

EFEKTIVITAS MEDIA GRAFIS DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Eko Hadi Wardoyo

Universitas Darul 'Ulum Jombang

Email : *dhanelnin@gmail.com*

Abstrak

Untuk menunjang pembelajaran diperlukan berbagai macam media yang relevan terhadap materi yang disajikan, banyak sekali jenis media yang digunakan salah satunya adalah media grafis, dengan menggunakan media grafis diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Sesuai dengan pendekatan ini peneliti merupakan instrument kunci untuk menangkap makna yang ada. Sumber data utama dalam penelitian adalah kata-kata dan tindakan yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyederhanaan paparan data dan penarikan kesimpulan. Tahap terakhir yang dilakukan adalah pengecekan keabsahan data dengan menggunakan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan dan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media grafis dapat menunjang pembelajaran di Sekolah. Kelebihan media grafis dalam menunjang pembelajaran di sekolah diantaranya mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan, dapat menarik perhatian siswa dan juga harganya relative terjangkau. Sedangkan kelemahan media grafis dalam menunjang pembelajaran di sekolah diantaranya membutuhkan ketrampilan khusus dalam pembuatannya dan juga penyajian pesan hanya berupa unsur visual. Efektifitas media grafis dalam menunjang pembelajaran di sekolah sangat efektif untuk diterapkan.

Kata Kunci: Media Grafis, Menunjang Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan media

pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi pengajaran, sebagai salah

Efektivitas Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah

satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.¹

Dalam proses belajar mengajar guru diharapkan dapat menggunakan beberapa media, salah satunya adalah media grafis, dengan menggunakan media grafis seperti poster, gambar, diagram, bagan maupun media grafis yang lainnya sebagai media untuk menunjang pembelajaran di Sekolah Dasar ataupun Sekolah Menengah, siswa lebih tertarik dan juga termotivasi untuk mengikuti pelajaran sehingga dapat menunjang pembelajaran.

Istilah pembelajaran diambil dari kata “pem-belajar-an” yang berarti proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.² Dimiyati dan Mudjiono yang menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana, belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap”.³ Sedangkan menurut E. Mulyasa mengartikan bahwa “Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik

dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik”.⁴ Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar dapat menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses memberikan atau mentransfer ilmu pengetahuan, membimbing, mendidik, mengajar oleh seorang guru kepada anak didik dalam segala hal, baik untuk pribadi atau masyarakat.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Commucation Technology*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.⁵

Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Dari uraian di atas dapat

¹Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm. 1

²Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), hlm. 14

³Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 157

⁴E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2003), hlm. 100

⁵Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 6-7

disimpulkan bahwa kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi pengajaran, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.⁶

Ada banyak jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media grafis. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, simbol dan gambar. Media grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan mudah diingat orang yang melihatnya. Yang termasuk media grafis antara lain bagan, grafik, diagram, poster, dan juga gambar.⁷

Menurut pendapat Ronald H. Anderson bahwa “Dalam proses pemilihan media pembelajaran yang efisien dan efektif isi dan tujuan pelajaran haruslah sesuai dengan karakteristik media tertentu”.⁸

Media grafis mempunyai jenis yang bermacam-macam, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

⁶Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, hlm. 1

⁷Rudi Susilana dan Cepi Riyani, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2007), hlm. 13

⁸Ronald H. Anderson, *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 1994), hlm. 58

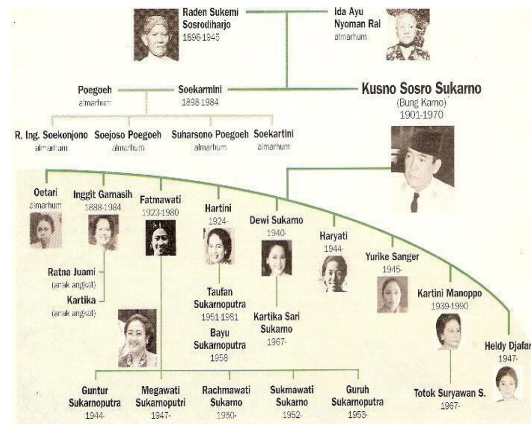
Media Bagan (Chart)

Bagan adalah perpaduan sajian kata-kata, garis, dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting.⁹ Media Bagan (Chart) ini juga terdiri dari beberapa jenis antara lain:

a. Bagan Pohon (*Tree Chart*)

Bagan pohon adalah bagan yang visualisasinya menggambarkan suatu proses dari bawah atau dasar yang terdiri dari beberapa akar menuju batang tunggal. Cabang-cabang tersebut menggambarkan perkembangan serta hubungan. Misalnya bagan silsilah keluarga.¹⁰

Gambar 1
Contoh Bagan Pohon¹¹



b. Bagan Organisasi

⁹Rudi Susilana dan Cepi Riyani, *Media Pembelajaran*, hlm. 13

¹⁰*Ibid*, hlm. 181

¹¹Http: //Geraidinar.com/ 2008-04-01/Archive. Php, Di akses tanggal 10 Mei 2020.

Efektivitas Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah

Bagan organisasi adalah suatu bagan yang menggambarkan susunan dan hirarki suatu organisasi. Dalam bagan organisasi dapat dilihat dengan jelas bidang-bidang yang terdapat didalamnya, dan dapat pula diketahui siapa bertanggung jawab, dan otoritas dalam bidang masing-masing serta dalam organisasi secara keseluruhan.¹²

Gambar 2
Contoh Bagan Organisasi¹³



c. Bagan Arus (Flow Chart)

Bagan arus adalah bagan yang berfungsi untuk mempertunjukkan fungsi, hubungan, atau proses.¹⁴

Gambar 3

¹²Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta : ciputat pers, 2002), hlm. 35

¹³Http: //Geraidinar.com/ 2008-04-01/Archive. Php. Di akses tanggal 10 Mei 2020

¹⁴Susilana dan Riyani. *Media Pembelajaran*, hlm. 182

Contoh Bagan Arus¹⁵



Media Grafik (Graphs)

Media grafik adalah penyajian data berangka melalui perpaduan antara angka, garis dan simbol.¹⁶ Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman “Grafik merupakan gambar sederhana yang disusun menurut prinsip matematika, dengan menggunakan data berupa angka-angka”.¹⁷

Ada beberapa macam grafik yang sering digunakan dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Grafik Garis atau Kurva (*Line Graph*) yaitu grafik yang menggunakan garis-garis, yang terdiri dari garis-garis absis dan ordinat, atau garis

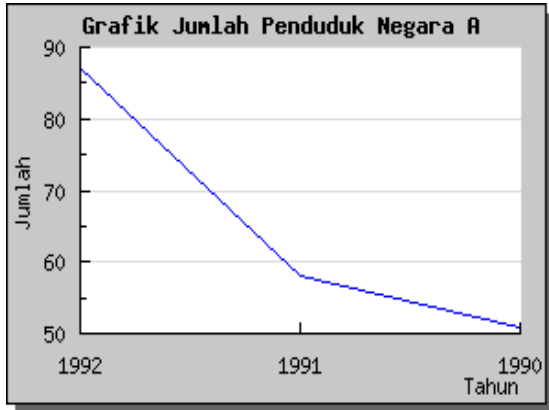
¹⁵http: //ojione-oji.blogspot.com/2009/07/Sistem-informasi.html, diakses tanggal 21 April 2020

¹⁶Susilana dan Riyani. *Media Pembelajaran*, hlm. 13

¹⁷Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hlm. 38

horizontal dan vertikal. Grafik garis dapat menunjukkan suatu keadaan atau perkembangan dalam jangka waktu tertentu dengan jelas sekali.¹⁸

Gambar 4
Contoh Grafik Garis atau Kurva¹⁹



b. Grafik Batang (*Bar Graph*). Grafik ini merupakan grafik yang paling sederhana, mudah untuk dipahami serta menggambarkan data dalam bentuk batang-batang baik secara vertikal maupun horizontal. Panjangnya batang menggambarkan prosentase data, sedangkan lebarnya berukuran sama²⁰.

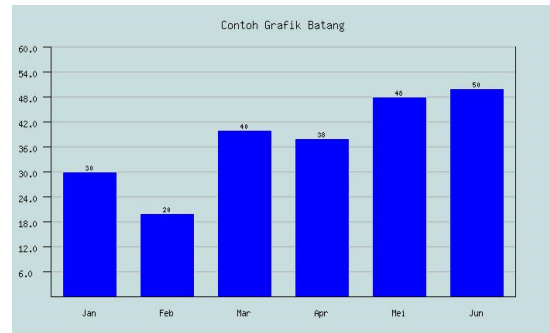
Gambar 5

¹⁸*Ibid.*, hlm. 39

¹⁹Http: //Geraidinar.com/ 2008-04-01/Archive. Php. Di akses tanggal 10 Mei 2020

²⁰Susilana dan Riyani, *Media Pembelajaran*, hlm. 184

Contoh Grafik Batang²¹



c. Grafik Lingkaran (*Pie Graph*). Grafik ini disebut juga dengan *Circle Graph* yang mana grafik ini menunjukkan visualisasi data yang dibuat dalam bentuk lingkaran. Cocok digunakan apabila guru akan menggambarkan tentang pecahan angka atau bilangan dalam bentuk satuan, puluhan, ratusan dan lain-lain.²²

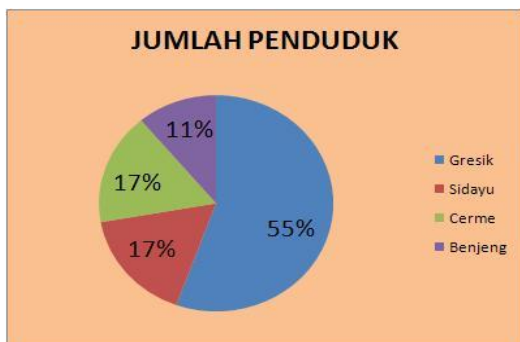
Gambar 6

²¹Http: //ojione-oji.blogspot.com/2009/07/Sistem-informasi.html Diakses tanggal 21 April 2020

²²Susilana dan Riyani. *Media Pembelajaran*, hlm. 184-185

Efektivitas Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah

Contoh Grafik Lingkaran²³

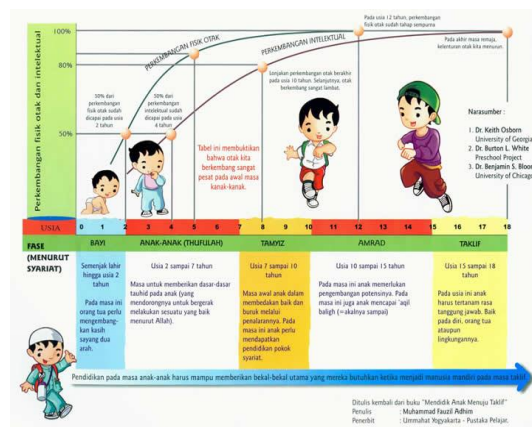


d. Grafik Gambar (*Pictorial Graph*) adalah grafik yang menggunakan gambar sebagai simbol untuk menghitung jumlah yang digrafiskan. Jumlah gambar tersebut menggambarkan data kuantitatif. Selain dapat menunjukkan perbandingan dalam bentuk yang jelas dan singkat grafik gambar mudah dibaca karena menggunakan gambar-gambar untuk menunjukkan sebuah data.²⁴

Gambar 7

²³<http://ojione-oji.blogspot.com/2009/07/Sistem-informasi.html>, diakses tanggal 21 April 2020
²⁴Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*, hlm. 41

Contoh Grafik Gambar²⁵



Media Diagram

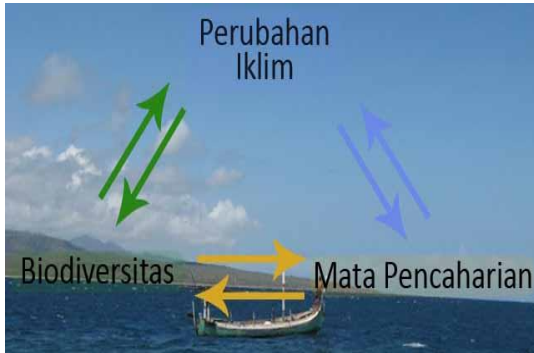
Media diagram adalah gambaran yang sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol.²⁶ Sedangkan menurut pengertian diagram menurut Arif S. Sadiman adalah:

Diagram merupakan suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antara komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di dalamnya. Diagram pada umumnya berisi petunjuk-petunjuk. Diagram menyederhanakan

²⁵[Http://ojione-oji.blogspot.com/2009/07/Sistem-informasi.html](http://ojione-oji.blogspot.com/2009/07/Sistem-informasi.html). Diakses tanggal 21 April 2020
²⁶Susilana dan Riyani. *Media Pembelajaran*, hlm. 13

hal yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan²⁷.

Gambar 8
Contoh Diagram²⁸



Media Poster

Poster adalah sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat²⁹. Poster merupakan gabungan antara gambar dan tulisan dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok, poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas.

²⁷Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, hlm. 33-34

²⁸[Http://ojione-oji.blogspot.com/2009/07/Sistem-informasi.html](http://ojione-oji.blogspot.com/2009/07/Sistem-informasi.html). Diakses tanggal 21 April 2020

²⁹Susilana dan Riyani, *Media Pembelajaran*, hlm. 13

Gambar 9
Contoh Media Poster³⁰



Media Gambar atau Foto

Diantara media pendidikan, gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu pepatah cina mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata.³¹

³⁰[Http://Entertainment.Webshots.Com/2004-08-01.Archive.html](http://Entertainment.Webshots.Com/2004-08-01.Archive.html). Di akses tanggal 21 April 2020

³¹Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, hlm. 29

Efektivitas Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah

Gambar 10
Contoh Media Gambar³²



Media Kartun

Kartun merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, kartun ide utamanya adalah menggugah rasa lucu dan kesan utamanya adalah senyum dan tertawa. Kesan humor yang diberikan kartun menyebabkan informasi yang disampaikan tahan lama dalam ingatan anak.

Adapun cara memilih dan menilai kartun menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai antara lain :

- Pemakainya sesuai dengan tingkat pengalaman. Pertimbangan pertama adalah arti kartun hendaknya dapat dimengerti oleh para siswa pada saat kartun tersebut digunakan.
- Kesederhanaan. Agar kartun dapat dimengerti, ada beberapa

³²[Http:// Entertainment.Webshots.Com/2004-08-01.Archive. Html](http://Entertainment.Webshots.Com/2004-08-01.Archive.Html). Di akses tanggal 21 April 2020

perwatakan fisik yang diinginkan dari kartun-kartun yang baik salah satunya adalah kesederhanaan. Secara umum kartun yang baik berisi tentang hal yang penting-penting saja.

Lambang yang jelas. Dibutuhkan adanya kejelasan mengenai pengertian-pengertian simbolis. Dalam hal ini kemampuan si pencipta kartun dihadapkan pada tantangan yang berat. Sehubungan dengan itu para guru haruslah berhati-hati dalam memilih kartun dengan lambang-lambanganya dan tidak terlalu sukar dipahami oleh peserta didik.³³

Gambar 11

Contoh Media Kartun³⁴



METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif, yang berupa prosedur penelitian yang

³³Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, hlm. 59-61

³⁴[Http:// Entertainment.Webshots.Com/2004-08-01.Archive. Html](http://Entertainment.Webshots.Com/2004-08-01.Archive.Html). Di akses tanggal 21 April 2020

berupa data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati³⁵.

Untuk memperoleh data di lapangan digunakan metode-metode: 1. Observasi, yaitu pengamatan yang dilakukan dalam rangka mengumpulkan data dalam suatu pendidikan secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari apa adanya suatu rangsangan tertentu yang diinginkan atau suatu studi yang di sengaja sistematis tentang keadaan atau fenomena sosial dan gejala psikis dengan jalan mengamati dan mencatat.³⁶ Hal ini dimaksudkan untuk melihat dan mengamati secara langsung hal-hal yang berkaitan dengan penelitian ini. 2. Metode wawancara, yaitu alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula".³⁷ Jadi metode ini digunakan untuk memperoleh data yang ada kaitanya mengenai efektivitas media grafis dalam menunjang pembelajaran di sekolah. 3. Metode dokumentasi, yaitu cara memperoleh data dengan jalan menyelidiki dokumentasi tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen,

³⁵Lexy J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 3

³⁶Mardali, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm. 63

³⁷S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 165

peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.³⁸ Dalam metode ini peneliti mencari data mengenai hal atau variabel yang sesuai dengan data yang diperlukan dalam penelitian,

Sedangkan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan penulis menggunakan teknik deskriptif dengan membuat gambaran yang sistematis dan gambaran yang faktual dan analisisnya dilakukan dengan 3 (tiga) cara diantaranya reduksi data, penyederhanaan paparan atau sajian data dan penarikan kesimpulan. Proses analisis ini dilakukan secara induktif yaitu dengan mendata kenyataan yang ada di lapangan kemudian mendata secara sistematis dan membuat suatu generalisasi tentang permasalahan yang ada.

PEMBAHASAN

Penerapan Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah

Penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran memang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena fungsi utama dari penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperjelas materi yang sulit untuk dipahami. Adapun media-media yang digunakan harus disesuaikan atau relevan dengan

³⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pretek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1987), hlm. 39

Efektivitas Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah

materi pelajaran yang disampaikan, karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Banyak jenis media pembelajaran yang digunakan, akan tetapi yang sering digunakan adalah media-media dalam bentuk visual karena setiap materi pelajaran memerlukan bentuk pengalaman melalui lambang visual, pengalaman diperoleh melalui lambang-lambang visual seperti bagan yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis dan symbol. Grafik yaitu penyajian data berangka melalui perpaduan antara angka, garis dan simbol. Diagram yaitu gambaran yang sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol. Poster yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat. Kartun yaitu garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, yang biasanya berfungsi untuk menghibur. Media-media grafis inilah yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran akan tetapi dalam penggunaannya harus tetap diperhatikan bentuk media grafis yang manakah yang relevan dengan materi pelajaran yang akan disajikan.

Gambar 14
Contoh Pemilihan Media Grafis Mapel
Qur'an Hadits



Gambar 15
Contoh Pemilihan Media Grafis Mapel
Fiqh dan MM



Media yang digunakan dalam menunjang pembelajaran di sekolah adalah media grafis yaitu berupa grafik, diagram, poster, gambar dan

juga kartun. Media-media inilah yang sering digunakan oleh para guru-guru di sekolah untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, karena setiap materi pelajaran memerlukan bentuk pengalaman melalui lambang visual, pengalaman diperoleh melalui lambang-lambang visual berupa grafik, diagram, bagan, gambar, poster, dan juga kartun.

Gambar 16
Pemilihan Grafik Poster pada
Matapelajaran IPA



Gambar 17
Pemilihan Grafik Kartun pada
Matapelajaran Fiqih



Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai bahwa: Penggunaan media grafis dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran yang berkenaan dengan taraf berfikir siswa, taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkrit menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media grafis erat kaitanya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media grafis hal-hal yang abstrak dapat dikongkritkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.³⁹

³⁹Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, hlm. 3

Efektivitas Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah

Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan serta kurangnya minat, kegairahan dan sebagainya.

Salah satu usaha mengatasi keadaan demikian di sekolah adalah dengan menggunakan media grafis secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, juga berfungsi untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi, dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.

Hampir setiap guru di sekolah menggunakan media grafis untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Contohnya saja ketika pelajaran mengenai kepadatan penduduk sebuah kota, media yang sesuai dengan materi tersebut diantaranya adalah media grafis berupa gambar atau foto suatu kota yang padat penduduknya dengan segala permasalahannya. Gambar atau foto tersebut akan lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan cerita guru tentang padatnya penduduk kota tersebut. Kemudian guru menyajikan suatu grafik pertumbuhan jumlah penduduk kota tersebut dari tahun ke

tahun, sehingga jelas betapa cepatnya pertumbuhan penduduk kota tersebut.

Grafik tersebut dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap pertumbuhan penduduk dari tahun ke tahun. Para siswa dapat melakukan analisis data penduduk, sebab-sebab pertumbuhan penduduk, dan aspek lain dari grafik tersebut. Selain itu murid juga dapat membuat grafik penduduk dan memberi interpretasinya. Ini berarti kegiatan belajar siswa lebih banyak dan lebih mendalam.

Sementara itu guru lebih mudah mengatur dan memberi petunjuk kepada siswa apa yang harus dilakukannya dari media yang digunakannya, sehingga tugasnya tidak semata-mata menuturkan bahan melalui kata-kata (ceramah). Penggunaan gambar dan foto serta grafik dalam contoh di atas adalah salah satu cara pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Dalam penggunaan media grafis dibutuhkan ketrampilan khusus dalam segi pemakainya atau pembuatnya, di sekolah-sekolah media grafis yang digunakan dimasing-masing kelas tidak sama karena media yang digunakan atau yang dipasang di dinding setiap kelas sudah terlebih dahulu disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disajikan di kelas yang bersangkutan.

Penggunaan media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan

kegiatan proses belajar mengajar karena beraneka ragamnya bentuk-bentuk media grafis seperti poster, gambar, diagram, grafik dan juga komik. Maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar digunakan secara tepat guna.

Efektivitas Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah

Penggunaan media grafis dalam menunjang pembelajaran di sekolah tentunya sangat efektif untuk diterapkan karena pembelajaran dengan menggunakan media grafis akan menuai hasil yang lebih optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa efek atau manfaat terhadap proses pembelajaran dan juga hasil belajar di sekolah. Adapun efek positif yang ditimbulkan dari penggunaan media grafis di sekolah antara lain:

a. Memperjelas penyajian materi

Keberadaan media grafis di sekolah dapat membantu memperjelas materi, dengan menggunakan media grafis materi yang diajarkan oleh guru lebih jelas dan lebih dipahami oleh para peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Contohnya saja ketika pelajaran IPA mengenai sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dengan menggunakan media grafis, adapun

media grafis yang digunakan adalah media gambar.

Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad bahwa dengan menggunakan media pengajaran "Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran".⁴⁰

b. Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik

Media grafis merupakan alat perantara untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media grafis peserta didik akan lebih tertarik dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena media grafis dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad bahwa: Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan, kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan, menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.⁴¹

⁴⁰*Ibid.*, hlm. 25

⁴¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 23

c. Dapat Mengatasi Batasan Ruang dan Waktu

Media grafis dapat mengatasi batasan ruang dan waktu karena tidak semua benda, objek ataupun peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas, dan tidak selalu bisa para peserta didik dibawa ke objek atau peristiwa tersebut. Media grafis dapat mengatasi hal tersebut. Contohnya seperti pelajaran mengenai tujuh bangunan yang merupakan keajaiban dunia yaitu salah satunya adalah Candi Borobudur dapat dengan mudah dibawa atau ditampilkan dalam kelas dalam bentuk gambar.

Hal ini sesuai dengan pendapat Asnawir bahwa : Media dapat mengatasi batasan ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa di dalam kelas, seperti objek yang terlalu besar atau terlalu kecil. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.⁴²

d. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Dengan menggunakan media grafis dalam proses pembelajaran para siswa di sekolah menjadi lebih senang belajar karena proses belajar mengajar menjadi lebih bervariasi. Selain itu media grafis dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian sehingga dapat

menimbulkan motivasi belajar peserta didik

Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (1986) yang dikutip oleh Azhar Arsyad bahwa: Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.⁴³

e. Siswa Menjadi Lebih Kreatif

Dengan menggunakan media grafis dalam proses pembelajaran selain menarik perhatian dan juga meningkatkan motivasi belajar para siswa di sekolah, juga membuat para siswa menjadi lebih kreatif. Para siswa di sekolah juga menjadi lebih kreatif dibidang seni menggambar, karena para peserta didik menjadi terinspirasi dari banyaknya media grafis yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar.

⁴²Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*, hlm. 14

⁴³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 15-16

2. Kelebihan Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah

a. Dapat Mempermudah Pemahaman Siswa Terhadap Materi yang Disajikan.

Salah satu alasan penggunaan media grafis di sekolah karena dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, karena pengalaman melalui lambang visual akan lebih mempermudah atau mempercepat pemahaman siswa. Contohnya saja sel atau penampang daun yang tidak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk media grafis yaitu berupa media gambar.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad bahwa "Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar".⁴⁴

b. Dapat Menarik Perhatian Siswa karena Dapat Dilengkapi dengan Warna-Warna.

Di sekolah-sekolah penggunaan media grafis sudah sering digunakan dalam proses pembelajaran. Media grafis dalam

proses pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar karena bentuk dari media grafis dapat menarik perhatian siswa.

Pemakaian media grafis dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Menarik perhatian, memberikan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membangkitkan motivasi para peserta didik, karena bentuk dari media grafis dapat dibuat semenarik mungkin dan juga dapat dilengkapi dengan berbagai macam warna sehingga para peserta didik menjadi lebih tertarik. Selain itu proses pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Mabel Rudisill tentang penggunaan gambar dan grafik pengajaran yang dikutip oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai bahwa: Hasil penelitian mengenai gambar-gambar yang lebih disukai anak-anak, menunjukkan bahwa suatu penyajian visual yang sempurna realismenya

⁴⁴*Ibid.*, hlm. 26

adalah pewarnaan, karena pewarnaan pada gambar akan menumbuhkan impresi atau kesan realistik.⁴⁵

c. Harganya Relatif Terjangkau

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa biaya akan kebutuhan pendidikan sangatlah tinggi, hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan mutu pendidikan menjadi lebih baik, akan tetapi kebutuhan tersebut tidaklah sesuai dengan kondisi ekonomi pada saat ini, sehingga dibutuhkan kecermatan untuk memilih kebutuhan-kebutuhan yang benar-benar berfungsi dan bermanfaat bagi kebutuhan akan pendidikan.

Untuk mengatasi hal tersebut di sekolah-sekolah banyak memilih media grafis sebagai pelengkap kebutuhan akan media pengajaran, media grafis dipilih karena media ini mudeah didapat dan juga paling penting harganya yang cukup terjangkau akan tetapi tetap memperhatikan mutu pendidikan yang berkualitas.

3. Kelemahan Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah

Keberadaan media grafis dalam menunjang pembelajaran di sekolah selain mempunyai banyak

kelebihan, media ini ternyata juga mempunyai beberapa kelemahan, adapun kelemahan atau kekurangan dari media grafis anatara lain sebagai berikut:

Mebutuhkan Keterampilan Khusus dalam Pembuatannya, Terutama untuk Grafis yang Lebih Kompleks

Apabila media grafis yang dibutuhkan tidak tersedia di sekolah, maka dibutuhkan keterampilan khusus dari seorang guru untuk membuatnya sehingga memakan banyak waktu dan tenaga agar bisa membuat sendiri media grafis untuk menunjang pembelajaran, agar hasil yang didapatkan dapat semaksimal mungkin dan juga dapat lebih mempertinggi hasil pembelajaran.

Akan tetapi apabila seorang guru sudah mempunyai kemampuan atau keterampilan untuk membuat media grafis, hal ini akan lebih memudahkan karena media grafis dapat dibuat sendiri dengan mudah tanpa harus beli.

Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad bahwa: Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru, seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan di kelas akan tetapi di

⁴⁵Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, hlm. 13

sekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk mendesain atau merancang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru.⁴⁶

Penyajian Pesan Hanya Berupa Unsur Visual

Proses pembelajaran yang baik adalah dengan memanfaatkan semua alat indra, tidak hanya menggunakan media visual saja, akan tetapi pembelajaran akan jauh lebih baik apabila dilibatkan media audio untuk lebih memudahkan siswa untuk menerima materi secara kompleks.

Yang menjadi kekurangan dari media grafis di sekolah yaitu karena penggunaan media grafis hanya menekankan persepsi indra mata saja. Sehingga tidak bisa menampilkan materi secara kompleks berupa audio visual karena hanya menekankan unsur visual saja

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika para siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan memperoleh informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut

dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad bahwa: Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika para siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya, guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (*stimulus*) yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan memperoleh informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah pesan-pesan dalam materi yang disajikan.⁴⁷

KESIMPULAN

Dari hasil data yang diperoleh dan Pembahasannya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan Media Grafis dalam menunjang pembelajaran di sekolah cukup baik dan efektif karena hampir setiap guru sudah menggunakan media grafis untuk mengefektifkan proses pembelajaran.
2. Efektivitas Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah antara lain :
 - a. Memperjelas penyajian materi

⁴⁶Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*, hlm. 16

⁴⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 8

Efektivitas Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah

- b. Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik
 - c. Dapat Mengatasi Batasan Ruang dan Waktu
 - d. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar
 - e. Siswa Menjadi Lebih Kreatif
3. Kelebihan penggunaan Media Grafis dalam menunjang pembelajaran di sekolah antara lain :
- a. Dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.
 - b. Dapat menarik perhatian siswa karena dapat dilengkapi dengan warna-warna.
 - c. Harganya relatif terjangkau
4. Kekurangan penggunaan Media Grafis dalam menunjang pembelajaran di sekolah antara lain:
- a. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatnya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks
 - b. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H., *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 1994)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prektek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1987)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003)
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1991)
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- [Http://Geraidinar.com/2008-04-01/Archive.Php](http://Geraidinar.com/2008-04-01/Archive.Php), Di akses tanggal 10 Mei 2020.
- [Http://ojione-oji.blogspot.com/2009/07/Sistem-informasi.html](http://ojione-oji.blogspot.com/2009/07/Sistem-informasi.html) Diakses tanggal 21 April 2020
- [Http://Entertainment.Webshots.Com/2004-08-01.Archive.Html](http://Entertainment.Webshots.Com/2004-08-01.Archive.Html). Di akses tanggal 21 April 2020
- Mardali, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002)
- Margono, S., *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997)
- Moleong, Lexy J., *Metodologi penelitian kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000)
- Mulyasa, E., *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003)
- Sadiman, Arif S., *Media Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007)

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 1989)

Susilana, Rudi dan Cepi Riyani, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2007)