

# MEDIA PEMBELAJARAN

---

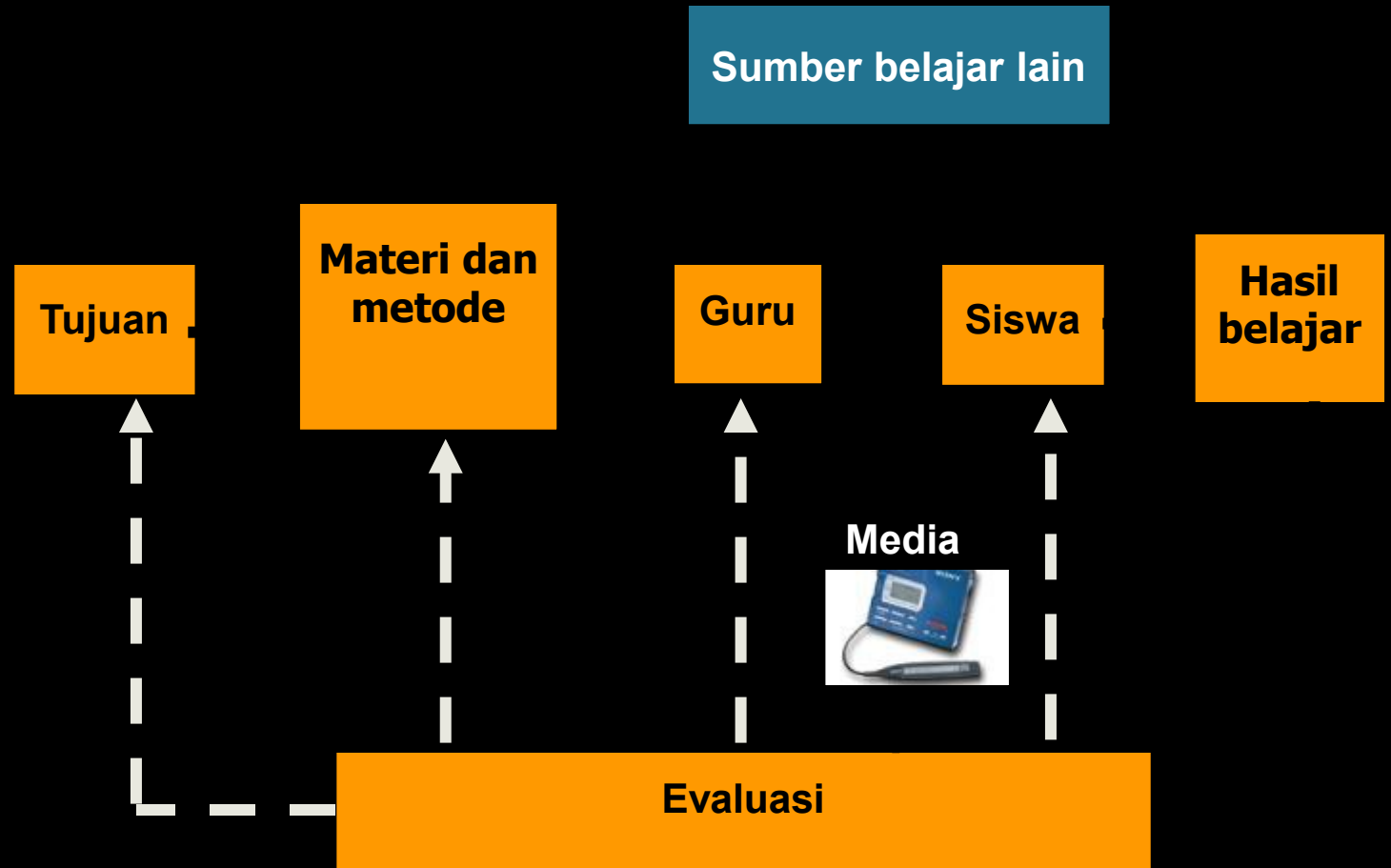




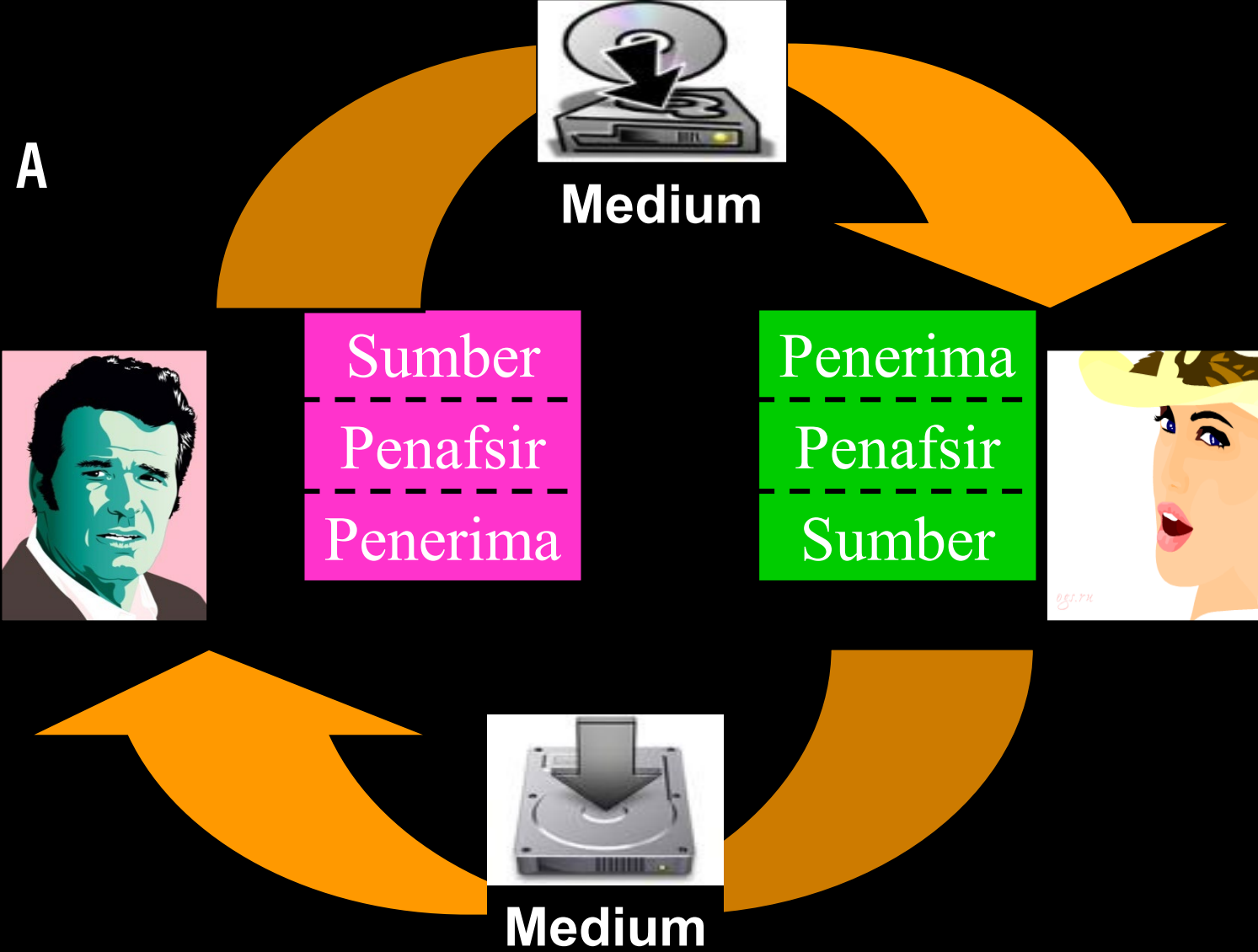
**PENGERTIAN  
MEDIA**

Suatu medium (jamak: media) adalah perantara/pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

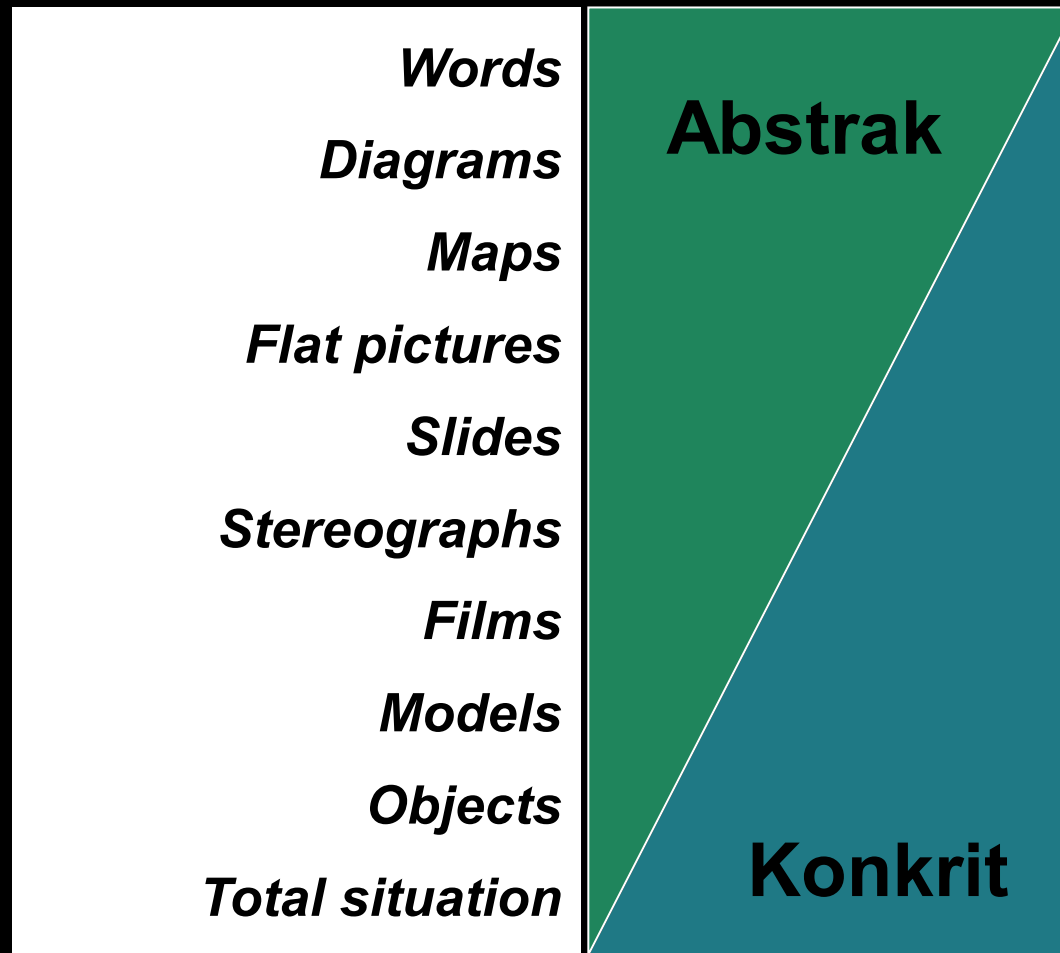
# KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN



# PERAN MEDIA



# HIRARKI HOBAN DAN ZISSMAN



# EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN

JENIS MEDIA	1	2	3	4	5	6
Gambar Diam	S	T	S	S	R	R
Gambar Hidup	S	T	T	T	S	S
Televisi	S	S	T	S	R	S
Obyek tiga dimensi	R	T	R	R	R	R
Rekaman Audio	S	R	R	S	R	S
Programed Instruction	S	S	S	T	R	S
Demonstrasi	R	S	R	T	S	S
Buku Teks Tercetak	S	R	S	S	R	S

*Keterangan* : R = Rendah S = Sedang T= Tinggi

1 = Belajar Informasi faktual

2 = Belajar pengenalan visual

3 = Belajar prinsip, konsep dan aturan

4 = Prosedur belajar

5 = Penyampaian keterampilan persepsi motorik

6 = Mengembangkan sikap, opini dan motivasi

# PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN



**Media untuk menyampaikan pesan pembelajaran**



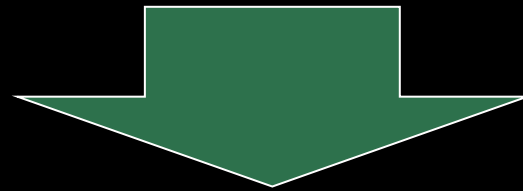
**Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. (Schramm,1977).**

**Sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. (Briggs, 1977)**

**Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. (*National Education Associaton*, 1969)**

## KESALAHAN KOMUNIKASI DIKARENAKAN :

1. Guru sebagai komunikator kurang mampu dalam cara penyampaian pesan.
2. Adanya perbedaan daya tangkap para siswa sebagai komunikan.
3. Jumlah siswa yang besar.



MEDIA PEMBELAJARAN



# FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

- memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.
- memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

# SYARAT MEDIA PEMBELAJARAN



**Meningkatkan motivasi belajar**

**Merangsang mengingat apa yang sudah dipelajari dan memberikan rangsangan belajar baru**

**Mendorong pembelajar dalam memberikan tanggapan**

**Mendorong siswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar**

# KELOMPOK MEDIA INSTRUKSIONAL MENURUT ANDERSON (1976)

KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
1. Audio	<ul style="list-style-type: none"><li>• pita audio (rol atau kaset)</li><li>• piringan audio</li><li>• radio (rekaman siaran)</li></ul>
2. Cetak	<ul style="list-style-type: none"><li>• buku teks terprogram</li><li>• buku pegangan/manual</li><li>• buku tugas</li></ul>
3. Audio – Cetak	<ul style="list-style-type: none"><li>• buku latihan dilengkapi kaset</li><li>• gambar/poster (dilengkapi audio)</li></ul>
4. Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"><li>• film bingkai (slide)</li><li>• film rangkai (berisi pesan verbal)</li></ul>
5. Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"><li>• film bingkai (slide) suara</li><li>• film rangkai suara</li></ul>
6. Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"><li>• film bisu dengan judul (caption)</li></ul>
7. Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"><li>• film suara</li><li>• video/vcd/dvd</li></ul>
8. Benda	<ul style="list-style-type: none"><li>• benda nyata</li><li>• model tiruan (mock up)</li></ul>
9. Komputer	<ul style="list-style-type: none"><li>• media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) &amp; CMI (Computer Managed Instructiona</li></ul>

# JENIS MEDIA PEMBELAJARAN



*Media Visual* : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik

Media Audial : radio, tape recorder, dan sejenisnya

*Projected still media* : slide; over head projektor (OHP), in focus, dll

*Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer, dll

# ASPEK YANG PERLU DIPERTIMBANGKAN DALAM MEMILIH MEDIA



# 4 PRINSIP MEDIA GRAFIS

Simplicity (sederhana)

Unity (kesatuan)

Emphasis (penekanan)

Balance (keseimbangan).

# PENJELASAN

## 1. **Simplicity (sederhana)**

- **Isinya singkat**
- **Mudah dibaca dan dimengerti**
- **Hanya menggunakan kata-kata kunci**
- **Memakai huruf biasa.**

## 2. **Unity (kesatuan)**

- **Isinya mrpk satu pengertian yg utuh**
- **Bagian-bagian tidak terpisah-pisah**
- **Digunakan tanda: panah, garis atau warna.**



# **PENJELASAN**

## **3.Emphasis (penekanan)**

- Bagian-bagian yang penting, ditampilkan berbeda dengan yang lain
- Digunakan tanda-tanda: panah, garis tebal, warna yang mencolok, tulisan yang berbeda.

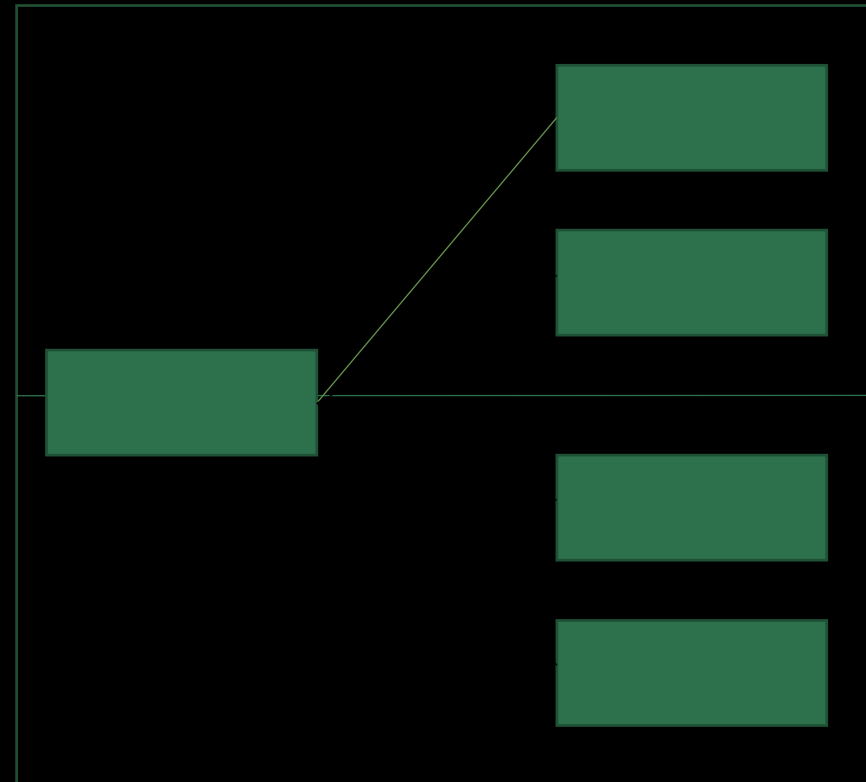
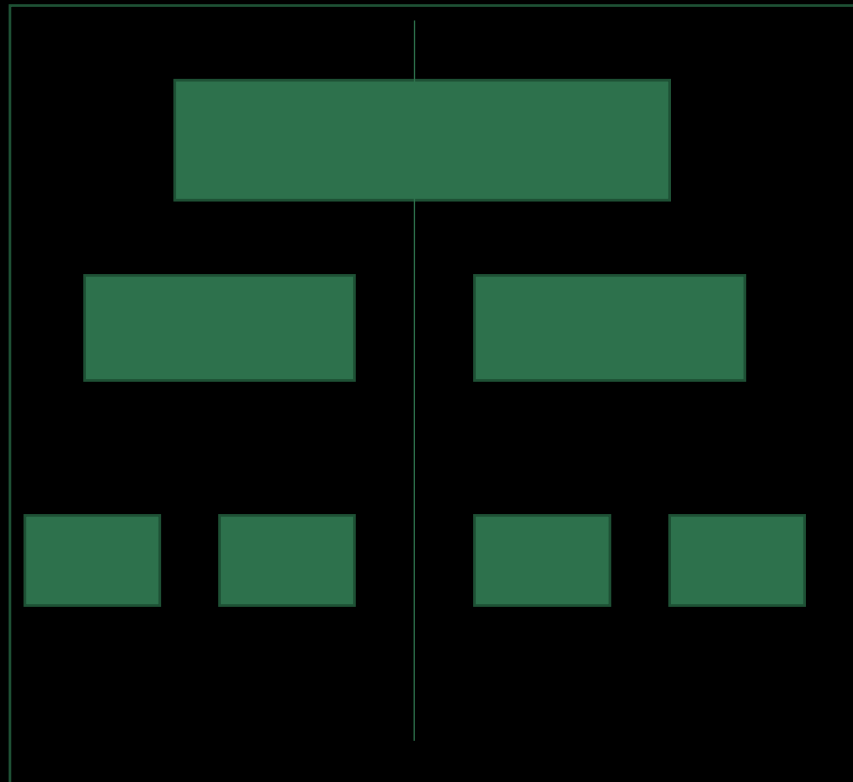
## **4.Balance (keseimbangan)**

- Formal.
- Informal.



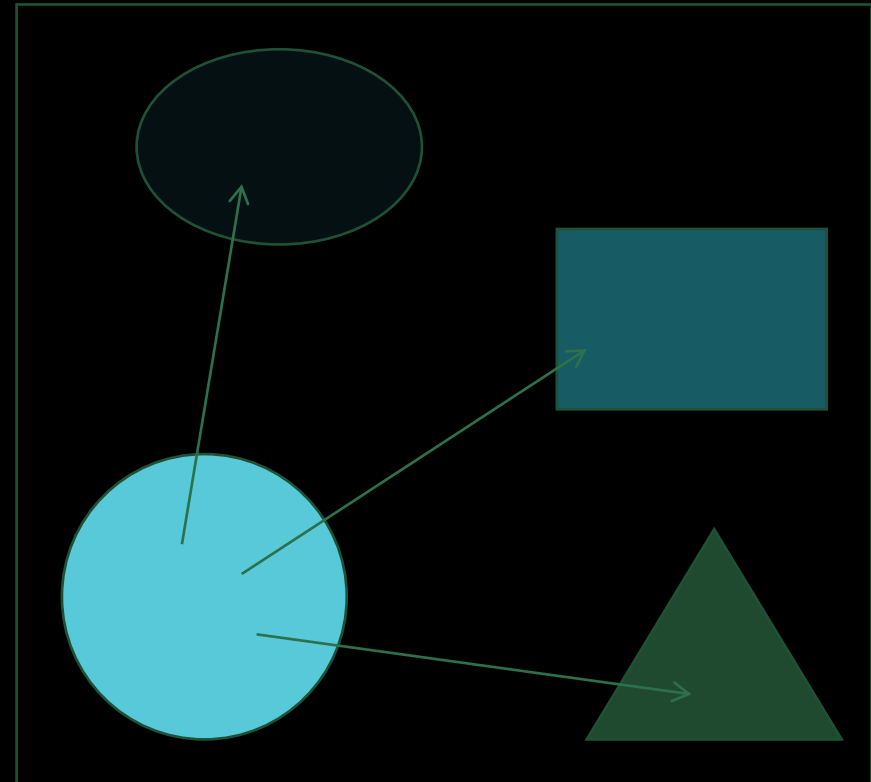
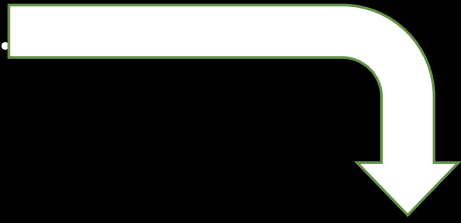
## 4. Balance (keseimbangan)

- Formal.
- Informal.



## 4. Balance (keseimbangan)

- Formal.
- Informal.



**MEDIA YANG  
TIDAK  
DIPROYEKSIKAN**

Realita : Benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar

Model : Benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya

Grafis : Gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan (Grafik, Chart, Poster, Kartun)

Display : Medium yang penggunaannya dipasang di tempat tertentu sehingga dapat dilihat informasi dan pengetahuan di dalamnya.

# MEDIA VIDEO

---

- Kelebihan

  - Dapat menstimulir efek gerak

  - Dapat diberi suara maupun warna

  - Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya.

  - Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya

- Kekurangan

  - Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya

  - Memerlukan tenaga listrik


  - Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya

# MEDIA BERBASIS KOMPUTER

- *Praktek dan latihan (drill & practice)*
- *Tutorial*
- *Permainan (games)*
- *Simulasi (simulation)*
- *Penemuan (discovery)*
- *Pemecahan Masalah (Problem Solving)*

**P E R S O A L A N  
Y A N G S E B A I K N Y A  
M E N J A D I B A H A N  
P E R T I M B A N G A N  
P E N G A J A R A N  
B E R B A S I S  
K O M P U T E R :**

- Perangkat keras dan lunak yang mahal dan cepat ketinggalan jaman
- Teknologi yang sangat cepat berubah, sangat memungkinkan perangkat yang dibeli saat ini beberapa tahun kemudian akan ketinggalan zaman.
- Pembuatan program yang rumit serta dalam pengoperasian awal perlu pendamping guna menjelaskan penggunaannya. Hal ini bisa disiasati dengan pembuatan modul pendamping yang menjelaskan penggunaan dan pengoperasian program.



**PEMAKAIAN  
KOMPUTER DALAM  
KEGIATAN  
PEMBELAJARAN**

- Untuk Tujuan Kognitif  
Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.
- Untuk Tujuan Psikomotor  
Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games & simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain; simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan yang paling berat, simulasi sistem antrian dalam teori antrian dan sebagainya.
- Untuk Tujuan Afektif  
Bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.