

PARADIGMA KREATIVITAS PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS di SD

Arif Mahya Fanny

Program Studi PGSD Universitas

PGRI Adi Buana Surabaya

arifmahyafanny@gmail.com

ABSTRAK

Multimedia pembelajaran dalam aspek pendidikan saat ini sedang sangat dibutuhkan oleh sekolah terutama para guru untuk menyajikan materi pelajaran yang lebih kompleks. Multimedia pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan saat ini, sebagai salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah khususnya untuk mata pelajaran IPS di SD. Saat ini guru penyampaian materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan multimedia pembelajaran belum optimal untuk pembelajaran di kelas. Sehingga rancangan multimedia pembelajaran yang mempunyai desain menarik dan seefektif mungkin sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran di sekolah. Oleh sebab dalam pembuatan multimedia pembelajaran guru dituntut kreatif dan diharapkan dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Prosedur pembuatan multimedia pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang kreatif nantinya diharapkan untuk memudahkan dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dari hasil kajian ini diharapkan dapat memotivasi guru dalam pembuatan multimedia pembelajaran yang kreatif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sehingga bisa mengikuti perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Kata kunci: *Multimedia Pembelajaran, Guru, Kreativitas.*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya. Menurut Numan Soemantri (2001), Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

Pada hakikatnya ruang lingkup IPS terdiri empat konten yaitu pengetahuan, keterampilan, nilai serta sikap yang dikembangkan dari masyarakat dan

disiplin ilmu sosial. Penguasaan keempat konten di atas dilakukan pada proses belajar yang sudah terintegrasi melalui proses kajian terhadap konten-konten pengetahuan.

Mata pelajaran IPS mempunyai tujuan untuk menghasilkan warga negara yang religius, jujur, kritis, demokratis, kreatif, memiliki keterampilan metakognitif, kritis, peduli lingkungan sosial dan fisik, yang juga berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta mampu berkomunikasi secara baik maupun produktif.

Saat ini guru penyampaian materi

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan multimedia pembelajaran belum optimal untuk pembelajaran di kelas. Sehingga dirancang multimedia pembelajaran yang didesain seefektif dan semenarik mungkin agar dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran di sekolah.

Kendala sering dialami ketika kegiatan proses belajar mengajar berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran kurang maksimal. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai atau meningkat, maka guru harus mengatasi kendala tersebut dengan penggunaan multimedia pembelajaran IPS.

Multimedia pembelajaran IPS bisa digunakan sebagai alat bantu yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar, agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Setiap materi ajar IPS mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi, ada materi ajar IPS yang tidak membutuhkan alat bantu, tetapi ada materi ajar IPS yang sangat sulit sehingga membutuhkan alat bantu, karena materi IPS banyak yang bersifat abstrak maka sulit diproses dan dicerna oleh siswa SD. Siswa juga akan merasa bosan jika dalam proses belajar dikelas guru dalam memberikan penjelasan tidak fokus pada masalah dan sangat abstrak.

Dengan menggunakan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS untuk tingkat Sekolah Dasar sangat diperlukan. Karena adanya multimedia pembelajaran IPS cukup membantu siswa dalam memahami suatu konsep

tertentu maupun materi yang bersifat abstrak. Siswa usia SD tingkat berfikir masih konkret dan belum begitu mampu berfikir abstrak, untuk itu guru harus bisa memilih dan menggunakan media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketidakmampuan guru untuk menjelaskan suatu materi akan dapat diwakili oleh peranan media, sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan rencana.

PARADIGMA KREATIVITAS GURU

Paradigma tingkat kreativitas guru merupakan suatu tuntutan pokok dalam pendidikan maupun dalam kehidupan pada saat ini. Karena dengan kreativitas guru akan menghasilkan berbagai ide, inovasi dan perkembangan yang baru. Individu maupun organisasi yang kreatif akan sangat dibutuhkan oleh lingkungannya, karena merekalah yang mampu memenuhi kebutuhan di lingkungannya yang terus berubah. Individu dan organisasi yang kreatif akan terus bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan bersaing ketat.

Faktor-faktor yang berpengaruh pada efektivitas pembelajaran, nampaknya faktor guru yang perlu mendapatkan perhatian yang pertama dan utama, disamping kurikulumnya, karena kurang dan lebihnya suatu kurikulum (pembelajaran) maka pada akhirnya akan bergantung pada aktivitas juga kreativitas guru dalam merealisasikan kurikulum tersebut.

Pembelajaran efektif dapat dicirikan oleh sifatnya yang begitu

menekankan dalam pemberdayaan sumber belajar dan peserta didik yang secara aktif mengikuti proses pembelajaran. Mulyasa (2006), Pembelajaran bukan sekedar memorasi dan recall, bukan sekedar penekanan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang diajarkan (logos), tetapi lebih menekankan pada internalisasi tentang apa yang diajarkan sehingga tertanam dan fungsi sebagai muatan nurani dan dihayati serta dipraktekkan dalam kehidupan oleh peserta didik.

Proses pembelajaran yang efektif juga akan melatih dan dapat menanamkan sikap demokratis bagi peserta didik. Lebih dari itu, pembelajaran yang efektif menekankan pada bagaimana agar peserta didik mampu belajar cara belajar (*learning how to learn*). Melalui kreativitas guru, proses pembelajaran akan menjadi kegiatan yang menyenangkan. Proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan tentunya tidak tercipta begitu saja, akan tetapi pengelolaannya dirancang oleh guru dengan merancang fasilitas belajar (media), sehingga aktivitas belajar siswa menjadi dipermudah dan mendorong proses belajar siswa.

Selanjutnya Mulyasa (2008) menyatakan bahwa "kreativitas merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut." Sedangkan Muhadjir (2003:157) menyatakan "kemampuan kreatif merupakan kemampuan guru untuk menampilkan

tata hubungan unik atau hubungan baru non konvensional yang bermakna antara sejumlah sesuatu." Salah satu bentuk yang perlu ditunjukkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran yaitu memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran agar mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal dan ciri salah satu aspek dunia kehidupan sekitar kita. Kreativitas dicirikan oleh adanya aktivitas menciptakan sesuatu yang baru atau sebelumnya tidak ada. Nana Syaodih S. (2004), menyatakan berpikir kreatif adalah "kebiasaan berpikir yang bersifat menggali, menghidupkan imajinasi, intuisi, menumbuhkan potensi-potensi baru, membuka pandangan yang menimbulkan kekaguman, merangsang pikiran-pikiran yang tidak terduga."

Sebagai guru yang kreatif, maka menyadari bahwa kreativitas merupakan hal yang penting dan oleh karena itu segala kegiatannya akan ditopang, dibimbing dan dibangkitkan oleh kesadaran itu sendiri. Guru adalah seorang fasilitator juga kreator yang berada dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru akan menunjukkan bahwa apa yang telah dikerjakannya sekarang lebih baik dari yang sudah dikerjakan sebelumnya dan apa yang dikerjakan pada masa mendatang akan jauh lebih baik dari saat ini.

PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat

digunakan untuk membantu proses belajar mengajar Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (Mc Cormick 1996)

Multimedia dalam proses pembelajaran dapat digunakan dalam tiga fungsi utama. Pertama, dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran. Kedua, dapat digunakan sebagai tutorial yang interaktif, contoh dalam simulasi. Ketiga, dapat digunakan sebagai sumber belajar, contohnya, multimedia dimanfaatkan untuk menyimpan file sumber belajar.

Ada beberapa langkah-langkah dalam merencanakan multimedia dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa.

Sebuah perencanaan media harus didasarkan kebutuhan (need). Menurut Wina Sanjaya (2008) menganalisis kebutuhan merupakan salah satu kegiatan yang penting dalam mendesain pembelajaran. Hal demikian sesuai dengan tujuan desain yang dikembangkan guna membantu memfasilitasi belajar siswa.

Ciri-ciri adanya kebutuhan pembelajaran karena di dalamnya terdapat gap atau kesenjangan. Kesenjangan itu karena adanya ketidaksesuaian antara harapan yang seharusnya dengan kenyataan atau realita. Kebutuhan dalam pembelajaran adalah adanya kesenjangan antara kemampuan,

keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan realita kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki. Dengan adanya kebutuhan itu, seharusnya menjadi dasar pijakan dalam membuat media pembelajaran, sebab dengan berdasar kebutuhan inilah media dapat berfungsi dengan baik.

Kebutuhan sebuah media dapat pula didasarkan atas kebutuhan kurikulum, yang diharapkan terdapat beberapa kompetensi, keterampilan dan sikap yang sudah dirumuskan dalam kurikulum. Media yang digunakan guru, haruslah relevan dengan kemampuan yang dimiliki siswa SD.

Contohnya seorang siswa yang ingin belajar ucapan atau percakapan dalam bahasa Inggris melalui audio, akan dapat mengikutinya jika siswa tersebut telah memiliki kemampuan awal berupa penguasaan kosa kata dan dapat menyusun sebuah kalimat yang sederhana.

Apabila tidak memperhatikan kemampuan siswa tersebut ketika kita berikan media tersebut siswa akan alami kesulitan.

2) Perumusan tujuan. Tujuan merupakan sesuatu yang begitu penting untuk kehidupan kita karena dengan tujuan akan mempengaruhi arah dan tindakan kita. Dengan tujuan itu juga kita dapat mengetahui apakah target sudah dapat tercapai atau belum tercapai. Tujuan haruslah dirumuskan secara jelas maupun spesifik.

Dalam pembelajaran tujuan merupakan salah satu factor penting,

karena tujuan tersebut akan dijadikan arah oleh siswa untuk melakukan perilaku yang diharapkan sesuai dengan tujuan tersebut. Menurut Wina Sanjaya (2008) tujuan merupakan pengikat segala aktivitas guru dan siswa. Menurutnya, merumuskan tujuan merupakan langkah awal yang harus dilakukan dalam merancang program pembelajaran. Perumusan tujuan tersebut yang didalamnya termasuk media yang digunakan. Perumusan tujuan itu, guru maupun siswa haruslah memiliki kejelasan dengan apa yang harus dicapai dan apa yang harus dilakukan dalam mewujudkan tujuan tersebut, juga materi apa yang harus disiapkan guru, serta bagaimana menyampaikannya, semuanya tentu sudah tergambar dengan jelas.

Tujuan yang baik adalah jelas, terukur, dan operasional. Oleh karena itu, dalam melakukan proses pembelajaran menurut Vernon S. Gerlach and Donald P. Ely (1980) menjelaskan, "guru terlebih dahulu menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan isi atau materi pembelajar." Menentukan perilaku siswa, memilih pendekatan dan teknik sesuai tujuan pembelajaran dan alat ukur yang digunakan setiap kelompok dengan teknik tertentu. Perlu mempertimbangkan media pembelajaran yang ada, memilih media sesuai dengan kebutuhan yang diajarkan. Mengetahui sumber belajar yang digunakan dan ketersediaan bahan pengajaran yang bisa digunakan oleh siswa.

3) Perumusan materi. Titik tolak perumusan materi pembelajaran adalah merupakan dari rumusan tujuan. Materi haruslah berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang akan diberikan. Materi disusun dengan memperhatikan beberapa kriteria tertentu, diantaranya:

(1) sah atau valid, yaitu materi yang dituangkan dalam media untuk pembelajaran benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya; (2) tingkat kepentingan (significant), yaitu dalam memilih materi perlu dipertimbangkan sejauhmana materi tersebut penting untuk dipelajari, penting bagi siswa dan benar-benar dibutuhkan; (3) kebermanfaatan (utility), yaitu kebermanfaatan secara akademis dan kebermanfaatan dari segi non akademis.

Secara akademis harus bermanfaat agar meningkatkan kemampuan siswa, sedangkan non akademis materi harus menjadi bekal berupa *life skill* baik berupa pengetahuan aplikasi, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari; (4) *learnability*, yaitu sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari segi aspek tingkat kesulitannya, bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat; dan (5) menarik minat (interest, yaitu materi yang dipilih harus menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut.

Adapun tiap materi yang diberikan kepada siswa harus menimbulkan keingintahuan lebih lanjut, sehingga memunculkan dorongan untuk mencari tahu, belajar secara aktif dan belajar secara mandiri. Begitu halnya dengan materi sebuah program media, kriteria materi yang diuraikan tersebut berlaku pula untuk materi pada media. Sebuah program media di dalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasai oleh siswa. 4) Perumusan alat ukur keberhasilan. Proses pembelajaran yang berjalan harus diukur guna mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Dalam mengukur hal tersebut, sangat diperlukan alat pengukur hasil belajar yang berupa tes,

penugasan atau daftar cek perilaku. Alat pengukur keberhasilan belajar ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang telah dipersiapkan. Yang perlu diukur adalah tiga kemampuan utama yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan.

5) Menuliskan naskah media. Istilah ini juga berlaku dalam pembuatan media cetak, misalnya buku, koran, majalah dan lainnya. Namun secara umum naskah media dalam perencanaan program media adalah sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk visual, grafis, serta audio sebagai acuan pembuatan media tertentu, sesuai dengan tujuan dan kompetensi tertentu pula. Secara sederhana naskah juga dapat berupa gambaran umum media atau juga outline media yang akan dibuat. Dengan demikian pembuatan media dimulai dengan adanya ide atau gagasan tertentu. Menghasilkan media yang baik memerlukan kreativitas dan ide yang cemerlang. Contohnya seorang guru pembuatan media pembelajaran menggunakan komputer, dalam program media tersebut harus mengacu pada naskah. Maka dari itu, diperlukan pemikiran ide kreatif seperti apa yang menarik, namun tetap memiliki substansi materi yang jelas.

Melakukan pengembangan multimedia pembelajaran perlu memperhatikan tahapan-tahapan tertentu yang harus dilalui. Melakukan hal itu agar dapat menghasilkan suatu

produk multimedia pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa. Luther, 1994 (Ariesto Hadi Sutopo, 2003) terdapat enam tahapan pengembangan multimedia pembelajaran, sebagai berikut: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

Adapun elemen-elemen multimedia pembelajaran dapat menyampaikan dan menyebarkan informasi dengan cara baru yang informatif dan efisien. Menurut James A Senn yang telah disimpulkan, multimedia terdiri dari beberapa unsur program yang masing-masing unsur menyediakan beragam fasilitas bagi penggunaannya, yaitu:

1. Teks

Teks adalah cara yang cepat untuk menyampaikan dan menyebarkan informasi saat pembelajaran kepada siswa.

2. Gambar

Gambar yang digunakan dalam pembuatan multimedia mulai dari gambar klip art sederhana sampai dengan fotografi. Dengan melihat gambar siswa akan lebih mudah terpengaruh dibandingkan hanya sekedar membacanya saja.

3. Film

Dengan suatu bagian atau program multimedia, komputer dapat berubah menjadi seperangkat televisi, memungkinkan untuk menghadirkan atau menyaksikan suatu film yang diputar berulang-ulang.

4. Animasi

Aanimasi adalah tampilan dari gambar-gambar secara bergantian, sehingga mata kita menangkap gambar-gambar secara bergantian akan menjadi sebuah pergerakan jadi dapat lebih menarik dan realistis.

5. Suara

Dengan menggunakan suara, animasi dapat terasa lebih menarik karena suara akan menciptakan suasana yang jadi hidup, menghilangkan rasa menjenuhkan dan menjadi sebuah daya tarik tersendiri bagi pemakai media tersebut.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memiliki karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran juga memiliki fungsi:

1. Memperkuat respon pengguna dengan cepat dan intensitas tinggi.
2. Memberikan kesempatan peserta didik untuk mengontrol kecepatan belajarnya masing-masing.
3. Memungkinkan peserta didik belajar secara runtut sesuai urutan yang koheren dalam kendali yang baik.

4. Memberikan kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam bentuk respon baik berupa jawaban, pemilihan, atau yang lainnya.

Sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuat kegiatan belajar bisa berlangsung kapan saja dan dimana saja. Saat ini menggunakan media pembelajaran merupakan peralihan bagi guru yang kecenderungan dalam menggunakan metode mengajar lama (konvensional) menjadi menggunakan metode mengajar yang baru (modern).

Meski dengan *software* yang mudah, keunggulan multimedia pembelajaran tentu saja harus diimbangi dengan kreativitas guru dalam mengemas materi di dalam multimedia pembelajaran. Untuk mata pelajaran IPS di SD maka media pengajaran wajib keberadaannya. Sebab anak SD berusia 6 sampai 11 tahun tingkat berpikir kongkrit dan daya imajinasinya masih tinggi. Apabila proses belajar mengajarnya bersifat abstrak maka mereka akan kesulitan, bingung dan dapat menafsirkan yang berbeda-beda, dari masing-masing anak.

Misalnya "kuda laut", mereka akan mengira dan berimajinasi bentuk kuda lumping, kuda pacu, kuda catur, kuda loreng (zebra) atau kuda-kudaan dan seterusnya. Tetapi jika guru membawa sebuah gambar kuda laut, maka akan berbedalah penafsiran mereka (siswa). "Oh itu kuda laut".

Tidak berkaki, berekor pendek, warnanya abu-abu, hitam atau putih dan seterusnya.

SIMPULAN

Ada beberapa point yang dapat disimpulkan yang berhubungan dengan kreativitas guru menggunakan multimediapembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, di antaranya:

1. Guru dituntut mengembangkan kreativitas, keterampilan membuat dan merancang serta mengoperasikan media pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran mampu menjadikan belajar-pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, menarik, menantang, dan mampu memotivasi siswa dan guru.
3. Multimedia pembelajaran juga mampu menjadikan hubungan guru dan siswa dapat melewati ruang, waktu dan jarak.
4. Multimedia pembelajaran mampu memberikan apresiasi dan kepuasan bagi guru dan siswa baik secara pribadi, kelompok, akademik, sosial dan kebangsaan.
5. Membuat multimedia yang baik itu merupakan berdasar kebutuhan.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah:

1. Hendaknya guru bersemangat dalam membuat multimedia pembelajaran karena saat ini hampir semua siswa sudah memiliki alat teknologi, contoh smartphone atau laptop.
2. Sebaiknya guru tidak menunggu ada pelatihan TIK dari Kedinasan, namun hendaknya inisiatif sendiri dengan

mengikuti kursus dan pendidikan komputer pada sektor non-formal atau informal.

3. Guru sebaiknya menyadari bahwa tunjangan profesi guru yang telah diberikan oleh pemerintah adalah salah satu amanah agar guru lebih professional dalam pelaksanaantugas mereka.
4. Sebagai guru professional sudahkah kita kreatif dalam membuat multimedia pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sudirman dkk. (2003), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad Azhar (2000), *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa (2006), *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa (2008), *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana (2007), *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Nana Syaodih S. (2004), *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Yayasan Kusuma Karya.
- Noeng Muhadjir (2003), *Ilmu Pendidikan dan Perubahan*

- Sosial: Teori pendidikan Pelaku Sosial Kreatif. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Oemar Hamalik (1994), Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran: Dasar dan Strategi Pelaksanaan di Perguruan Tinggi. Bandung: Trigenda Karya.
- Rusman (2008), Manajemen Kurikulum. Bandung: SPS UPI.
- Wina Sanjaya (2008), Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Wina Sanjaya (2008), Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Vernon S. Gerlach and Donald P. Ely (1980) Teaching and Media: A Systematic Approach: Prentice-Hall, Inc