

Materi I

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN



Mengapa media pembelajaran diperlukan ?



PEMBELAJARAN

```
graph TD; A[PEMBELAJARAN] --> B[BELAJAR]; A --> C[MEMBELAJARKAN]; B <--> C
```

BELAJAR



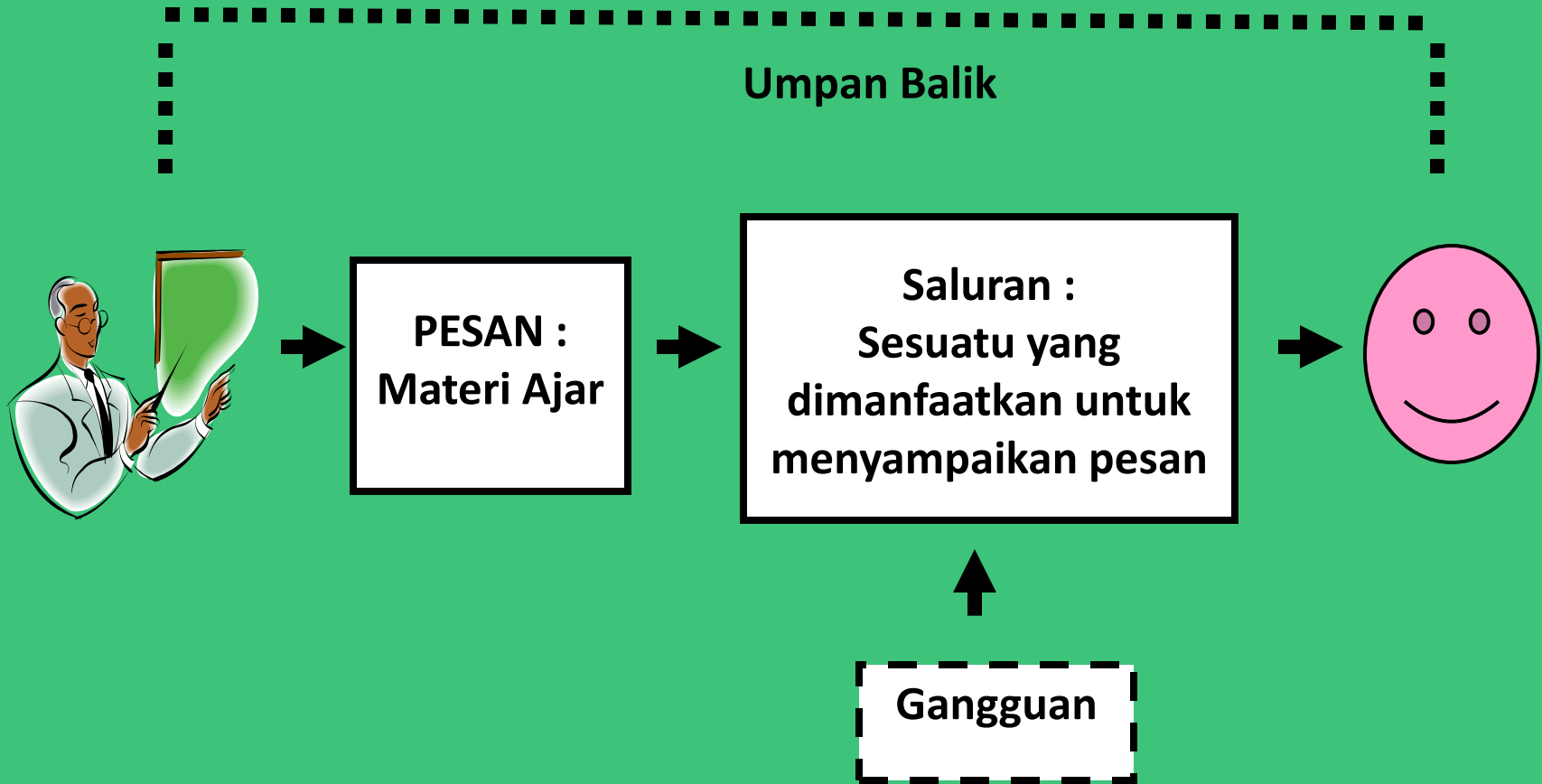
MEMBELAJARKAN

Belajar adalah proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan untuk mencapai tujuan. Belajar menunjuk pada sebagai subyek yang menerima materi pelajaran.



Membelajarkan lebih merujuk kepada guru sebagai pihak yang menjadi fokus untuk menciptakan situasi sehingga terjadi proses belajar dalam diri siswa.





Gambar 1. Model Komunikasi Berlo

Sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan



MEDIA



Alasan pentingnya media di SD :

- Secara psikologis anak menuntut informasi yang jelas
- Tidak verbalistik dan sederhana
- Pola pembelajaran yang menyenangkan
- Sesuai dengan keterampilan berpikir siswa

Keterampilan Berpikir :

- Berpikir dasar : gambaran dari proses berpikir rasional merupakan sekumpulan proses mental dari yang sederhana menuju kompleks
- Berpikir kompleks (berpikir kritis, kreatif dan ilmiah)

10 kemampuan berpikir dasar :

- Menghafal
- Membayangkan
- Mengelompokkan
- Menggeneralisasikan
- Membandingkan
- Mengevaluasi
- Menganalisis
- Mensintesis
- Mendeduksi
- Menyimpulkan

Novak (1979)

Media Pembelajaran ?



MEDIA PEMBELAJARAN

Media → **Perantara / penghantar**

Pembelajaran → **Sesuatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu kegiatan belajar**



MEDIA PEMBELAJARAN

Lesle J. Briggs (1979)

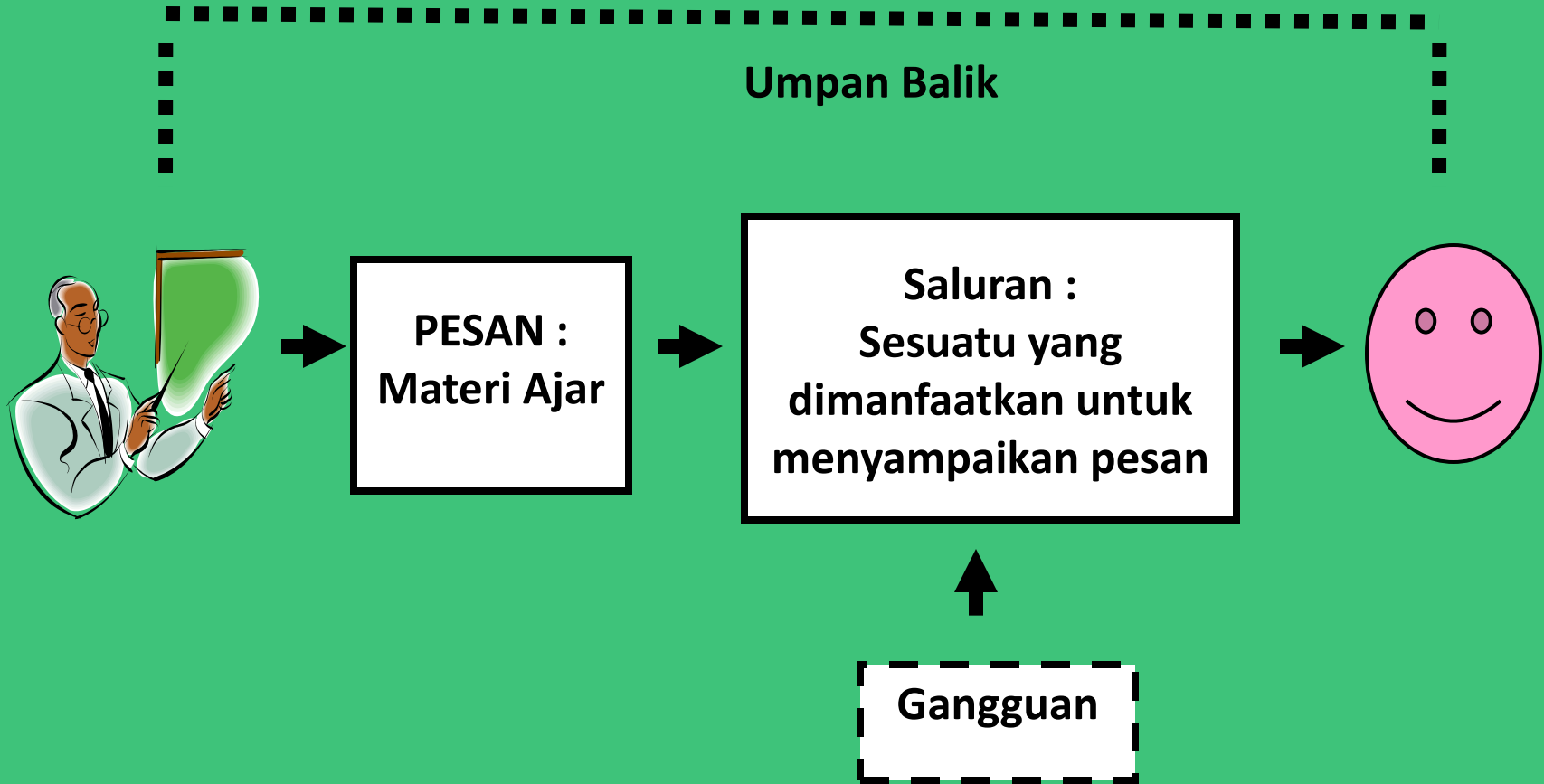
**Media pembelajaran
memberi perangsangan bagi
siswa supaya terjadi proses
belajar**

BEBERAPA PEMAHAMAN TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN :

- 1. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan/disampaikan kepada penerima pesan tersebut.**
- 2. Aplikasi media pembelajaran berpijak pada kaidah ilmu komunikasi**



Model Komunikasi Berlo



MODEL KOMUNIKASI LASSWELL (1982)

“Who says what in which channels to whom in what effect ?”

- 1. Who, Siapa**
- 2. What, Pesan/ide**
- 3. Which channels, dengan saluran apa**
- 4. To whom, kepada siapa**
- 5. What effect, dengan hasil atau dampak apa**

Manfaat Media Pembelajaran ?

1. **Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis**
2. **Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera**
3. **Menimbulkan gairah belajar , interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar**
4. **Memungkinkan siswa untuk belajar lebih mandiri sesuai dengan irama dan gaya belajarnya sendiri**
5. **Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama**

Manfaat Media Pembelajaran ?

Menurut Kemp dan Dayton (1985)

- 1. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar**
- 2. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek**
- 3. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan**
- 4. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan**
- 5. Memunculkan sikap positif siswa terhadap materi**
- 6. Peran guru berubah kearah yang positif**

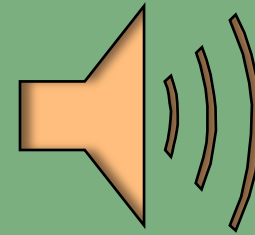
Jenis-jenis Media Pembelajaran ?



Menurut RUDY BRETZ

- 1. Media audio visual gerak ; film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi dan animasi**
- 2. Media audio visual diam ; sound slide, film rangkai bisu**
- 3. Audio semi gerak ; tulisan jauh bersuara**
- 4. Media visual gerak ; film bisu**
- 5. Media visual diam ; foto, slide bisu**
- 6. Media audio ; radio, telephone, pita audio**
- 7. Media cetak ; buku, modul, bahan ajar mandiri**

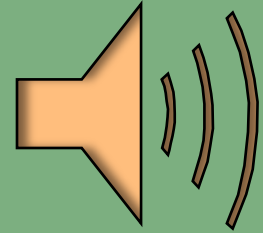
Menurut SCHRAMM



1. **Media rumit mahal (Big media) ; komputer, film, slide, program video, program audio**
2. **Media sederhana murah (Little media) ; gambar, realita sederhana, sketsa**



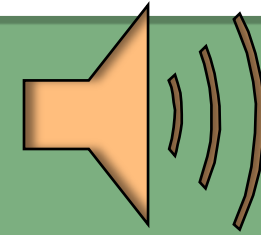
Menurut Klasek (1997)



1. Media visual
2. Media audio
3. Media display
4. Pengalaman nyata dan simulasi
5. Media cetak
6. Belajar terprogram
7. Pembelajaran melalui komputer (CAI)



Anderson (1997)



1. **Audio ; pita audio (rol/kaset), piringan audio, radio (rekaman siaran)**
2. **Cetak ; buku teks terprogram, buku pegangan/manual, buku tugas**
3. **Audio Cetak ; buku dilengkapi kaset, gambar/poster dilengkapi audio**
4. **Proyek visual diam ; film bingkai/slide, film rangkai (berisi pesan verbal)**
5. **Proyek visual diam dengan audio ; Slide suara, film rangkai suara**



Anderson, lanjutan.....

- 6. Visual gerak ; film bisu dengan judul/caption**
- 7. Visual gerak dengan audio ; video/vcd/dvd**
- 8. Benda ; nyata, model tiruan (mock up)**
- 9. Komputer ; media berbasis komputer (CAI)**

Kesimpulan :

1. Media Visual

Media yang hanya dapat dilihat ; foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflet, buklet, torso, film bisu, model 3 dimensi seperti diorama dan make up.

2. Media Audio

Media yang hanya dapat didengar saja ; kaset audio, radi, MP3 Player, Ipod.

3. Media Audio Visual

Media yang dapat dilihat dan dapat didengar ; film bersuara, video, televisi.

4. Multimedia

Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film. Multimedia sering identikkan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

5. Media Realita

Semua media nyata yang ada dilingkungan ; binatang, herbarium, air, sawah dll.

Nilai-nilai praktis kehadiran media pembelajaran :

- 1. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa**
- 2. Dapat melampaui batasan ruang kelas**
- 3. Memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan**
- 4. Menghasilkan keseragaman pengamatan siswa**
- 5. Dapat menanamkan konsep dasar yang kongkrit, benar dan berpijak pada realitas**
- 6. Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru**
- 7. Membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar**
- 8. Memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang kongkrit ke yang abstrak, dari sederhana ke rumit**



Ciri-ciri media dalam konsepsi Teknologi Pembelajaran:

- 1. Berorientasi pada sasaran**
- 2. Menerapkan konsep pendekatan sistem**
- 3. Memanfaatkan sumber belajar yang bervariasi**



PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA

- 1. Instructional Goals***
- 2. Instructional Content***
- 3. Learner Characteristic***
- 4. Media Selection***

PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA ACTION

- **Acces (kemudahan akses)**
- **Cost (biaya)**
- **Technology (kesiapan teknologi)**
- **Interactivity (memunculkan komunikasi multi arah)**
- **Organization (dukungan organisasi)**
- **Novelty (kebaruan)**

PROSES PERANCANGAN MEDIA

