

Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Oleh: Dwi Susanto

(Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia bagi Guru Sekolah Tamansiswa se-DIY & Sekolah)

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan minat dan keinginan, motivasi siswa, dan bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sangatlah penting karena penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi sangatlah penting untuk membentuk keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.



Gambar 1: Desain Cover Media Pembelajaran

Kegiatan pengembangan media pembelajaran secara garis besar harus melalui tiga langkah besar yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penialian. Sementara dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media, penelitaian ini menggunakan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:

a. **Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa**

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan terhadap materi pembelajaran seni budaya baik SMP maupun SMA yang diajarkan. Contoh jika kita mengharapkan siswa dapat melakukan sketsa dengan baik dan benar, sementara mereka baru bias menggunakan goresan sederhana, maka perlu dilakukan latihan untuk latihan arsir garis, ekspresif dan seterusnya.

KEGIATAN SISWA



Hasil Akhir Siswa Menggambar Ragam Hias



Proses



Gambar 2: Kegiatan Siswa Menggambar Ragam Hias

Setelah kita menganalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara mengenali topik-topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan ranah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indera mana yang diperlukan (audio, visual, gerak atau diam). Upaya yang dilakukan dalam peneliatian adalah identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa.

Adanya kebutuhan tersebut inilah yang menjadi dasar pijakan dalam membuat media pembelajaran, karena dengan dorongan kebutuhan inilah media dapat berfungsi dengan baik. dan media yang digunakan siswa, haruslah relevan dengan kemampuan yang dimiliki siswa.

b. Merumuskan tujuan pembelajaran (*Instructional objective*) dengan operasional dan khas.

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, maka harap diketahui bahwa ada beberapa ketentuan yang dilakukan, yaitu: tujuan pembelajaran harus berorientasi kepada siswa; artinya tujuan itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses materi pembelajaran seni budaya baik SMP maupun SMA yang diajarkan.



Gambar 3: Tampilan muka media pembelajaran power point

Sebuah tujuan pembelajaran hendaknya memiliki empat unsur pokok yang dapat kita akronimkan dalam ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*). Penjelasan dari masing-masing komponen tersebut sebagai berikut:

A = *Audience* adalah menyebutkan sasaran/audien yang dijadikan sasaran pembelajaran

B = *Behavior* adalah menyatakan perilaku spesifik yang diharapkan atau yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berlangsung

C = *Condition* adalah menyebutkan kondisi yang bagaimana atau dimana sasaran dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya

D = *Degree* adalah menyebutkan batasan tingkatan minimal yang diharapkan dapat dicapai.

c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, materi pembelajaran baik SMP maupun SMA yang diajarkan dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan ini dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Dan alat pengukur ini dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran seni budaya baik SMP maupun SMA yang diajarkan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku.

EVALUASI

1. Berdasarkan pada pola dan bentuk visualnya, ragam hias dibagi menjadi.... jenis
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
2. Sebagian masyarakat Indonesia menggambar ragam hias bertujuan untuk ?
 - a. Penghormatan kepada roh nenek moyang
 - b. Menyembah roh nenek moyang
 - c. Sesaji untuk roh nenek moyang
 - d. Melestarikan peninggalan nenek moyang



Gambar 4: Bentuk Evaluasi dalam media Pembelajaran

Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. Misalkan alat pengukur tes, maka siswa nanti akan diminta mengerjakan materi tes tersebut. Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah siswa menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakannya atau dari materi yang dipelajarinya melalui sajian media. Jika tidak maka dimanakah letak kekurangannya. Dengan demikian, maka siswa dimintai tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektifitas penyajiannya.

Sebagai salah satu contoh tentang alat pengukur keberhasilan dari media yang dikembangkan oleh adalah sebagai berikut:

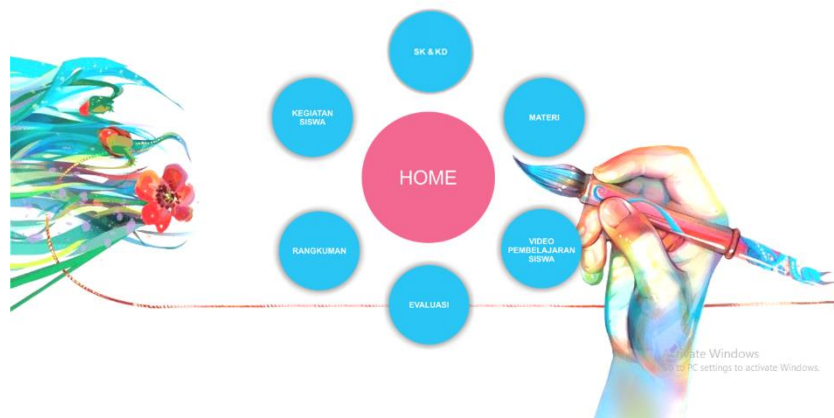
Rumusan Tujuan	Rumusan Materi	Alat Pengukur (Tes)
Siswa kelas XI Praktek Menggambar Bentuk	Menggambar Bentuk	Sebutkan alat-alat yang digunakan untuk menggambar bentuk Bagimanakah tehnik gambar bentuk

Dari contoh di atas, jelaslah bahwa penyusunan alat ukur keberhasilannya harus berdasar dari rumusan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan melalui media pembelajaran tersebut.

e. Menulis Naskah Media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi materi pembelajaran seni budaya baik SMP

maupun SMA yang diajarkan itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media.



Gambar 5: Bentuk Narasi media pembelajaran

Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media. Artinya menjadi penuntut kita dalam mengambil gambar dan merekam suara. Karena naskah ini berisi urutan gambar dan grafis yang perlu diambil oleh kamera atau bunyi dan suara yang harus direkam. Tahapan dalam pembuatan atau penulisan naskah adalah berawal dari adanya ide dan gagasan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. selanjutnya pengumpulan data dan informasi, penulisan sinopsis dan *treatment*, penulisan naskah, pengkajian naskah atau revisi naskah, revisi naskah sampai naskah siap diproduksi.

f. Mengadakan Tes atau Uji Coba dan Revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Sesuatu program media yang oleh pembuatnya dianggap telah baik, tetapi bila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang ditujunya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik. Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes. Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk diproduksi. akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setelah disebar atau disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian medianya (gambar atau suara) maka dalam kasus seperti ini dapat pula dilakukan perbaikan (revisi) terhadap aspek yang dianggap kurang.



Gambar 6: (Kegiatan Uji Coba Media Pembelajaran)

Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga para penggunanya akan mudah menerima pesan-pesan yang disampaikan melalui media tersebut.