

MEDIA PEMBELAJARAN

APA ITU MEDIA?

APA ITU MEDIA PEMBELAJARAN?

ADA 4 MODEL PEMBELAJARAN

- 1. TRADISIONAL/KONVENSIIONAL**
- 2. MEDIA SEBAGAI ALAT BANTU**
- 3. GURU BERBAGI TUGAS DENGAN MEDIA**
- 4. PEMBELAJARAN YANG DIMEDIAKAN**

PEMBELAJARAN TRADISIONAL

GURU MENYAMPAIKAN MATERI



PROSES DG METODE TANPA MEDIA



**HASIL YANG BERBEDA ANTARA SISWA
SATU DENGAN YANG LAIN**

PEMBELAJARAN DENGAN BANTUAN MEDIA

GURU MENYAMPAIKAN MATERI



PROSES DENGAN METODE DAN MEDIA



**HASIL YANG SAMA ANTARA SISWA
SATU DENGAN YANG LAIN**

GURU BERBAGI TUGAS DENGAN MEDIA

GURU MENYAMPAIKAN MATERI



**PROSES DENGAN METODE DAN MEDIA
CANGGIH**



**HASIL YANG SAMA ANTARA SISWA
SATU DENGAN YANG LAIN**

PEMBELAJARAN YANG DIMEDIAKAN

**SISWA DALAM BELAJAR HANYA
DENGAN MEDIA/TANPA GURU**



**HANYA RANAH TERTENTU YANG
DIPEROLEH**



RANAH AFEKTIF TIDAK DIPEROLEH

Media memiliki kemampuan

- **membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit**
- **Membawa objek yang berbahaya menjadi tidak berbahaya**
- **Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil**
- **Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang**
- **Mengamati gerakan yang terlalu cepat**
- **Membangkitkan motivasi**
- **Mengatasi ruang dan waktu**
- **Mengatasi jarak jauh**
- **Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi**

Karakteristik media

- A. **Media Grafis**
- B. **Media Audio**
- C. **Media Proyeksi Diam**

Media Grafis

1. Gambar/Foto

Kelebihannya:

- a. Sifatnya kongkrit
- b. Dpt mengatasi ruang & waktu
- c. Dpt mengatasi pengamatan mata
- d. Dpt menjelaskan masalah
- e. Murah dan mudah



THREE TYPES OF EXERCISE



Stretching, for flexibility



Weight-bearing, for strengthening muscles and bone mass



Aerobic, for the heart

Kelemahan gambar/foto:

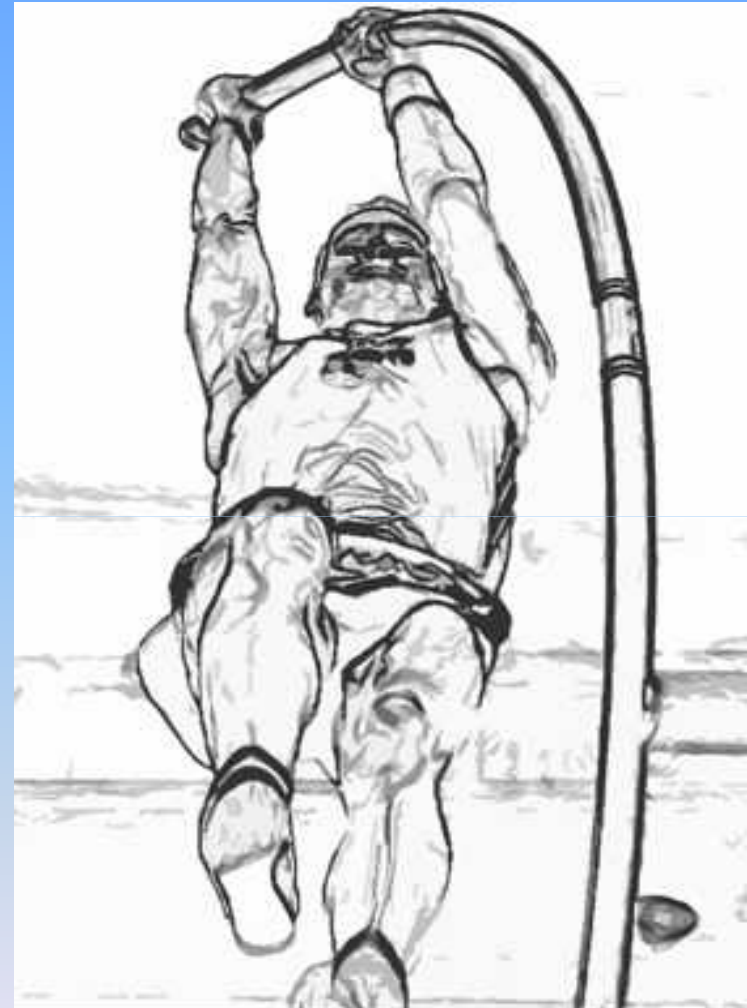
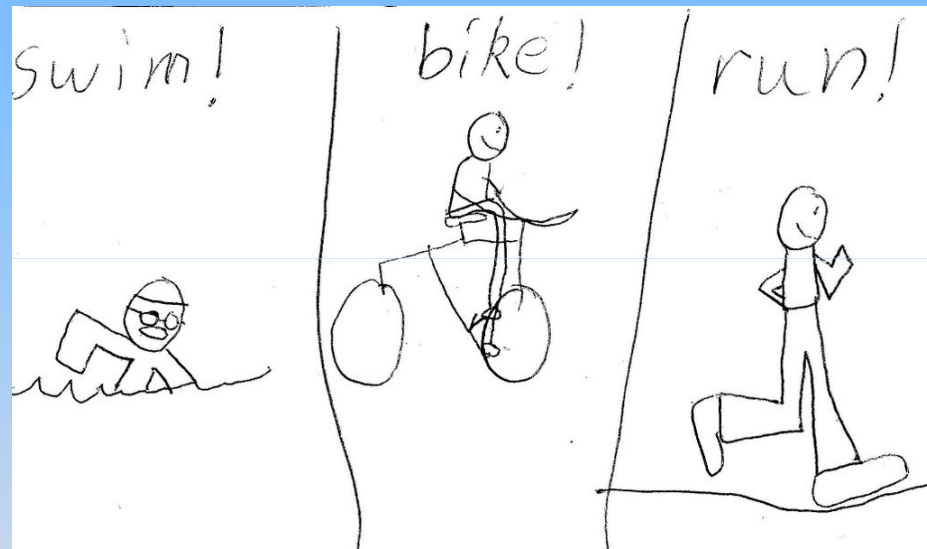
- a. Hanya menekankan persepsi indera mata**
- b. Jika bendanya/gerakannya kompleks kurang efektif untuk pembelajaran**
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar**

Syarat membuat gambar/foto:

- a. Harus autentik
- b. Sederhana
- c. Ukurannya relatif
- d. Sebaiknya mengandung gerak dan perbuatan
- e. Harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
- f. Supaya dibuat yang bagus sesuai dengan kaidah seni

2. Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dibuat karena mendadak dalam rangka untuk menerangkan, shg harus cepat selesai



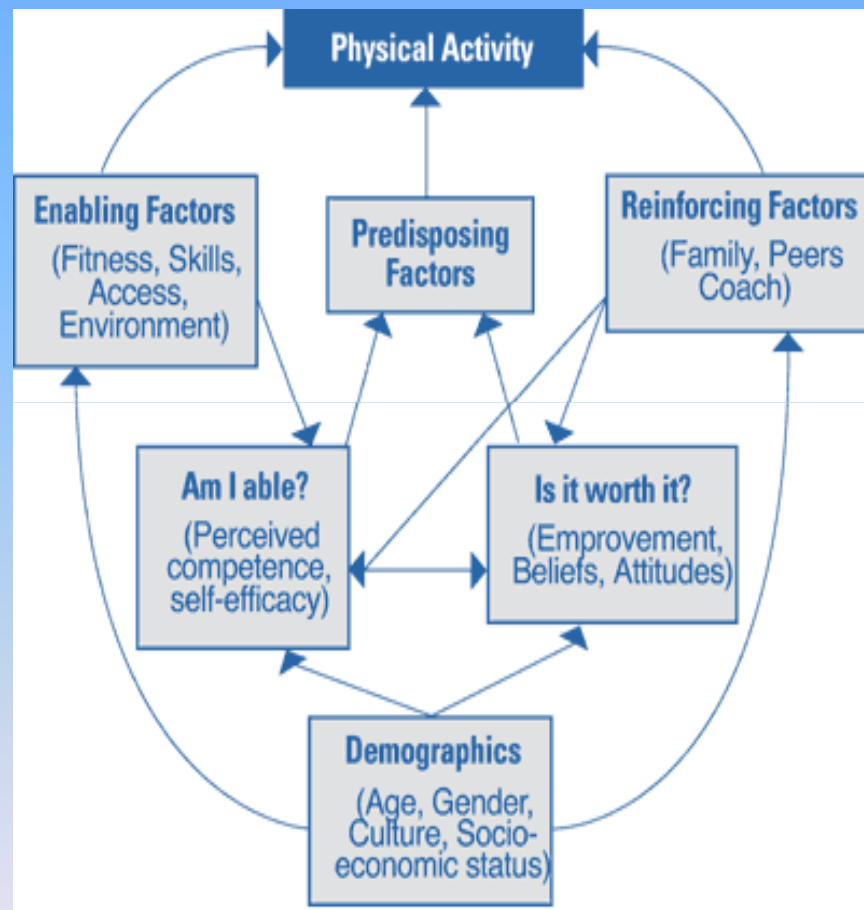
3. Diagram

Diagram merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol.

4. Bagan/Chart

Bagan/chart mempunyai fungsi pokok yaitu menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit jika hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.

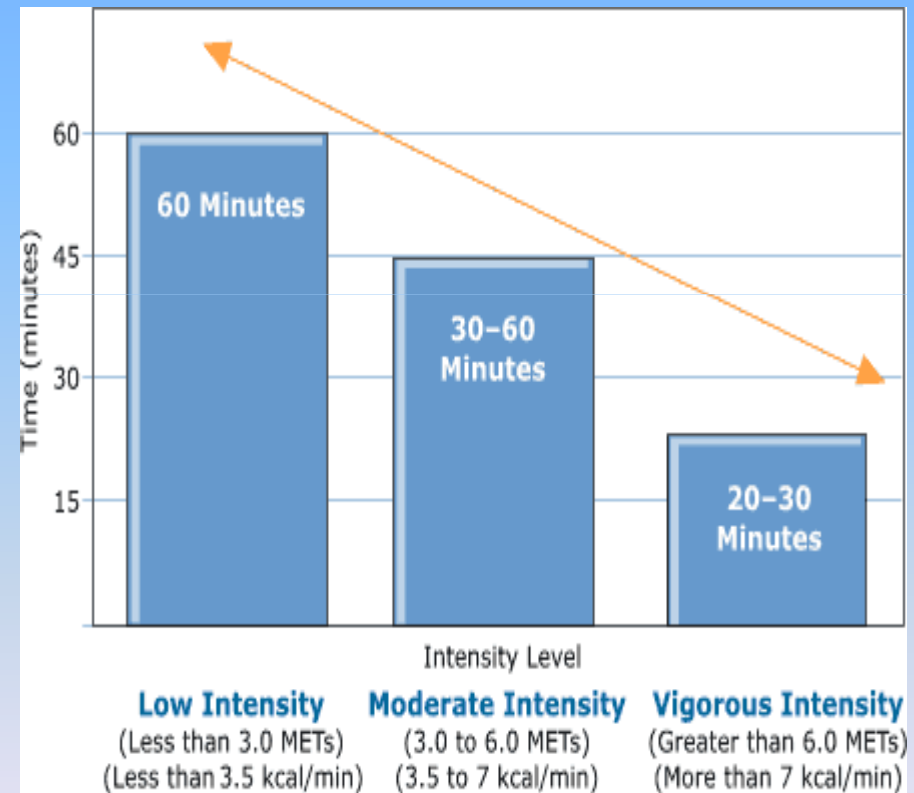
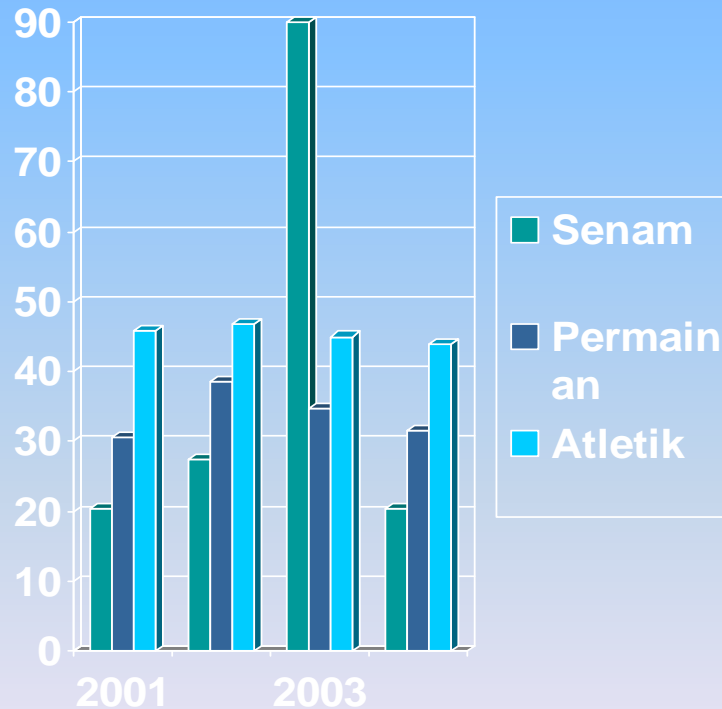
Contoh Bagan



5. Grafik

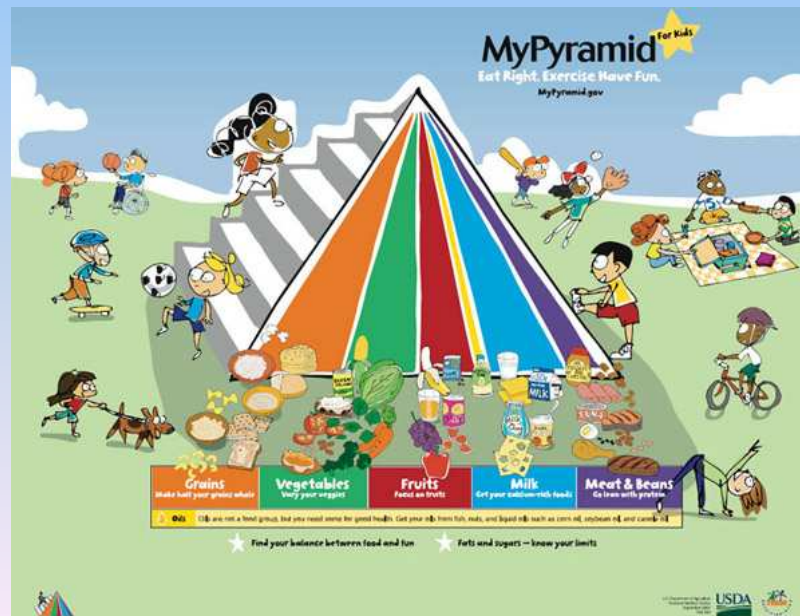
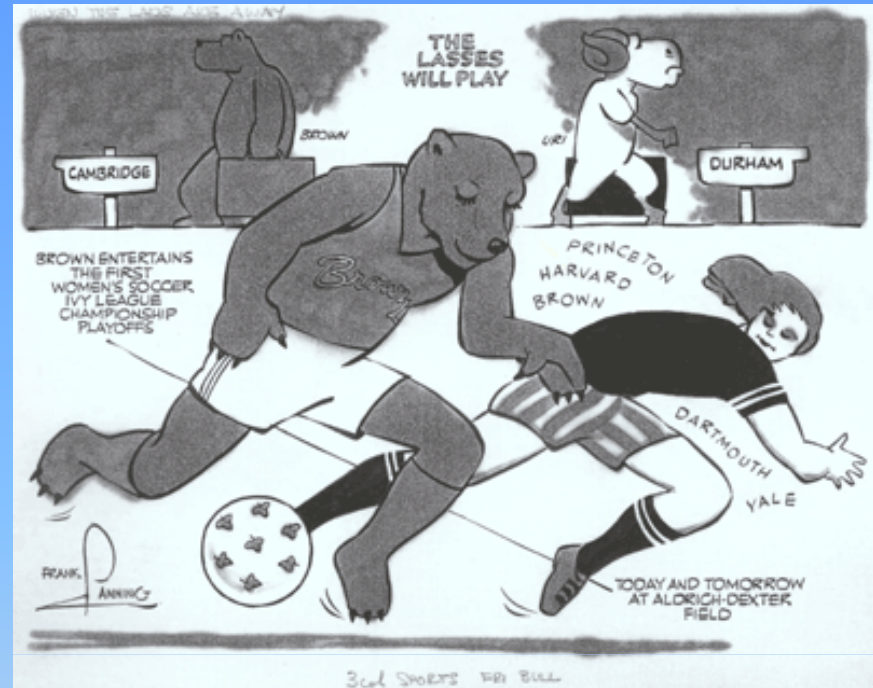
Grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar, dan seringkali dalam penyajiannya menggunakan simbol-simbol verbal guna melengkapi

Contoh Grafik



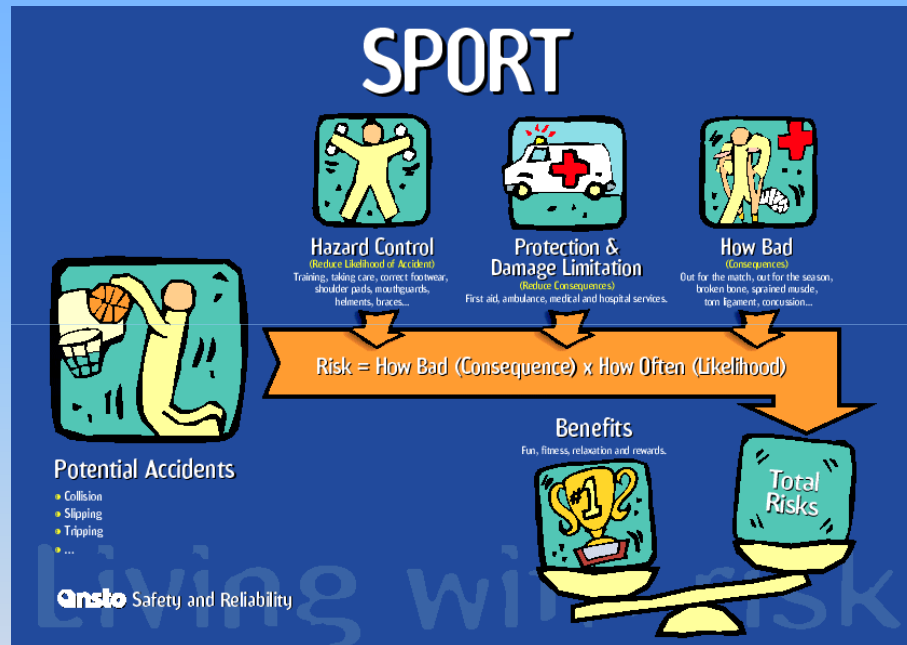
6.Kartun

Kartun merupakan gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu



7. Poster

Poster merupakan media grafis yang dapat menyampaikan pesan-pesan tertentu dan juga untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya



EVERYDAY SPORT.

EVERY BODY FEELS

BETTER FOR IT.

For everyday ways to feel better while enjoying yourself,
go to www.everydaygsport.com 0800 887 8000

EVERYDAY

SPORT

Every body feels better for it.

8. Peta dan Globe

Peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi, tetapi secara khusus peta dan globe tersebut memberikan informasi tentang:

- a. Keadaan permukaan bumi
- b. Tempat, arah, dan jarak
- c. Data-data budaya
- d. Data-data ekonomi



9. Papan Flanel

Papan flanel merupakan media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula termasuk siswa

10. Papan Buletin

Papan buletin merupakan papan yang tidak dilapisi dengan kain, namun langsung ditemplei dengan pesan-pesan apa yang akan disajikan, digunakan seperti majalah dinding dan pesan-pesan yang lain

Media Audio

- **Radio → Meningkatkan daya imajinasi anak**
- **Alat perekam pita magnetic**
- **Wireless**
- **Laboratorium bahasa**

Media Proyeksi Diam

- **Media Transparansi/OHP dan OHT**
- **Slide**
- **Film rangkai**
- **Film bingkai**
- **Film**
- **Film gelang**
- **Televisi**
- **Proyektor tak tembus pandang**

Dasar Pemilihan Media

- **Media harus relevan dg pembelajaran**
- **Media harus ada sumber informasi**
- **Media ada di pasaran dan divalidasikan**
- **Perlu tim untuk mereview bagi calon pemakai**
- **Tersedia format review yang sudah dibakukan**
- **Apakah media boleh direview**

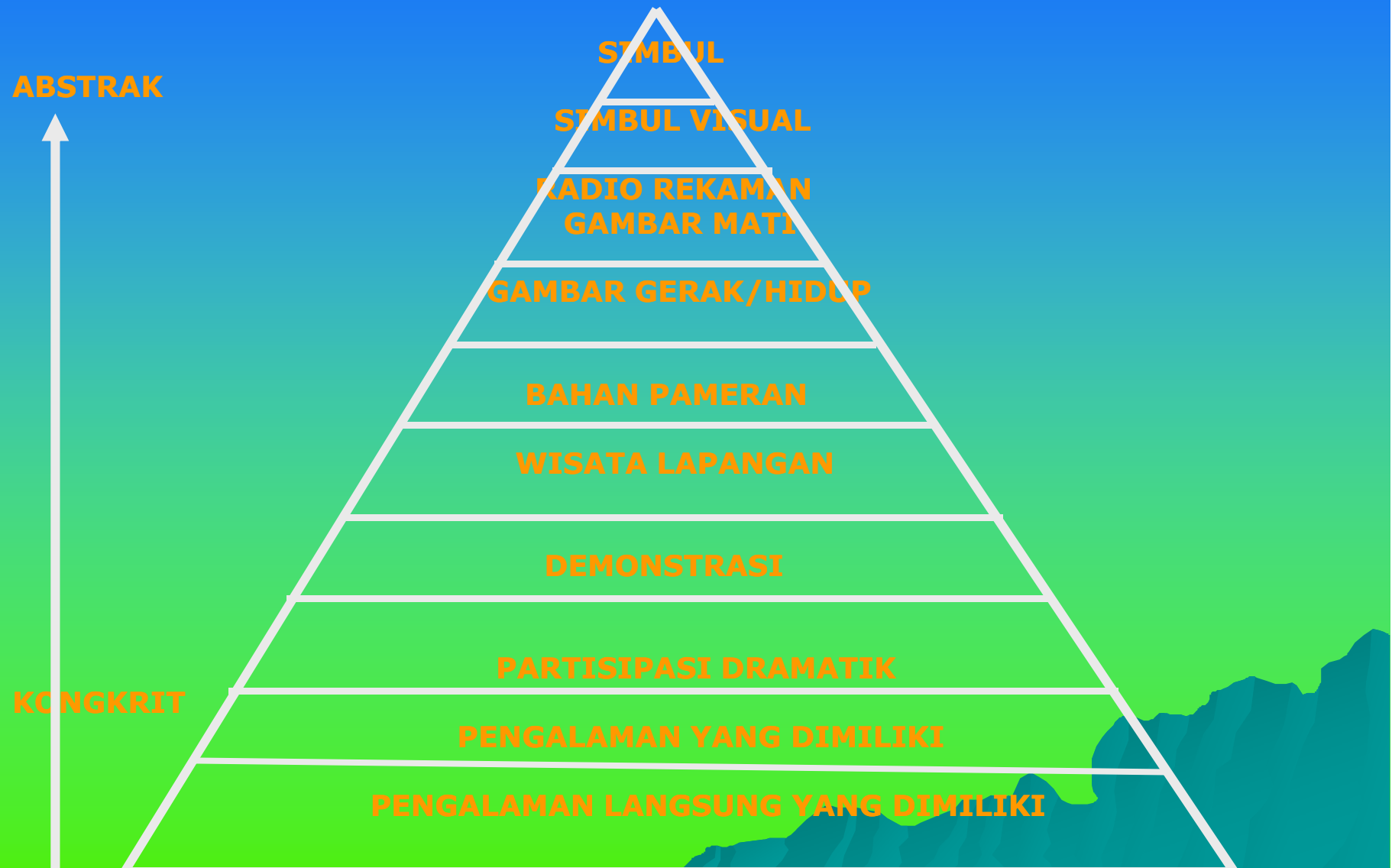
PEMILIHAN MEDIA

- A. Media siap pakai (Media by utilization)**
- B. Media khusus (Media by design)**

KRITERIA PEMILIHAN MEDIA

- **Mudah didapat (dibeli/dibuat)**
- **Ada dana, tenaga, dan fasilitas**
- **Luwes, praktis, dan tahan lama**
- **Efektivitas dan efisiensi untuk jangka panjang**

Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) dari Edgar Dale



Menurut Horisson (Daya Serap)

- **Apa yang didengar = 10%**
- **Apa yang dilihat = 20-30%**
- **Apa yang diucapkan = 30%**
- **Apa yang dilakukan = 90-100%**