

**AECT (Association for Educational Communication and Technology) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar, yaitu:**

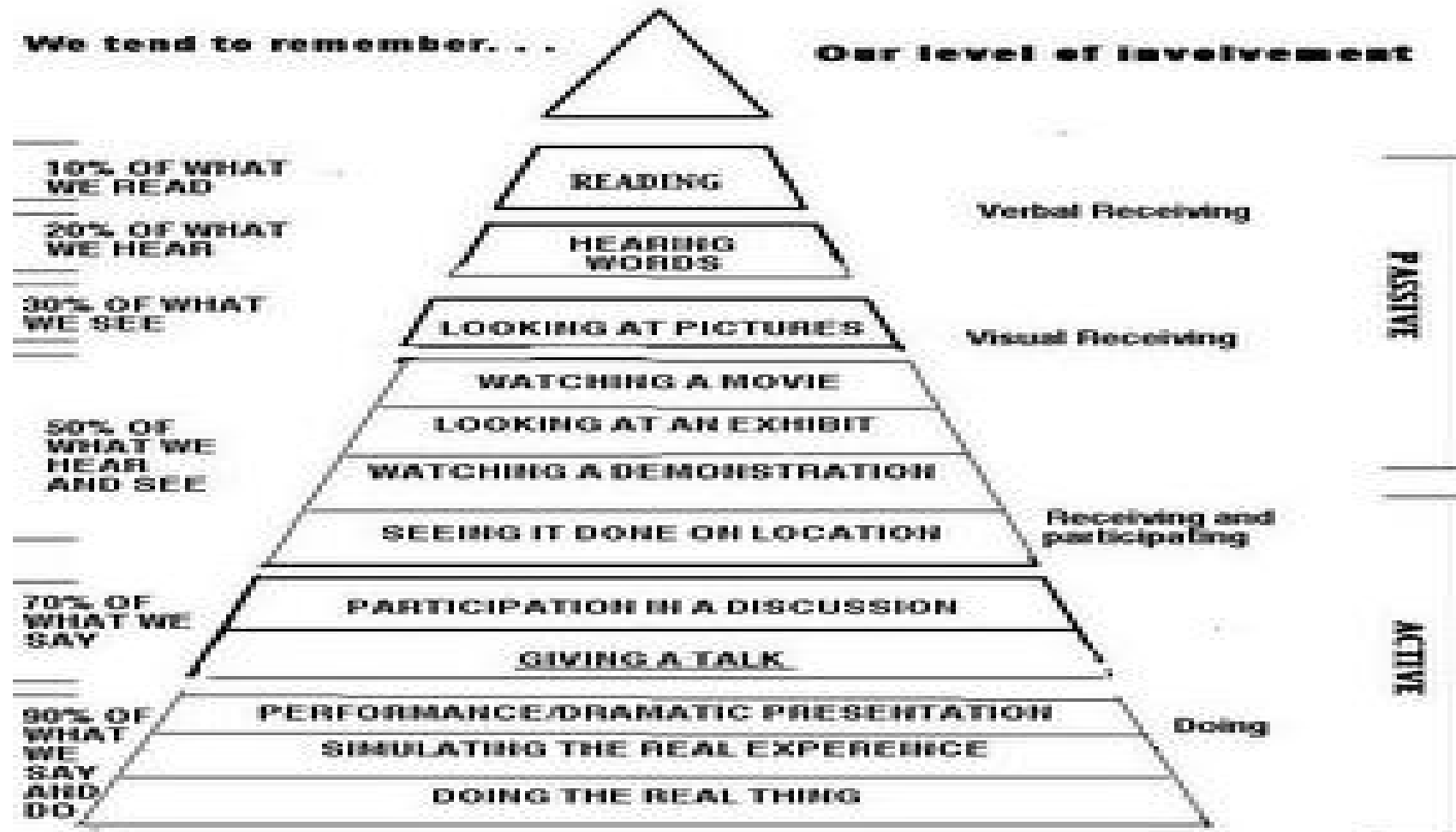
1. Pesan; didalamnya mencakup kurikulum dan mata pelajaran.
2. Orang; didalamnya mencakup guru, siswa, orang tua, tenaga ahli, dan stackholder.
3. Bahan; merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, modul, program video, film, OHT/OHP (over head transparansi/projector), program slide, alat peraga dan sebagainya (bisa dari software).



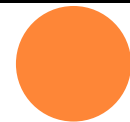
4. Alat; yang dimaksud di sini adalah sarana (piranti, hardware) untuk menyajikan bahan. Di dalamnya mencakup proyektor OHP, slide, film tape recorder, dan sebagainya.
5. Teknik; yang dimaksud adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam membeikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sosiodrama (roleplay), dan sebagainya.
6. Latar (setting) atau lingkungan; termasuk didalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan, dan sebagainya.


# DIAGRAM CONE OF LEARNING DARI EDGAR DALE

## EXPERIENCE AND LEARNING



KELOMPOK MEDIA		MEDIA INSTRUKSIONAL
1.	Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pita audio (rol atau kaset)</li> <li>• piringan audio, software</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	Film tanpa suara dengan judul (caption)
7	Visual Gerak dengan Audio	Film suara video/vcd/dvd
8	Benda	Benda nyata model tiruan (mock up)
9	Komputer	media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) & CMI (Computer Managed Instructional) 

<b>KLASIFIKASI</b>	<b>JENIS MEDIA</b>
Media yang tidak diproyeksikan	Model, Bahan grafis, Poster
Media yang diproyeksikan	OHP, Slide
Media audio	Audio Kaset, Audio Vission
Media video	Video
Media berbasis komputer	Computer Assisted Instructional (Pembelajaran Berbasis Komputer)
Multimedia kit	Perangkat praktikum, trainer



# MEDIA VIDEO

## 1. Kelebihan

- Dapat menstimulir efek gerak
- Dapat diberi suara maupun warna
- Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya.
- Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya

## 2. Kekurangan

- Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
- Memerlukan tenaga listrik
- Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya





# *MEDIA BERBASIS KOMPUTER*

- 1. Bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan*
- 2. Praktek dan latihan (drill & practice)*
- 3. Tutorial*
- 4. Permainan (games)*
- 5. Simulasi (simulation)*
- 6. Penemuan (discovery)*
- 7. Pemecahan Masalah (Problem Solving)*



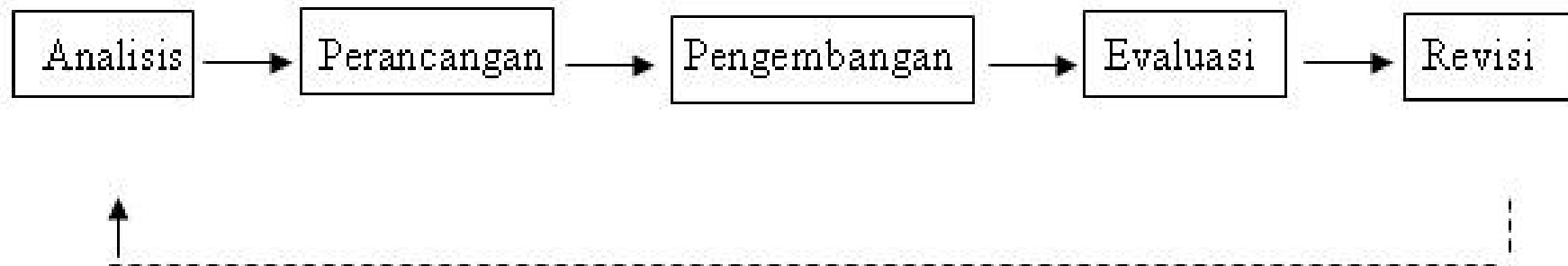
## FAKTOR PENGEMBANGAN BAHAN AJAR:

1. Kecermatan isi, berkenaan dengan validitas isi dan keselarasan isi.
2. Ketepatan cakupan, berkenaan dengan keluasan dan kedalaman materi, serta keutuhan konsep yang dibahas berdasarkan bidang ilmunya.
3. Ketercernaan bahan ajar, berkenaan dengan kemudahan bahan ajar tersebut dipahami dan dimengerti oleh siswa sebagai pengguna.
4. Penggunaan bahasa, berkenaan dengan pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif, dan penyusunan paragraf yang bermakna.

- Perwajahan/pengemasan, berkenaan dengan penataan letak informasi dalam satu halaman cetak.
- Ilustrasi, berkenaan dengan variasi penyampaian pesan dalam bahan ajar agar lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan membantu pemahaman siswa terhadap isi pesan.
- Kelengkapan komponen, berkenaan dengan paket bahan ajar yang dapat berfungsi sebagai komponen utama, komponen pelengkap, dan komponen evaluasi hasil belajar.



## PROSEDUR PENGEMBANGAN BAHAN AJAR:



1. Tahap analisis merupakan tahap untuk mencari informasi mengenai perilaku dan karakteristik awal.
2. Tahap perancangan adalah tahap perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis, pemilihan topik, pemilihan media dan sumber, serta pemilihan strategi pembelajaran.

3. Tahap pengembangan merupakan tahap penulisan bahan ajar secara utuh. Tulislah apa yang dapat Anda tulis, tidak perlu harus urut.
4. Tahap evaluasi merupakan tahap yang harus dilalui untuk memperoleh masukan bagi penyempurnaan bahan ajar yang telah dikembangkan. Ada empat cara yang dapat dilakukan yaitu telaah oleh ahli materi, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

5. Tahap komentar yang diperoleh pada setiap tahap evaluasi, revisi dilakukan terhadap bagian bahan ajar yang perlu diperbaiki dan penyesuaian pada bagian lainnya agar bahan ajar yang dikembangkan tersebut menjadi bahan ajar yang utuh dan terpadu.



TERIMA KASIH

