



Pengembangan Produksi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Nilai Ekonomi Guru Bagi Mahasiswa PGMI UIN Raden Mas Said Surakarta

Suprapti

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

suprapti.iainsurakarta@gmail.com

Received: 29 11 2021. Revised: 15 12 2021. Accepted: 25 12 2021.

Abstract : Learning media is a tool that can help the teaching and learning process so that the meaning of the message conveyed becomes clearer and the goals of education or learning can be achieved effectively and efficiently. Learning media serves as a learning resource for students to obtain messages and information provided by the teacher so that learning materials can further shape knowledge for students. But from the teacher's point of view, making learning media is for the needs of teaching in the classroom. In addition, learning media can contribute to improving teacher welfare. So it is necessary to develop the production of learning media that can be of economic value for the general public. This research was conducted using the ADDIE model, which is one of the development models of the Research and Development (R&D) method. The learning media used in the classroom are developed into products of economic value that can be sold to the free market using analysis and tests by experts. The results of the research are validations carried out by learning media experts who assess the feasibility of the media design display showing an 80% assessment percentage. Validation by material experts who assessed the presentation of material in the media showed a percentage of 90%. Tests conducted by students to determine student responses to the media showed a percentage of 95%.

Keywords : Production of learning media, Economic value, Teachers, Students

Abstrak : Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih membentuk pengetahuan bagi siswa. Namun dari sisi guru, pembuatan media pembelajaran adalah untuk kebutuhan dalam mengajar di kelas. Selain itu, media pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan guru. Maka diperlukan pengembangan produksi media pembelajaran yang dapat bernilai ekonomis untuk kalangan umum. Penelitian ini dilakukan dengan model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode Research and Development (R&D). Media pembelajaran yang digunakan dalam kelas dikembangkan menjadi produk yang bernilai ekonomi yang dapat dijual ke pasar bebas dengan menggunakan analisis dan tes oleh para ahli. Hasil

penelitiannyaitu validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang menilai kelayakan tampilan desain media menunjukkan persentase penilaian sebesar 80%. Validasi oleh ahli materi yang menilai penyajian materi dalam media menunjukkan persentase sebesar 90%. Pengujian yang dilakukan oleh siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media menunjukkan persentase sebesar 95%.

Kata kunci : Produksi media pembelajaran, Nilai ekonomi, Guru, Mahasiswa

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Karena itulah pendidikan sering dinyatakan telah ada sepanjang peradaban umat manusia. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Hal ini juga akan berpengaruh pada pola hidup para pelaku pendidikan terutama guru. Guru berperan sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan. Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswa. Oleh sebab itu, guru memerlukan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan capaian pembelajaran (Arsyad, 2004).

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi antara guru dan siswa. Dalam penyampaian pesan atau materi diharapkan tidak terjadi kesalahpahaman antara penerima pesan (siswa) dan penyampai pesan (guru). Media pembelajaran merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Sanjaya, 2009) menyatakan media pembelajaran adalah sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Setiap siswa mempunyai ciri (kepribadian) yang berbeda dengan yang lain, meskipun siswa dididik di kelas yang sama tetapi hasilnya bisa jadi berbeda hal ini dipengaruhi oleh iklim kelas. Untuk mewujudkan proses pembelajaran dan iklim belajar yang kondusif pada siswa, hal ini tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, disamping faktor lain diantaranya: siswa, media pembelajaran, sarana dan prasarana untuk pembelajaran tetapi juga kurikulum (Permana, 2018).

Pada kurikulum program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) UIN Raden Mas Said Surakarta, terdapat mata kuliah media pembelajaran sebagai bekal mahasiswa untuk menjadi guru yang profesional. Selain sebagai alat bantu mengajar, media pembelajaran memiliki nilai ekonomis yang bisa membantu guru dalam meningkatkan kesejahteraan melalui produksi media pembelajaran. Dalam mata kuliah Media Pembelajaran, mahasiswa dituntut untuk menjadi lebih kreatif, agar bisa menarik minat belajar siswa. Karena setiap siswa memiliki pengalaman yang berbeda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan pengalaman siswa. Maka muncul media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar bagi guru. Namun di sisi lain, media pembelajaran dapat dioptimalkan memiliki nilai ekonomi yang dapat meningkatkan kesejahteraan guru melalui pengembangan media pembelajaran yang dapat dijual umum. Selain bernilai ekonomi tinggi, media pembelajaran juga dibutuhkan para orangtua untuk memberikan pengalaman belajar dari rumah.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan, adapun yang dikembangkan berupa media pembelajaran. Pengembangan itu sendiri Menurut Gall (Sugiono, 2016) menyatakan bahwa Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode Research and Development (R&D). Adapun model pengembangan tersebut terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan pada mata kuliah Pembelajaran Tematik di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Mas Said. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa kelas 5-E yang terdiri dari 31 orang. Pengembangan produksi media pembelajaran dilakukan oleh semua mahasiswa guna menunjang simulasi pembelajaran di kelas.

Penelitian dilakukan pada mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) UIN Raden Mas Said Surakarta. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket dan produk. Analisis data dilakukan dengan mengacu pada percobaan yang dilakukan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran. Kemudian produk dikembangkan melalui uji coba yang dilakukan dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan angket. Setelah itu ada evaluasi hasil uji coba dan merevisi produk kemudian mengadakan uji coba yang kedua.

Bagian terakhir, penyempurnaan produk yang didasari oleh masukan dari hasil uji coba di lapangan kemudian dilakukan diseminasi sebelum diimplementasikan di ranah umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), mahasiswa banyak memunculkan karya-karya berupa media pembelajaran pada semua mata pelajaran yang ada di MI. Kemudian media pembelajaran tersebut diadakan analisis kebutuhan dan permasalahan pada media pembelajaran tersebut dengan cara uji kelayakan yang sesuai dengan syarat pembuatan media pembelajaran yakni *visible, interesting, simple, usable, accountable, legitimate, dan structure*. *Visible*, artinya mudah dilihat. Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi syarat yang pertama yakni mudah dilihat oleh sasaran (siswa) dari segala sisi. Media pembelajaran berisi materi yang disampaikan untuk siswa agar siswa lebih mudah memahami materi. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi sehingga media pembelajaran harus bersifat *eye catching*. Sekali melihat media pembelajaran, siswa bisa memahami materi dengan baik.

Interesting, artinya menarik. Salah satu syarat media pembelajaran adalah harus menarik. Dalam penyampaian materi akan terasa sulit dan akan menghambat dalam pencapaian tujuan pembelajaran jika tidak diselipkan media pembelajaran yang menarik. Siswa akan lebih minat untuk belajar jika ada sesuatu yang menarik. Tujuan media pembelajaran ini adalah untuk memecah situasi yang dingin dan membosankan. Dalam poin ini, media pembelajaran harus dibuat dengan desain yang menyesuaikan dengan kondisi intelektual dan kondisi psikologis siswa. Siswa madrasah ibtidaiyah adalah setara dengan siswa sekolah dasar artinya mereka masih senang dengan segala sesuatu yang dilakukan dengan bermain dan melibatkan pergerakan fisik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik bagi siswa adalah yang melibatkan mereka untuk bergerak atau penuh dengan warna sehingga membangkitkan siswa untuk minat belajar. *Simple*, artinya adalah sederhana. Media pembelajaran memiliki tujuan menyederhanakan materi yang sulit sehingga siswa mudah memahami. Bagi guru, membuat media pembelajaran hendaknya sederhana dan jika diperlukan tidak perlu mengeluarkan dana besar dalam proses pembuatan. *Usable*, artinya adalah mudah digunakan. Dalam menampilkan media pembelajaran untuk siswa membutuhkan waktu yang bisa cepat dalam mengakses. Sehingga waktu tidak terbuang hanya

untuk mengoperasikan media pembelajaran. Dampaknya, fokus siswa akan beralih pada kegiatan di luar pembelajaran.

Accountable, artinya media pembelajaran dapat diukur tingkat kegunaannya. Seberapa besar fokus anak dalam memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru. Hasil dari penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menangkap materi. *Legitimate*, artinya adalah cocok. Penggunaan media pembelajaran harus cocok terhadap kebutuhan siswa dan menyesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir siswa. Guru tidak boleh memaksakan siswa untuk berpikir di luar kemampuannya. *Structure*, pengertiannya adalah tersusun. Penyampaian materi dalam media pembelajaran harus tersusun berdasarkan materi yang sebenarnya. Hal ini dikarenakan supaya siswa berpikir secara runtut dalam memahami materi.

Selain itu, kelayakan media juga dinilai oleh ahli. Data hasil pengujian oleh ahli bertujuan untuk meningkatkan kelayakan media pembelajaran memiliki potensi nilai ekonomi tinggi yang dikembangkan dan dinilai dari segi tampilan desain dan kelayakan penyajian materi. Masing-masing ahli terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi. Pengujian dilakukan dengan siswa sebanyak 10 orang untuk mengetahui respon dan pemahaman materi dari media pembelajaran. Berdasarkan pengujian oleh ahli dan siswa didapatkan hasil yaitu validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang menilai kelayakan tampilan desain media menunjukkan persentase penilaian sebesar 80%. Validasi oleh ahli materi yang menilai penyajian materi dalam media menunjukkan persentase sebesar 90%. Pengujian yang dilakukan oleh siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media menunjukkan persentase sebesar 95%. Dari hasil ini menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran sudah baik dan layak untuk dijual secara luas.

Pengembangan produksi dilakukan guna untuk memberikan wawasan kepada mahasiswa calon guru bahwa sebagai guru mempunyai peluang pendapatan lain selain gaji atau honor yang didapatkan dari lembaga. Melalui pengembangan media pembelajaran menjadi komoditi yang bernilai ekonomi, guru akan memperoleh kesejahteraan kehidupan. Pengembangan media pembelajaran bisa dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan teknologi dan perubahan jaman serta relevansi terhadap kebutuhan siswa. Hal ini tentu terkait juga dengan kondisi pasar yang mungkin akan memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Untuk menentukan harga jual, modal produksi ditambah dengan laba. Contoh dalam pembuatan media pembelajaran adalah modal bahan yang diperlukan ditotal secara keseluruhan kemudian ditambah pengambilan keuntungan dalam hitungan prosentase misal

10 persen dari modal. Keuntungan tersebut dapat menjadi penghasilan tambahan sebagai seorang guru dalam bidang pendidikan.

Setelah pengembangan media pembelajaran, implementasi bisa dilakukan dalam skala kecil terlebih dahulu. Kemudian promosi dan pemasaran dilakukan melalui kerjasama antara guru, sekolah dan orangtua siswa. Pengembangan terus dilakukan seiring dengan kebutuhan pasar dan relevansi dengan materi pelajaran. Dari pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan mampu meningkatkan kesejahteraan guru dalam bidang yang sama yakni pendidikan. Media pembelajaran selain memiliki fungsi sistematis yang digunakan di kelas, media pembelajaran dapat dikembangkan menjadi barang yang bersifat edukasi bernilai ekonomi. Dengan demikian, sebagai mahasiswa calon guru telah mendapat dua keuntungan sekaligus dalam produksi media pembelajaran yaitu untuk tujuan instruksional dan tujuan komersial.

SIMPULAN

Berdasar pada hasil penelitian pengembangan produk dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan produksi media pembelajaran dapat meningkatkan nilai ekonomi guru. Hal ini bisa dilakukan oleh guru selain menjadi alat bantu mengajar, media pembelajaran juga bisa dijadikan komoditi yang bernilai ekonomi demi menunjang kesejahteraan guru. Hal ini telah dilakukan oleh mahasiswa PGMI UIN Raden Mas Said untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat dijual dan dimanfaatkan kepada orang banyak. Dari penelitian dan pengembangan produk ini diharapkan dapat menjadikan para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan produktifitas. Selain untuk tujuan instruksional, potensi ekonomi juga dapat dimanfaatkan oleh guru. Dengan adanya penghasilan tambahan di dunia pendidikan, guru akan lebih sejahtera.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. In 2004. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Permana, E. P. (2018). Efektifitas Model Creative Problem Solving Dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2). <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1441>
- Sanjaya, W. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan*, KTSP Jakarta. In *Kencana Prenada Media Group*.
- Sugiono. (2016). *Metode Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. In *Bandung: Alfabeta*.