Nama : Ridha Melinda

Kelas : A

NPM : 212153032

BAB 6 STRATEGI MENGEMBANGKAN MEDIA

1. Pengertian Cara dan Strategi Mengembangkan Media Pembelajaran Fisika

Menurut Heinich, dkk. (1985) media pembelajaran adalah mediamedia yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.

Gagne dan. Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer.

Menurut Rohmani, dkk. (2015) strategi pengembangan media pembelajaran fisika berbasis multimedia interaktif terbagi menjadi sembilan tahap sebagai berikut.

1. Tahap Temuan Potensi dan Masalah
2. Tahap Pengumpulan Informasi
3. Tahap Desain Produk
4. Tahap Validasi Desain
5. Validasi produk Media oleh Ahli Materi
6. Validasi Produk Media oleh Ahli Media
7. Tahap Perbaikan Desain
8. Tahap Uji Coba Produk
9. Tahap Revisi Produk
10. Tahap Uji Coba Pemaikaian
11. Tahap Revisi Produk
12. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika

Media pembelajaran yang menarik akan menarik minat, motivasi, keaktifan, dan kreativitas peserta didik saat belajar. Kondisi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah aplikasi Ispring Suite 9. Ispring Suite merupakan salah satu tools yang terintegrasi dengan microsoft powerpoint yang dapat di-publish dalam bentuk HTML dan dapat dijalankan pada perangkat android dengan perangkat lunak Intel XDK (Charmonman, et al., 2015). Aplikasi Ispring Suite memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, kuis, survei, simulasi percakapan interaktif, dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran daring maupun luring (Tani dan Ekawati, 2017).

Dalam pengembangan media pembelajaran Fisika berbasis media multimedia interaktif ini bisa digunakan dalam pembelajaran Fisika, seperti pada gerak parabola. Pada multimedia yang dikembangkan ini dilengkapi dengan kompetensi inti di dalamnya terdapat kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Dalam multimedia ini juga siswa diberikan materi dalam bentuk video yang menarik.

Supaya terlihat interaktifnya, terdapat latihan soal dalam bentuk pilihan ganda yang dapat siswa lihat hasilnya pada Ispring Suite tentang gerak parabola. Ispring Suite ini dapat dijalankan di semua windows dan multimedia tersebut dapat memudahkan guru untuk mengembangkan multimedia interaktif maupun siswa dalam mehamai materi pembelajaran. Pengembangan ini reliabel, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Fisika. Pemanfaatan media Ispring Suite menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga konsep yang disampaikan dapat diterima dengan baik

1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Fisika
2. Perencanaan Media Pendidikan

Bila kita akan membuat media pembelajaran langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam membuat perencanaan, kita perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut (Arief S. Sadiman, 2005: 100): menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar, merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, dan mengadakan tes dan revisi.

1. Produksi Media

Sebelumnya sudah disinggung bahwa naskah itu berguna untuk dijadikan penuntun dalam produksi. Naskah adalah rancangan produksi. Dengan naskah itu kita dipandu dalam mengambil gambar, merekam suara, memadukan gambar dan suara, memasukkan musik dan FX, serta menyunting gambar dan suara itu supaya alur. Kegiatan produksi ini memiliki tiga kelompok personel yang terlibat, yaitu sutradara atau pemimpin produksi, kerabat kerja, dan pemain. Ketiga kelompok personel itu mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda, namun semuanya menuju satu tujuan, yaitu menghasilkan program media yang mempunyai mutu teknis yang baik. Program produksi memiliki tingkat kerumitan yang berbeda antara media yang satu dengan media yang lainnya. Produksi audio dapat dilakukan oleh seorang sutradara dengan dibantu dua orang teknisi dan beberapa orang pemain. Dalam produksi film bingkai jumlah kerabat kerja yang diperlukan sudah lebih banyak, kecuali kerabat kerja untuk merekam audionya sutradara perlu dibantu pula oleh juru kamera, dan grafik artis. Pada produksi TV/video dan film jumlah kerabat kerja tersebut sudah menjadi lebih kompleks. Selain itu, juru audio dan grafik artis diperlukan juga juru kamera lebih dari seorang, juru lampu, juru rias, pengatur setting, juru perlengkapan dan juru catat. Karena kompleksnya pekerjaan, sutradara perlu dibantu oleh pembantu sutradara.

1. Evaluasi Media Pendidikan

Menurut Stufflebeam yang dikutip oleh Eko Putro Widoyoko (2009: 3), evaluasi pada dasarnya merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (the word and merit) dari tujuan yang ingin dicapai, desain, implementasi, dampak untuk membantu membuat keputusan, membantu pertanggungjawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena. Menurut pengertian ini dapat dipahami bahwa pada intinya evaluasi itu merupakan suatu proses yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan dan penyempurnaan program/kegiatan selanjutnya.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Visual
2. Media Grafis

Webster mendefinisikan grapics sebagai seni atau ilmu menggambar, terutama penggambaran mekanik. Dalam bahasa Yunani, graphikos mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis. Sebagai kata sifat, graphics diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif. Berdasarkan pengertian di atas, istilah media grafi s dapat diartikan sebagai media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Pengungkapan itu bisa berbentuk gambar/foto, sketsa, bagan, grafi k, poster, dan sebagainya (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 1997: 27).

1. Media OHT/OHP

Media transparansi atau overhead transparency (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (overhead projector). Media transparansi adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya fi lm acetate atau plastik berukuran 81/2” x 11”, yang digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar (Arief S. Sadiman, dkk, 2006: 61). Ada 3 jenis bahan yang dapat digunakan sebagai OHT, yaitu: pertama, write on fi lm (plastik transparansi), yaitu jenis transparansi yang dapat ditulisi atau digambari secara langsung dengan menggunakan spidol, kedua, PPC transparency fi lm (PPC= Plain Paper Copier), yaitu jenis transparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin foto kopi, dan ketiga, infrared transparency fi lm, yaitu jenis transparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin thermofax.

1. Media Modul

Istilah modul dipinjam dari dunia teknologi. Modul adalah alat ukur yang lengkap. Modul adalah satu kesatuan program yang dapat mengukur tujuan. Modul dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar. Pada kenyataannya modul merupakan, jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para peserta didik secara individual dalam mencapai tuiuan-tujuan belajarnya. Modul bisa dipandang sebagai paket program pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan pelajaran, metode belajar, alat atau media, serta, sumber belajar dan sistem evaluasinya (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2007: 132).

1. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Audio dan Audio Visual
2. Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media pembelajaran berbasis audio adalah media penyaluran pesan lewat indera pendengaran. Di antara jenis media ini media rekaman dan radio. Media audio merupakan bentuk media pengajaran yang murah dan terjangkau dan penggunaannya juga tidak rumit. Oleh karena itu sudah sewajarnya kalau media tersebut pantas dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

1. Media Berbasis Audio-Visual

Media pembelajaran berbasis audio-visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Secara umum media audiovisul menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki efektivitas yang tinggi daripada media visual atau audio. Di antara jenis media audio-visual ini adalah media film, video dan televisi(TV).

1. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Komputer
2. Pengertian kelebihan dan kelemahan Media Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (misalnya keyboard danwriting pad), prosesor (CPU: unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM)), dan output (misalnya layar) monitor, printer). Teknologi kornputer merupakan kemajuan teknologi yang bertataf canggih, bahkan menjadi suatu karakteristik yang tidak bisa diabaikan dalam keseluruhan hidup modernisasi dan akselerasi saat ini dan masa depan. Penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam memproseskan dan pembuatan keputusan manajerial bukan lagi sebagai keharusan mendesak melainkan juga menjadi kebutuhan mutlak bagi sernua orang. Komputer juga merupakan media yang dapat membantu pembelajar belajar secara individual. Contoh wujud konkretnya bentuk-bentuk pernbelajaran dengan sistern pembelajaran individual seperti pembelajaran modul ataupun pembelajaran dengan bantuan komputer (computer assisted instruction/CAI) (S. Nasution, 1987: 127).

1. Media Presentasi Power Point

Microsoft power point merupakan salah satu produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Dengan microsoft power point ini kita dapat merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik dan profesional (Abdur Razaq, 2002: 9). Pemanfaatan media presentasi ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas- tugas yang akan diberikan.

1. Media berbasis Internet (Pembuatan E-Mail dan Blog)
2. Pengertian E-mail

E-mail merupakan singkatan dari Electronic Mail, atau dalam bahasa Indonesianya “Surat Elektronik”, yaitu surat yang pengirimannya menggunakan sarana elektronik yakni dengan menggunakan jaringan internet (Jasmadi, 2004: 85).

1. Manfaat E-mail
2. Efektif untuk keperluan surat-menyurat, termasuk bagi pengiriman surat lepada beberapa orang sekaligus dengan isi berita yang sama misalnya: pemberian tugas kuliah, pengumuman kegiatan pembelajaran, dan sebagainya.
3. Efisien untuk mengirim lembar dokumen dalam jumlah banyak.
4. Dapat dijadikan sebagai ajang diskusi.
5. Untuk berlangganan informasi tertentu secara periodik, misalnya untuk mengikuti informasi perkembangan kegiatan pendidikan dalam suatu wilayah tertentu.
6. Untuk mengirim lamaran kerja beserta lampiran dokumen serta lampiran dokumen pendukungnya, termasuk foto atau gambar.
7. Sebagai penampung surat dan pesan dalam jumlah banyak seperti layaknya sebuahPO.BOX.
8. Etika Penggunaan E-mail

Dalam memanfaatkan fasilitas e-mail terdapat etika yang perlu diperhatikan. Etika dalam e-mail sama dengan etika dalam menulis surat biasa. Ada e-mail yang isinya formal ada yang informal. Beberapa poin penting yang perlu diperhatikan adalah: pertama, jangan mengirim e-mail dengan lampiran (attachment) yang terlalu besar (lebih dari 512 kB). Tidak semua orang mempunyai akses Internet yang cepat, dan ada kemungkinan lampiran tersebut melebihi kapasitas e-mail penerima, sehingga akan ditolak mailserver penerima. Selain itu, perhatikan juga bahwa beberapa penyedia e-mail juga menerapkan batasan tentang jumlah, jenis, dan ukuran e-mail yang dapat diterima (dan dikirim) penggunanya. Kedua, jangan mengirim lanjut (forward) email tanpa berpikir kegunaan bagi orang yang dituju, ketiga, selalu isi kolom subjek, jangan dibiarkan kosong, keempat, gunakan kata-kata dengan santun. Adakalanya sesuatu yang kita tulis akan terkesan berbeda dengan apa yang sebetulnya kita maksudkan. Kelima, jangan menggunakan huruf kapital karena dapat menimbulkan kesan Anda berteriak.

Elaboration

Contoh dalam kehidupan/kegiatan pembelajaran seperti strategi untuk pelajaran fisika menggunakan media, alat atau metode praktikum dan lain sebagainya untuk menjadikan pelajaran fisika dilaksanakan dengan baik dan dapat lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.

Contoh dalam agamanya seperti strategi atau cara atau metode untuk menyebarkan ajaran agama islam yang dilakukan dari dulu hingga sekarang seperti ceramah, berniaga, pendidikan, kesenian dan lain sebagainya.