

MEDIA GAMBAR DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN BERHITUNG SISWA PEMULA PENDIDIKAN DASAR

Elijah

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas,
Indonesia

Email= Elijah.arhadi@gmail.com

ABSTRACK

This study aims to explore information about the use of image media from the point of view of its strengths, weaknesses and uses in the design of learning activities. The results of this study are a solution to the concept of image media weaknesses and refer to the advantages of image media: (1) The use of image media should pay attention to the results of research that show the most appropriate methods of using images and attract the most attention of students. (2) The pictures used are pictures that are very relevant to the material being taught. (3) Drawings should be close to realistic. (4) Avoiding images that will create negative impressions. (5) The pictures used should be adjusted to the student's academic and psychological development. (6) Teachers 'delivery techniques and methods should be able to attract students' interest and attention. What does it mean that media is good but not supported by competent teacher capabilities. (7) The results showed that the motion cues shown by the pictures resulted in better understanding for students. In the sense of combining visual media, audio in audio-visual form or if possible more than that it is better if possible a teacher can do it.

Keyword: Image Media, Counting Learning Activities.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi tentang penggunaan media gambar dari sudut pandang kelebihan, kelemahan dan penggunaannya dalam rancangan kegiatan pembelajaran. Adapun hasil dari penelitian ini adalah seabgai solusi dari konsep kelemahan media gambar dan merujuk pada kelebihan media gambar: (1) Penggunaan media gambar sebaiknya memperhatikan hasil penelitian yang menunjukkan metode-metode penggunaan gambar yang paling tepat dan paling banyak mengundang perhatian siswa. (2) Gambar-gambar yang digunakan adalah gambar-gambar yang sangat relevan dengan materi yang diajarkan. (3) Gambar hendaklah mendekati realistic. (4) Menghindari gambar-gambar yang akan menimbulkan kesan-kesan

negatif. (5) Gambar-gambar yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan perkembangan akademik dan psikologi siswa. (6) Teknik dan metode penyampaian guru hendaknya mampu menarik minat dan perhatian siswa. Apakah artinya media yang baik tapi tidak didukung oleh kapabilitas guru yang kompeten. (7) Hasil penelitian menunjukkan bahwa isyarat gerak yang ditunjukkan oleh gambar menghasilkan pemahaman yang lebih baik bagi siswa. Dalam arti kata penggabungan media visual, audio dalam bentuk audio visual atau kalau mungkin lebih dari itu adalah lebih baik jika dimungkinkan seorang guru bisa melakukannya.

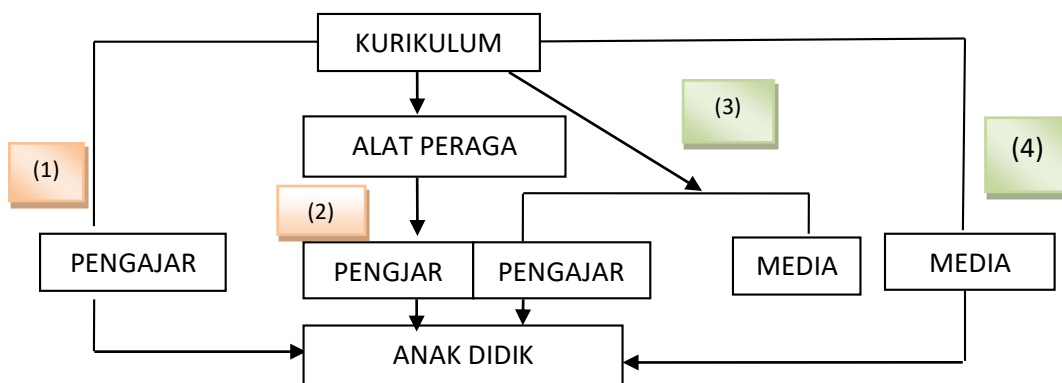
Kata Kunci: Media Gambar, Kegiatan Pembelajaran Berhitung

PENDAHULUAN

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara bahasa diartikan sebagai “tengah, perantara atau penantar.” Menurut Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2017); (Aslan, 2019). Media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar) (Rohani, 1997). Sedangkan media instruksional edukatif adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah. (Rohani, 1997).

Media bukan hanya sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga sebagai penyalur pesan dan fungsi-fungsinya yang lain. (Prawiradilaga & Eveline, 2007). Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudahkannya (*facilitated*) pencapaiannya. Tujuan pembelajaran harus bersifat “*behavioral*” atau berbentuk tingkah laku yang dapat diamati, dan “*measurable*” atau dapat diukur. Pentingnya strategi pembelajaran, yaitu menentukan semua langkah dan kegiatan yang perlu dilakukan, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar kepada para siswa. Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi belajar dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Prawiradilaga & Eveline, 2007).

Berikut kita bisa lihat masing-masing keterkaitan semua unsur-unsur pendidikan/belajar di dalam proses pembelajaran.



Gambar 1.

Keterkaitan unsur-unsur pendidikan dalam proses pembelajaran

Pola I : Sumber belajar peserta didik hanya berupa orang saja. Guru memegang kendali yang penuh atas terjadinya kegiatan belajar mengajar.

Pola II : Sumber belajar peserta didik berupa orang dibantu bahan/sumber lain. Guru masih memegang kendali, hanya tidak mutlak. Sumber lain berfungsi sebagai alat bantu atau alat peraga.

Pola III : Sumber belajar peserta didik berupa orang dan sumber lain berdasarkan suatu pembagian tanggung jawab. Kontrol dibagi bersama. Dan sumber lain itu berupa bagian integral dari seluruh kegiatan belajar. Sumber lain itu disebut media.

Pola IV : Sumber belajar peserta didik hanya dari sumber bukan manusia (media)(Rohani, 1997).

Jadi perbedaan antara alat peraga dan media di dalam proses pembelajaran terletak pada fungsinya dalam mentransfer informasi ke peserta didik bukan dari segi substansinya.

PEMBAHASAN

Banyak jenis media yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran. Secara garis besarnya media digolongkan menjadi tiga bagian besar yakni visual, audio dan audio visual. Media yang tergolong visual berupa apa saja yang bisa dilihat secara langsung oleh siswa seperti gambar, grafik, peta, media cetak berupa surat kabar, majalah, tabloid, dan buku paket, bisa juga berupa film bisu. Media audio bisa berupa radio, rekaman tip recorder, MP3, dan banyak lagi. Sedangkan media audio visual merupakan gabungan

di antara media visual dan audio, dalam arti bisa dilihat dan didengar.

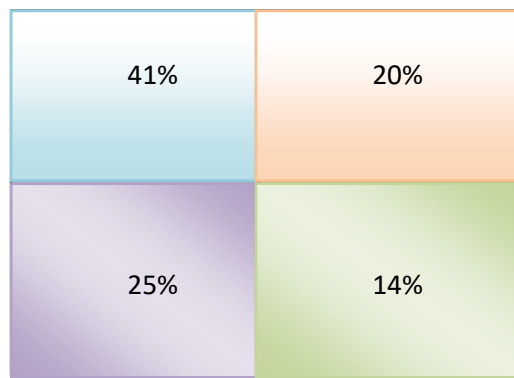
Dalam makalah ini media yang dibahas atau yang digunakan dalam satu kali pertemuan pembelajaran adalah media gambar. Pada tahun 1920 lahirlah gerakan dalam pendidikan yang dikenal dengan "*visual education*." Gerakan ini diilhami oleh gerakan *realisme* pada abad 17 yang dipelopori oleh Comenius pengarang buku teks pendidikan pertama yang berjudul *Orbis Pictus* (Dunia dalam Gambar) (Prawiradilaga & Eveline, 2007). Aliran "*visual education*" bermaksud para guru mengajar menggunakan gambar-gambar untuk menjelaskan apa yang ingin disampaikan untuk anak didiknya fahami.

Gambar yang dimaksud di sini berupa foto, lukisan/gambar, dan sketsa (gambar garis). Media gambar sangat relevan bila digunakan untuk mengenal bahasa asing. Sebagaimana Comenius menggunakan gambar untuk mengajarkan bahasa Latin kepada rakyat Prancis dan lain-lain yang pada masanya bukan berbahasa Latin. Gambar garis bisa digunakan pada media *flash card* (kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntut siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu) (Arsyad, 1997). Adapun jenis-jenis media gambar terdiri dari berbagai bentuk, seperti.

1. Gambar jadi, bisa saja di ambil dari majalah, surat kabar, booklet, brosur (Arsyad, 1997) atau mencetak di computer.
2. Gambar garis, bisa berupa sketsa atau stick figure (Arsyad, 1997).
3. Gambar cerita yakni gambar yang berisi rangkaian kegiatan atau ceritera yang disajikan berurutan (Arsyad, 1997).
4. *Flash card*, kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu) (Arsyad, 1997).
5. *Strip story*, merupakan potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam pengajaran bahasa asing.
6. Poster, berupa pelakat, lukisan/gambar yang dipasang (Rohani, 1997).
7. Papan kantong.

Menurut hasil penelitian mengenai perhatian siswa terhadap posisi gambar yang digunakan guru sebagai media pembelajaran di

hadapan cenderung hanya memperhatikan seperempat bagainnya (Sudjana & Rivai, 1991). Berikut gambaran fokus penglihatan anak didik ketika mengamati gambar yang di paparkan oleh guru di hadapan mereka.



Sumber, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai

Hasil penelitian mengenai gerak mata para pengamat ketika mengamati gambar di hadapan mereka menggunakan alat khusus. Yaitu alat yang mengamati gerak pupil mereka dan fokus perhatian mata mereka cenderung ke arah mana yang paling dominan. Berikut hasilnya,

1. Pada permulaan pengamatan, gambar-gambar diteliti secara sepintas, lalu si pengamat terpaud pada titik minat, kemudian bergerak cepat menjelajahi seluruh gambar untuk kemudian menetapkan pengamatannya.
2. Penyelidikan pertama kali secara keseluruhan pada gambar diikuti oleh penyelidikan terhadap rincian gambar dengan memusatkan pengamatan dalam waktu yang lebih lama.
3. Petunjuk-petunjuk yang diberikan sebelumnya kepada para siswa dalam mengamati gambar-gambar, berhubungan secara langsung terhadap gerakan-gerakan mata dan masa-masa pemusatan pengamatannya.
4. Terdapat banyak perbedaan individual yang beraneka ragam dalam mengamati gambar-gambar.
5. Gambar-gambar berwarna ternyata tidak mempunyai pengaruh kuat pada diri siswa, sebagaimana diduga sebelumnya (Sudjana & Rivai, 1991).

A. Kelebihan Media Gambar

Berikut beberapa kelebihan-kelebihan media gambar:

“Gambar dapat mebantu guru dalam mencapai tujuan instruksional karena gambar mudah dan murah dan sangat berarti dalam mebntu memperjelas mata pelajaran. ... Media gambar juga bermanfaat untuk menyampaikan atau meperjelas informasi, pesan, ide dan sebagainya tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tapi dapat lebih meberi kesan (Rohani, 1997).

Dari hasil penelitian Seth Spaulding menurut James W. Brown, tentang bagaimana siswa belajar melalui gambar-gambar, sebagai berikut (Sudjana & Rivai, 1991).

1. Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.
2. Ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat ditafsirkan berdasarkan pengalaman masa lalu, melalui penafsiran kata-kata....
3. Ilustrasi gambar dapat membantu siswa membaca buku pelajaran terutama menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya.
4. Dalam booklet, pada umumnya anak-anak menyukai setengah atau satu halaman penuh bergambar, disertai beberapa petunjuk yang jelas. Lebih baik lagi apabila lebih dari separuh isi booklet memuat ilustrasi gambar.
5. Ilustrasi gambar harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi efektif.
6. Ilustrasi gambar isinya hendaknya ditata sedemikian rupa sehingga tidak bertentangan dengan mata pengamat, dan bagian-bagian yang paling penting dari ilustrasi itu harus dipusatkan di bagian sebelah kiri atas medan gambar.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Edmund Faison yang dikutip James W. Brown, dari 50 penelitiannya dia menyimpulkan sebagai berikut (Sudjana & Rivai, 1991).

1. ... untuk memperoleh hasil belajar siswa secara maksimal, gambar-gambar harus erat kaitannya dengan materi pelajaran, dan ukurannya cukup besar sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati, sederhana, direproduksi bagus, lebih realistik, dan menyatu dengan teks.

2. Terdapat bukti bahwa gambar-gambar berwarna lebih menarik minat siswa daripada hitam putih, dan daya tarik terhadap gambar bervariasi sesuai dengan umur, jenis kelamin serta kepribadian seseorang. ...
3. ... suatu penyajian visual yang sempurna realismenya adalah pewarnaan, karena pewarnaan pada gambar akan menumbuhkan impresi atau kesan realistik.

B. Kelemahan Media Gambar

1. Bila gambar dalam bentuk abstrak atau gambar berseri yang saling berkaitan antara satu sama lain tidak jelas bagi siswa akan mengakibatkan gagalnya proses komunikasi edukatif bagi semua tingkat usia (Sudjana & Rivai, 1991).
2. Pesan-pesan visual yang realistik dapat membingungkan para siswa yang berusia lebih muda (Sudjana & Rivai, 1991).
3. Penafsiran manusia terhadap warna ternyata tidak berlaku umum bergantung kepada latar belakang budaya, sehingga menimbulkan kekeliruan-kekeliruan penafsiran dalam menyimak makna-makna pesan visual.
4. Gambar yang kurang jelas bisa membingungkan siswa.
5. Kemampuan siswa dalam memahami gambar berbeda-beda sesuai dengan latar belakang lingkungan mereka berada atau berdasarkan pengalaman mereka di masa lalu. Sehingga menghasilkan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda pula.

C. Langkah-langkah Pelaksanaan Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Media Gambar

Mata pelajaran : Matematika

Kelas : 1 Pendidikan Dasar

Materi : Berhitung.

Metode : Ceramah, demonstrasi, drill

Media : gambar, papan kantong, dan flash card

Alat bantu pembelajaran yang digunakan :

1. Kertas bergambar yang di tempel ke kalender bekas.
2. Kertas yang di buat seperti papan berkantong (pada kalender)
3. Kartu yang berisi angka, kata untuk angka 1-5 dan gambar yang akan di masukkan ke dalam papan berkantong yang telah di sediakan.

Indikator : siswa dapat mengenal angka 1-5 dan memahami konsep-konsep angka 1-5.

Tujuan pembelajaran: untuk mengenalkan angka 1-5 dan memahami siswa

Konsep-konsep angka 1-5.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Pendahuluan

- a. Salam
- b. Absen siswa
- c. Mukadimah (apersepsi dan motivasi)

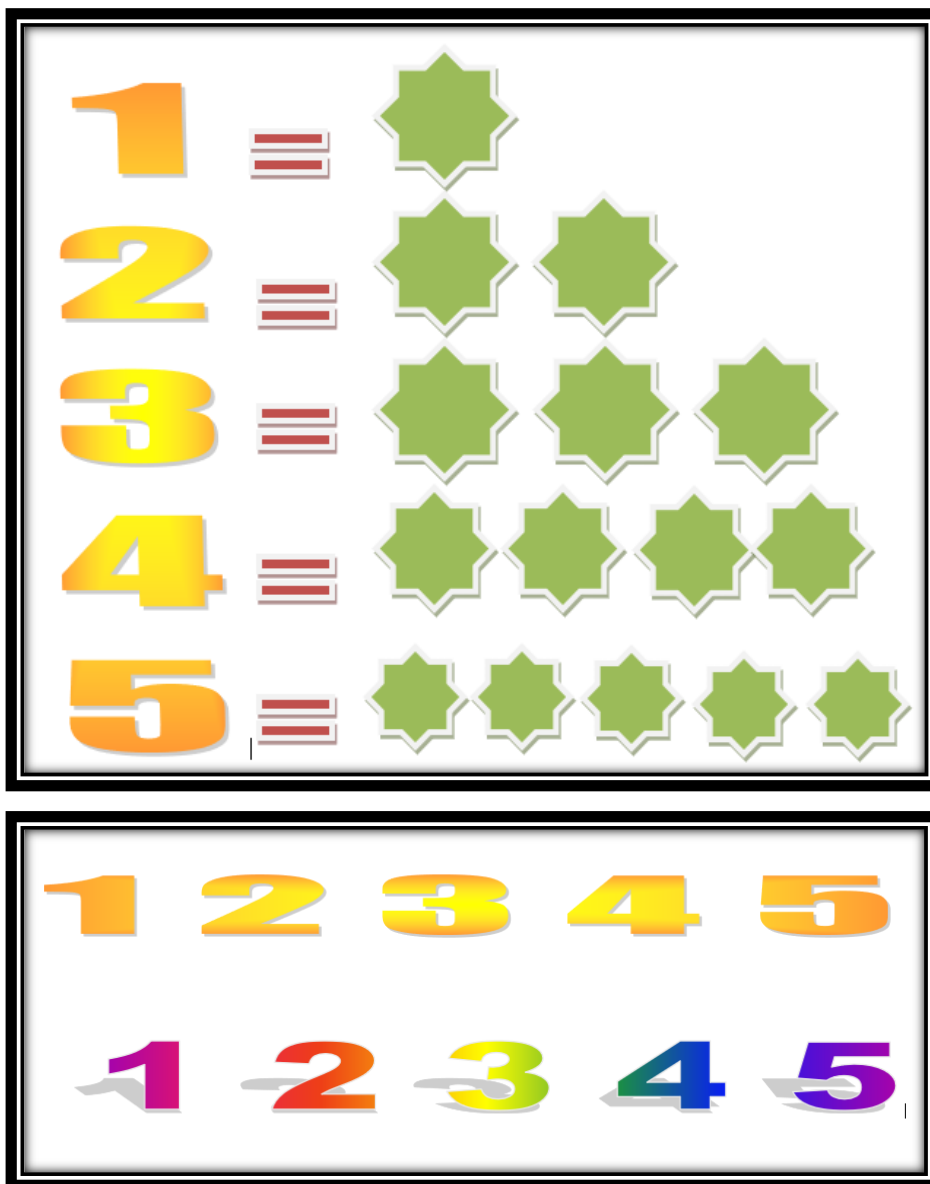
Kegiatan Pembelajaran

- a. Setelah memajang gambar di hadapan siswa. Siswa diajak untuk memperhatikan tampilan gambar yang dipampang di hadapan mereka.
- b. Memperkenalkan angka dari 1-5 sekaligus memperkenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan angka tersebut.
- c. Dalam waktu yang sama diperkenalkan juga huruf-huruf yang dikandung masing-masing angka tersebut dan sama-sama dengan siswa menghitung jumlah huruf-huruf yang berasal dari kata angka-angka tersebut.
- d. Menjajaki pengetahuan atau penyerapan pemahaman anak dengan mengulang angka-angka sekaligus dengan konsep-konsep yang telah diajarkan.
- e. Latihan bersama anak dengan mengisi papan kantong yang telah disediakan.

Kesimpulan

- a. Guru mereview dan menyimpulkan materi yang diajarkan.
- b. Guru menutup kegiatan belajar mengajar dan,
- c. Salam penutup.

D. Media Gambar yang Digunakan



SIMPULAN

1. Penggunaan media gambar sebaiknya memperhatikan hasil penelitian yang menunjukkan metode-metode penggunaan gambar yang paling tepat dan paling banyak mengundang perhatian siswa.
2. Gambar-gambar yang digunakan adalah gambar-gambar yang sangat relevan dengan materi yang diajarkan.
3. Gambar hendaklah mendekati realistik

4. Menghindari gambar-gambar yang akan menimbulkan kesan-kesan negatif.
5. Gambar-gambar yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan perkembangan akademik dan psikologi siswa.
6. Teknik dan metode penyampaian guru hendaknya mampu menarik minat dan perhatian siswa. Apakah artinya media yang baik tapi tidak didukung oleh kapabilitas guru yang kompeten.
7. Hasil penelitian menunjukkan bahwa isyarat gerak yang ditunjukkan oleh gambar menghasilkan pemahaman yang lebih baik bagi siswa. Dalam arti kata penggabungan media visual, audio dalam bentuk audio visual atau kalau mungkin lebih dari itu adalah lebih baik jika dimungkinkan seorang guru bisa melakukannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran (Edisi Revi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aslan. (2019). *Hidden Curriculum*. Pena Indis.
- Prawiradilaga, D. S., & Eveline, S. (2007). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1991). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: CV. Sinar Baru Bandung.