

PENGGUNAAN FOKUSKY SEBAGAI MEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Oleh
Sri Utami Ningsih
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tanjungpura
Email: utaminingsih1971@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran adalah kegiatan komunikasi yang terjadi antara guru dan murid. Salah satu faktor yang menentukan dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan informasi berupa materi-materi kepada siswa sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipahami. Focusky merupakan salah satu media presentasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mudah dan menarik, Focusky menyediakan banyak sekali template yang bias dimanfaatkan untuk membuat presentasi. Focusky juga menyediakan tool yang dapat digunakan untuk menambah objek baru, gambar, edit teks, music, grafik, video dan masih banyak tool lagi. Selain itu, pengguna juga dapat mengimport file dari power point dan file dengan format swf. Guru sebagai pengguna dapat mengakses dan menggunakannya sesuai kebutuhan pembelajaran dan dengan tampilan dari focusky yang unik akan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, , Software Focusky

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dan yang dididik, Pembelajaran bagian dari pengelolaan pendidikan yang mengandung serangkaian kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, memotivasi, mengendalikan dan mengembangkan segala upaya dalam mengatur dan mendayagunakan sumber daya manusia, sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang saling berkomunikasi. Efektif tidaknya komunikasi yang terjadi di dalamnya sangat menentukan kualitas pembelajaran. Kredibilitas komunikator, media yang digunakan untuk berkomunikasi akan berpengaruh terhadap isi pesan yang akan disampaikan, dan tentu saja akan berpengaruh terhadap harapan tercapainya tujuan pendidikan.

Tujuan pendidikan yang dimaksud adalah bagaimana memaksimalkan potensi peserta didik dalam hal pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki sebagai dasar kemajuan bangsa dan Negara di era globalisasi industry 4.0. Di era revolusi industry 4.0, pengelolaan pendidikan harus lebih direkonstruksi, karena di era saat ini telah menghadirkan situasi dimana

tatanan hidup berubah secara fundamental. Untuk itu, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi.

Rendahnya pemahaman, pengaplikasian dan penalaran pada materi yang diajarkan terkadang masih selalu menjadi permasalahan yang tidak ada akhirnya karena penerapan sistem pembelajaran konvensional dan monoton. Umumnya guru belum melakukan inovasi dalam proses pembelajarannya terutama dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang sebagai media pembelajaran. Kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran dapat diakibatkan pengetahuan guru terhadap IT yang kurang, kurang mengikuti perkembangan zaman, dan tidak adanya kemauan guru untuk berkreasi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran kurang menarik karena guru hanya menyampaikan materi dengan tidak menggunakan media yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Liliek Setiono (2009) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Menurut Daryanto (2010:2) pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional mengakibatkan siswa belajar tidak efektif dan tidak merasa termotivasi sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan guru. Informasi atau materi yang disampaikan selalu hanya bersumber dari buku teks semata.

Terdapat tiga proses inti pendidikan yang meliputi pengajaran, penelitian, dan pelayanan, dan ketiganya merupakan sumber akses bagi penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi. Berdasarkan hal itu, ada beberapa konsep yang melatarbelakangi penggunaan teknologi informasi untuk kegiatan pendidikan, diantaranya adalah (1) *Course Management*, adalah penggunaan teknologi informasi yang membantu guru maupun siswa dalam melaksanakan interaksi, kooperasi, dan komunikasi untuk penyelenggaraan pembelajaran tertentu. Program aplikasi yang sering digunakan dalam hal ini adalah simulation game, multy media presentation, interactive study case, dan sebagainya. (2) *Virtual Class* bisa juga disebut dengan kelas maya, yang penyelenggaraan proses belajar-mengajarnya dari jarak jauh dengan menggunakan beberapa software yang terhubung dengan internet. (3) *Computer Based Training*, Konsep ini merupakan sistem belajar mandiri. Melalui konsep ini, siswa dapat mencari berbagai sumber literatur mata pelajaran yang diperlukannya dari internet, (4) *Knowledge Portal* knowledge portal atau portal pengetahuan merupakan sekumpulan alamat situs web yang memiliki berbagai macam sumber ilmu, (5) *Cyber Community* dimaksudkan sebagai pengendalian jarak jauh. Melalui konsep ini, penyelenggaraan pembelajaran terjadi melalui internet.

Berkembangnya teknologi di bidang IT, maka penyampaian informasi yang bermanfaat yang tentu saja menunjang komunikasi antara guru dan murid dapat dilakukan dengan semakin mudah dan menarik. Media-media pembelajaran yang berkembang mampu menambah warna dalam dunia pembelajaran. Media yang dimaksud dalam proses pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya.

Media pembelajaran ini menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran, karena media pembelajaran ini sebagai salah satu komponen komunikasi dalam sistem pembelajaran. Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipahami.

Berbagai usaha dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dengan tetap berpedoman pada nilai-nilai luhur Pancasila. Salah satu usaha penting yang dilakukan oleh guru adalah berusaha menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Bagaimana guru dapat merangsang sebagian besar indera yang ada yaitu mengoptimalkan pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. *Baugh* (Achsini, 1986) mengatakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera penglihatan dengan pendengaran sangat jauh perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh dari proses penglihatan, sedangkan melalui pendengaran hanya sebesar 5%. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh *Arief* (Wahyudin, 2010) menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang diperoleh melalui pendengaran hanya sebesar 11%, sedangkan melalui penglihatan sebesar 83%. Berdasarkan hal itu, dapat terlihat bahwa indera penglihatan berpengaruh cukup besar dalam proses belajar seseorang. Dan media pembelajaran menjadi acuan untuk membantu proses pembelajaran siswa. Sedangkan menurut Hamalik dalam Nurseto (2011) menjelaskan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah dengan Focusky.

PEMBAHASAN

MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Briggs (1977) *media pembelajaran* adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assosiaton*(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan *media pembelajaran* seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan “audio-visual”. Kerucut Pengalaman dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari gambar tersebut dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran. Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale telah menyatukan teori pendidikan John Dewey (salah satu tokoh aliran progresivisme) dengan gagasan – gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu.

Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Menurut Anderson (1987) yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123). Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran.

Levie & Lentsz (1982) yang dikutip Hujair AH. Sanaky (2009: 6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu

menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi pembelajaran semakin besar. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat motivasi peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.. Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

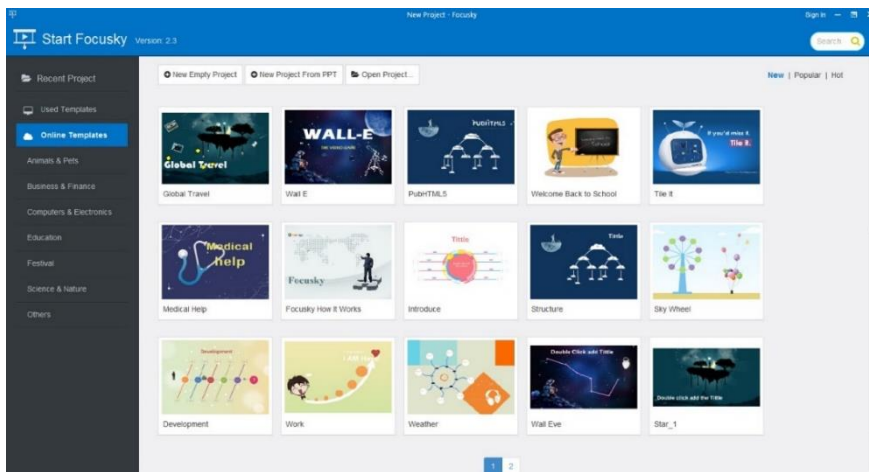
FOCUSKY

Dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran, maka pemakaian media dalam proses pembelajaran harus dimanfaatkan dengan baik. Salah satu pilihan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran adalah Focusky. Focusky merupakan salah satu software presentasi yang penggunaannya sangat mudah dengan hasil yang bagus dan menarik. Focusky merupakan sebuah aplikasi presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk membuat bahan ajar dengan efek yang memukau dan memanfaatkan zoom (memperbesar dan memperkecil) dan path (pergeseran). Aplikasi Focusky ini membantu guru untuk mengajak siswa berpikir aktif dalam proses belajar melalui fitur yang tersedia didalamnya. Beberapa hal yang menarik dalam aplikasi ini adalah pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi-animasi yang dapat merangsang minat anak untuk memperhatikan pelajaran yang diterangkan melalui slide show. Selain itu juga siswa dapat menangkap pengetahuan dan materi ajar dari penayangan gambar dan video, sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan.

Focusky menyediakan banyak sekali template yang bisa dimanfaatkan untuk membuat presentasi. Selain ratusan template yang tersedia, banyak *tool* yang bisa digunakan untuk menambah objek baru, gambar, edit teks, music, grafik, video dan masih banyak *tool* lagi. Selain membuat didalam aplikasi ini, pengguna juga dapat mengimport file dari power point, dan file dengan format SWF. Tampilan dari focusky yang unik akan bisa menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran. Salah satu tool yang unik adalah penambahan music, ketika penggunaan mengimport music dan menempatkannya dalam salah satu frame presentasi maka ketika frame tersebut ditampilkan, music akan secara otomatis memulai begitu pula ketika dipindahkan ke frame yang lain maka musik akan otomatis berhenti. Salah satu tampilan Focusky pada layar dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3.



Gambar 2. Tampilan Focusky



Gambar 3. Tampilan Focusky

Dengan media pembelajaran Focusky dapat ditampilkan materi pembelajaran yang tidak monoton seperti di dalam buku teks, tetapi akan dapat ditampilkan baik itu gambar-gambar maupun audio visual yang berisi tentang realita di lapangan. Penampilan dari gambar maupun video akan menarik minat siswa untuk lebih memperhatikan materi yang sedang disampaikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang bermakna. Software focusky merupakan salah satu yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran berupa media presentasi yang unik dan dapat menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung dengan efek yang memukau dan memanfaatkan zoom (memperbesar dan memperkecil) dan path (pergeseran). Aplikasi Focusky ini membantu guru untuk mengajak siswa berpikir aktif dalam proses belajar melalui fitur yang tersedia didalamnya.

Focusky dalam media pembelajaran sebaiknya mulai dicoba digunakan oleh para guru yang sebelumnya menggunakan media presentasi lainnya seperti yang umum digunakan yaitu Power Point, karena media presentasi dengan Focusky ini lebih banyak template dan fitur menarik dan mudah untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. 2009. Media Pembelajaran, Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Arif, Zainuddin. (1994). Andragogi. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Daryanto (2010:2). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media
- Dale, Edgar, (1969) Audio Visual Methods in Teaching, New Yorg: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Hamalik. 1994. <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2008/05/27-> Manfaat Penggunaan-Media-Pembelajaran.
- A.H Hujair Sanaky. 2009. Media Pembelajaran, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Lilie Setiono. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer.
<http://ilmukomputer.org/2009/06/10/pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-komputer/>
- Nurseto Tejo.2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik.
<https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Warsita, Bambang. (2008) Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya, Jakarta: Rineka.