

MEDIA PENDIDIKAN

Pendapat Ahli yang Melandasi PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

PENGALAMAN BELAJAR (GEORGE WILSON)

- 82 % MATA
- 12 % TELINGA
- 6 % LAINNYA

PENGALAMAN BELAJAR (EDGAR DALE)

- 75 % MATA
- 13 % TELINGA
- 12 % LAINNYA

PENGALAMAN BELAJAR (HARGISON, 1977)

- 10% DARI YG DIDENGAR
- 50% DARI YG DILIHAT
- 60% DARI YG DIKATAKAN
- 90% DARI YG DILAKUKAN

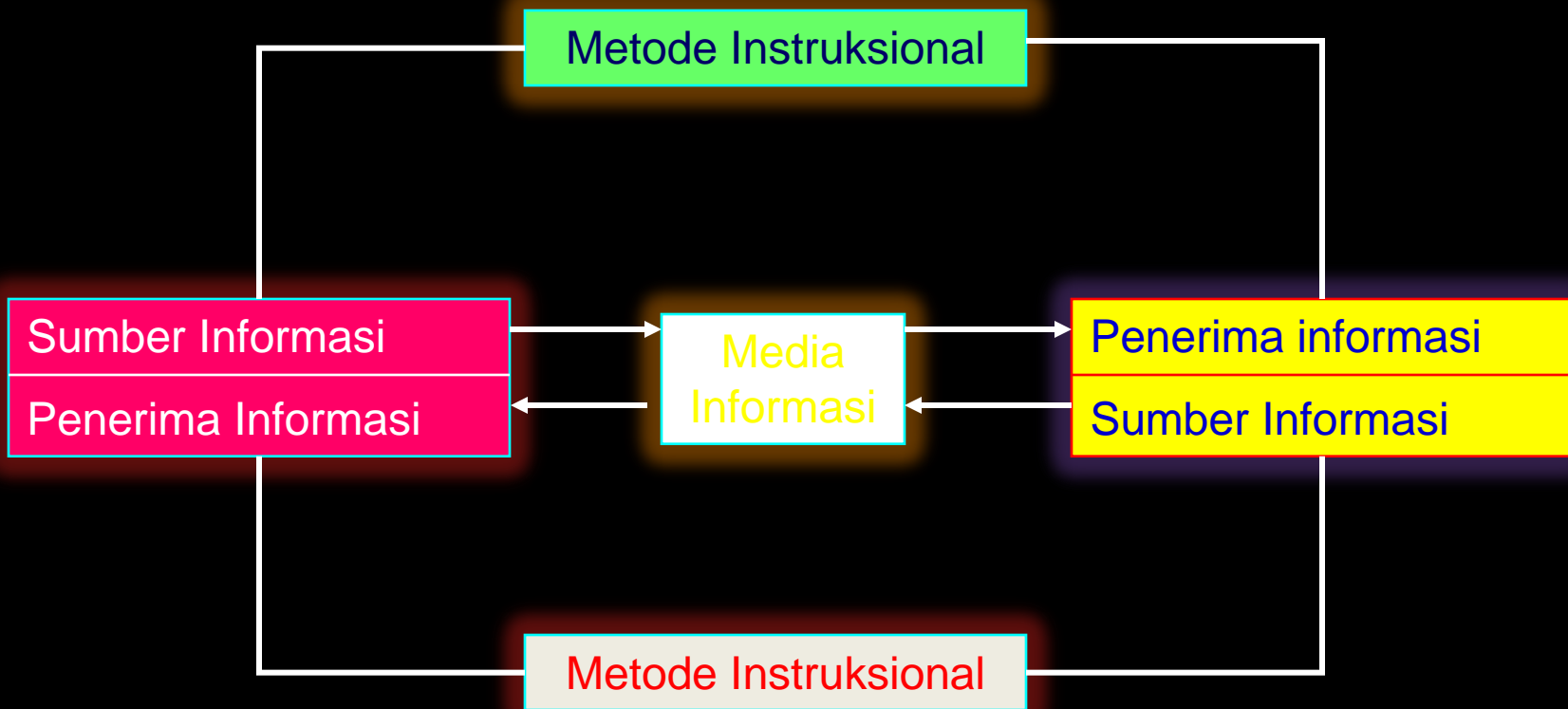
Media Pembelajaran

Pengertian Media Pendidikan



- Gagne (1970): media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya dalam belajar.
- Briggs (1970); media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar
- Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio, visual, audio visual, dan multimedia (*Nation Education Association*)

Kedudukan media dalam pembelajaran



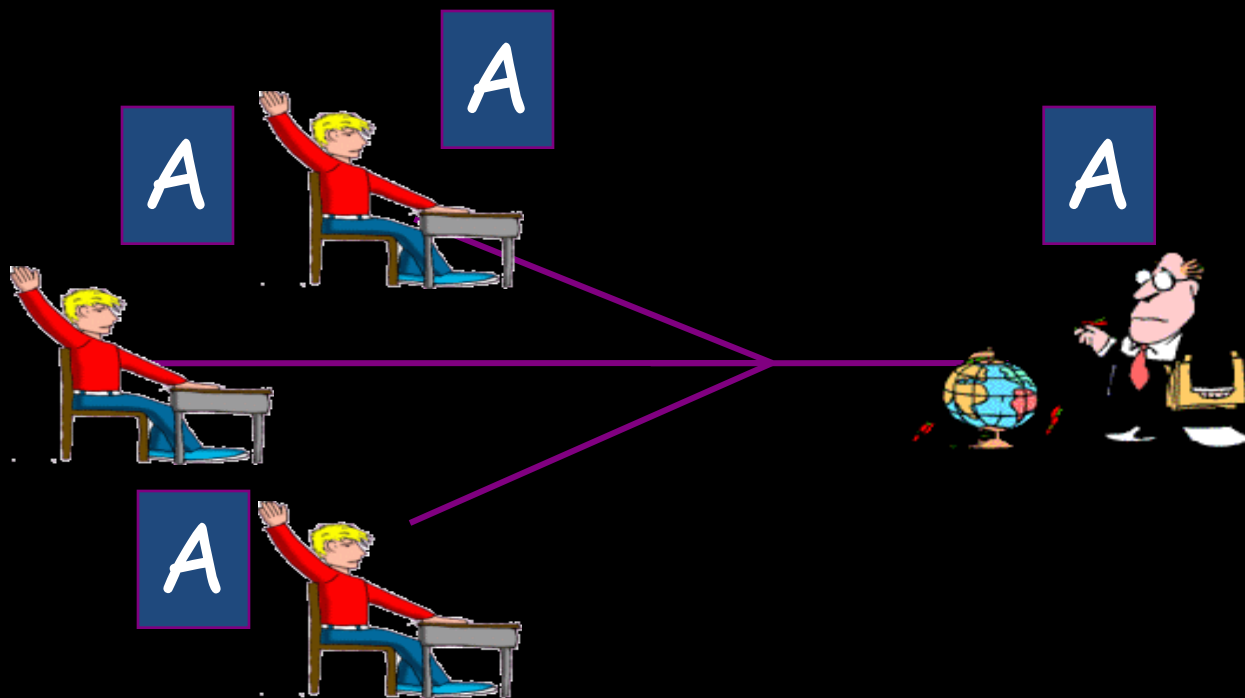
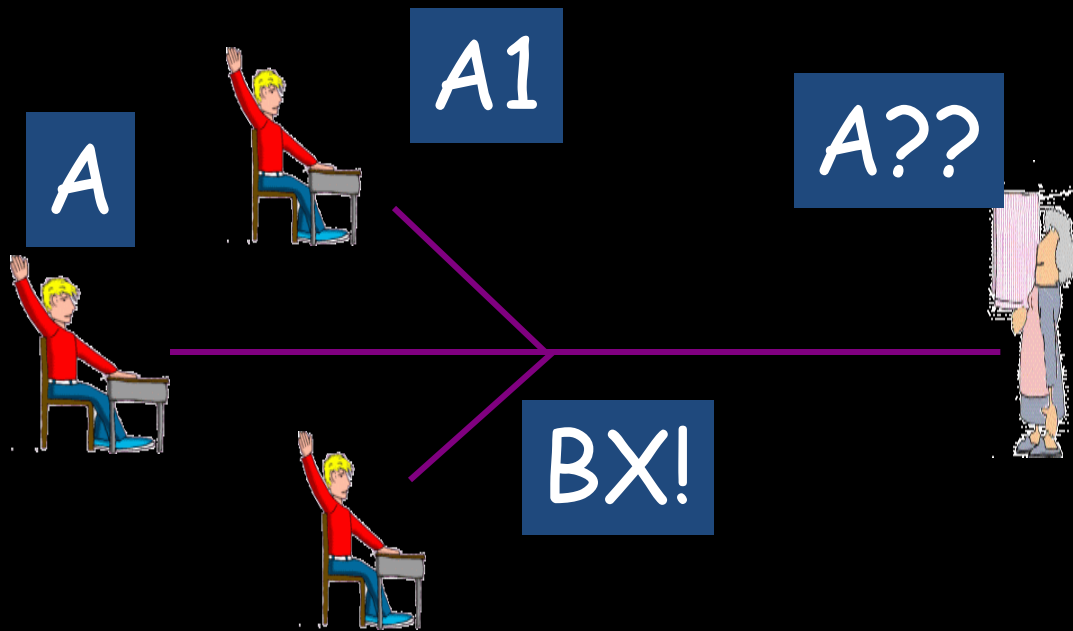
PROSES KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN

Manfaat Media Pendidikan

- Memperjelas penyajian pesan.
- Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- Mengatasi sikap pasif peserta didik
- Memunculkan rangsangan, persepsi dan pengalaman yang sama.
-?

*Apa ye..
Manfaat
media?*





Media Pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu

- Obyek atau benda yang terlalu besar.
- Obyek atau benda yang terlalu kecil.
- Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu
- Obyek atau proses yang amat rumit
- Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan
- Peristiwa alam.



KLASIFIKASI ALAT BANTU/MEDIA (RUDY BRETZ)

- AUDIO VISUAL GERAK
- AUDIO VISUAL DIAM
- AUDIO SEMI GERAK
- VISUAL VISUAL GERAK
- VISUAL DIAM
- AUDIO
- CETAK



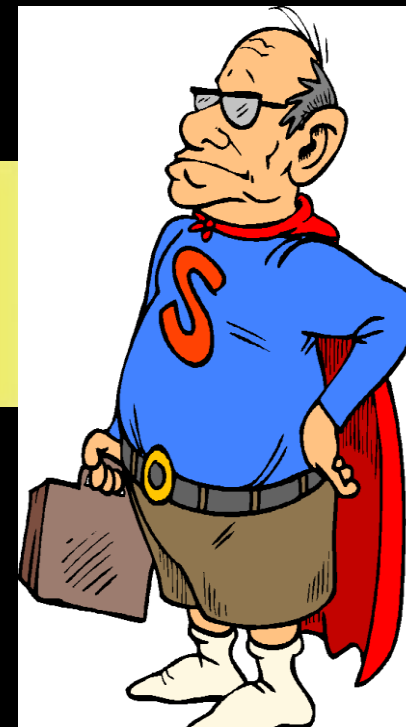
KLASIFIKASI ALAT BANTU/MEDIA (BRIGGS)



- OBJEK
- MODEL
- SUARA LANGSUNG
- REKAMAN AUDIO
- MEDIA CETAK
- PENGAJARAN TERPROGRAM
- PAPAN TULIS
- TRANSPARANSI
- FILM RANGKAI
- FILM BINGKAI
- FILM
- TELEVISI
- GAMBAR

KLASIFIKASI ALAT BANTU/MEDIA (ANDERSON)

- AUDIO
- CETAK
- AUDIO CETAK
- PROYEKSI VISUAL DIAM
- PROYEKSI VISUAL DENGAN SUARA
- VISUAL GERAK
- AUDIO VISUAL GERAK
- OBJEK/BENDA
- SUMBER MANUSIA & LINGKUNGAN
- KOMPUTER



Media Pembelajaran Tanpa Proyeksi

- Papan tulis
- Papan tempel
- Poster
- Kartun
- Gambar mati
- Gambar seri

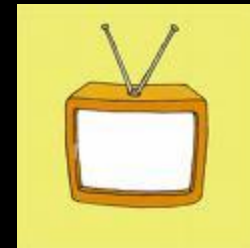
Media Pembelajaran Tiga Demensi

- Model
- Benda Asli
- Specimen (contoh)
- Mock- Up (alat tiruan)
- Diorama
- Boneka
- Topeng

A-P-E

Pertimbangan PEMILIHAN MEDIA

- TUJUAN PEMBELAJARAN
- KEEFEKTIFAN
- PESERTA DIDIK
- KETERSEDIAAN
- KUALITAS TEKNIS
- BIAYA
- FLEKSIBILITAS
- KENYAMANAN / AMAN
- KEMAMPUAN PENGGUNA



Perencanaan media yang efektif



- Menganalisa karakteristik umum
- Merumuskan tujuan pengajaran
- Memilih, memodifikasi dan mengembangkan materi dan media yang tepat.
- Menggunakan materi dan media
- Meminta umpan balik dari siswa
- Mengevaluasi proses belajar

Prinsip psikologi dalam pemilihan dan penggunaan media

- Motivasi
- Perbedaan individual
- Tujuan pembelajaran
- Organisasi isi
- Persiapan sebelum belajar
- Emosi
- Partisipasi
- Umpan balik
- Penguatan
- Latihan dan pengulangan
- penerapan



Kreteria Pemilihan Media

- Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
- Praktis, luwes, dan bertahan
- Guru terampil menggunakannya
- Pengelompokan sasaran
- Mutu teknis



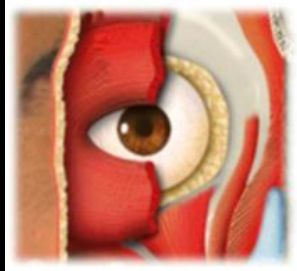


???????

Bagaimana dengan komputer
sebagai **MEDIA** dan
PEMANFAATANNYA dalam
pembelajaran



GAYA BELAJAR



Visual



Film
Slide
VCD



Auditory



Tape Recorder
Diskusi



Tactual



Model
Ekperimen

K
O
M
P
U
T
E
R