

GARIS BESAR ISI SILABI MEDIA PENDIDIKAN

1. Identifikasi Mata Kuliah:

- a. Nama Mata Kuliah : Media Pendidikan
- b. Kode Mata Kuliah : PTK 202
- c. Jumlah SKS : 2 SKS (1T + 1P)
- d. Program Studi : Semua Prodi S-1 FT – UNY

2. Kompetensi : (lihat juga pada Rincian Kegiatan Kuliah per Minggu)

Setelah mengikuti kuliah Media Pendidikan, mahasiswa harus mengetahui karakteristik, konsep pengembangan berbagai media pembelajaran, dan trampil memproduksi (membuat) media pembelajaran dua dimensi dan media proyeksi untuk persiapan praktek mengajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

3. Indikator Pencapaian:

- a. Menjelaskan komponen media dalam taksonomi teknologi pembelajaran
- b. Menjelaskan definisi media pembelajaran
- c. Mengaplikasikan teori persepsi dan komunikasi dalam pengembangan media pembelajaran.
- d. Menentukan media pembelajaran yang relevan dengan materi dan metode pembelajaran.
- e. Mendeskripsikan unsur-unsur pengembangan dan produksi (pembuatan) media pembelajaran non proyeksi.
- f. Menjelaskan unsur-unsur pengembangan dan produksi (pembuatan) media pembelajaran proyeksi.
- g. Menjelaskan unsur-unsur pengembangan dan produksi (pembuatan) media pembelajaran Audio Visual.
- h. Menjelaskan konsep pengembangan media pembelajaran berbasis komputer
- i. Menjelaskan konsep pengembangan multimedia interaktif

4. Deskripsi Mata Kuliah:

Membahas tentang:

- a. Taksonomi teknologi pembelajaran menurut teori Rechei, dan sebagainya
- b. Definisi media pendidikan dan media pembelajaran
- c. Teori persepsi, komunikasi, dan teori belajar
- d. Jenis media pembelajaran dan karakternya, meliputi fungsi dan manfaat, serta keunggulan dan keterbatasannya.
- e. Pengembangan dan produksi (pembuatan) media pembelajaran non proyeksi, tentang jenis dan tahapannya.
- f. Pengembangan dan produksi (pembuatan) media pembelajaran proyeksi, tentang jenis dan tahapannya.
- g. Pengembangan dan produksi (pembuatan) media pembelajaran Audia Visual, meliputi:

- 1) Jenis-jenis media pembelajaran non proyeksi
 - 2) Tahapan pengembangan dan produksi pembelajaran non proyeksi
 - 3) Mengoperasikan *cammera*, *mixer* audio dan video, *character digital*, dsb.
 - 4) Memproduksi program video *talk show*
- h. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer, ruang lingkupnya:
- 1) Pengenalan program komputer, seperti: powerpoint, adobe photoshop, adobe primear, dan lain-lain.
 - 2) Menyusun presentasi berbasis komputer
- i. Pengembangan multimedia interaktif, ruang lingkupnya:
- 1) Pengertian multimedia pembelajaran interaktif
 - 2) Karakteristik dan keunggulannya
 - 3) Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif

5. Kegiatan Perkuliahan: (lihat juga pada Rincian Kegiatan Kuliah per Minggu)

- a. Kuliah tatap muka, meliputi penjelasan macam-macam media pembelajaran yaitu apa dan mengapa: papan tulis, papan putih, papan flanel, flip chart, wall-chart, Over Head Projector (OHP), Over Head Transparency (OHT), Cammera, Slide Projector dan Slide Film, Video, Alat Peraga dan Model, *Liquid Crystal Display* (LCD) Projector, dan Program-program Animasi. Metode perkuliahan adalah ceramah, demonstrasi dengan contoh-contoh media pembelajaran, tanya jawab, pemberian tugas, dan observasi.
- b. Tugas pembelajaran terstruktur
- c. Tugas pembelajaran mandiri (individual)

6. Rincian Kegiatan Kuliah per Minggu

No	Ttp Mk Ke:	Kompetensi	Materi Kuliah
1	1	Pemahaman tentang persepsi, komunikasi, dan teori belajar	Teknik komunikasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), teori belajar.
2	2	Pemahaman taksonomi teknologi pembelajaran menurut teori Bloom, Rechei, Edgar Dale, klasifikasi media pendidikan Teknik	Taksonomi pembelajaran dari Bloom, Bretz , Reichi, dan Edgar Dale.
3	3 dan 4	Pemahaman tentang macam-macam media pendidikan, kelebihan dan keku-rangannya	Macam-macam media pembelajaran
			Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran
4	5 dan 6	Pemahaman tentang jenis media pembelajaran dan karakternya, meliputi fungsi dan manfaat	Karakteristik media pendidikan dan pembelajaran
			Fungsi dan manfaat media pembelajaran
5	7 dan 8	Pemahaman tentang media dua dimensi, tiga dimensi non proyeksi	Papan tulis, papan flanel, dan papan magnet
			Wall Chart , Flip Chart, Model

6	9 dan 10	Pemahaman tentang media dua dimensi, tiga dimensi proyeksi	Media OHP dan OHT
			Video Handy cam
7	11	Pemahaman tentang media proyeksi diam	Slide projector dan slide suara
8	12 dan 13	Pemahaman tentang media pembelajaran berbasis komputer	Program-program Presentasi
			Program-program Animasi
9	14, 15 dan 16	Pemahaman tentang multimedia interaktif	Pengenalan Computer Aided Instruction dan E - Learning
			Produksi Multi Media lanjutan
			Produksi Multi Media lanjutan

7. Evaluasi: (tentatif pada Jurusan masing-masing)

Teknik:

Bobot Penilaian:

- | | |
|--|--|
| a. Tugas membuat Chart Semi Manual | 10% |
| b. Tugas membuat Transparansi Atraktif | 15% |
| c. Tugas membuat Model | 20% |
| d. Tugas membuat Animasi Power Point | 20% |
| e. Kehadiran/Disiplin/Partisipatoris | 5% |
| f. Ujian Akhir Semester (UAS) | 30% (soal-soal sama untuk semua Prodi) |

Semua tugas-tugas tersebut harus dikerjakan secara individual dan diserahkan paling tidak pada hari dan jam yang telah ditentukan dan disepakati bersama.

8. Buku Acuan:

Arief S. Sadiman dkk, 1986, *Media Pendidikan*, Jakarta, Rajawali.

Oemar Hamalik, 1989, *Media Pendidikan*, Bandung, Citra Aditya Bakti.

Praptono dan Sunaryo Soenarto, 2003, *Diktat Media Pembelajaran*.

Rob Phillips, 1997, *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia*, London, Kogan Page.