

# MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER/IT



# Latar Belakang

- Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi menuntut pola variasi pembelajaran
- Proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan pembelajar sebagai pusat
- Sumber belajar bisa didapat dari mana saja
- Pemanfaatan teknologi merangsang daya kreativitas dan motivasi untuk belajar

# Macam Media Ajar berbasis IT

---

- Presentasi PowerPoint
- CD/Multimedia Pembelajaran Interaktif
- Video Pembelajaran
- Internet

# CD/Multimedia Pembelajaran Interaktif

- Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multi media terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks dan grafis
- Macam Model Multimedia Pembelajaran:
  - ▣ **Model Drill:** Memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
  - ▣ **Model Tutorial:** menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran.
  - ▣ **Model Simulasi:** memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
  - ▣ **Model Games:** Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”, di mana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

# Video Pembelajaran

- Rekaman hasil aktivitas pembelajaran
- Membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi
- Prinsipnya hampir sama dengan nonton film
- Video dapat dibuat sendiri atau download dari berbagai situs share video
- Apabila memungkinkan disesuaikan dengan materi melalui proses editing

# Internet

- Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri
- Siswa dapat mengakses secara *online* dari berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, data statistik
- Siswa dapat berperan sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, tidak hanya konsumen informasi saja
- Macam media berbasis internet: email, chatting, video/teleconference, blog, e-learning, web, dll

# Kelebihan Internet

- Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.
- Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
- Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.
- Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing pembelajar/siswa.
- Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran.
- Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik pembelajar/siswa; dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyaksikan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara on-line.

# Memilih Media Pembelajaran

- Access. Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan
- Cost. Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal
- Technology. Perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya
- Interactivity. Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- Organization. Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung?
- Novelty. Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa



# Media Pembelajaran








# Pembelajaran

- ▶ Dinamika pendidikan mengalami proses perbaikan terus menerus dibarengi dengan kemajuan teknologi dan komunikasi
- ▶ Proses pembelajaran digiring ke arah keaktifan siswa untuk mendapatkan hasil yang optimal
- ▶ Pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut digunakannya media pendidikan yang bervariasi
- ▶ Belajar adalah proses internal dalam diri manusia
- ▶ Guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar
- ▶ Pembelajaran PAIKEM (Aktif, Interaktif, Kreatif, Effective, Menyenangkan)


# Jenis Sumber Belajar

- ▶ **Pesan**
  - Mencakup kurikulum (GBPP) dan mata pelajaran.
- ▶ **Orang**
  - mencakup guru, orang tua, tenaga ahli, dan sebagainya.
- ▶ **Bahan**
  - suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, OHT (over head transparency), program slide, alat peraga dan sebagainya (biasa disebut software).
- ▶ **Alat**
  - sarana (piranti, hardware) untuk menyajikan bahan pada butir 3 di atas. Di dalamnya mencakup proyektor OHP, slide, film tape recorder, dan sebagainya.
- ▶ **Teknik**
  - cara (prosedur) yang digunakan orang dalam membeikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sodiodrama (roleplay), dan sebagainya.
- ▶ **Latar (setting) atau lingkungan**
  - pengaturan ruang, pencahayaan, dan sebagainya.

# Metode pembelajaran

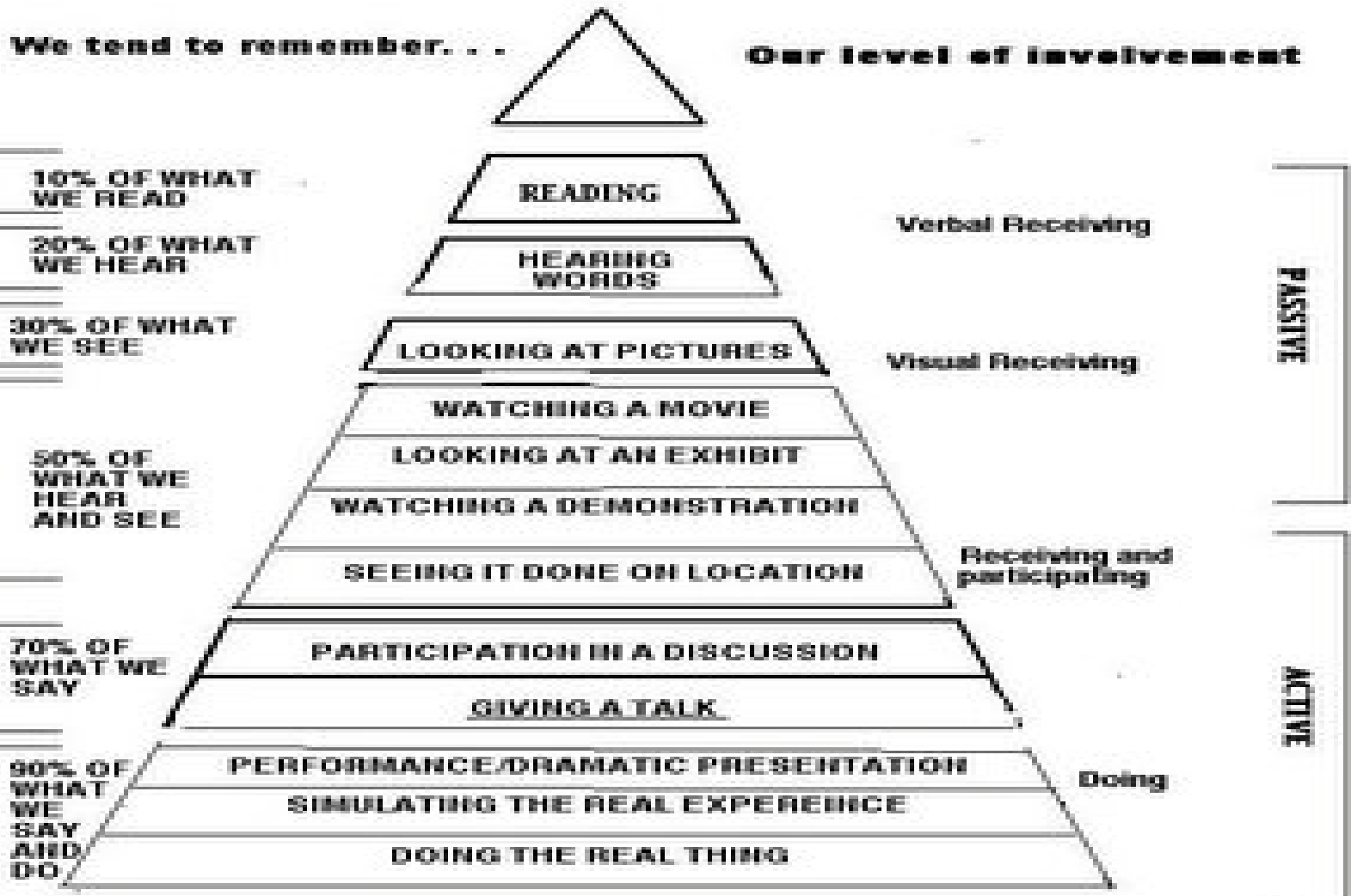
- ▶ Presentation
  - ▶ Demonstration
  - ▶ Discussion
  - ▶ Drill and Practice
  - ▶ Tutorial
  - ▶ Cooperative learning
  - ▶ Gaming
  - ▶ Simulation
  - ▶ Discovery
  - ▶ Problem Solving
- 

# Media Pembelajaran

- ▶ Media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran
  - ▶ Mengapa perlu media pembelajaran?
  - ▶ Apa fungsi media?
- 



# EXPERIENCE AND LEARNING



# Guna Media

- ▶ Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- ▶ Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- ▶ Mengairah 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.

# Kontribusi Media Pembelajaran

- ▶ Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- ▶ Pembelajaran dapat lebih menarik
- ▶ Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- ▶ Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- ▶ Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- ▶ Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- ▶ Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- ▶ Peran guru berubah kearah yang positif

# 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 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.