**Pengembangan Teknologi Informasi Media Belajar**

**kepada Peserta Didik melalui OHT**

Moh.Unis Yadri Kurnia Aji

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Jl. Mojopahit No. 666 B Sidoarjo

e.mail : [yadriunis@gmail.com](mailto:yadriunis@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penulisan ini dilakaukan dengan tujuan mengetahui betapa pentingnya mengethaui media pembelajaran dikarenakan media adalah salah satu hal yang penting dalam pembelajaran agar tujuan pemebelajaran tercapai secara efesien aktif dan efektif tanpa adanya media dalam penegelolahan akan mengakibatkan miss komunikasi baik dari siswa maupun guru, media sendiri adalah sebuah perangkat atau sarana dalam belajar yang berisiskan materi-materi yang akan di ajarkan

Untuk menggunakan media perlu diciptakan sebuah prinsip Visual atau katai dari *Visible* mudah dilihat atau *Interesting* menarik, *Simple* sederhana, *Useful* sebagaimana yang terdapat isi dari pembelajaran yang berguna atau bermanfaat *Accurate* benar, *Legitimate and Structured* dimana bisa disebut masuk akal dan tersusun dengan baik

**Kata kunci : Media Belajar, OHT**

1. **PENDAHULUAN**

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Bab II pasal 3 Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan kepada peserta didik dan membentuk sebuah watak atau sifat sebagaimana untuk peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka kemajuan untuk berkembangnya potensi dalam diri peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab [[1]](#footnote-2)

Dalam era modern sistem pembelaran saat ini adalah siswa tidak harus berperan sebagai seorang penerima dari guru. tetapi siswa juga harus menjadi seorang komunikator atau sebagai peyampai dalam pembelajaran. Di era modern seperti ini dimana teknologi dan dunia hiburan yang bertembuh dengan pesat sehingga siswa lebih suka bermain internet menonton sinetron dan bermain game yang menjadi guru mereka daripada mendengarkan guru yang menerangkan di kelas maka dari itu guru di zaman sekarang harus dituntut untuk menciptakan sebuah pmbelajaran yang menarik dan menghibur supaya tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang sangat canggih sekarang.

Jika guru sudah terbiasa dengan media maka akan terjadi sebuah komunikasi guru dengan siswa sebab terjadi pertukaran antara penerima pesan dan sumber pesan dengan melalui media tersebut. Dunia pendidikan di era global ini memasuki era dunia media dimana kegiatan pemebelajaran memastikan untuk di kurangi media ceramah dan diganti dengan banyaknya media dan dunia pendidikan di era sekarang banyak menekankan pada tahap ketrampilan pada siswa dimana proses ketrampilan dan *Active Learning* maka dari itu peranan media menjadi sangatlah penting

**Rumusan masalah**

1. Bagaimana konsepsi pengembangan teknologi informasi media belajar kepada peserta didik melalui OHT/OHP
2. Bagaimana implementasi dalam pengembangan teknologi informasi media belajar kepada peserta didik melalui OHT/OHP

**Tujuan penulisan**

1. Tujuan penulsan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menganalisis konsep efetifitas pengembangan teknologi informasi media belajar kepada peserta didik melalui OHT/OHP
2. Mengetahui implementasi pengembangan teknologi informasi media belajar kepada peserta didik melalui OHT/OHP
3. Kegunaan penelitian
4. Bagi jurusan PGMI

Hasil penilitian ini semoga dapat dijadikan refrensi untuk menerapkan saat mengajar atau menerapkan disekolah-sekolah lain.

1. Bagi peneliti

Menambah sebuah wawasan dan penegetahuan tentang betapa pentingnya pengembangan teknologi informasi media belajar bagi pendidikan

1. **METODE PENELITIAN**
2. Pendekatan dan metedo penelitian

Penelitian ini menggunakan metode peningkatan dengan pendekatan kualitatif. Metode ini digunakan untuk mengetahui kualitas peserta didik dalam program ini dapat berjalan dengan lancar dan baik. Dengan cara membandingkan dengan suatu standar yaitu standar yang sudah ada dalam sekolah tersebut. Dengan peningkatan teknologi informasi dengan menggunakan OHT/OHP dalam pembelajaran dimana dirancang untuk melengkapi dasar pembuatan keputusan dalam peningkatannya, dengan sistem dan analisis yang berorientasi pada perubahan kerusakan, penggunaan metode ini diharapkan mampu memberikan hasil penilaaian yang tepat atas pelaksanaan program ini, yaitu tentang kelebihan dan kekurangan.

1. Sumber dan jenis data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder dimana data primer ini yang diperoleh secara langsung dengan melalui wawancara dan data sekunder sendiri adalah melalui orang lain atau melalui dokumen yang sudah ada dimana sekolah sudah menyediakan atau tidak untuk membantu pembelajaran

1. Pengumpulan data
2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah percakapan pihak *(interview)* yang memohon atau mengajukan *(interviewise)* yang memberikan sebuah jawaban dimana kepada penanya yang diajukan . penelitan ini menggunakan wawancara yang tersusun secara sistematis dimana disusun secara rapi dan *interview* ini dilakukan untuk mengevaluasi komponen-komponen program untuk menjawab dari rumusan masalah di atas.

1. Obsevasi dan partisipasi pasif

Dimana ini melibatkan peneliti dalam aktivitas atau kegiatan pembelajaran sehari-hari dimana peneliti mengamati kegiatan siswa sebagai sumber data penelitian. Penelitian murni sendiri adalah dimana peneliti hanya mengumpulkan sebuah data dan tidak terlibat dalam kegiatan kepada sumber data

1. Dokumen

Dokumen adalah sebuah catatan peristiwa ada aktivitas yang sudah berlallu atau dilakukan dokumen sendiri ada sebuah bentuk tulisan, gambar, atau sebuah karya-karya yang paling menonjol dari seseorang. Dan dokumen sendiri adalah sebuah pelengkap dari kegiatan observasi karena dari hasil observasi dan wawancara akan lebih kredibel dan dapat dipercaya jika adanya sebuah sejarah pribadi dan kehidupan di masa lalu.

1. Instrument penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi instrument adalah sebagaimana peneliti sendiri, pengumpulan data sendiri menggunakan penginterpretasi dan data menggunakan instrument pendukung yaitu pedoman wawancara dan observasi.

1. Analisis Data

Dimana dalam aktivitas ini menganalisis data kualitatif dilakukan dengan secara berlangsung dan interaktif dan terus menerus sampai tuntas, hingga data nya sampai bosan. Teknik ini melakukan mulai pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah data sudah sampai tahap akhir, dan teknik analisis data ini menggunakan model Miles And Huberman, dan berikut langkah-langkah analisis datanya[[2]](#footnote-3) :

1. **PEMBAHASAN**
2. **Pengertian Media**

kata media berasal dari bahasa latin yang disebut adalah medium secara harfah sendiri adalah pengantar atau perantara *Assocation for Education and Communication* (AECT) arti dalam kata media juga sebagai salah satu bentuk saluran dan proses informasi *National Educatin Assocation* (NEA) manjabarkan bahwa media adalah sebuah benda yang dapat di bunyikan, didengarkan dapat dilihat dan dimanipulasikan dibaca dan dibicarakan dengan alur dan instrument dalam sebuah kegiatan yang akan dilaksanakan

Macam-macam media dan kegunaan serta jenisnya 1.1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Uraian | Jenis | Kegunaan |
| Gambar | Foto, Lukisan atau Gambar | Untuk mevisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa |
| Bagan (Chart) | Bagan Chart dan bagan garis waktu | Digunakan untuk menjelaskan atau mengelompokan objek pariwisata dan taksonomi sedangkan bagan garis waktu mengaggambarkan hubungan kronologis antara peristiwa yang terjadi |
| Relia | Hewan Tumbuhan yang ada disekitar lingkungan / sebuah benda nyata | Dapat memberikan sebuah pengalaman nyata kepada siswa |
| Video visual atau audio visual | Film atau animasi dengan suara dan tidak bersuara | Dimana siswa tidak bosan dan tidak monoton dalam belajar yang bergantung dengan media buku atau mendenarkan guru menjelaskan didepan dan siswa dapat menangkap kejadian demi kajadian di seputar video atau film. |

dalam media sendiri dapat dikemukakan bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi bila mana komunikasi tersebut antar penerima pesan dengan sumber pesan melalui media dengan proses komunikasi jika dampak reaksi melalui timbal balik. Dan perlu kita ketahui bahwa pengertian diatas dari uraian pembahsan bahwa media pembelajaran atau proyeksi adalah sebuah wahana penyalur pesan dan informasi pembelajaran

sedangkan dalam artian proyeksi sendiri adalah sinar atau sebuah gambar yang manayangakan dengan batuan proyektor berbeda dengan yang nama nya grafis tetapi keduan nya hampir sama sebab dapat menghasilkan rangsangan-rangsangan kepada peserta didik. Beberapa jenis media proyeksi yang sering kita ketahui adalah OHT *Over Head Transparansi, Opaque Projector* film bingkai atau *Slide, LCD* dan lain-lainnya

Cara berfikir guru dizaman modern ini akan mempengaruhi dalam membimbing pemahaman peserta didik untuk belajar. Guru yang selalu berfikir dalam membimbing siswa hanya untuk mengetahui atau hanya menghafal tentu sangat berbeda dengan guru yang kreatif mengetahui bahwa pembelajaran adalah sebuah perubahan tingkah laku dan cara guru yang bisa mengelola media pembelajran melalui teori-teori belajar. sehingga guru mengeteahui penegertian belajar sendiri adalah sebuah perubahan manusia dalam interaksi, kepribadian dan kecakapan manusia itu

1. **Tahap Peyusnan Media untuk pembelajaran**

Bila kita akan memulai pemebelajaran dan merancang media setidaknya kita harus melalui tiga tahap utama sebagai gambar berikut ini ini[[3]](#footnote-4) :

1. Define : merupakan sebuah perumusan atau perancangan sebuah media yang akan di ajarkan seperti bahan, dana, dan materi serta aspek yang lainya
2. Develop : dalam fase ini adalah tentang pegembangan media mulai dari proses pembuatan media hingga mulai tahap yang ketiga
3. Evaluasi : dimana tahap ini adalah tahap terakhir setelah melalaui uji coba kajian hingga revisi dengan pihak lain maka semua fase tersebut berkesinambungan
4. **Pemilihan Media Pembelajaran**

pada dasarnya untuk memilih media memang sangatlah mudah dan sederhana yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc Connel (dalam sadiman 1993) mengatakan jika media itu sesuai maka pakailah “*If Medium Fits, Use It”* untuk konteks pemilihan sebuah media pembelajaran untuk peserta didik ada beberapa yang harus di pertimbangkan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media tersebut di antaranya adalah :

1. Pemilihan media hendaknya disesuaikan kepda kebutuhan anak dan sesuai tujuan
2. Media pembelajaran harus penuh dengan azas dan manfaat untuk apa media itu dipilih dan mengapa memilihnya
3. Pemilihannya harus bermanfaat ganda bermanfaat bagi siswa dan guru serta lembaga dimana kedua pihak agar tidak ada yang dirugikan
4. Pemilhan nya harus berbentuk edukatif dan harus sesuai dengan standart kurikulum
5. Media secara kualitas harus relevensi yang telah ditentukan dengan tujuan pesyaratan fisik kuat dan tahan lama
6. **Jenis Media Teknologi dan Informasi (Proyeksi)**

jenis media sendiri di bagikan menjadi dua dimana media proyeksi dilihat dari segi pemakaiannya dan segi hasil proyeksi yang dihasilkan oleh proyektor.

1. Media proyeksi diam

Dimana media ini visual yang mengoprasokan dengan sebuah pesan melalui sebuah alat yang mampu memberikan pesan melalaui bentuk tulisan dan gambar, angka atau bahkan grafis . media proyeksi diam merupakan sebuah media yang tidak bisah bergerak saat di gerkana operator beberapa dalam jenis media ini adalah OHP/OHT, Opaqueprojektor slide dan film strip.

1. Media proyeksi bergerak

Media proyeksi bergeak adalah sebuah media visual yang memprosyeksikan sebuah pesan yang dapat bergerak dengan sebuah alat yang mampu mengoprasikan sebuah pesan dan video, film mulai dari media-media multimedia yang menampilkan materi dengan LCD (*Liquid Crystal Display)* dimana yang sering digunakan saat ini

1. **Manfaat Pengunaan Media bagi pendidikan**

banyak sekali manfaat media bagi pembelajaran dengan memanfaatkan media dengan berikut :

1. Pesan atau sebuah informasi suatu pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih cepat dan jelas, lebih menarik dan kongkrit dan nyata tidak abstrak yang hanya dengan kata-kata atau tulisan (Verbalistis)[[4]](#footnote-5)
2. Mengatasi waktu dan indra serta keterbatsan ruang semisal jika ada sebuah obyek pembelajaran terlalu besar dapat dig anti dengan sebuah gambar atau film atau model. Kejadian atau sebuah peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat diputarkan melalui rekaman video dan obyek yang terlalu kompleks dapat diganti dengan grafis
3. Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar
4. Menimbulkan kegairahan nafsu untuk memotivasi agar semangat belajar
5. Menginteraksikan siswa pada kehidupan lingkungan yang nyata atau real
6. Memungkinkan siswa belajar dengan individual menurut minat dan kemampuannya
7. Dapat memberikan sebuah rangsangan dan persepsi serta pengalaman bagi siswa
8. **KESIMPULAN**
9. Untuk konsep pembelajaran dengan menggunakan media teknologi informasi memerlukan tahap dan pemilihan media agar mendapat pembelajaran afektif dan efisien agar terjapai tujuan pembelajaran seperti yang di inginkan
10. Implementasi dari media teknologi informasi sendiri adalah media yang membantu pembelajaran siswa dengan menggunakan alat proyektor dan LCD untuk membuat pemebelajaran menjadi lebih mudah dan tidak membosankan media proyeksi sendiri terbagi menjadi dua yaitu ada media proyeksi diam dan gerak

**DAFTAR PUSTAKA**

Anggita Shita, Siti Mashiroh. (2008). Pengembangan media pembelajaran buku pop-up wayang tokoh pandhawa pada mata pelajaran bahasa jawa kelas V SD. PGSD.FKIP (Universitas PGRI Yogyakarta)

Badru Zaman, Cucuc Ellyawati. Bahan ajar pendidikan profesi gutu (PPG). Media pembelajaran anak usia dini. (Faukultas pendidikan Universitas pendidikan Indonesia). 2010

D.Lasswell (1902-1978) adalah salah satu four founding fathers atau pelopor dari perkembangan ilmu komunikasi.

Deddy Mulyana, Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar, Rosda, Bandung, 2012

Larry A.Samovar, Richard E.Porter, dan Edwin R.McDaniel, Komunikasi Lintas Budaya : Communication Between Cultures, Salemba Humanika, Jakarta, 2010

Prof. Deddy Mulyana, MA, Ph.D, Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar, Rosda, Bandung, 2012

Tejo Nurseto. (2011) *Membuat media yang menarik*. (Fakultas Ekonomi Universitas Yogyakarta). Jurnal ekonomi & pendidikan

Undang-undang Nomor 4/1950, *tentang ilmu pendidikan nasional,* departemen penerangan 1990.

1. Undang-undang Nomor 4/1950, *tentang ilmu pendidikan nasional,* departemen penerangan 1990. [↑](#footnote-ref-2)
2. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2017).338

   Rully Indrawan dam R. Poppy Yaniawati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dam campuran.* (Bandung : Refika Aditama, 2016), 156 [↑](#footnote-ref-3)
3. Tejo Nurseto. (2011) *Membuat media yang menarik*. (Fakultas Ekonomi Universitas Yogyakarta). Jurnal ekonomi & pendidikan

   Badru Zaman, Cucuc Ellyawati. Bahan ajar pendidikan profesi gutu (PPG). Media pembelajaran anak usia dini. (Faukultas pendidikan Universitas pendidikan Indonesia). 2010

   Prof. Deddy Mulyana, MA, Ph.D, Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar, Rosda, Bandung, 2012

   D.Lasswell (1902-1978) adalah salah satu four founding fathers atau pelopor dari perkembangan ilmu komunikasi. [↑](#footnote-ref-4)
4. Anggita Shita, Siti Mashiroh. (2008). Pengembangan media pembelajaran buku pop-up wayang tokoh pandhawa pada mata pelajaran bahasa jawa kelas V SD. PGSD.FKIP (Universitas PGRI Yogyakarta)

   Larry A.Samovar, Richard E.Porter, dan Edwin R.McDaniel, Komunikasi Lintas Budaya : Communication Between Cultures, Salemba Humanika, Jakarta, 2010

   Prof. Deddy Mulyana, MA, Ph.D, Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar, Rosda, Bandung, 2012 [↑](#footnote-ref-5)