kepada pendidik, calon pendidik, dan masyarakat umum dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran secara efektif.

Garis besar materi buku ini meliputi: konsep dasar media pembelajaran, model penelitian dan pengembangan media pembelajaran, tips dan trik merancang media visual, komik pendidikan, media pembelajaran berbasis PowerPoint, video pembelajaran, dan teknik menggunakan program berjejaring internet, seperti: email, google drive, youtube, blog, dan quizizz.

Selain itu, penjelasan buku ini juga dilengkapi dengan video tutorial yang dapat diakses secara daring melalui channel Youtube “Hamdan Husein Batubara”. Dengan mempelajari isi buku ini, Anda akan menyadari bahwa mengembangkan media pembelajaran itu tidak sulit, dan bisa dilakukan oleh siapapun yang mau belajar dan berlatih.

Cara mengutip buku ini:
Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.

UNDANG-UNDANG HAK CIPTA NO. 19 TAHUN 2002

Pasal 72

- (1). Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,- (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,- (lima miliar rupiah).
- (2). Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada Pasal 2 ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).

Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I

MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF



PERPUSTAKAAN NASIONAL DALAM TERBITAN (KDT)

Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I

Media Pembelajaran Efektif / Hamdan Husein Batubara —
Semarang: Fatawa Publishing, 2020.

ISBN : 978-602-8273-84-8

Hal. x + 255

Uk. 14 x 21 cm

MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF

Penulis:

Hamdan Husein Batubara, M..Pd.I

Desain Isi dan Cover:

Tim Fatawa Publishing

Sumber Gambar Cover:

<https://quizizz.com>

Penerbit:

FATAWA PUBLISHING

Jl. Mega Permai No. 8 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Telp. 024-74019660, 0813-2668-3562

Website: www.fatawa-publishing.com

E-mail : fatawapublishing@gmail.com

ISBN: 978-602-0887-84-8

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No. 19 Th. 2002

All rights reserved

Cetakan Pertama, Oktober 2020

PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah mencurahkan hidayah, taufiq, dan ilmunya sehingga penulis berhasil menyusun sebuah buku yang berjudul media pembelajaran efektif. Buku ini ditulis untuk melengkapi referensi bidang ilmu media pembelajaran.

Keterampilan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran sangat diperlukan oleh pendidik dan calon pendidik di era millennial ini. Keterampilan tersebut akan membantu pendidik dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, keterampilan membuat media pembelajaran juga akan menuntun pendidik untuk semakin kritis dan kreatif dalam memilih, membuat, mengevaluasi, dan menggunakan media pembelajaran.

Buku ini hadir untuk memberikan tuntunan praktis dan sistematis kepada pendidik, calon pendidik, dan masyarakat umum dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran secara efektif. Garis besar materi buku ini meliputi: konsep dasar media pembelajaran, model penelitian dan pengembangan media pembelajaran, tips dan trik merancang media visual, komik pendidikan, media pembelajaran berbasis PowerPoint, video

pembelajaran, dan teknik menggunakan program berjejaring internet, seperti: email, google drive, youtube, blog, dan quizizz.

Selain itu, penjelasan buku ini juga dilengkapi dengan video tutorial yang dapat diakses secara daring melalui channel Youtube “Hamdan Husein Batubara”. Dengan mempelajari isi buku ini, Anda akan menyadari bahwa mengembangkan media pembelajaran itu tidak sulit, dan bisa dilakukan oleh siapapun yang mau belajar dan berlatih.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada FITK UIN Walisongo Semarang yang telah mensponsori penerbitan buku ini, dan kepada semua pihak yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan buku ini. Penulis juga menyadari bahwa buku ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan masukan yang membangun dari para pembaca sangat penulis nantikan.

Semarang, September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Pra Kata	v
Daftar Isi.....	vii
Bab 1 : Konsep Dasar Media Pembelajaran	1
A. Pengertian Media Pembelajaran	1
B. Perkembangan Media Pembelajaran	4
C. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran	8
D. Teknik Memilih Media Pembelajaran	15
E. Teknik Menulis Rencana Pembelajaran dengan Model ASSURE	28
Bab 2 : Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran	43
A. Konsep ADDIE	43
B. Tahap Analisis Kebutuhan (<i>Analyze</i>).....	47
C. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	49
D. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	51
E. Tahap Implementasi (<i>Implement</i>).....	59
F. Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	60
Bab 3 : Tips dan Trik Merancang Media Visual	61
A. Konsep Dasar Media Visual.....	61
B. Prinsip-prinsip Rancangan Visual.....	71

C. Teknik Membuat Grafik	77
D. Teknik Membuat MindMap	81
E. Teknik Membuat dan Mengolah Gambar.....	87
F. Teknik Menghapus Latar Belakang Gambar	93
G. Teknik Merancang Gambar dengan Microsoft PowerPoint	94
H. Teknik Merancang Gambar dengan Corel Draw X7	100
Bab 4 : Tips dan Trik Merancang Komik Pendidikan	113
A. Konsep Dasar Komik Pendidikan	113
B. Elemen-elemen Komik Pendidikan	115
C. Prosedur Pembuatan Komik Pendidikan	118
D. Teknik Menggunakan Program Comic Life 3 untuk Membuat Komik Pendidikan	124
Bab 5 : Tips dan Trik Merancang Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint.....	133
A. Pengenalan Microsoft PowerPoint	133
B. Tips dan Trik Membuat Slide Presentasi	134
C. Teknik Merekam Video Narasi Slide PowerPoint.....	145
D. Teknik Merekam Layar Komputer dengan PowerPoint.....	147
E. Teknik Membuat Video Animasi dengan PowerPoint.....	148
F. Teknik Presentasi di Kelas.....	158
Bab 6 : Tips dan Trik Merancang Video Pembelajaran	161
A. Konsep Dasar Video Pembelajaran	161
B. Tahapan Produksi Video Pembelajaran	166
C. Teknik Merekam Video dengan Bandicam	175
D. Teknik Merekam dan Menyunting Video dengan Camtasia.....	183

E. Teknik Mengedit Video dengan Kine Master	195
Bab 7 : Tips dan Trik Menggunakan Program Berjejaring Internet	205
A. Teknik Menggunakan Email dan Drive Google	205
B. Teknik Membuat dan Mengelola Channel Youtube	212
C. Teknik Membuat dan Menggunakan Blog.....	221
D. Teknik Membuat Kuis Daring dengan Quizizz	229
Daftar Pustaka	243
Glosarioium	249
Indeks	253
Biodata Penulis	255

Bab 1

KONSEP DASAR

MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat. Oleh karena itu, Anda sebagai calon guru harus mampu mengidentifikasi berbagai jenis media yang tersedia dan cocok digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu. Jenis media pada umumnya bisa berupa benda-benda asli yang ada lingkungan sekitar kita ataupun hasil produksi.

Sebelum membahas lebih jauh mengenai penggunaan media pembelajaran, mari kita sepakati dahulu tentang pengertian media pembelajaran. Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Sementara dalam bahas Arab, sinonim kata media adalah *was’a’il* yang berarti sarana ataupun jalan (Sadiman, Rahardjo, dan Haryono 2014; Wehr 1974:1069).

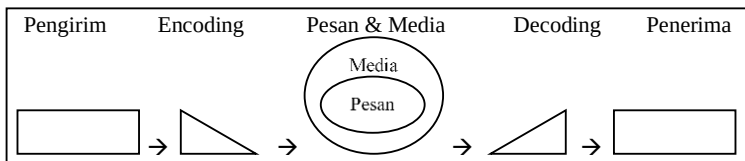
Kata *wasilah* tersebut antara lain ditemukan di dalam ayat Al Quran surah Al-Maidah ayat 35 berikut.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ
وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ.

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung. **(Al-Ma'idah/5:35)**

Ayat di atas menunjukkan bahwa aktivitas ibadah merupakan wadah ataupun saluran yang dapat digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Menurut Bastian dkk, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya (Bastian 2019:29). Dengan definisi yang lebih rinci, Sri Anitah dalam kutipan Indramawan mengemukakan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang membuat siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Dalam proses komunikasi, media sering diposisikan sebagai channel ataupun saluran komunikasi. Dalam konteks ini, media memiliki peran penting dalam menentukan suksesnya proses transfer informasi di antara dua orang yang sedang berkomunikasi menggunakan media tertentu. Posisi media dalam proses komunikasi dapat digambarkan sebagai sebagai berikut.



Gambar 1.1: Proses komunikasi

Sumber: (Darwanto 2011:19)

Berdasarkan gambar di atas, proses komunikasi dimulai dari saat pengirim pesan merumuskan pesannya dalam format tertentu atau disebut dengan *encoding*, kemudian pesan tersebut dikirim ke penerima pesan menggunakan saluran komunikasi atau disebut juga dengan media, lalu penerima pesan menafsirkan isi pesan tersebut sesuai dengan kemampuannya atau disebut juga dengan *decoding*.

Kata kunci kedua yang mengiringi istilah media pembelajaran adalah kata pembelajaran (*instruction*). Menurut Gagne dkk, pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar (Gagne et al. 2005:1-2). Menurut Undang-undang Republik Indonesia, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 2003:2). Sejalan dengan kedua definisi tersebut, Suparman menyatakan bahwa makna pembelajaran meliputi kegiatan belajar dan mengajar (KBM) (Suparman 2012:10).

Berdasarkan paduan dua kata tersebut, dapat dipahami bahwa ruang lingkup media pembelajaran meliputi: bahan, alat, dan saluran yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar. Batasan pengertian media pembelajaran tersebut antara lain dapat dipahami dari beberapa referensi berikut.

1. Menurut Kustandi dan Stijpto, media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto 2011:9).
2. Menurut Moreira, media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata atau konkret (Moreira, Pereira, dan Gusmão 2018:105).

3. Menurut Haryadi dan Widodo, media pembelajaran adalah sarana pembelajaran, baik yang bersifat tradisional maupun modern (Haryadi et al. 2019:1; Widodo 2018:159).
4. Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Mashuri 2019:4).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Misalnya, Sebagai contoh, meja adalah sebuah sarana pembelajaran. Namun saat meja digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar maka meja tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan benda-benda asli dan benda-benda rancangan yang dipersiapkan khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

B. Perkembangan Media Pembelajaran

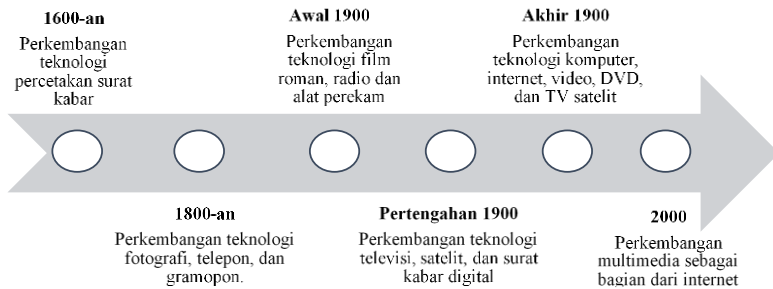
Setelah Anda memahami bahwa pengertian pembelajaran cukup luas maka pada topik ini, penulis akan mengajak Anda untuk membahas tentang perkembangan media pembelajaran agar semakin jelas bagi Anda tentang ragam dan karakteristik media yang digunakan dalam pembelajaran dari masa ke masa.

Perkembangan media pembelajaran memiliki sejarah yang panjang dan perkembangannya dipengaruhi oleh perkembangan ekonomi, sosial, globalisasi, dan teknologi. Prawiradilaga dan Siregar telah membagi sejarah perkembangan penggunaan media dalam pembelajaran ke dalam tiga fase utama, yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan gambar sebagai alat bantu mengajar (1920-an)

2. Penggunaan media audio dalam pembelajaran setelah ditemukannya radio dan teknologi audio (1930-an), dan
3. Penggunaan media *audio visual* sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran (1944-an) (Prawiradilaga dan Siregar 2008:5–6).

Menurut Suryani, sejarah penggunaan media dalam pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dibagi ke dalam enam tahap perkembangan, yaitu sebagai berikut.



Gambar 1.2: Sejarah perkembangan media pembelajaran

Sumber: (Suryani, Setiawan, dan Putra 2018)

Berdasarkan gambar di atas, dapat dipahami bahwa penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran telah dipengaruhi oleh perkembangan percetakan, teknologi fotografi, telepon, sinematografi, dan gramopon. Sementara penggunaan media audio dalam pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi radio dan audio. Adapun perkembangan multimedia dipengaruhi oleh perkembangan teknologi televisi, surat kabar digital, teknologi komputer, dan internet.

Menurut Smaldino dkk, format dasar media pembelajaran terdiri dari enam bagian, yaitu: teks, visual, audio, video, perekayasa, dan manusia (Smaldino, Lowther, dan Russell 2012:7). Jika diamati

secara seksama, pembagian yang dilakukan oleh Smaldino dkk adalah berdasarkan bentuk fisiknya secara umum, dimana teks adalah media yang berbentuk huruf dan angka, visual berbentuk gambar atau bahan grafis, audio adalah perangkat yang mengeluarkan suara, video mengkombinasikan gambar dan suara secara bersamaan, perekayasa adalah model atau benda manipulatif tiga dimensi yang bisa disentuh langsung, dan manusia adalah contoh makhluk hidup yang dapat menjelaskan sesuatu baik secara verbal ataupun non verbal.

Selain enam jenis media tersebut, Muhammad Yaumi juga telah mengungkapkan dua jenis media lain, yaitu realia (benda nyata) dan multimedia (Muhammad Yaumi 2018:11–12). Benda nyata dimasukkan sebagai media karena tumbuhan, hewan, dan benda-benda alam juga sering digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun multimedia sendiri memiliki makna yang lebih luas dibanding video. Multimedia terdiri dari multimedia linier seperti video, dan multimedia interaktif seperti aplikasi pembelajaran, web, dan dunia virtual (Bates 2019:334).

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari tujuh bagian, yaitu sebagai berikut.



Gambar 1.3: Ragam Media Pembelajaran

Pengertian dari masing-masing jenis media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Benda nyata (*realia*), yaitu benda nyata yang dapat diamati manusia, seperti tumbuhan, hewan, dan lainnya.
2. Manusia, yaitu orang yang diminta untuk menyampaikan ataupun mendemonstrasikan suatu informasi, seperti reporter dan instruktur senam.
3. Model, yaitu benda tiruan yang bersifat tiga dimensi sehingga dapat disentuh langsung oleh penggunanya, seperti miniatur ka'bah, globe, dan lainnya.
4. Teks, yaitu rangkaian huruf atau angka, seperti buku teks, buku cerita, dan lainnya.
5. Visual, yaitu bahan grafis yang menyampaikan informasi lewat indra penglihatan, seperti gambar dan bagan.
6. Audio, yaitu perangkat yang menyampaikan informasi lewat indera pendengaran, seperti MP3 player, radio, audio cast, dan lainnya, dan
7. Multimedia, yaitu media hasil teknologi komputer yang mampu merangkai dan mengintegrasikan media audio, teks, dan gambar bergerak ke dalam sebuah produk, seperti video, aplikasi pembelajaran, animasi, simulasi, web, kelas virtual, dan lainnya.

Contoh penggunaan media dalam pembelajaran juga telah ditemukan pada beberapa ayat suci Al Quran. Misalnya: 1) firman Allah SWT. dalam suran An-Naml [27] ayat 29-30.

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّيْ أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيْمٌ (٢٩) إِنَّهُ مِنْ
سُلَيْمٍ وَآلَهُ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ (٣٠)

“Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.” Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, (**An-Naml/27:29-30**).

Ayat tersebut menceritakan tentang kisah Nabi Sulaiman yang memanfaatkan surat/ tulisan untuk mengajak Ratu Bilqis. Selain itu, Surah Faatir [35] ayat 27 juga telah memberikan contoh penggunaan benda nyata sebagai alat untuk mempelajari tanda-tanda kekuasaan Allah SWT. Kutipan ayatnya adalah sebagai berikut.

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً ۖ فَأَخْرَجْنَا بِهِ
ثَمَرَاتٍ مُّخْتَلِفًا أَلْوَانُهَا ۚ وَمِنَ الْجِبَالِ جُدَدٌ بَيَضٌ وَحُمْرٌ
مُّخْتَلِفٌ أَلْوَانُهَا وَغَرَابِيبُ سُودٍ. (فاطر/35: 27)

“Tidakkah engkau melihat bahwa Allah menurunkan air dari langit lalu dengan air itu Kami hasilkan buah-buahan yang beraneka macam jenisnya. Dan di antara gunung-gunung itu ada garis-garis putih dan merah yang beraneka macam warnanya dan ada (pula) yang hitam pekat” (**Fatir/35:27**).

Selain itu, media pembelajaran juga dapat dikelompokkan berdasarkan teknologi yang menghasilkannya. Menurut Kustandi dan Sutjipto, media pembelajaran berdasarkan teknologi yang menghasilkannya terbagi ke dalam empat bagian, yaitu: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio visual, 3) media hasil teknologi komputer atau mikroprosesor, dan 4) media hasil gabungan berbagai teknologi (Kustandi dan Sutjipto 2011:33–35).

C. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran

Setelah menelaah pengertian media pembelajaran, Anda perlu mengetahui dan menyatari pentingnya penggunaan media pembelajaran di dalam aktivitas pembelajaran. Sebagaimana media pembelajaran umumnya, media pembelajaran juga bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan mengajar (Smaldino et al. 2005:7). Oleh karena itu, penggunaan media

pembelajaran diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Menurut Azhar Arsyad dalam kutipan Yaumi, ada empat alasan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu: (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) memenuhi kebutuhan pasar, dan (4) visi pendidikan global (Muhammad Yaumi 2018:13–14). Disamping itu, urgensi penggunaan media pembelajaran juga dapat ditinjau dari pengaruhnya terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa, pengaruhnya terhadap kemampuan pengajar dalam mengajar, dan pengaruhnya dalam menciptakan suasana pembelajaran tertentu.

1. Meningkatkan kemampuan pendidik

Peran media dalam pendidikan dapat menjadi objek dan alat. Media sebagai objek berarti media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar. Dalam hal ini, pendidik dapat mempelajari berbagai disiplin ilmu pengetahuan menggunakan media pembelajaran. Sementara media sebagai alat dapat digunakan pendidik untuk berkonsultasi dengan pakar pendidikan dan untuk alat bantu mengajar.

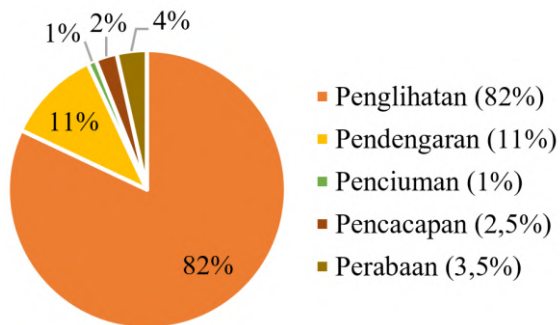
Sebagai contoh, pengajar dapat menggunakan video tutorial sebagai bahan belajar dan menggunakan media sosial ataupun *teleconference* untuk berdiskusi dengan pakar pendidikan. Disamping itu, pengajar juga dapat memanfaatkan benda nyata, benda manipulatif, bahan grafis, bagan, dan video sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pelajaran.

Dengan demikian, pendidik tidak cukup hanya sebatas mampu menggunakan berbagai perangkat media, tetapi juga harus mengetahui dan menyadari bagaimana cara menggunakan media tersebut secara bijak, produktif dan positif. Pentingnya pe-

ningkatan kemampuan pendidik dalam berkomunikasi lewat media dan memanfaatkan media dalam pembelajaran juga telah dipertegas oleh salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kompetensi dan Kualifikasi Guru.

2. Meningkatkan mutu pembelajaran

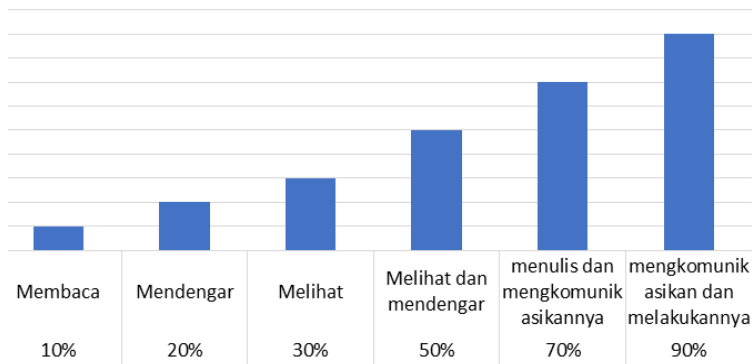
Berbagai laporan penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap mutu pembelajaran. Salah satu alasan rasional mengapa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran adalah karena media pembelajaran dapat digunakan untuk mengaktifkan berbagai jenis alat indera siswa dalam proses pembelajaran. Daryanto dalam kutipan Suryani dkk menjelaskan bahwa prosentase kemampuan daya serap manusia dari penggunaan alat indranya adalah sebagai berikut.



Gambar 1.4: Kemampuan daya serap manusia

Sumber: (Suryani et al. 2018:28)

Sejalan dengan penjelasan Daryanto, Rapidhe dalam kutipan Yaumi telah melaporkan bahwa dampak dari aktivitas belajar siswa terhadap perkembangan kemampuannya adalah sebagai berikut.



Gambar 1.5: Pengaruh Aktivitas Belajar dengan Hasil Belajar

Sumber: (Muhammad Yaumi 2018:13)

Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga didukung oleh teori kognitif Bruner. Menurut Bruner, tingkatan modus belajar dimulai dari pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman melalui gambar (*iconic*), dan menuju pada pengalaman abstrak (*symbolic*) (Kustandi dan Sutjipto 2011:16). Dalam hal ini, pendidik dapat menggunakan benda nyata untuk memberikan siswa pengalaman langsung (*enactive*), selanjutnya pendidik dapat menggunakan media gambar atau benda manipulatif untuk memberikan pengalaman melalui gambar (*iconic*), dan pendidik dapat menggunakan buku cetak atau simbol-simbol rumus untuk memberikan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi mutu pembelajaran. Oleh karena itu, pengajar dapat meningkatkan mutu pembelajarannya dengan mengembangkan media pembelajaran yang cocok dengan kondisi pembelajaran yang akan dilaksanakannya. Pentingnya pelaksanaan pembelajaran yang baik sejalan dengan firman Allah SWT. dalam Surah An-Nahl [16] ayat 125.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ
وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ
ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ، وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ.

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk. (An-Nahl/16:125).

Ayat di atas menjelaskan agar ajakan ke jalan Allah dilakukan dengan hikmah (cara yang bijak, tegas, dan berdasarkan ilmu yang benar), pembelajaran yang baik, dan metode debat yang baik. Dasar penggunaan media pembelajaran tersebut juga telah ditegaskan oleh Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan ini telah menekankan agar setiap satuan pendidikan memiliki media pendidikan. Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah juga telah mendorong pendidik untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.

3. Memenuhi Kebutuhan Siswa

Kebutuhan siswa terdiri dari kebutuhan psikologis dan biologis. Dari aspek psikologis, perkembangan inteligensi/ kognitif manusia menurut Piaget terjadi melalui empat tahapan, yaitu:

- a. Sensori motor (0-2 tahun), yaitu tahap dimana inteligensi/ kognitif anak tampil sebagai respons terhadap sensor indra.

- b. Praoperasional (2-7 tahun), yaitu tahap dimana inteligensi/ kognitif anak tampil dalam bentuk intuisi (kata hati) dan belum berpikir secara rasional.
- c. Operasi konkret (7-11 tahun), yaitu tahap dimana inteligensi/ kognitif anak telah mampu berpikir logis dan rasional terhadap kejadian dan peristiwa yang konkret.
- d. Operasi formal (12 tahun sampai dewasa), yaitu tahap dimana inteligensi/ kognitif anak telah mampu berpikir abstrak, mengajukan hipotesis, dan memprediksi sesuatu (Jamaris 2015:151)

Berdasarkan teori Piaget tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk merangsang pikiran dan emosi manusia, khususnya ketika ia berusia di bawah 12 tahun. Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan minat, jenis kecerdasan, dan preferensi cara belajar siswa. Dalam konteks ini, media dapat digunakan untuk menyederhanakan materi yang kompleks (*simpling*), memperjelas materi yang abstrak (*semantic*), mendeskripsikan sesuatu yang tidak terjangkau (*manipulative*), meningkatkan daya imajinasi, dan meningkatkan perhatian siswa (Arsyad 2014:20).

Sebagai contoh, konsep bilangan dapat dijelaskan menggunakan benda nyata, materi sistem tata surya dapat disederhanakan dengan poster ataupun video, letak suatu tempat dapat dideskripsikan dengan globe/peta, peristiwa masa lampau dapat dideskripsikan dengan animasi, dan perhatian siswa dapat ditingkatkan menggunakan gambar yang menarik.

Adapun dari aspek biologis, penggunaan media pembelajaran dapat melatih psikomotorik siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, seperti mengamati, mengumpulkan informasi, menganalisis, mencoba, dan mengkomunikasikan informasi yang telah diperolehnya.

4. Memenuhi Tuntutan Paradigma baru

Paradigma baru pendidikan telah mendorong pendidik untuk menjadi perancang, fasilitator, motivator, dan pengelola pembelajaran. Dalam hal melaksanakan tugas tersebut, pengajar tidak boleh menjadi orang yang paling dominan dalam proses pembelajaran. Sebab, secepat apapun pendidik dalam menyajikan materi pelajaran maka akan kalah cepat dengan kecepatan siswa melupakan materi pelajaran tersebut. Oleh karena itu, paradigma baru pendidikan telah mengharuskan pendidik untuk memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada siswa untuk aktif mengalami aktivitas belajar.

Pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau dikenal dengan *student centered learning* harus didukung dengan media dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Misalnya, metode pembelajaran berbasis masalah harus didukung dengan bahan masalah yang valid dan terukur, begitu juga dengan pembelajaran berbasis proyek harus didukung dengan media yang diperlukan siswa dalam membuat proyek yang ditentukan.

e. Memenuhi Kebutuhan Pasar

Perkembangan kebutuhan pasar atau dunia kerja sekarang ini telah semakin luas akibat mobilisasi teknologi. Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar praktik pembelajaran yang diterapkan sekolah dapat menghasilkan lulusan yang melek teknologi dan dapat mengikuti perkembangan zaman.

Salah satu cara memperkenalkan teknologi kepada siswa adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran secara tidak langsung akan mendorong siswa untuk mendalami cara

Maaf, Halaman ini disembunyikan

Dapatkan Full teks buku ini di:
<https://bit.ly/mediapembelajaranefektif>

Bab 2

MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

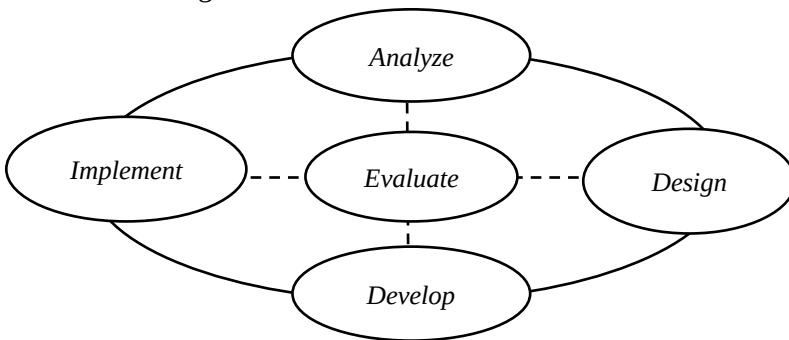
A. Konsep ADDIE

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses memproduksi dan mengembangkan media pembelajaran melalui proses penelitian sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid dan dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran dapat dilaksanakan dengan pendekatan penelitian kombinasi, dimana data penelitiannya terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif.

Secara bahasa, pengembangan berarti proses penerjemahan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk produk (Muhammad Yaumi 2018:82). Menurut Wahyudi, suatu pengembangan bertujuan untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan jangkauan dari teknologi yang ada (Wahyudi, Handayani, dan Herwanto 2017:102). Selain itu, pengembangan juga bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan media yang ada agar menjadi lebih baik (Hudha dan Rondonuwu 2019:801).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa pengembangan media pembelajaran antara lain bertujuan untuk: 1) meningkatkan kualitas media pembelajaran, 2) menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan, 3) mengkombinasikan beberapa elemen untuk menghasilkan media yang efektif dan efisien, 4) meningkatkan konten media pembelajaran, dan 5) membuat media pembelajaran yang belum pernah ada sebelumnya (Muhammad Yaumi 2018:83).

Salah satu konsep penelitian dan pengembangan yang populer dan praktis digunakan sebagai panduan penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah konsep ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dalam buku *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Sesuai dengan akronimnya, tahapan penelitian dan pengembangan media pembelajaran menurut konsep ADDIE terdiri dari tahap *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* (Branch 2009). Bangunan konsep ADDIE telah digambarkan oleh Branch sebagai berikut.



Gambar 4.1: Konsep ADDIE menurut Branch (Branch 2009:2)

Secara ringkas, penerapan konsep ADDIE dalam penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1: Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran dengan ADDIE

Tahap Kegiatan	Konsep	Prosedur	Hasil Tahapan
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	Mengidentifikasi penyebab kesenjangan/ masalah dan potensi solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.	• Memeriksa masalah dan kebutuhan pengguna media • Menganalisis kebutuhan calon pengguna • Menganalisis dukungan institusi dan sumber daya yang tersedia. • Mengidentifikasi jenis-jenis media yang potensial untuk mendukung proses pembelajaran. • Menulis ide dasar pengembangan media pembelajaran.	Kesimpulan mengenai jenis-jenis media pembelajaran yang paling tepat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa.
2. Desain (<i>Design</i>)	Menulis ide pengembangan media ke dalam sebuah rumusan produk yang jelas. Seperti: deksripsi umum, flowchart, atau storyboard.	Membuat rumusan produk dengan jelas, seperti spesifikasi produk, deskripsi khusus produk, <i>flowchart</i> (diagram alur), skrip, atau storyboard produk	Rumusan produk. Seperti deskripsi umum produk, flow chart, atau storyboard.
3. Pengembangan (<i>Develop</i>)	Membuat produk, lembar penilaiannya, dan meminta tim pakar untuk	• Membangun produk sesuai dengan rancangan yang dibuat	Produk awal yang telah lengkap, lembar penilaian produk,

	memvalidasi produk awal.	• Mengembangkan panduan penggunaan media untuk siswa/ guru. • Menulis instrument penilaian media. • Meminta tim pakar untuk menilai produk • Melakukan revisi sesuai saran tim pakar	hasil validasi produk oleh tim pakar, dan produk yang telah divalidasi oleh tim pakar.
4. Implementasi (<i>Implement</i>)	Mempersiapkan tempat penggunaan produk, orang yang terlibat, dan prosedur penggunaan produk. Setelah itu, produk diujicoba dan dinilai.	• Mempersiapkan guru. • Mempersiapkan siswa. • Menguji coba produk • Menggunakan instrumen penilaian produk • Menilai kompetensi siswa • Melakukan revisi sesuai keperluan	Prosedur penerapan produk dan nilai hasil uji coba produk
5. Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	Menilai kualitas proses dan mengukur kompetensi siswa sebelum dan setelah implementasi.	• Menganalisis hasil respons siswa. • Menganalisis hasil uji kompetensi siswa • Menyempurnakan produk akhir jika diperlukan	Hasil analisis terhadap kualitas produk.

Sumber: (Suryani et al. 2018:127)

Selanjutnya, penulis akan menjelaskan penerapan setiap tahapan ADDIE dalam penjelasan berikut.

B. Tahap Analisis Kebutuhan (*Analyze*)

Tahap analisis adalah tahapan pertama yang mendasari tahapan-tahapan lain dalam konsep ADDIE. Pada tahap ini, pengajar harus mengumpulkan informasi yang terkait dengan penyebab masalah belajar siswa dan jenis media pembelajaran yang paling tepat untuk mendukung proses belajar siswa. Setidaknya ada tiga aspek yang harus diketahui oleh pengembang media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1. Karakteristik individu/ kelompok pengguna

Karakteristik individu/kelompok pengguna perlu diperhatikan agar media yang akan dikembangkan nantinya sesuai dengan kebutuhan dan harapan penggunanya. Beberapa hal yang harus dianalisa terkait dengan karakteristik individu/kelompok pengguna adalah: perkembangan kognitif dan bahasanya, ciri-ciri media yang disukainya, gaya belajarnya, daya aksesnya, dan tingkat kemampuan pengguna dalam menggunakan media yang akan dikembangkan.

2. Daya dukung institusi terhadap penggunaan media pembelajaran

Daya dukung institusi adalah berkaitan dengan kebijakan negara dan sekolah terkait dengan penggunaan media tersebut. Beberapa sekolah bisa saja memiliki kebijakan untuk tidak membolehkan siswanya menggunakan jenis media tertentu dengan beberapa alasan yang rasional. Disamping itu, daya dukung institusi juga berkaitan dengan kemauan institusi dalam mendanai proses produksi media pembelajaran.

Maaf, Halaman ini disembunyikan

Dapatkan Full teks buku ini di:
<https://bit.ly/mediapembelajaranefektif>

Bab 3

TIPS DAN TRIK MERANCANG MEDIA VISUAL

A. Konsep Dasar Media Visual

1. Belajar dengan Media Visual

Media visual adalah semua wujud benda yang terlihat dan digunakan untuk menyampaikan suatu pesan (Smaldino et al., 2012, hal. 7). Oleh karena itu, Anda dapat dengan mudah menemukan media visual di sekeliling Anda, seperti gambar pada buku mata pelajaran, poster di dinding sekolah, foto pada papan pajangan, iklan di televisi, dan benda-benda yang menirukan suatu bentuk aslinya.

Belajar melalui media visual tidak cukup sekedar melihat tampilannya saja. Tetapi, belajar melalui media visual berarti menafsirkan atau mengurai makna visual (*decoding*) atau pesan yang terkandung di dalam media visual tersebut. Coba perhatikan gambar berikut.



Gambar 3.1: Contoh Media Visual

Sumber: <https://obatrindu.com>

Dari gambar di atas, apa pesan yang dapat Anda tangkap? Apakah jawaban Anda berbeda dengan jawaban teman Anda yang lain. Silahkan Anda cocokkan dan diskusikan. Bila berpegang pada sumber gambar tersebut, pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat gambar adalah pentingnya memberikan pendidikan cinta lingkungan kepada anak sejak dini. Apakah Anda setuju dengan isi pesan gambar di atas?

Berdasarkan contoh gambar di atas dapat diketahui bahwa belajar melalui media visual membutuhkan kemampuan menafsirkan makna yang terkandung di dalam media visual. Oleh karena itu, penggunaan media visual dalam proses pembelajaran harus memperhatikan taraf literasi visual siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi taraf literasi visual siswa antara lain adalah sebagai berikut.

a. Perkembangan kognitifnya

Perkembangan usia siswa mempengaruhi tingkat kemampuan siswa dalam menafsirkan makna media visual. Siswa yang berusia di bawah 12 tahun biasanya akan

cenderung menafsirkan suatu gambar bagian per bagian daripada secara keseluruhan. Sedangkan siswa yang berusia di atas 12 tahun akan mampu menafsirkan makna gambar secara keseluruhan.

b. Efek budaya

Tingkat hubungan budaya siswa dengan unsur visual yang ditampilkan akan mempengaruhi kemampuan siswa dalam menafsirkan suatu gambar. Misalnya, siswa yang tinggal dekat dengan pantai akan berbeda pemahamannya tentang pemandangan pantai di banding dengan siswa yang tempat tinggalnya jauh dari pantai.

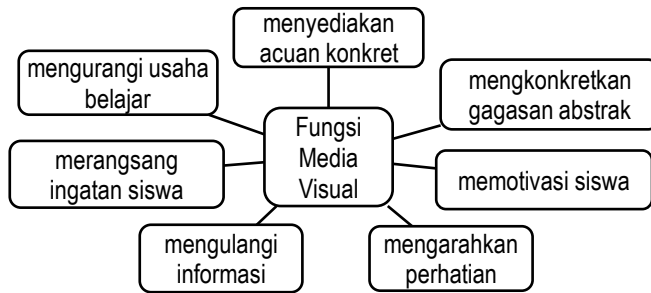
c. Preferensi visual

Preferensi visual berarti ciri-ciri tampilan visual yang disukai oleh siswa. Menurut Smaldino, siswa lebih menyukai visual yang berwarna daripada visual hitam putih (ketika warna tidak berkaitan dengan konten materi), visual yang realistis (misal: gambar fotografi) daripada visual yang abstrak (misal: gambar sketsa), dan visual yang sederhana daripada visual yang kompleks (Smaldino et al., 2012, hal. 69–71).

Terlepas dari beberapa faktor di atas, peningkatan literasi visual siswa harus diupayakan pengajar dengan cara melatih siswa memahami makna media visual yang ada di sekitarnya dan melatih kreatifitasnya dalam menyampaikan suatu informasi melalui visual. Seperti klipng, poster, papan display, dan lainnya.

2. Fungsi Media Visual

Setelah memahami apa itu media visual dan bagaimana siswa belajar dengan media visual, Anda selanjutnya perlu memahami fungsi penggunaan media visual agar Anda semakin memahami pentingnya penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Beberapa fungsi media visual dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.



Gambar 3.2: Fungsi Media Visual

Sumber: (Smaldino et al., 2012, hal. 72–74)

1. Menyediakan acuan konkret bagi gagasan

Kata-kata adalah simbol abstrak yang tidak mirip dengan yang diwakilinya. Sementara media visual adalah bersifat ikonik, yakni memiliki kemiripan dengan yang objek diwakilinya. Oleh karena itu, penggunaan media visual akan dapat meningkatkan ingatan siswa terhadap pesan yang disampaikan. Misalnya, pengajar dapat menjelaskan bentuk bangun ruang dengan menunjukkan bentuk jeruk dan roti.

2. Menkonkretkan gagasan abstrak

Anda mungkin telah banyak menjumpai benda-benda yang dapat digunakan untuk menjelaskan suatu konsep yang abstrak. Misalnya, guru dapat menggunakan kelinci yang melompat dua atas garis bilangan untuk menjelaskan konsep operasi bilangan positif dan negatif. Gagasan lain yang sering dijumpai antara lain adalah penggunaan gambar dan benda tiruan untuk menjelaskan model sistem pernapasan manusia, model DNA, dan lain sebagainya.

3. Memotivasi siswa

Banyak hasil penelitian yang telah memaparkan bagaimana media visual dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Sebagai contoh, ketika Anda mengajar mata

pelajaran sejarah, Anda dapat menggunakan foto di masa dulu dan foto di masa sekarang untuk menarik perhatian siswa, mempertahankan perhatian mereka, dan meningkatkan keterlibatan dalam mengamati perbedaannya.

4. Mengarahkan perhatian

Dalam hal ini, pengajar dapat menggunakan petunjuk visual untuk mengarahkan perhatian dan pemikiran siswa terhadap bagian-bagian tertentu di dalam materi pelajaran. Misalnya, pengajar dapat menonjolkan warna suatu teks, atau membuat ukurannya lebih besar dibanding lainnya, atau menambahkan ikon panah pada teks tersebut sehingga perhatian siswa fokus pada konten yang ditandai tersebut.

5. Mengulangi informasi

Media visual digunakan untuk mengulangi informasi yang disampaikan dengan modalitas verbal atau teks bertujuan untuk melayani perbedaan jenis kebutuhan dan kecepatan belajar siswa. Misalnya, pengajar dapat menggunakan gambar buah apel ketika ia sedang menjelaskan tentang apel secara lisan agar siswa yang lambat memahami materi secara verbal dapat memahaminya secara visual.

6. Merangsang ingatan siswa

Media visual cukup efektif digunakan untuk merangsang ingatan siswa terhadap materi pelajaran sebelumnya. Misalnya, pengajar dapat menggunakan peta konsep pada awal pembelajaran untuk menyegarkan ingatan siswa tentang materi-materi yang telah mereka pelajari sebelumnya.

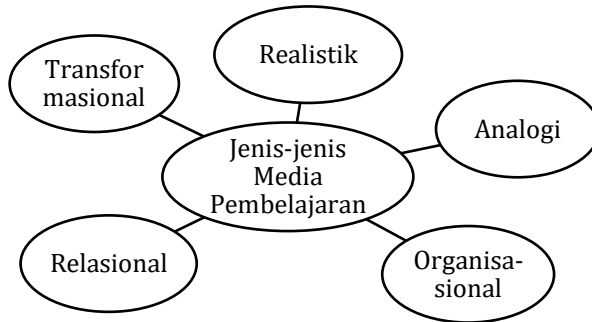
7. Mengurangi usaha belajar

Media visual bisa menyederhanakan informasi yang sulit dimengerti sehingga siswa semakin mudah dalam memahami materi pelajaran. Pengajar dapat menggunakan bagan, poster, ataupun susunan gambar untuk memudahkan siswa dalam

memahami materi pelajaran. Sebagai contoh, pengajar dapat menggunakan susunan gambar hewan untuk menjelaskan rantai makanan, dan menggunakan poster untuk menjelaskan proses terjadinya hujan (Smaldino et al., 2012, hal. 72–74).

3. Jenis-jenis Media Visual

Setelah meahami fungsi media visual dalam proses pembelajaran, Anda juga harus mengetahui jenis-jenis media visual agar Anda dapat secara tepat memilih media visual yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Menurut Smaldino, jenis-jenis media visual terdiri dari enam kategori, yaitu: realistik, analogi, organisasional, relasional, transformasional, dan interpretif.



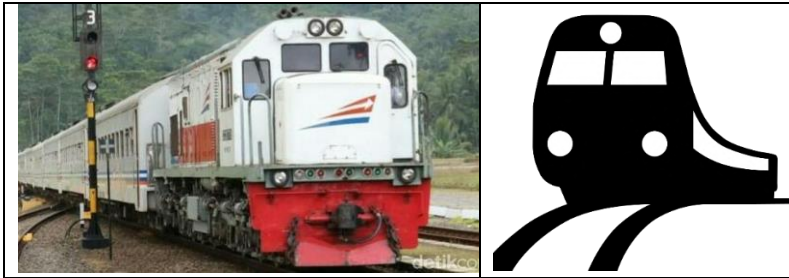
Gambar 3.3: Jenis-jenis Media Visual

Sumber: (Smaldino et al., 2012, hal. 75–78)

1. Realistik

Media visual realistik adalah foto yang tampilan dan warnanya persis sama dengan objek aslinya sehingga ia tampak begitu nyata. Sementara media visual yang bukan realistik adalah simbol, ikon ataupun sketsa gambar yang warna dan tampilannya tidak begitu persis sama dengan objek aslinya. Minat siswa Sekolah Dasar sendiri adalah pada gambar yang tidak realistik dan juga tidak

abstrak. Misalnya, siswa Sekolah Dasar biasanya lebih menyukai gambar kartun dari pada gambar aslinya..

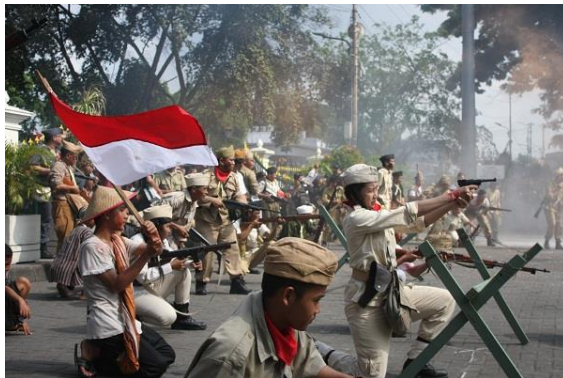


Gambar 3.4: Contoh Media Visual Realistik dan Simbol Grafis

Sumber: detik.com

2. Analogis

Media visual analogis adalah media visual yang menyampaikan konsep atau topik dengan menampilkan gambar yang menganalogikan suatu konsep tersebut. Misalnya, guru dapat menggunakan gambar aliran air dalam pipa berangkai seri dan paralel untuk menganalogikan aliran listrik, atau menggunakan gambar pasukan tentara yang sedang menyerang penjajah untuk menganalogikan sel darah putih yang sedang menyerang infeksi.

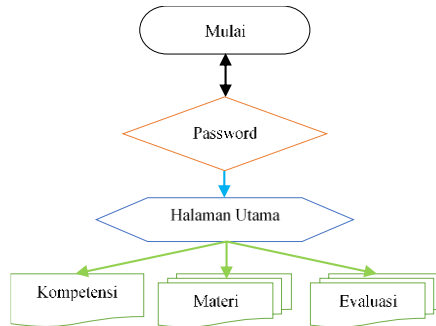


Gambar 3.5: Analogi Sel Darah Putih Menyerang Infeksi

Sumber: krjogja.com

3. Organisasional

Media visual organisasional adalah gambar yang mendeskripsikan hubungan kualitatif di antara beberapa elemen. Contoh-contoh umum dari media visual organisasional adalah diagram klasifikasi, diagram alur, diagram waktu, dan peta (Mulyati, 2016, hal. 16). Contoh tampilannya adalah sebagai berikut.



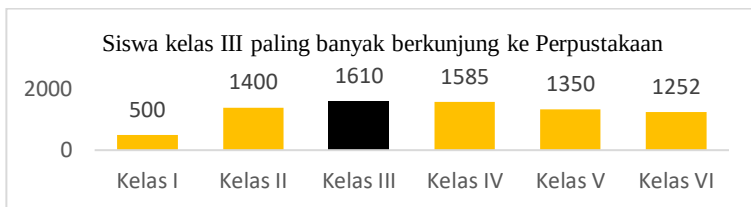
Gambar 3.6:

Mindmap dan diagram alur sebagai contoh visual organisasional

Sesuai dengan gambar di atas, Anda bisa menggunakan Mindmap untuk menjelaskan hubungan kualitatif suatu gagasan. Cara membuat mindmap sebenarnya cukup mudah menggunakan fitur shape yang ada pada program Microsoft Office. Disamping itu, Anda juga dapat membuat mindmap yang menarik dengan software iMindMap 10.

4. Relasional

Media visual relasional adalah media visual yang menggambarkan hubungan kuantitatif di antara elemen. Misalnya, mendeskripsikan perbandingan data dengan diagram batang, menjelaskan proporsi data dengan diagram kue, dan menjelaskan tren perubahan dengan grafik garis waktu. Contohnya gambar grafik batang adalah sebagai berikut.

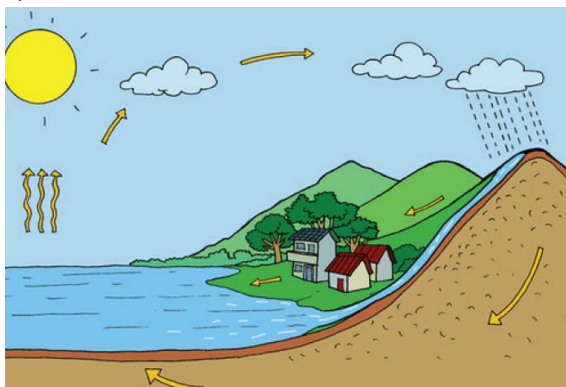


Gambar 3.7: Diagram batang sebagai contoh media visual relasional

Cara membuat grafik tergolong mudah karena fitur pembuatan grafik telah tersedia di fitur *Chart* software Microsoft Word, Excel, dan Powerpoint. Dalam proses pembuatan grafik batang, sebaiknya pengajar menonjolkan warna salah satu batang grafik mengarahkan perhatian siswa ke batang grafik tersebut.

5. Transformasional

Media visual transformasional adalah media visual yang menggambarkan pergerakan atau perubahan sejalan dengan waktu dan tempat. Contohnya adalah diagram tentang perkembangan biakan katak, cara melaksanakan sholat, dan proses terjadinya hujan.

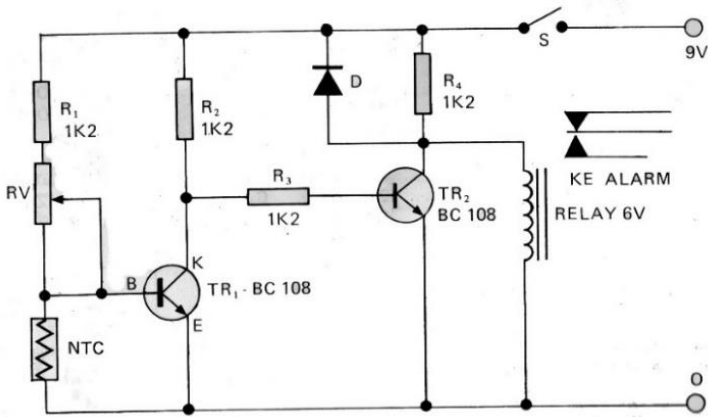


Gambar 3.8: Menggambarkan proses terjadinya hujan

Sumber: seruni.id

6. Interpretif

Media visual interpretif adalah media visual yang menggambarkan hubungan teoritis atau abstrak. Contohnya adalah diagram skematik dari sirkuit listrik. Media visual interpretif ini berfungsi untuk membantu siswa memahami kejadian atau proses yang abstrak atau tidak terlihat.



Gambar 3.9: Menggambarkan hubungan rangkaian alarm

Sumber: wartaiptek

Setelah memahami jenis-jenis media visual, Anda dapat menggunakan beberapa pertanyaan berikut sebagai pertimbangan dalam memilih media visual yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran.

- 1) Apa tujuan saya menggunakan media visual?
- 2) Bagaimana ciri media visual yang disukai oleh siswa?
- 3) Apakah siswa dapat belajar dengan media visual tersebut?
- 4) Apakah media visual tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran?
- 5) Apa materi yang dapat disajikan melalui media visual tersebut?

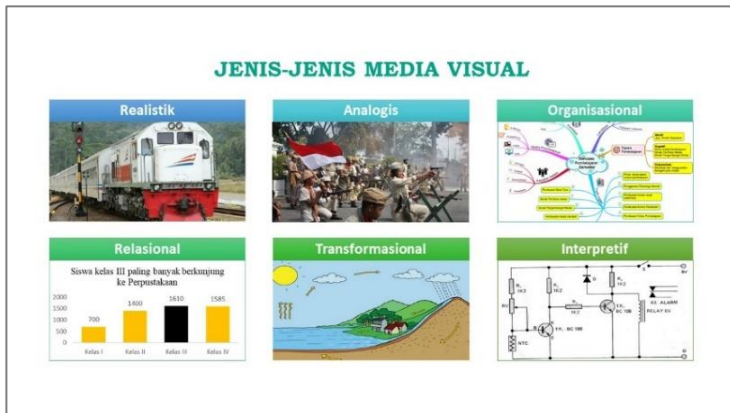
B. Prinsip-prinsip Rancangan Media Visual

Setelah memahami bahwa kondisi siswa dan kondisi pembelajaran penting untuk dipertimbangkan dalam memilih dan merancang media visual, Anda harus memahami prinsip-prinsip rancangan media visual agar Anda memahami kriteria media visual yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Smaldino, unsur-unsur media visual yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut.

1. Tata letak

Tata letak unsur-unsur visual dapat dilakukan setelah Anda menentukan unsur-unsur apa saja yang ingin dimasukkan ke dalam media visual. Misalnya, teks judul, teks deskripsi, gambar, bagan, dan seterusnya. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengatur tampilan visualnya adalah sebagai berikut.

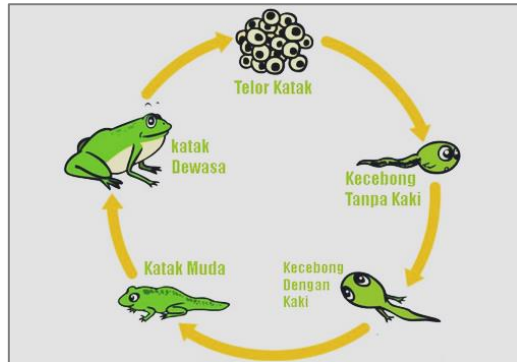
- 1) Perataan unsur-unsur visual pada garis horizontal ataupun vertikal agar siswa memandang unsur-unsur tersebut sebagai satu kesatuan



Gambar 3.10: Gambar diratakan selaras dengan garis vertikal dan horizontal

Sumber: <https://www.dinkes.jogjaprovo.go.id>

- 2) Menyatukan unsur-unsur visual dalam sebuah bentuk umum dan sesuai dengan ritme mata siswa, seperti bentuk lingkaran, persegi, ataupun segitiga.



Gambar 3.11: Gambar disusun dalam pola lingkaran

Sumber: gurupendidikan.com

- 3) Mendekatkan unsur-unsur yang saling berkaitan dan memisahkan unsur-unsur yang tidak berkaitan.



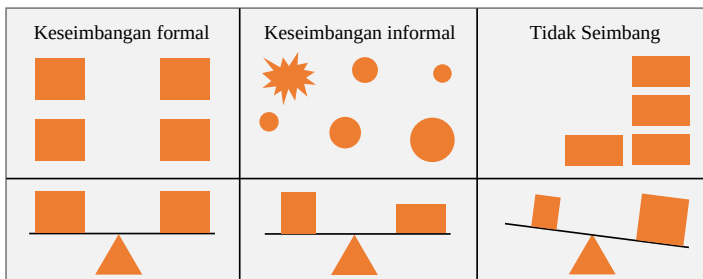
Gambar 3.12: Gambar Gejala dan Pencegahan dipisah

Sumber: republika.co.id

- 4) Mengarahkan perhatian pemirsa dengan tanda-tanda visual, seperti tanda panah, penebalan huruf, dan penekanan warna. Perhatikan gambar 4.5 dan 4.9.
- 5) Kontras yang baik antara unsur visual dengan latar belakangnya, misalnya warna terang ditimpa dengan warna gelap atau sebaliknya. Perhatikan tabel 4.3.
- 6) Konsistensi dalam penyusunan unsur-unsur visual agar siswa cepat dalam memahaminya, misalnya Anda konsisten dalam meletakkan judul di atas halaman atau memberikannya warna biru.

2. Keseimbangan

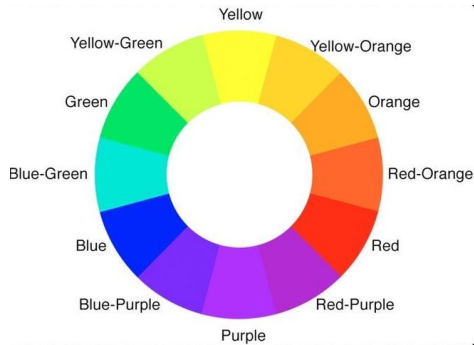
Keseimbangan psikologis dapat dicapai ketika unsur-unsur visual dalam sebuah tampilan media visual tersebar secara merata pada tiap sisi sumbu, baik itu simetris ataupun asimetris. Unsur-unsur visual yang tidak merata atau menumpuk pada satu sisinya akan memiliki tampilan yang kurang baik.



Gambar 3.13: Analogi skala keseimbangan

3. Warna

Pemilihan skema warna dalam elemen media visual sebaiknya memperhatikan hubungan warna, makna warna, dan kekontrasan warna tersebut dengan warna latar belakang. Hubungan antara warna pada media visual dapat dipahami berdasarkan roda warna berikut.



Gambar 3.14: Roda warna menunjukkan hubungan warna

Sumber: <http://arinirainbow.blogspot.com>

Berdasarkan roda warna tersebut, Anda dapat memahami hubungan warna dan tingkat kekontrasan warna yang satu dengan warna yang lainnya. Peter dan Wilson dalam Smaldino dkk telah memberikan tiga saran mengenai penggunaan warna, yaitu: a) konsistenlah dengan pilihan warna umum di seluruh material, misalnya: konsisten menggunakan warna ungu sebagai bingkai; b) gunakan warna yang sangat jenuh (warna primer/ kuat) untuk material yang ditujukan untuk anak-anak kecil; c) perhatikan makna-makna warna yang dipilih, misalnya: merah dan kuning bermakna hangat, hijau dan biru bermakna sejuk, merah artinya berhenti, dan hijau artinya jalan; d) perhatikan keterkaitan antara latar belakang siswa dengan warna yang digunakan.

Selain saran tersebut, Anda juga perlu memperhatikan warna latar belakang dalam menentukan warna gambar dan teks yang akan diletakkan di atasnya. Anda dapat menggunakan tabel berikut sebagai pedoman dalam mengatur warna visual slide Powerpoint.

Tabel 3.1: Kombinasi efektif warna latar dan gambar pada slide Powerpoint

Latar Belakang	Gambar dan Teks bagian depan	Penegasan
Putih	Biru tua	Merah, jingga
Abu-abu muda	Biru, hijau, hitam	Merah
Biru	Kuning muda, putih	Kuning, merah
Biru muda	Biru tua, hijau tua	Merah-jingga
Kuning muda	Violet, cokelat	Merah

Terbaca

Terbaca

Terbaca

Terbaca

Terbaca

Sumber: Joody Losmore dalam Smaldino dkk, (2012, hal. 84)

4. Kemudahterbacaan

Sebuah media visual dapat dipahami ketika teks dan gambar yang ada di dalam media visual tersebut dapat dilihat oleh seluruh siswa. Oleh karena itu, pengajar harus memastikan bahwa media yang digunakannya dapat dibaca oleh siswa yang berada di posisi terjauh sebelum ia menggunakan di dalam proses pembelajaran. Jika ada unsur media yang kurang terbaca, maka guru dapat memperbaikinya dengan memperbesar ukurannya atau memperbaiki warnanya.

5. Unsur-unsur Teks

Selain unsur-unsur visual, media visual juga terkadang menampilkan informasi yang berbentuk tekstual. Misalnya pada slide presentasi dan poster. Oleh karena itu, pengajar harus cermat dalam menentukan gaya, ukuran, spasi, warna, dan cetakan huruf agar pesan yang disampaikan melalui teks tersebut nyaman dibaca.

Smaldino telah memberikan beberapa saran tentang penggunaan huruf dalam media visual, yaitu sebagai berikut.

- 1) Gaya huruf untuk menyampaikan pesan pembelajaran sebaiknya menggunakan gaya huruf yang polos dan tidak banyak hiasan, seperti: Sans serif, Arial, dan Times New Roman. Disamping itu, penggunaan gaya huruf pada media yang diproyeksikan (misal slide Powerpoint) sebaiknya tidak lebih dari dua jenis gaya huruf.
- 2) Ukuran huruf di dalam media visual harus disesuaikan dengan cara penggunaannya agar teks tersebut dapat terbaca dengan baik oleh siswa. Misalnya, ukuran huruf di dalam media poster biasanya yang lebih besar dibandingkan dengan buku teks.
- 3) Spasi antara huruf dan antara baris di dalam komputer biasanya telah terstandarisasi. Akan tetapi, ketika Anda menulis teks menggunakan alat tulis maka Anda perlu memperhatikan kerataan dan kemudahterbacaan huruf-huruf yang Anda tulis.
- 4) Warna huruf harus dibuat kontras dengan warna latar belakang agar mudah terbaca dan untuk menekankan perhatian siswa pada kalimat tertentu.
- 5) Utamakan menggunakan huruf kecil dan gunakan huruf besar sewajarnya saja untuk memudahkan siswa dalam membaca teks tersebut.

6. Unsur-unsur Daya Tarik

Media visual akan memberikan pengaruh terhadap diri siswa ketika media visual tersebut dapat menarik dan mempertahankan perhatian para siswa. Oleh karena itu, pengajar harus mengidentifikasi bagaimana tekstur dan susunan gambar yang disukai oleh siswa, dan bagaimana cara melibatkan siswa dalam menggunakan media visual tersebut.

Menurut Smaldino, unsur-unsur daya tarik pada sebuah media visual antara lain dapat dilihat dari aspek kejutannya yang dapat menarik perhatian siswa, kesesuaian teksturnya dengan mi-

Maaf, Halaman ini disembunyikan

Dapatkan Full teks buku ini di:
<https://bit.ly/mediapembelajaranefektif>

Bab 4

TIPS DAN TRIK MERANCANG KOMIK PENDIDIKAN

A. Konsep Dasar Komik Pendidikan

Komik secara bahasa berasal dari bahasa Belanda, yaitu *komiek*, artinya pelawak. Dalam bahasa Yunani, komik berasal dari kata “*komikos*” atau “*kosmos*” yang berarti bersuka ria atau bercanda. Dengan demikian, komik pada mulanya dikonotasikan dengan gambar-gambar yang tidak proporsional sehingga tampak lucu bagi yang melihatnya (Nurgiantoro, 2018, hal. 409).

Di berbagai negara, komik disebut dengan berbagai istilah yang beragam, seperti: *Comic* (inggris), *Manga* (jepang), *Bande Dessine* (Perancis), *Manhwa* (Korea), *Manhua* (Taiwan dan China), dan di dalam sejarah Indonesia dikenal juga istilah Tjerjam (Tjerita bergambar) (Maharsi, 2014, hal. 3–5).

Pengertian komik menurut berbagai literatur adalah sebagai berikut.

- Media visual berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita melalui gambar

dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Wicaksono et al., 2017, hal. 609–610).

- Susunan gambar-gambar tidak bergerak, balon dialog, keterangan gambar, dan terdapat penokohan di dalam gambar sehingga membentuk suatu jalinan cerita yang menarik (Muhammad Yaumi, 2018, hal. 123).
- Urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan (Mardiantanto et al., 2018).
- Kartun yang mengungkapkan satu karakter yang memerankan satu cerita dengan gambar dalam urutan yang erat untuk memberikan hiburan suatu pesan kepada pembacanya (Hidayah, 2017).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa komik adalah media visual yang memiliki balon kata, menggunakan bahasa yang santai, dan terdapat penokohan dalam ceritanya (Pandanwangi et al., 2019, hal. 125). Dari pengertian komik tersebut, komik pendidikan adalah komik yang dirancang sebagai media pembelajaran dengan memasukkan muatan materi pelajaran dalam narasi visual. (Nurkhalisyah & Marlini, 2018).

Manfaat penggunaan komik sebagai media pembelajaran visual antara lain adalah untuk: 1) menarik perhatian siswa, 2) meningkatkan minat belajar siswa, 3) memperjelas materi dengan gambar dan narasi dialog, 4) mengurangi kebosanan pada proses pembelajaran, 5) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan 6) meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Kristanti & Mursyidah, 2019, hal. 26; N. Nurhayati et al., 2018, hal. 26; Pandanwangi et al., 2019, hal. 130; Suparmi, 2018, hal. 63).

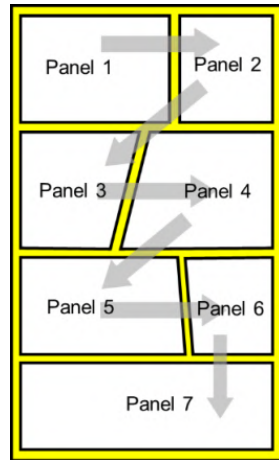
B. Elemen-elemen Komik Pendidikan

Sebagaimana komik pada umumnya, komik pendidikan juga dibentuk oleh tujuh elemen, yaitu: panel, parit, ilustrasi gambar, penokohan, balon kata, narasi, dan efek suara. Penjelasan dari masing-masing elemen komik adalah sebagai berikut.

a. Panel

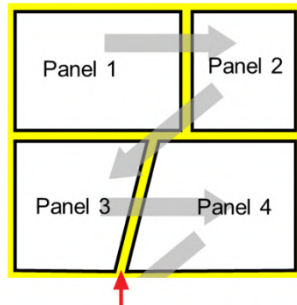
Panel adalah kolom yang membingkai ilustrasi gambar dan teks pada setiap adegan atau kejadian utama sehingga rangkaian panel-panel tersebut membentuk alur cerita komik (Maharsi, 2014). Bentuk panel di dalam sebuah komik tidak hanya berbentuk kotak persegi saja, melainkan dapat juga berbentuk bangun datar yang lain.

Tepi panel ada yang memiliki garis pembatas (panel tertutup) dan ada juga yang tidak memiliki garis pembatas (panel terbuka). Urutan panel harus mengikuti arah baca orang, yaitu dari kiri ke-kanan, dan dari atas ke bawah.



b. Parit

Parit adalah ruang atau batas di antara panel komik. Parit berfungsi untuk menyatukan kotak panel yang terpisah sehingga membentuk suatu rangkaian cerita yang menarik dan imajinatif. Pemilihan bentuk parit juga dapat menumbuhkan imajinasi dan persepsi pembaca terhadap makna gambar komik.



Namun, perkembangan software desain grafis telah membantu para komikus dalam menata panel komik sehingga keberadaan parit komik dinilai sudah tidak terlalu penting lagi.

c. Ilustrasi

Ilustrasi yang dimaksud dalam komik pendidikan adalah aset visual yang bersifat foto kolase untuk mempresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi atau ide. Ilustrasi gambar komik dapat digambar dengan alat tulis atau program komputer. Namun, jika pengajar tidak terampil dalam menggambar, maka ilustrasi komik dapat dibuat dengan cara memotret

orang yang akting sebagai tokoh komik.

Dalam pembuatan komik pendidikan, ilustrasi gambar setidaknya memuat dua orang tokoh yang memiliki karakter yang saling menguatkan, misalnya: satu tokoh memiliki karakter rasa ingin tahu/kebiasaan bertanya, dan

yang satunya memiliki karakter cerdas dan senang memberikan penjelasan (materi topik pembelajaran).



d. Balon kata

Balon kata atau *speech bubbles* adalah bentuk visual yang berisi dialog dari karakter. Balon kata komik memiliki bentuk dan fungsi yang berbeda. Sesuai dengan penomoran gambar di samping, penggunaan balon kata tersebut adalah untuk dialog: (1) normal, (2) berbisik atau bergumam, (3) berpikir atau bicara di dalam hati, (4) berteriak, (5) suara robot atau alat komunikasi, seperti radio, (6) dialog sedih atau menggerutu, dan (7) narator/ narasi yang menerangkan situasi, waktu dan tempat.



e. Efek suara

Efek suara adalah teks yang menerangkan suatu bunyi untuk menggambarkan suatu situasi. Misalnya, “RING RING” untuk suara telepon, “DHUAR!!!” untuk suara ledakan, “ZZZZ” untuk orang yang sedang tidur, dan “TIN! TIN!” untuk suara orang klakson mobil.



C. Prosedur Pembuatan Komik Pendidikan

Komik pendidikan sebenarnya bisa dibuat oleh siapapun, bahkan oleh orang yang tidak bisa menggambar sekalipun. Secara umum, proses produksi komik pendidikan dapat dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu: perancangan, pengumpulan bahan ilustrasi, dan memproduksi komik pendidikan. Penjelasan dari masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tahap Perancangan

Tahap perancangan adalah tahap penulisan skenario komik yang akan dibuat. Penulisan scenario komik dimulai dari memikirkan tujuan pembuatan komik dan target sarannya. Beberapa pertanyaan yang dapat dipertimbangkan untuk mengorganisasi ide pembuatan komik adalah sebagai berikut.

- Apa topik pembelajaran yang akan dihantarkan melalui komik?
- Siapa target pembaca komik?
- Siapa saja tokoh/karakternya?
- Di mana latar belakang lokasi?
- Apa pertanyaan yang muncul dalam dialog (topik belajar)?
- Bagaimana cara membahas/ menyelesaikan pertanyaan?
- Apa aktivitas siswa setelah membaca komik tersebut ?

Setelah selesai mengorganisasi ide pembuatan komik, langkah selanjutnya adalah menyajikan ide pembuatan komik ke dalam sebuah skenario. Contoh sebuah skenario komik adalah sebagai berikut.

a. Topik Pembelajaran	: Proses Terjadinya Hujan			
b. Target Pembaca	: Siswa kelas 3 SD			
c. Tujuan Pembelajaran	: Menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang prakiraan cuaca disekelilingnya dan memahami pengetahuan faktual tentang proses terjadinya hujan pada bab prakiraan cuaca.			
d. Nama Tokoh	: Zaidah dan Ayahnya			
e. Sinopsis	: Zaidah dan ayahnya senang bermain bersama, seperti bermain bola di jalan komplek dan jalan-jalan. Saat bermain bola di jalan komplek mereka kepanasan dan matahari sangat terik.			
Panel (Slide)	Storyline (Alur Cerita)	Tokoh (Karakter)	Aset Visual (Dialog & Foto)	Narasi
1.	Zaidah dan ayahnya bermain di jalan komplek	Zaidah dan ayahnya	Dialog: Zaidah: Kejar ayah! Aset Visual: Foto 2 Tokoh di Lapangan sedang main bola Tipe Pengambilan Gambar/Angle: High angle /Over shoulder	Pada suatu hari di jalan komplek
2.	Ayah Zaidah mengajaknya istirahat karena harinya sangat panas	Zaidah dan ayahnya	Dialog: Ayah: "Panas banget, kita istirahat dulu ya !!!" Zaidah: "Iya yah, Nanti sore bisa hujan ini !" Aset Visual: Foto 2 tokoh berdialog Tipe Pengambilan Gambar/Angle: Eye level/ Close Up	
3.	Ayah bertanya kepada Zaidah mengapa	Zaidah dan ayahnya	Dialog: Ayah: "Loh, habis panas kok bisa hujan?" Aset Visual:	

	habis panas kok bisa hujan?		Foto 2 tokoh berdialog Tipe Pengambilan Gambar/Angle: Slantet / Medium shot	
4.	Zaidah menjelaskan kepada ayahnya tentang proses terjadinya hujan	Zaidah dan ayahnya	Dialog: Zaidah: “kata Bu Guru, Hujan itu berawal dari matahari memanasi permukaan bumi, kemudian air menguap, lalu... emmm... saya lupa lanjutannya yah” Aset Visual: Foto 2 tokoh berdialog Tipe Pengambilan Gambar/Angle: Over Shoulder/ Medium shot	
5.	Ayah menjelaskan kepada Zaidah bahwa di buku IPA ada penjelasan tentang proses terjadinya hujan	Zaidin dan Zaidah	Dialog: Ayah: “Penjelasan tentang proses terjadinya hujan ada loh di buku IPA Zaidah” Aset Visual: Foto 2 tokoh berdialog Tipe Pengambilan Gambar/Angle: Slanted/ Medium shot	
6.	Zaidah mengajak ayahnya pulang.		Dialog: Zaidah: “ayo kita pulang yah !!! Zaidah mau baca tentang proses terjadinya hujan” Ayah: “Oke!!!” Aset Visual: Foto 2 tokoh berdialog	Mereka berdua pun pulang ke rumah

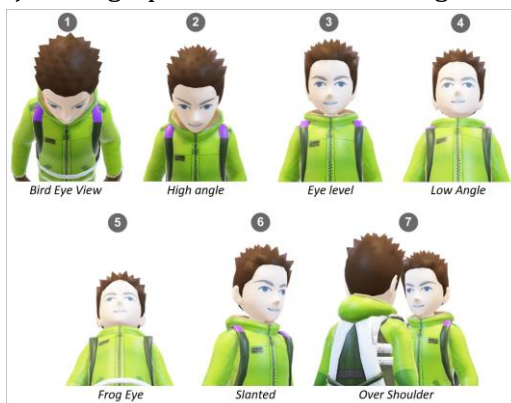
			Tipe Pengambilan Gambar/Angle: Over Shoulder/ Medium shot	
	Umpan balik		Ayo baca topik tentang Perkiraan Cuaca, lalu tuliskan proses terjadinya hujan pada kolom ini!	

2. Tahap Pembuatan Ilustrasi

Pembuatan ilustrasi komik dapat dilakukan dengan alat tulis dan program komputer. Disamping itu, ilustrasi komik juga dapat dibuat dengan memotret orang yang berakting sebagai tokoh komik. Hal-hal yang harus diperhatikan saat memotret ilustrasi komik adalah: cara memegang kamera, kondisi cahaya di lokasi pemotretan, pengaturan kamera, sudut pandang kamera (*angle*), dan jarak kamera dari objek yang dipotret. Teknik-teknik pemotretan ini telah penulis jelaskan pada bab sebelumnya di topik sumber media gambar.

a. Sudut pandang kamera (*angle*)

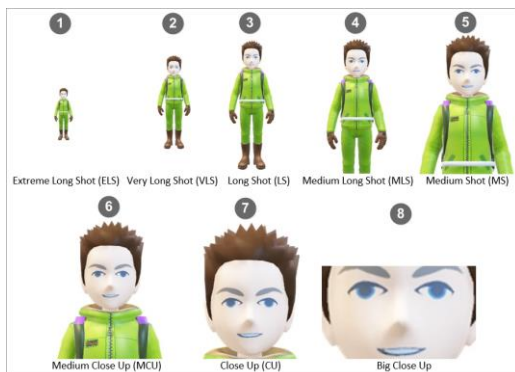
Bahasa visual dari pemilihan *angle* yang tepat akan memperkuat persepsi pembaca terhadap adegan di dalam cerita. Jenis-jenis *angle* pemotretan adalah sebagai berikut.



- (1) *Bird Eye View* adalah menempatkan kamera jauh lebih tinggi dari tubuh tokoh untuk menampilkan bagian atas objek.
- (2) *High angle* adalah menempatkan kamera lebih tinggi dari tubuh tokoh sehingga tubuh tokoh tampak rendah/pendek.
- (3) *Eye level* adalah menempatkan kamera sejajar dengan mata tokoh sehingga tubuh bagian depan tokoh tampak jelas dan sesuai aslinya.
- (4) *Low Angle* adalah menempatkan kamera lebih rendah dari tubuh tokoh sehingga memberikan kesan kekuatan, kemewahan, atau kebesaran dari tokoh tersebut.
- (5) *Frog Eye* adalah menempatkan kamera jauh lebih rendah dari tubuh tokoh atau memposisikan kamera sejajar dengan lantai yang dipijak tokoh tersebut.
- (6) *Slanted* adalah menempatkan kamera di sudut 45' dari arah tubuh tokoh sehingga objek lain akan masuk dalam rekaman kamera.
- (7) *Over Shoulder* adalah menempatkan kamera di belakang bahu tokoh untuk menampilkan sesuatu yang sedang dilihat objek atau seseorang yang menjadi lawan bicaranya (Sujianti, Mintana, dan Suparwoto 2017:95–96).

b. Ukuran gambar (*type shot*)

Bahasa visual dari pemilihan ukuran gambar yang tepat akan memperkuat persepsi pembaca terhadap adegan di dalam cerita. Jenis-jenis ukuran gambar yang umum digunakan adalah sebagai berikut.



- (1) *Extreme Long Shot (ELS)* adalah memotret tokoh dari jarak yang sangat jauh sekali untuk memperlihatkan lingkungan yang di sekitar objek.
- (2) *Very Long Shot (VLS)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang sangat jauh (di bawah extreme long shot) untuk memperlihatkan lingkungan yang di sekitar objek.
- (3) *Long Shot (LS)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang jauh untuk memperlihatkan seluruh tubuhnya (*full body*).
- (4) *Medium Long Shot (MLS)*, yaitu memotret tokoh dari jarak agak jauh untuk memperlihatkan 2/3 dari tubuh objek.
- (5) *Medium Shot (MS)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang sedang-sedang untuk memperlihatkan sebagian tubuhnya. Jenis pemotretan ini cocok untuk memotret dua orang yang sedang berbicara.
- (6) *Medium Close Up (MCU)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang agak dekat sehingga mimik wajah tokoh terlihat lebih jelas.
- (7) *Close Up (CU)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang dekat untuk menekankan mimik dan emosi di wajah tokoh.

- (8) *Big Close Up (BCU)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang sangat dekat sehingga yang terlihat hanya bagian kecil dari tubuhnya (Natadjaja 2006:154; Sujianti et al. 2017:96–97). Contoh gambarnya adalah sebagai berikut.

3. Tahap Produksi

Produksi komik dapat dilakukan dengan piranti lunak tertentu, seperti: Comic Life 3 untuk pengguna komputer dan Comica untuk pengguna smartphone. Disamping itu, Anda juga menggunakan program desain grafis untuk membuat komik, seperti Corel Draw dan Adobe Photoshop.

D. Teknik Menggunakan Program Comic Life 3 untuk Membuat Komik Pendidikan

Comic life 3 adalah sebuah program komputer yang dapat digunakan untuk membuat komik dari gambar-gambar yang Anda miliki. Program comic life 3 terbilang mudah digunakan karena ia memiliki sejumlah peralatan yang memudahkan dan mempercepat Anda dalam membuat sebuah komik, seperti template, font, panel, balon kata, latar belakang, filter foto, dan seni huruf.

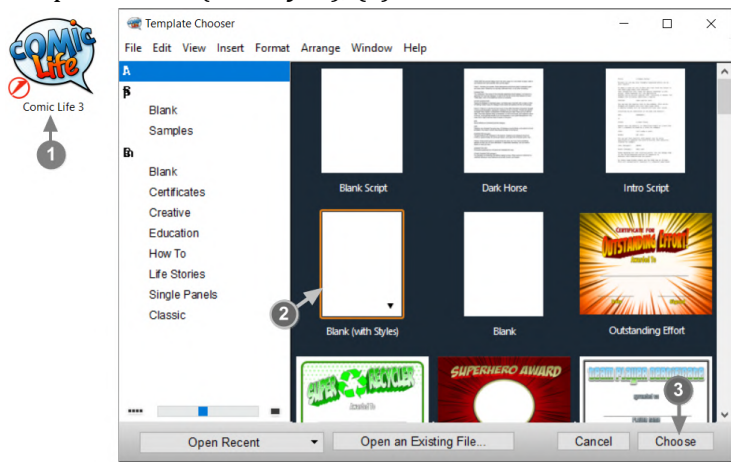
Program Comic life 3 dapat dijalankan pada komputer dengan sistem operasi Windows ataupun MAC. Cara mengunduh file program Comic Life 3 adalah: kunjungi situs web resminya di <http://plasq.com/downloads/comic-life-desktop>, lalu pilih program Comic Life 3 yang sesuai dengan sistem operasi komputer Anda, dan klik tombol *Download*. Perhatikan gambar berikut.



Adapun contoh cara menggunakan program Comic Life 3 untuk sebuah membuat komik pendidikan adalah sebagai berikut.

1. Menjalankan program dan membuat dokumen baru

Caranya: (1) klik ikon Comic Life 3, (2) kemudian pilih template *"Blank (with styles)"*, (3) lalu klik tombol *Choose*.



2. Menambahkan *Background* dan menyimpan dokumen

Caranya: (1) klik salah satu *styles* untuk menerapkannya sebagai *background* halaman, (2) gunakan tombol *Zoom in* untuk memperbesar, *Zoom out* untuk memperkecil, dan *Fit* untuk

Maaf, Halaman ini disembunyikan

Dapatkan Full teks buku ini di:
<https://bit.ly/mediapembelajaranefektif>

Bab 5

TIPS DAN TRIK MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT

A. Pengenalan Microsoft PowerPoint

Program Powerpoint adalah salah satu paket program Microsoft Office sebagaimana Microsoft Word dan Excel. Sebagai program yang sangat populer, Microsoft Office selalu mengembangkan programnya dengan fitur-fitur terbaru. Sebagai contoh, Powerpoint versi 2019 atau 365 telah bisa digunakan untuk merekam slide presentasi, wajah pengajar, dan seluruh aktivitas layar komputer. Sementara Powerpoint versi 2013 hanya bisa digunakan untuk merekam slide presentasi, suara pengajar, dan layar komputer, dan Powerpoint versi 2010 hanya bisa digunakan untuk merekam slide presentasi dan suara pengajar saja.

Program PowerPoint sebagai salah satu bagian dari paket program Microsoft Office bisa diunduh dan dilanggan melalui situs web: <https://www.office.com>. Situs web tersebut menyediakan program Microsoft Office dalam versi berbayar dan versi percobaan gratis.

Adapun Syarat sistem komputer agar bisa menjalankan program Office 2019 adalah sebagai berikut.

- Sistem operasi: Windows 10, Windows Server 2019, MacOS HIGH SIERRA
- Komputer dan prosesor: Sistem Operasi Windows harus menggunakan prosesor core 2 dengan kecepatan 1,6 GHz atau yang lebih cepat. Sementara untuk sistem operasi mac harus menggunakan prosesor intel.
- Memori: Sistem operasi Windows bisa menggunakan RAM 4 GB atau RAM 2 GB untuk versi 32-bit. Sementara untuk system operasi mac bisa menggunakan RAM 4 GB.
- Hard disk: Sistem operasi Windows harus memiliki ruang hardisk kosong sebesar 4 GB. Sementara untuk macOS harus tersedia 10 GB dengan format HFS+ atau APFS
- Layar: Sistem operasi Windows bisa menggunakan layar berukuran 1280 x 768. Sementara macOS bisa menggunakan layar berukuran 1280 x 800
- Grafis: Sistem operasi Windows memerlukan DirectX 9 atau yang lebih baru, dengan WDDM 2.0 atau yang lebih tinggi. Sementara untuk macOS tidak ada persyaratan grafis.

B. Tips dan Trik Membuat Slide Presentasi

Program PowerPoint versi terakhir telah memiliki beberapa tambahan fitur yang membuatnya semakin baik dalam menyajikan informasi. Oleh karena itu, Anda harus memahami cara penggunaan fitur-fitur tersebut agar Anda dapat memproduksi sebuah slide presentasi yang menarik dan efektif. Adapun beberapa tips dan trik yang perlu diterapkan saat merancang slide presentasi adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan teks harus terbaca dengan baik

Sebagaimana telah dijelaskan pada topik penilaian rancangan media visual, unsur-unsur teks dalam slide Powerpoint harus

menggunakan font yang polos dan ukuran yang mudah terbaca. Misalnya: Arial dengan ukuran 20 – 40 pt. Contoh perbandingan antara teks yang terbaca dengan jelas dan teks yang kurang jelas dapat dilihat pada daftar berikut.

Kurang terbaca	Terbaca dengan jelas
Penggunaan Teks	Penggunaan Teks
<i>Penggunaan Teks</i>	Penggunaan Teks
Penggunaan Teks	Penggunaan Teks
Penggunaan Teks	Penggunaan Teks

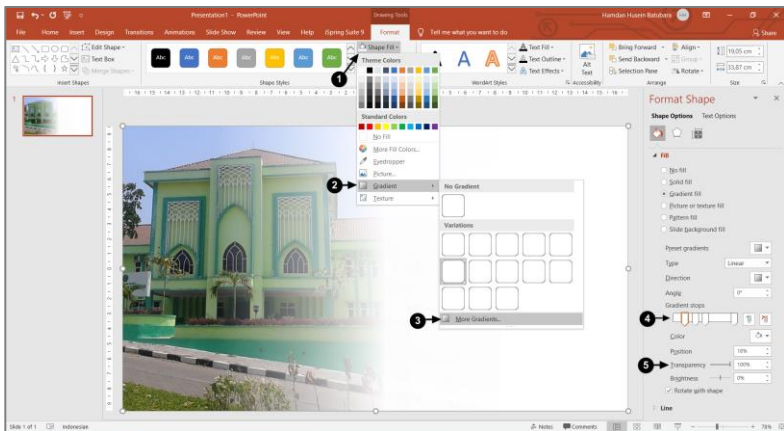
2. Penggunaan latar belakang jangan sampai mengalihkan fokus siswa

Latar belakang sebuah slide akan mempengaruhi seluruh konten yang ada di dalam slide. Oleh karena itu, Anda harus kritis dalam memilih warna atau gambar yang tepat digunakan sebagai latar belakang. Salah satu cara paling aman dalam memilih latar belakang adalah dengan menggunakan latar belakang yang berwarna polos dan terang.

Teks yang berwarna gelap di atas latar belakang yang berwarna terang (seperti putih, kuning, dan warna muda lainnya) akan lebih mudah terbaca dibandingkan dengan teks yang berwarna terang diletakkan di atas latar belakang yang berwarna gelap atau gambar yang berwarna warni. Contohnya adalah sebagai berikut.

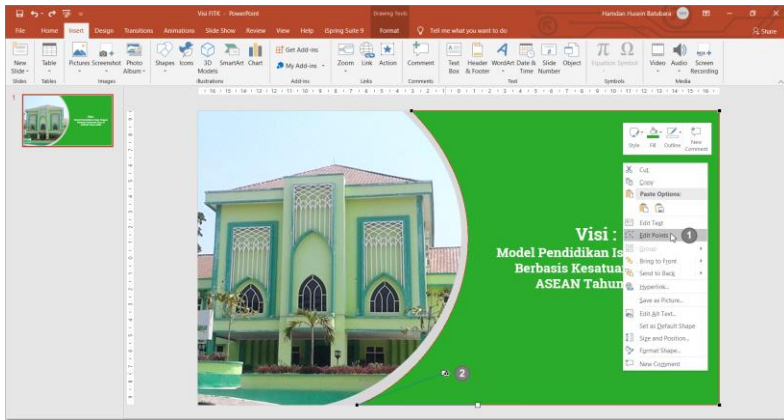


Jika Anda ingin menggunakan gambar sebagai latar belakang, maka Anda bisa menutupi sebagian dari latar belakang tersebut dengan kotak *shape* yang berwarna putih transparent agar teks yang akan ditempatkan di atas background tersebut dapat terbaca lebih jelas. Perhatikan gambar berikut.



Cara mengatur transparansi kotak *shape* pada gambar di atas adalah: (1) klik menu *Shape Fill*, (2) kemudian pilih *Gradient*, dan (3) *More Gradient* untuk menampilkan panel warna gradasi, (4) kemudian klik salah satu balok *Gradient stops* (indikator warna), (5) dan atur angka menu *Transparency* untuk mengatur tingkat transparan warna shape.

Disamping itu, Anda juga bisa menutupi sebagian latar belakang dengan kotak *shape* yang disesuaikan bentuknya sehingga tampak lebih artistik. Contohnya adalah sebagai berikut.



Cara mengubah bentuk *shape* seperti gambar di atas adalah: (1) klik kanan *shape*, lalu pilih menu *Edit points*, (2) kemudian saat garis luar *shape* berwarna merah, tarik kotak putih yang ada di garis *shape* sehingga bentuk *shape* berubah.

3. Konsisten dengan tata letak judul dan gunakan kata-kata yang singkat

Letak judul pada slide sebaiknya konsisten pada bagian atas slide agar siswa dapat dengan cepat menemukan dan memahami judul tersebut. Jumlah kata di dalam judul dan konten slide juga harus dibuat dalam kalimat yang pendek, ringkas, dan mudah dimengerti. Namun jika Anda terpaksa menampilkan banyak teks di dalam slide, maka sebaiknya teks tersebut dibagi ke dalam beberapa slide.

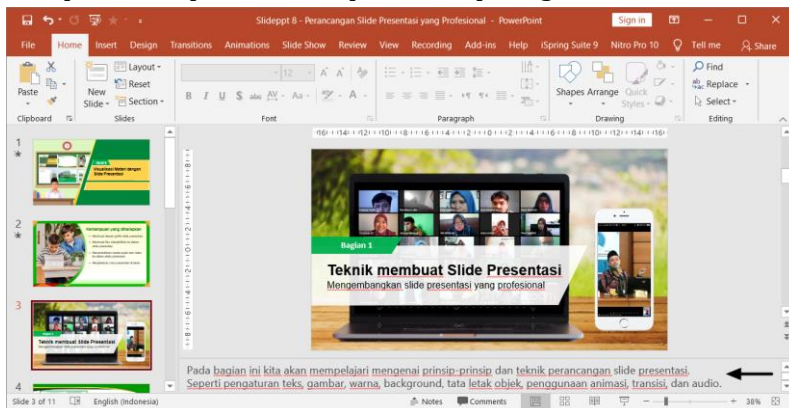
Judul slide



- Gunakan kalimat pendek.
- Jumlah teks maksimal 1 hingga 5 baris.

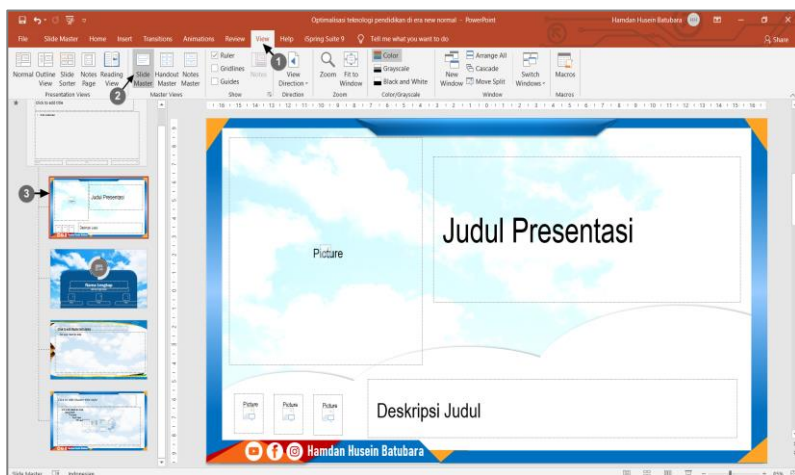
4. Gunakan kolom catatan kaki sebagai tempat catatan tambahan

Kolom catatan kaki berfungsi sebagai tempat menulis catatan tambahan yang tidak ingin ditampilkan pada slide persentasi. Misalnya, pengajar dapat mengisi catatan kaki dengan sesuatu yang ingin dijelaskannya di luar materi slide presentasi sehingga catatan tersebut hanya bisa dilihat oleh presenter saja dan siswa atau *audience* sendiri tidak bisa melihatnya. Contoh penggunaan catatan kaki pada slide presentasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



5. Rancang slide master untuk membuat layout yang konsisten

Penggunaan slide master akan mempercepat Anda dalam merancang layout slide PowerPoint yang konsisten dan harmonis. Beberapa contoh layout slide master PowerPoint dapat Anda temukan di situs web: <https://www.slideshare.net>, <https://ppttemplate.net>, dan situs web lainnya. Cara merancang layout pada slide master adalah: (1) klik menu *View*, (2) lalu klik menu *Slide Master*, (3) kemudian pada jendela slide master, silahkan rancang grafis slide yang menarik dan sesuai dengan tema yang Anda inginkan. Perhatikan gambar berikut.



6. Pilih gambar yang sesuai dengan materi slide

Fungsi gambar di dalam slide presentasi adalah untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan melalui gambar dan verbal secara bersamaan. Oleh karena itu, Anda harus menggunakan gambar yang sesuai dan kualitas visual yang baik agar siswa dapat dengan mudah memahami makna gambar yang ditampilkan.



7. Perhatikan tata letak konten slide

Pada topik penilaian rancangan media visual telah dijelaskan bagaimana cara menyusun tata letak tampilan, menjaga keseimbangan unsur-unsur grafis, memilih warna yang tepat sehingga media visual mudah dibaca dan menarik bagi siswa. Prinsip-prinsip tersebut dapat Anda jadikan sebagai panduan dalam merancang grafis slide presentasi. Contoh sebuah tata letak konten slide yang mudah dibaca adalah sebagai berikut.

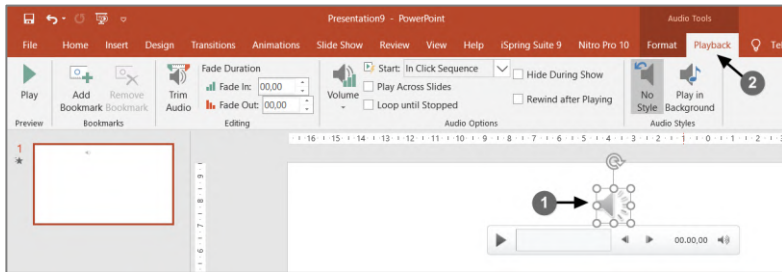


8. Gunakan audio dengan cermat dan tepat

Penggunaan audio di dalam slide presentasi harus memiliki tujuan yang jelas. Karena penggunaan audio yang tidak tepat atau terlalu banyak justru akan mengganggu suara presenter saat menjelaskan materi presentasi. Disamping itu, penggunaan audio juga harus memperhatikan hak cipta audio tersebut. Anda dapat mengunduh audio gratis pada link ini: <https://www.youtube.com/audiolibrary/music?nv=1>.

Adapun cara memasukkan audio pada slide PowerPoint adalah: klik tab *Insert*, lalu klik menu *Audio on My PC*, dan pilih file audio dari dalam komputer, maka file audio yang telah ditambahkan ke dalam slide Powerpoint akan tampil dengan ikon

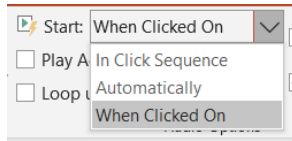
speaker. Cara mengatur audio di dalam slide presentasi adalah: (1) klik klik *speaker*, (2) lalu klik menu Playback, maka akan tampil menu pengaturan audio sebagai berikut.



Fungsi menu pengaturan *playback* audio yang terdapat pada gambar di atas adalah sebagai berikut:

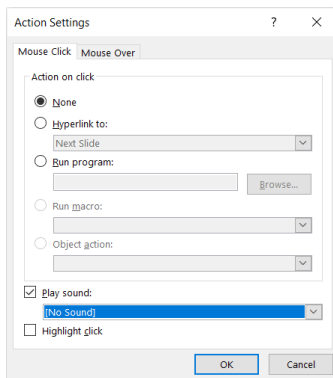
- *Play* berfungsi untuk memutar *audio*
- *Add Bookmark* berfungsi untuk membuat tanda pada durasi waktu tertentu sehingga pengguna bisa langsung melompat ke suara tersebut dengan mengklik tanda yang telah dibuat.
- *Trim Audio* berfungsi untuk memotong bagian awal dan bagian akhir audio. Menu ini dapat digunakan untuk menyembunyikan bagian-bagian suara yang tidak ingin ditampilkan. Cara menggunakannya adalah: klik menu *Trim audio*, kemudian pada jendela *Trim audio*, gunakan kolom '*Start time*' untuk menentukan durasi awal audio (format: jam:menit:detik), dan kolom '*End time*' untuk menentukan durasi akhir audio.
- *Volume* digunakan untuk mengatur level volume suara yang terdapat pada audio.
- *Start* berfungsi untuk mengatur kapan audio mulai diputar. Pilihannya adalah: *In Click Sequence* (mengikuti urutan animasi), *Automatically* (otomatis diputar saat

slide terbuka), *When clicked On* (ketika ikon speaker diklik).



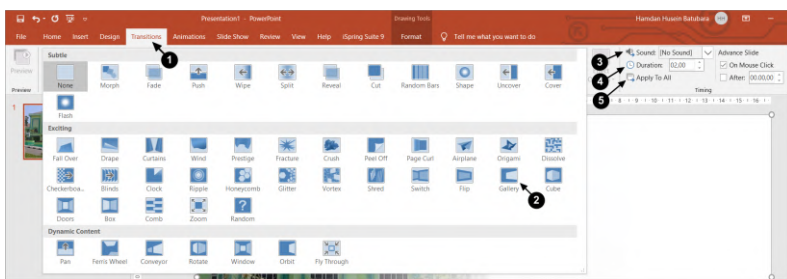
- *Play Across slides* berfungsi untuk membuat audio terus berbunyi pada slide-slide yang lain.
- *Loop until stopped* berfungsi untuk membuat audio otomatis berulang dari awal ketika durasi audio sudah berakhir.
- *Hide During Show* berfungsi untuk menyembunyikan ikon speaker *audio* saat presentasi dimulai
- *Play in Background* berfungsi untuk menjadikan audio sebagai suara latar slide yang menyala terus menerus selama proses presentasi.

Disamping itu, Anda juga dapat memasukkan audio ke dalam objek gambar, shape, ataupun teks sehingga suara tersebut akan berbunyi saat objek tersebut diklik. Caranya adalah: tambahkan sebuah objek (gambar/shape/teks), kemudian blok objek tersebut, lalu klik tab *Insert*, dan klik menu *Action*. Maka akan tampil jendela *Action settings* sebagai berikut.



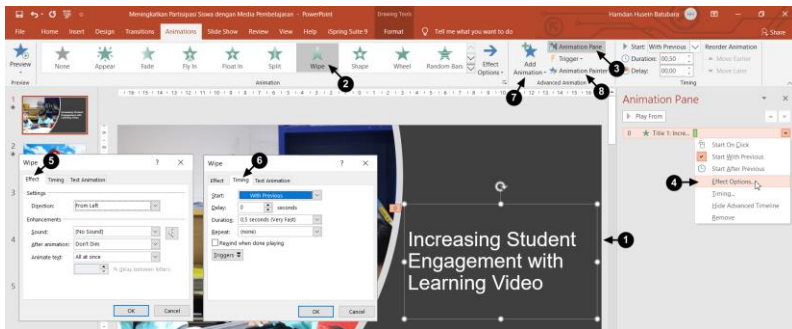
8. Gunakan transisi dengan cermat untuk menarik perhatian

Cara menambahkan transisi sangatlah mudah, yaitu: (1) klik tab transisi, (2) lalu pilih salah satu transisi yang sesuai. Selanjutnya, Anda juga dapat mengatur menu lanjutan, yaitu: (3) menu *Sound* digunakan untuk menyertakan suara pada transisi slide, (4) menu *Duration* digunakan untuk mengatur durasi/ kecepatan transisi, dan (5) menu *Apply to All* untuk menerapkan transisi suatu slide pada seluruh slide yang ada. Perhatikan gambar berikut.



Penggunaan animasi yang tepat akan menambahkan efek dramatik pada elemen slide Anda. Tetapi jangan berlebihan dalam

menggunakan animasi agar tampilan pesan yang akan disampaikan tidak menjadi buram akibat animasi tersebut. Cara menambahkan dan mengatur animasi pada slide PowerPoint adalah sebagai berikut.



Pada gambar di atas, (1) klik objek yang ingin diberikan efek animasi, (2) kemudian klik tab *animations*, dan pilih salah satu animasi yang ingin diterapkan, (3) klik menu *Animation Pane* untuk menampilkan panel animasi, (4) pada panel animasi, Anda dapat mengklik ikon panah animasi, lalu pilih *Effect Options...* untuk menampilkan pengaturan efek animasi, (5) Pada jendela efek, gunakan menu *Direction* untuk mengatur arah gerakan animasi, menu *Sound* untuk menambahkan suara pada animasi, dan *Animation text* untuk menentukan apakah animasi teks muncul secara bersamaan atau per kata dan per baris, (6) klik menu *Timing* untuk mengatur waktu animasi, seperti menu *Start* untuk mengatur waktu mulainya animasi, *Delay* untuk mengatur waktu tunda, *Duration* untuk mengatur kecepatan gerakan animasi, dan *Repeat* untuk mengatur jumlah pengulangan animasi, *Trigger* untuk menjadikan elemen grafis lain sebagai pemicu animasi, (7) menu *Add Animations* berfungsi untuk menambahkan animasi tambahan pada objek yang telah diberikan animasi, (8) dan menu

Maaf, Halaman ini disembunyikan

Dapatkan Full teks buku ini di:
<https://bit.ly/mediapembelajaranefektif>

tersebut. (6) selanjutnya, klik menu “*Create Video*”, lalu pada jendela penyimpanan, tentukan nama file dan folder penyimpanan video, lalu tekan tombol “*Save*”.

F. Teknik Presentasi di Kelas

Setelah memahami cara merancang slide presentasi, selanjutnya Anda perlu memahami teknik menggunakan slide presentasi dalam proses pembelajaran. Tiga poin penting yang harus diperhatikan pengajar ketika ingin melaksanakan presentasi di kelas adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan

Presentasi yang efektif dimulai dari perencanaan yang baik. Oleh karena itu, Anda harus mempersiapkan presentasi Anda agar terlaksana dengan efektif. Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut.

- a. *Menganalisis karakteristik siswa.* Seperti kebutuhan siswa, tingkat pengetahuan awal siswa, nilai yang diyakini siswa, dan miskonsepsi para siswa terkait dengan topik yang akan disajikan.
- b. *Merinci tujuan belajar.* Seperti menetapkan kegiatan apa saja untuk mencapai tujuan belajar tersebut, berapa banyak waktu yang dimiliki untuk menyajikan presentasi, dan apa saja konten yang dapat disajikan dengan waktu yang tersedia.
- c. *Mengidentifikasi poin-poin kunci dan sub poin pendukungnya.* Gagasan utama dan gagasan pendukung yang ingin dijelaskan kepada siswa sebaiknya ditulis pada kartu catatan atau catatan kaki slide presentasi agar poin-poin kunci tersebut tidak ada yang terlewatkan. Anda juga sebaiknya membatasi jumlah gagasan tersebut pada lima sampai 9 poin gagasan agar waktu presentasi Anda tidak terlalu lama.

- d. *Menyusun materi presentasi ke dalam urutan yang logis.* Misalnya, dimulai dari tinjauan materi yang akan disampaikan, penjelasan materi, dan tinjauan ulang dari semua materi yang telah disampaikan.

2. Persiapan dan Pengaturan Tempat

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan terkait dengan persiapan adalah sebagai berikut.

- a. Telaah materi-materi yang terkait dengan setiap gagasan presentasi Anda agar Anda lebih menguasai isi presentasi tersebut.
- b. Lakukan gladi bersih presentasi untuk melatih kemampuan Anda dalam menyampaikan materi presentasi.
- c. Latihlah untuk menjawab pertanyaan yang Anda antisipasi muncul dari pembelajar.
- d. Rekam dalam video presentasi Anda saat gladi bersih, lalu minta teman Anda untuk menyimak dan memberikan umpan balik terhadap presentasi tersebut.
- e. Periksa semua peralatan Anda sebelum memulai presentasi. Pastikan semuanya telah bekerja dengan baik.
- f. Tempatkan proyeksi video di depan dan di tengah siswa agar semua siswa dapat mengamatinya dengan baik
- g. Letakkan benda-benda yang sedang dipelajari di depan dan di tengah, lalu pindahkan benda tersebut jika sudah tidak diperlukan lagi.

3. Penyajian materi

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan terkait dengan penyajian materi adalah sebagai berikut.

- a. Kurangi perasaan khawatir dan gugup dengan latihan dan persiapan yang matang

- b. Kendalikan rasa gugup saat presentasi dengan bernapas pelan, menggerakkan anggota tubuh, dan mengatur gestur dan intonasi suara
- c. Berdirilah ketika memberikan presentasi untuk mendapatkan lebih banyak perhatian
- d. Jangan masukkan tangan Anda ke dalam kantong, atau menyilangkannya ke belakang badan, atau memainkan pulpen dengan benda-benda lainnya.
- e. Gerakkan badan Anda secara alami sehingga seolah-olah Anda sedang bercakap-cakap dengan para siswa.
- f. Jelaskan materi Anda dengan bahasa yang personal, langsung, santai, dan jangan hanya membacakan isi presentasi
- g. Gunakan kecepatan berbicara yang alami dan sesuai dengan kebutuhan siswa
- h. Berbicaralah dengan jelas dan cukup nyaring agar terdengar oleh semua siswa
- i. Jalin kontak mata dengan siswa untuk mengarahkan dan menjaga perhatian siswa
- j. Anda dapat menekankan suatu informasi dengan membuat jeda (keheningan) setelah menyampaikan informasi tersebut.

Bab 6

TIPS DAN TRIK MERANCANG VIDEO PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar Video Pembelajaran

Video atau film adalah salah satu media yang konkret dan terbukti efektif dalam menyampaikan suatu informasi, membentuk opini, dan menggugah empati masyarakat. Perkembangan yang pesat pada bidang teknologi komputer, smartphone, dan software editing video telah memungkinkan setiap orang dalam memproduksi video pembelajaran secara mandiri dan dengan alat yang praktis digunakan.

Video secara etimologi berasal dari kata *vidi* dan *visum* yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan. Menurut Munir, video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga tayangan video tampak seperti gambar yang bergerak (Munir 2013).

Istilah video pembelajaran sendiri merujuk pada video yang dirancang atau digunakan untuk kegiatan pembelajaran, seperti merangsang sikap, menayangkan suatu tempat secara virtual dan

realistik, meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan, dan sebagainya. Dengan demikian, video dapat dikatakan mampu membelajarkan berbagai jenis topik pelajaran, baik yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sebuah video bisa merekayasa waktu dan tempat suatu kejadian sehingga hasil gambarnya tampak lebih jelas. Misalnya, mempercepat waktu perubahan ulat bulu menjadi kupu-kupu, memperlambat sebuah gerakan melompat, menampilkan tampilan suatu wilayah dari pesawat drone, dan menampilkan pembelahan sel amoeba dengan jelas.

Koumi dalam kutipan Marisa telah mengungkapkan tiga manfaat dari penggunaan video dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, membangkitkan motivasi dan apresiasi, dan memberikan pengalaman nyata (Marisa et al. 2016:5.5-5.6).

Menurut Smaldino (2012:411–12), video pembelajaran juga memiliki keunggulan dalam memperlihatkan suatu proses, gerakan dari berbagai sisi, peristiwa yang beresiko, mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik, dan membentuk kesamaan pengalaman (Smaldino et al. 2012:412). Dari beberapa manfaat ini, dapat dipahami bahwa video pembelajaran efektif digunakan untuk menjelaskan materi yang berhubungan dengan gerakan, prosedur, peristiwa yang mengandung gerakan, kondisi kehidupan manusia, hewan dan tumbuhan.

Beberapa hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa bahwa video pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan yang bermanfaat bagi siswa. Hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa penggunaan video dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan kemandirian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Batubara dan Batubara 2020:82).

Menurut hasil analisis penulis, penggunaan video pembelajaran juga memberikan dampak positif bagi pengajar, yaitu: (a) melatih kreatifitas pendidik, (b) membantu pengajar dalam memvisualisasikan materi pelajaran kepada siswa (c) memperkaya bahan ajar pengajar, (d) meningkatkan personal branding pengajar sebagai pembuat video (*content creator*), (e) menambah hak cipta pengajar, dan (f) menambah penghasilan pendidik dari hasil pembuatan video.

Besarnya manfaat video bagi proses pembelajaran telah mendorong pendidik dan pengelola lembaga pendidikan untuk membeli, mengunduh, ataupun memproduksi video pembelajaran. Oleh karena itu, pengadaan video pembelajaran bisa dilakukan dengan dua acara, yaitu: (1) mengevaluasi video pembelajaran yang telah tersedia, dan (2) memproduksi video pembelajaran sesuai kebutuhan pembelajaran.

Di antara contoh situs web yang menyediakan video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Youtube (<https://www.youtube.com>),
- TV Edukasi (<http://video.kemdikbud.go.id>)
- LinkedIn Learning (<https://www.linkedin.com/learning>)
- Microsoft Educator Center (<https://education.microsoft.com>)
- Ruang Guru (<https://bimbel.ruangguru.com>)
- Quipper video (<https://www.quipper.com/>),
- Zenius (<https://www.zenius.net>),
- Coursera (<https://www.coursera.org>), dan lainnya.

Setelah mendapatkan beberapa video yang dinilai bermanfaat bagi pembelajaran, maka Anda harus mempratinjau dan mengevaluasi video tersebut sebelum menggunakannya dalam

proses pembelajaran. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan saat memilih video pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Konten video sesuai dengan standar dan tujuan pembelajaran

Tujuan orang untuk membuat video dan menyebarkannya di internet itu bermacam-macam. Oleh karena itu, Anda perlu untuk mengevaluasi kesesuaian video yang ditemukan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi siswa. Jika ternyata ada bagian video yang tidak sesuai maka Anda bisa menandainya atau menghapusnya agar siswa tidak terganggu dengan bagian video tersebut.

2. Konten video akurat dan terbaru

Konsep-konsep dijelaskan di dalam video juga perlu dievaluasi untuk memastikan kebenaran dan keterbaruan dari konten video tersebut. Tindakan ini sangat perlu dilakukan agar siswa tidak memperoleh informasi yang menyesatkan, usang, dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Bahasa video sesuai usia

Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak sekali video pembelajaran gratis di internet. Akan tetapi, bahasa yang digunakan di dalam video tersebut belum tentu sesuai dengan kompetensi dan perkembangan bahasa siswa. Oleh karena itu, Anda perlu meninjau dan mengevaluasi kesesuaian bahasa video dengan tingkat perkembangan bahasa dan kosa kata siswa.

4. Memiliki tampilan visual dan audio yang berkualitas

Tampilan visual dan audio video dapat dinilai dari kejelasan gambarnya dan kejernihan suaranya. Hal-hal yang harus dihindari untuk meningkatkan kualitas visual video adalah: ukuran video terlalu kecil, tempat perekaman video terlalu gelap atau terlalu terang, kamera perekam video memiliki kualitas yang buruk, sudut pengambilan gambar salah, jarak kamera dengan objek yang di-

rekam terlalu jauh, dan gerakan kamera saat proses pengambilan gambar tidak teratur.

Sementara hal-hal yang harus dihindari untuk meningkatkan kualitas audio adalah: volume suara terlalu pelan, suara pengganggu (*noise*) yang terlalu nyaring, musik pengiring audio terlalu keras, klip audio terlalu cepat, dan gelombang suara tidak harmonis antara audio model 1 dengan audio model lainnya.

5. Penyajian materi video jelas dan mudah dimengerti

Selain untuk alat peraga, video pembelajaran juga sering digunakan sebagai sumber belajar mandiri. Oleh karena itu, penyajian materi melalui video pembelajaran harus sistematis dan konkret agar siswa mudah dalam memahaminya. Misalnya, pengajar dapat mengorganisasi materi pelajaran dari konsep yang mudah ke konsep yang sulit, dan mendukung penjelasannya dengan teks, gambar, atau video.

6. Konten video bebas dari iklan atau konten negatif

Video layanan masyarakat yang dibuat oleh individu atau perusahaan terkadang mengandung iklan atau konten yang tidak layak dilihat oleh anak-anak. Oleh karena itu, para guru harus menyeleksi kebersihan video dari iklan dan konten negative sebelum ia menggunakannya dalam proses pembelajaran. Contoh iklan yang tidak boleh ada di dalam video antara lain adalah: iklan rokok, iklan minuman keras, iklan alat kontrasepsi, dan gambar-gambar yang mengandung unsur pornografi dan kekerasan.

7. Konten video dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa

Video yang bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa adalah video yang menunjukkan gambar dan audio kesukaannya. Misalnya, anak-anak biasanya akan teratrik dengan warna yang solid, gerakan animasi, dan gambar kartunis dibanding gambar asli. Disamping itu, materi video juga sebaiknya dibagi ke beberapa segmen sehingga siswa bisa mempelajari

Maaf, Halaman ini disembunyikan

Dapatkan Full teks buku ini di:
<https://bit.ly/mediapembelajaranefektif>

Bab 7

TIPS DAN TRIK MENGGUNAKAN PROGRAM BERJEJARING INTERNET

A. Teknik Menggunakan Email dan Drive Google

Google adalah sebuah perusahaan multinasional Amerika Serikat yang bergerak pada jasa dan produk Internet. Sebagian produk Google dapat digunakan secara gratis setelah membuat akun Google, seperti email (Gmail) dan media penyimpanan online (Google Drive). Cara membuat dan mengelola akun Google adalah sebagai berikut.

1. Buka *URL* akun Google: <https://accounts.google.com/signup>, (1) lalu isi formulir Buat Akun Google, yaitu: kolom *Nama Depan*, kolom *Nama Belakang*, kolom nama pengguna (tidak boleh menggunakan spasi), kolom *Sandi* dan *Konfirmasi* (minimal 8 karakter, gabungan

Buat Akun Google

Nama Depan: Hamdan Husein Nama Belakang: Batubara

Nama pengguna: huseinbatubara33 @gmail.com

Anda dapat menggunakan huruf, angka & titik

[Gunakan alamat email saya saat ini sebagai gantinya](#)

Sandi: Konfirmasi:

[Login saja](#) [Berikutnya](#)

huruf, angka & simbol, dan tidak menggunakan spasi), lalu klik tombol *Berikutnya*.

2. Verifikasi akun Google Anda dengan nomor telepon, yaitu: isi kolom nomor telepon dengan nomor yang aktif, kemudian klik tombol *Berikutnya*, lalu isi kolom masukkan kode verifikasi dengan kode yang dikirimkan oleh Google ke nomor telepon, lalu klik tombol *Verifikasi*.

Verifikasi no. telp.

Demi keamanan, Google ingin memastikan ini memang Anda. Google akan mengirim SMS berisi kode verifikasi 6 digit. *Tarif standar berlaku*

Nomor telepon

[Kembali](#) [Berikutnya](#)

0822-2041-189

Masukkan kode verifikasi

[Kembali](#) [Telepon saja](#) [Verifikasi](#)

3. Lengkapi identitas Anda pada halaman Selamat Datang di Google. Misalnya: isi kolom nomor telepon (tidak wajib), alamat email pemulihan (tidak wajib), kolom tanggal lahir, dan kolom jenis kelamin, lalu klik tombol *Berikutnya*

Selamat datang di Google

huseinbatubara33@gmail.com

Nomor telepon (opsional)

Kami akan menggunakan nomor telepon Anda untuk keamanan akun. Nomor telepon tidak akan terlihat oleh orang lain.

Alamat email pemulihan (opsional)

Kami akan menggunakannya untuk menjaga keamanan akun Anda

Tanggal Bulan Tahun

Tanggal lahir Anda

Jenis Kelamin

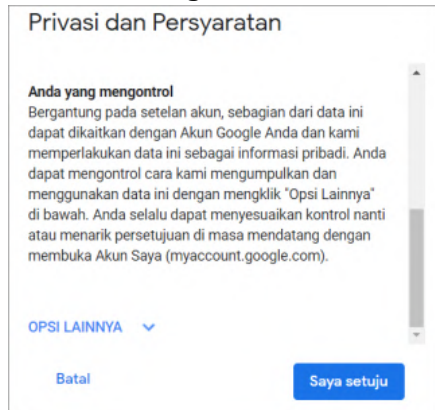
[Alasan kami meminta informasi ini](#)

[Kembali](#) [Berikutnya](#)

4. Pada halaman *Optimalkan penggunaan nomor telepon Anda*, Anda dapat menyetujui atau menolak penawaran Google. Misalnya, klik tombol “*Ya, saya ikut*” jika Anda ingin menggunakan telepon tersebut untuk menerima panggilan video call atau menerima iklan dari Google.



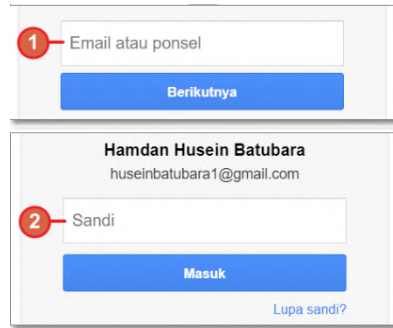
5. Pada halaman *Privasi dan persyaratan*, silahkan baca penjelasan mengenai privasi dan persyaratan yang ditetapkan Google sambil menarik scroll bar yang ada, lalu klik tombol *Saya setuju*.



Setelah berhasil membuat akun Google, selanjutnya Anda bisa masuk ke akun Google untuk menggunakan berbagai jenis program layanan Google, seperti email, Google Drive, Google Dokumen, Youtube, dan sebagainya. Cara masuk, mengatur akun Google, dan membuka program Google adalah sebagai berikut.

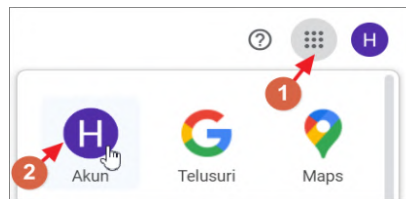
1. *Cara masuk/ Login ke dalam Akun Google*

Buka URL: <https://accounts.google.com/login>, (1) kemudian isi kolom email atau ponsel dengan alamat email Google (misal: nama@gmail.com), lalu klik tombol *Berikutnya*, (2) kemudian masukkan *sandi/password* akun Google, lalu klik tombol *Masuk/ Login*”.

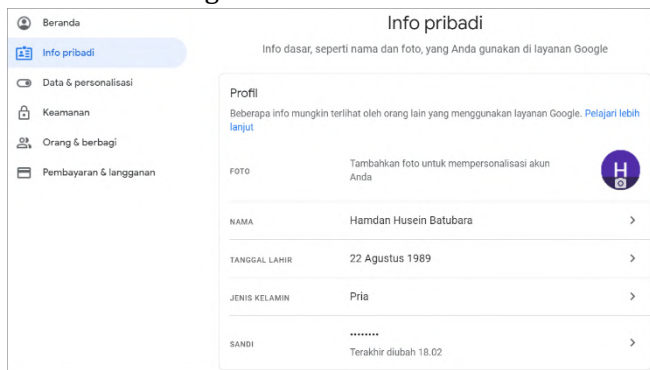


2. *Cara memperbaharui info pribadi (profil)*

Setelah masuk ke Akun Google, (1) klik ikon menu, (2) kemudian klik menu Akun. Maka akan tampil halaman akun sebagai berikut.

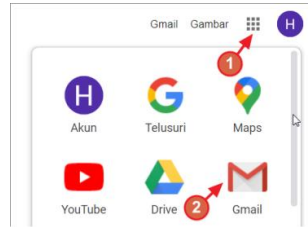


Selanjutnya, klik menu Info pribadi untuk memperbaharui data pribadi, seperti foto, nama, tanggal lahir, jenis kelamin, dan sandi. Kemudian klik menu Data & personalisasi untuk mengatur preferensi bahasa yang digunakan. Perhatikan gambar berikut.



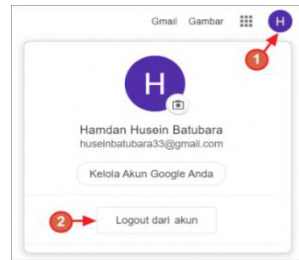
3. Cara membuka program Google

Setelah masuk ke akun Google, (1) klik tombol menu, (2) lalu klik nama programnya. Misalnya: Youtube, Gmail (Email Google), Drive (Tempat penyimpanan File).

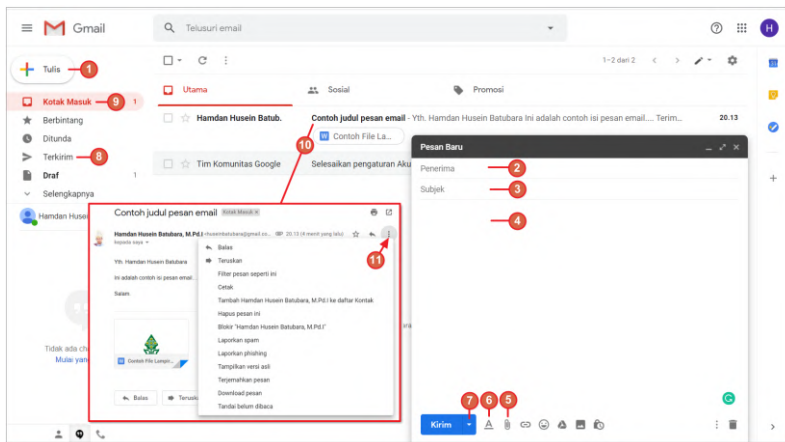


4. Cara keluar dari akun Google

Setelah masuk ke Akun Google, (1) klik ikon akun Google, (2) lalu klik menu *keluar/ sign out*.



Adapun cara menggunakan email Google adalah: masuk ke akun Google, kemudian klik tombol menu Google, dan pilih *Gmail*. Berikut contoh tampilan halaman email Gmail.

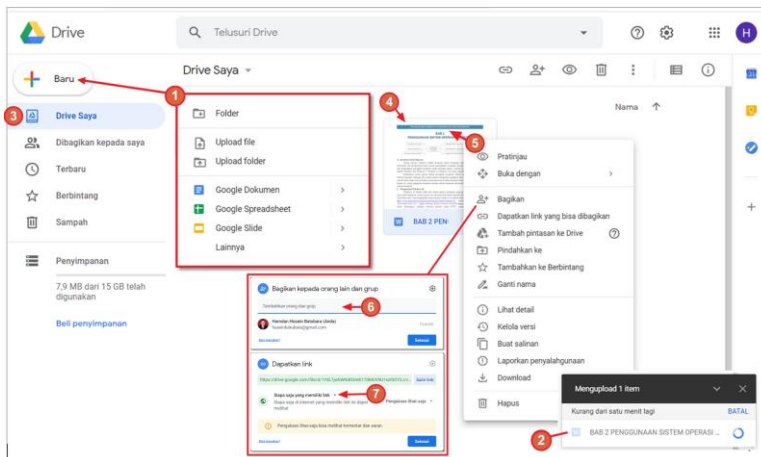


Sesuai dengan gambar di atas, Anda dapat mengirim sebuah pesan melalui email dengan cara:

- 1) Klik tombol "*Tulis*",

- 2) Pada panel *Pesan baru*, isi kolom penerima diisi dengan alamat email tujuan,
- 3) Isi kolom *Subjek* dengan judul email,
- 4) Isi kolom pesan dengan kalimat pesan yang ingin disampaikan.
- 5) Klik ikon *Lampirkan file* jika ingin melampirkan file pada pesan email
- 6) Klik ikon A untuk mengatur format pesan
- 7) Klik tombol *Kirim* untuk mengirim pesan atau menjadwalkan pengiriman pesan
- 8) Pada sisi kiri halaman email, gunakan menu *Terkirim* untuk melihat pesan yang terkirim
- 9) Gunakan menu *Kotak Masuk* untuk melihat pesan masuk.
- 10) Anda dapat membuka pesan masuk dengan cara mengklik judul pesan masuk tersebut.
- 11) Anda dapat membalas pesan masuk dengan cara membuka pesan masuk, lalu klik menu *Balas* untuk membalas pesan email tersebut.

Adapun cara menggunakan Google Drive adalah: masuk ke akun Google, lalu klik menu Google, dan pilih *Drive*. Contoh tampilan halaman Google Drive adalah sebagai berikut.



Sesuai dengan gambar di atas, cara mengunggah file atau folder ke dalam Google Drive adalah: (1) klik tombol *Baru/ New*, maka akan tampil beberapa menu pilihan, yaitu: menu *Folder* untuk membuat folder, menu *Upload file* untuk mengunggah file dari perangkat komputer, menu *Upload folder* untuk mengunggah folder komputer beserta isinya, dan menu *Google Dokumen* untuk membuat jenis dokumen tertentu. Setelah Anda memilih file/folder yang akan diunggah dari komputer, maka akan tampil (2) jendela informasi yang menunjukkan kemauan proses *upload file/folder*.

Pada bagian kiri *Google Drive*, (3) terdapat beberapa menu utama, yaitu: menu *"Drive Saya"* berfungsi untuk menampilkan daftar file dan folder yang telah tersimpan di Google Drive, menu *"Dibagikan kepada saya"* berfungsi untuk menampilkan daftar file yang dibagikan oleh orang lain ke akun email yang dimiliki, menu *Terbaru* berfungsi untuk menampilkan file yang terakhir ditambahkan/ diperbaharui pada Google Drive, menu *Berbintang* untuk melihat file yang diberikan tanda bintang, menu *Sampah* untuk melihat file/folder yang telah dihapus atau dipindah ke tempat sampah.

Cara mengelola file di halaman Google Drive sebenarnya hampir sama dengan cara mengelola file di jendela komputer, (4) Anda dapat membuka langsung file dokumen atau file gambar dan video dengan cara mengklik file tersebut. Disamping itu, (5) Anda juga dapat mengklik kanan kanan sebuah file untuk menampilkan menu pengaturannya, seperti:

- Menu *Pratinjau* untuk membuka file dengan software browser atau software Google
- Menu *Buka dengan* untuk membuka file dengan software lain yang bekerjasama dengan Google Drive
- Menu *Bagikan* untuk membagikan file dengan orang lain yang memiliki email Google

- Menu *Dapatkan link yang bisa dibagikan* untuk menyalin link/URL file sehingga URL tersebut dapat dibagikan ke orang lain
- Menu *Pindahkan ke* untuk memindahkan file ke folder tertentu
- Menu *Ganti nama* untuk mengubah nama file
- Menu *Lihat detail* untuk melihat rincian mengenai file, seperti pemiliknya, tanggal dibuatnya, dan ukuran filenya
- Menu *Buat salinan* untuk menduplikasi file
- Menu *Download* untuk mengunduh file
- Menu *Hapus* untuk menghapus file.

Terdapat dua cara membagikan file melalui Google Drive, yaitu melalui email dan melalui link. Cara membagikan file Google Drive melalui email adalah: klik kanan file yang akan dibagikan, lalu klik menu *bagikan*, kemudian pada jendela “*Bagikan kepada orang lain dan grup*”, isi kolom (6) “*Tambahkan orang dan grup*” dengan alamat email tujuan, lalu tentukan peran orang yang diberikan hak akses apakah sebagai pengakses (hanya dapat melihat mengunduh file), pemberi komentar (dapat mengunduh dan mengomentari file), atau *Editor* (dapat mengubah isi file dan membagikannya kepada orang lain). Setelah itu, klik tombol *selesai*.

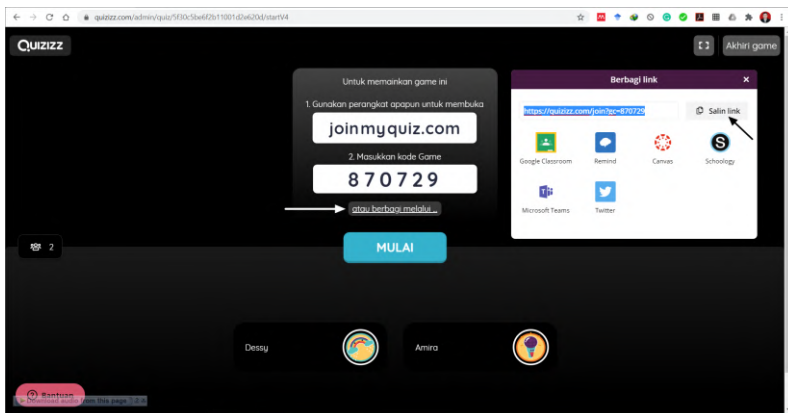
Cara membagikan file Google Drive melalui link adalah: klik kanan file, lalu klik menu *Bagikan*, kemudian pada jendela *Dapatkan link*, klik menu (7) “*Dibatasi*”, lalu pilih menu “*siapa saja yang memiliki link*”, kemudian klik tombol “*Salin link*”, dan klik tombol *Selesai*.

B. Teknik Membuat dan Mengelola Channel Youtube

Youtube adalah media sosial tempat berbagi video yang sesuai dengan kebijakan Youtube. Video-video di Youtube dapat disaksikan secara gratis melalui situs web <https://www.youtube.com>. Youtube memiliki jumlah pengguna yang sangat

Maaf, Halaman ini disembunyikan

Dapatkan Full teks buku ini di:
<https://bit.ly/mediapembelajaranefektif>



Sesuai dengan gambar di atas, Anda sebagai pengajar akan melihat kode game untuk memainkan kuis tersebut. Selain itu, Anda juga bisa mengklik tulisan “*Atau berbagi melalui*” untuk melihat link game kuis sehingga Anda bisa mengajak siswa bergabung ke dalam permainan dengan cukup mengklik link game kuis tersebut. Setelah siswa bergabung dengan permainan maka namanya akan tampil di layar pengajar, dan pengajar bisa memulai permainan dengan mengklik tombol “*Mulai*”.

b. Jadikan PR

Jadikan PR berarti menugaskan para siswa untuk memainkan kuis pada rentang waktu tertentu sesuai dengan kecepatannya sendiri. Cara untuk memulai mode permainan ini adalah: klik tombol *Jadikan PR*, maka akan tampil halaman berikut.

PRODUKSI VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN
13 Pertanyaan

Peserta didik harus menyelesaikan kuis dengan:

1

📅

Aug 13th

▼

,

⌚

12

▼

:

⌚

30

▼

AM

▼

2 days, 13 hours, and 21 minutes from now.

3

Lanjutkan

Tetapkan ke kelas (pilihan)

Tidak ditugaskan untuk setiap kelas
PILIH

2

→

Pengaturan lanjutan

^

Sesuai dengan petunjuk gambar di atas, (1) Anda dapat mengklik kolom tanggal dan jam untuk mengatur waktu berakhirnya kuis; (2) menggunakan menu *Pengaturan lanjutan* untuk mengatur pengaturan lain, seperti berapakah siswa diperbolehkan mengerjakan kuis dan apakah soal kuis akan diacak, dan sebagainya, dan (3) klik tombol “*Lanjutkan*” untuk menerapkan pengaturan tersebut, maka akan tampil halaman berikut.

• Undang peserta

🕒 Deadline: 12:29am, August 13 *Atur*

2 → AKHIR GAME ▼

👤

Berbagi link...

🔗

or

Minta peserta untuk membuka

joinmyquiz.com

dan masukkan kode ini

1 3 9 1 6 9 2

ASSIGNED

PRODUKSI VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN Atur

🕒 August 10th 2020, 11:16 AM (a few seconds ago)

Lihat quiz
Kartu flash

🕒

0%

Ketepatan

❓

13

Pertanyaan

👤

0

Upaya pemain

Lihat quiz
Kartu flash

🗑️
🖨️ Cetak
📄 Unduh

Menggunakan Program Berjejaring Internet

241

Cara mengutip buku ini:

Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.

Sesuai dengan petunjuk gambar di atas, (1) Anda bisa mengklik ikon link untuk menyalin link kuis sehingga Anda bisa membagikannya kepada siswa Anda, (2) mengakhiri kuis sebelum waktunya, dan (3) mengunduh semua nilai siswa dan analisis setiap soal dalam format file Microsoft Excel.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age - Second Edition* (2 ed.). Tony Bates Associates Ltd.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74–84.
- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle Versi 3.4*. Yogyakarta: Deepublish.
- Batubara, H. H. (2017). *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. PT. Remaja Rosda Karya.

Glosarium

Cara mengutip buku ini:

Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.

- Darwanto. (2011). *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5 ed.). Wardsworth Thomson Learning.
- Gumelar, M. S. (2015). *Elemen & Prinsip Menggambar*. An1mage.
- Jamaris, M. (2015). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan Powerpoint Terintegrasi Dengan I-Spring Presenter Sebagai Media Pembelajaran ICT. *Jurnal Eksponen*, 9(1), 79–85.
- Kristanti, F., & Mursyidah, H. (2019). Efektivitas Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Komik Pada Pembelajaran Garis Dan Sudut Di SMP Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 17–28.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Maharsi, I. (2014). *Komik : Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Badan Penerbit ISI.
- Mardiantanto, R., Purnamasari, I., & Arifin, Z. (2018). Pengaruh Media Komik Pada Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray Terhadap Hasil Belajar Ips. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 1(3).

- Marisa, Pribadi, B. A., Noviyanti, M., Ario, & Andayani. (2016). *Materi Pokok Komputer dan Media Pembelajaran* (1 ed.). Universitas Terbuka.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Moreira, I. X., Pereira, S., & Gusmão, H. F. (2018). The Influence of Concrete Instructional Media on Learning Achievement. *ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education*, 2(1), 104–114.
- Muhammad Yaumi. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.
- Mulyati, S. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Diskusi Berbantuan Media Bagan Pecahan di Kelas III SDN Kalisari 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 13–19.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2). Alfabeta.
- Natadjaja, L. (2006). Analisis Sudut Pandang Kamera (Studi kasus: Film Jelangkung dan Film The Ring 1). *Nirmana*, 7(2), 152–160.
- Ngubaidillah, A., & Kartadie, R. (2018). Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(2), 95–102.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press.

Glosarium

Cara mengutip buku ini:

Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.

- Nurhayati, N., Aswar, A., & Arifin, I. (2018). Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 25–34.
- Nurkhalisyah, C., & Marlini. (2018). Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan Di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 7(1), 9–18.
- Pandanwangi, N. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 124–132.
- Prawiradilaga, D. S., & Siregar, E. (2008). *Mozaik Teknologi Pendidikan* (1 ed.). Kencana.
- Putra, C. A. (2018). Utilization of Multimedia Technology for Instructional Media. *Journal of ICT in Education*, 5(1), 1–8.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (2 ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Sujianti, Mintana, H. H., & Suparwoto, M. (2017). Eksplorasi Angle Camera Dalam Produksi Feature “Gir Pasang”. *Jurnal Ilmu Komunikasi AKRAB*, 2(1), 86–110.

- Suparman, M. A. (2012). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar & Inovator Pendidikan*. Erlangga.
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1).
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Syaripudin, A., Ahmad, D., Ningrum, D. W., Banyumurti, I., & Magdalena, M. (2017). *Kerangka Literasi Digital Indonesia* (D. BU (ed.)). ICT Watch.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301*.
- Wehr, H. (1974). *A Dictionary of Modern Written Arabic* (3 ed.). Otto Harrassowitz.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wicaksono, A. G., Irmade, O., & Jumanto, J. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Komik Komsa Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran Sains di SD. *Pros. Seminar Pend. IPA Pascasarjana UM*, 2.

Glosarium

Cara mengutip buku ini:

Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.

Widodo, S. A. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(1), 154–160.

GLOSARIUM

- ADDIE** : merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.
- Ahli media** : Pakar media pembelajaran yang saran dan kritiknya dibutuhkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.
- Animasi** : rangkaian objek gambar atau teks yang digerakkan secara elektronik sehingga tampak seolah-olah bergerak atau berubah tampilan di dalam layar.
- ASSURE** : merupakan akronim dari model yang dapat digunakan untuk menulis rencana pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran, yaitu: *Analyze learners, State standard and objectives, Select strategy, technology, media, and materials, Utilize technology, media, and materials, Require*

learner participation, dan *Evaluate and revise*.

- Audio : media yang mengeluarkan suara atau bisa didengar.
- Balon kata : bentuk visual yang berisi dialog dari karakter komik.
- Bitmap : gambar yang terdiri dari sejumlah titik pixel (*picture elemen*) yang ditempatkan pada lokasi-lokasi tertentu dengan nilai warna tersendiri sehingga membentuk sebuah gambar.
- Blog : situs web yang kontennya sering diperbaharui dan disusun dari yang terbaru ke yang lama.
- Channel Youtube : Saluran Youtube yang menyiarkan video digital secara daring.
- Email : akun pengguna internet yang bisa digunakan mengirimkan pesan atau berkas elektronik menggunakan jaringan internet.
- Flowchart : diagram alur yang berisi tentang bagaimana suatu program atau perangkat media pembelajaran bekerja.
- Gambar : wujud tiruan dari segala sesuatu yang divisualisasikan dengan coretan pada media tradisional ataupun modern.
- Grafik : gambar yang menyajikan informasi data tabel sehingga lebih mudah dipahami.
- Install : melakukan pemasangan suatu program atau alat pada perangkat tertentu.

Komik	: media visual yang memiliki balon kata, menggunakan bahasa yang santai, dan terdapat penokohan dalam ceritanya.
Kuis	: Suatu dokumen atau program yang menyajikan sejumlah pertanyaan yang akan dinilai.
Mindmap	: media visual organisasional yang berfungsi untuk menjelaskan hubungan kualitatif diantara beberapa gagasan.
Media pembelajaran	: suatu media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
Multimedia	: Suatu media yang merangkai lebih dari satu jenis media di dalam perangkatnya.
Model	: benda tiruan yang bersifat tiga dimensi. seperti miniatur ka'bah dan globe.
Platform	: Perangkat lunak yang dapat digunakan di beberapa sistem operasi yang berbeda.
SECTIONS	: merupakan akronim dari faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, yaitu: <i>Student</i> (siswa), <i>Ease of use</i> (mudah digunakan), <i>Cost/ time</i> (biaya/ waktu), <i>Teaching</i> (karakteristik media dan metode pembelajaran), <i>Interaction</i> (interaksi), <i>Organizational issue</i> (pengelolaan masalah), <i>Networking</i> (memperluas jaringan), dan <i>Security and privacy</i> (keamanan dan privasi).
<i>Sistem requirement</i>	: Syarat suatu hardware dan software agar dapat mengoperasikan suatu program.

- Storyboard : gambaran tentang rencana produk yang dirumuskan dengan rinci.
- Vektor : gambar yang tersusun dari sekumpulan garis, kurva, dan bidang tertentu dengan menggunakan serangkaian instruksi yang didefinisikan secara matematis.
- Video : teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga tayangan video tampak seperti gambar yang bergerak.
- Video narasi : rekaman video presenter yang menjelaskan isi dari slide presentasi.
- Visual : sesuatu yang bisa dijangkau oleh indra penglihatan.

INDEKS

A

ADDIE, 44
After previous, 154
alasan penggunaan media, 9
analogis, 67
Analyze Learners, 28
Angket penilaian ebook, 54
Angket penilaian media visual, 51
Angket penilaian video, 52
angle, 121
animasi, 151
ASSURE, 28, 40

B

Bandicam, 175
Blog, 221
Bring Forward, 150

C

Camtasia, 183
Cara menyesuaikan bentuk kotak
 shape, 149
content creator, 163
Corel Draw, 100
Cost, 20

D

decoding, 61

Drive, 210
Duration, 153

E

Ease of Use, 19
email, 205, 209

F

fisiologis, 30
format dasar media
 pembelajaran, 5
fungsi media visual, 63

G

Gambar, 87
gaya belajar, 29
Grafik, 77, 78, 79
grup, 151

I

Interaction, 23
interpretif, 70

J

jenis-jenis media pembelajaran, 6
jenis-jenis media visual, 66

K

kamera, 90
karakteristik individu, 47
Karakteristik umum, 29
Kecakapan dasar, 29
Kine Master, 195
Komik, 113
Kuis daring, 229

M

media pembelajaran, 1, 3, 4
Media visual, 61
memilih media pembelajaran, 15
Mindmap, 81
Motivasi, 30

N

Networking, 26

O

organisasional, 68
Organizational Issue, 25

P

Partisipasi siswa, 38
pemilihan media yang paling
 potensi, 48
picture tools, 94
Powerpoint, 133
Preferensi visual, 63
Program penyunting video, 170
Program perekam video, 170

Q

Quizizz, 229

R

realistik, 66
relasional, 68
Repeat, 153

S

Screen Recording, 147
SECTIONS, 16
sejarah penggunaan media, 5
Send Backward, 150
situs web, 91
Studio Youtube, 219

T

Tahap evaluasi, 60
Tahap implementasi, 59
Tahap pengembangan, 51
Tahap perancangan, 49
Teaching and Media Selection, 21
transformatif, 69
Tujuan pembelajaran, 30
type shot, 122

U

unsur-unsur media visual, 71

V

Video, 161
Video animasi, 148
Video narasi, 145
Video pembelajaran, 161, 163

Y

Youtube, 212

BIODATA PENULIS



Hamdan Husein Batubara, M.Pd

merupakan dosen Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Ia lahir di Huta Puli, Kabupaten Mandailing Natal pada tanggal 22 Agustus 1989. Beliau merupakan lulusan dari Sekolah Dasar Negeri 200510 Padangsidempuan (2001), MTs. dan MA Pondok Pesantren Al Ansor Manunggang Julu (2007), Program Sarjana IAIN Padangsidempuan (2011), Program S2 PGMI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2013), dan sekarang sedang menempuh program Doktor di Universitas Negeri Jakarta.

Pengalaman kerja yang penulis alami antara lain adalah: dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran (2015-hingga sekarang), pengelola situs web Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) MAB Banjarmasin (2014-2016), pengelola Jurnal Muallimuna (2015-2020), dan ketua tim pengelola situs web FITK UIN Walisongo Semarang (2019-2020).

Karya tulis penulis dapat diakses melalui profil Google Scholar. Sementara video pembelajaran yang penulis publikasikan dapat diakses melalui channel Youtube Hamdan Husein Batubara ([https:// www. youtube.com/ hamdanhuseinbatubara](https://www.youtube.com/hamdanhuseinbatubara)), dan penulis bisa dihubungi melalui email: huseinbatubara@gmail.com.