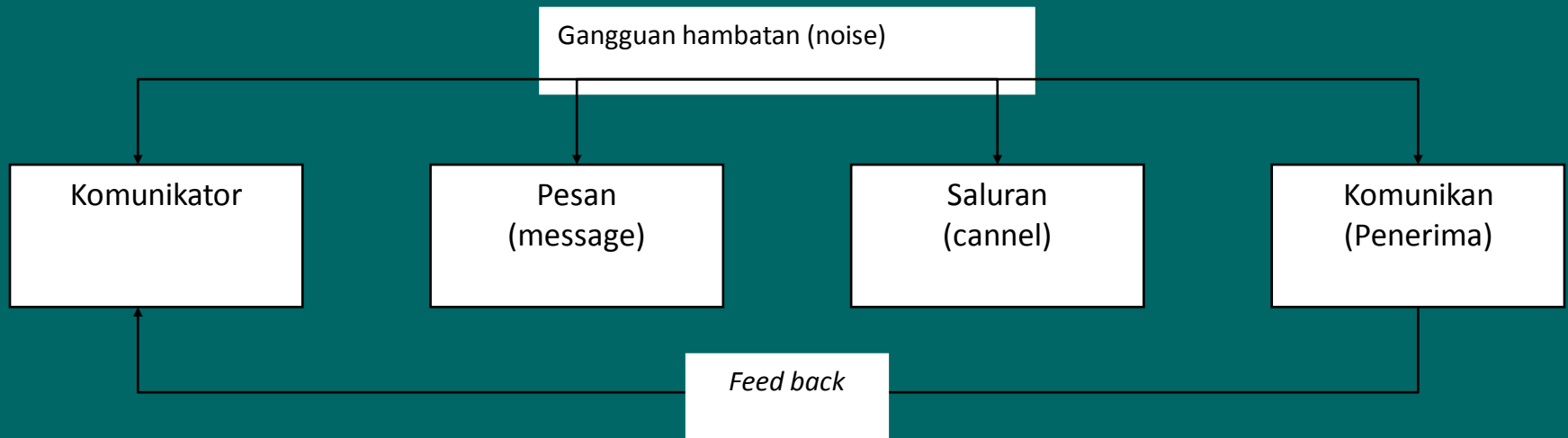




Hakikat Media Pembelajaran

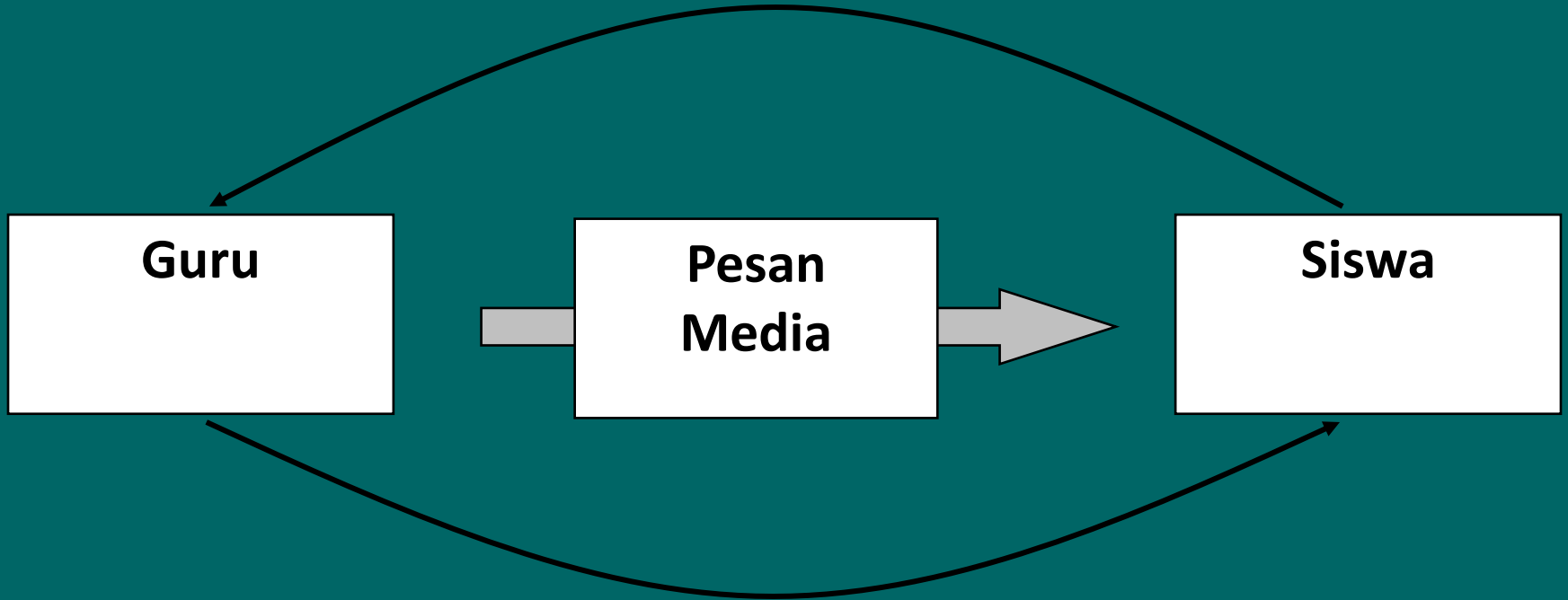
Pembelajaran sebagai proses komunikasi





Faktor yang berpengaruh komunikasi:

- 1. Kemampuan komunikator menyampaikan pesan. Sebaliknya faktor dari si penerima pesan adalah kemampuan menerima, mendengar, melihat isi pesan**
- 2. Sikap dan pandangan penyampai pesan**
- 3. Tingkat pengetahuan baik penerima maupun penyampai pesan**
- 4. Latar belakang sosial budaya dan ekonomi penyampai pesan**





Pengertian media:

- **Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran**
- **Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk perangkat kerasnya**
- **Alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar**
- **Segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan**

Teori belajar

Teori pembelajaran

1. Behavioristik

- **Manusia adalah organisme yang pasif yang tingkah lakunya dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan**
- **Perubahan tingkah laku fungsi dari stimulus-respon**

2. Kognitif

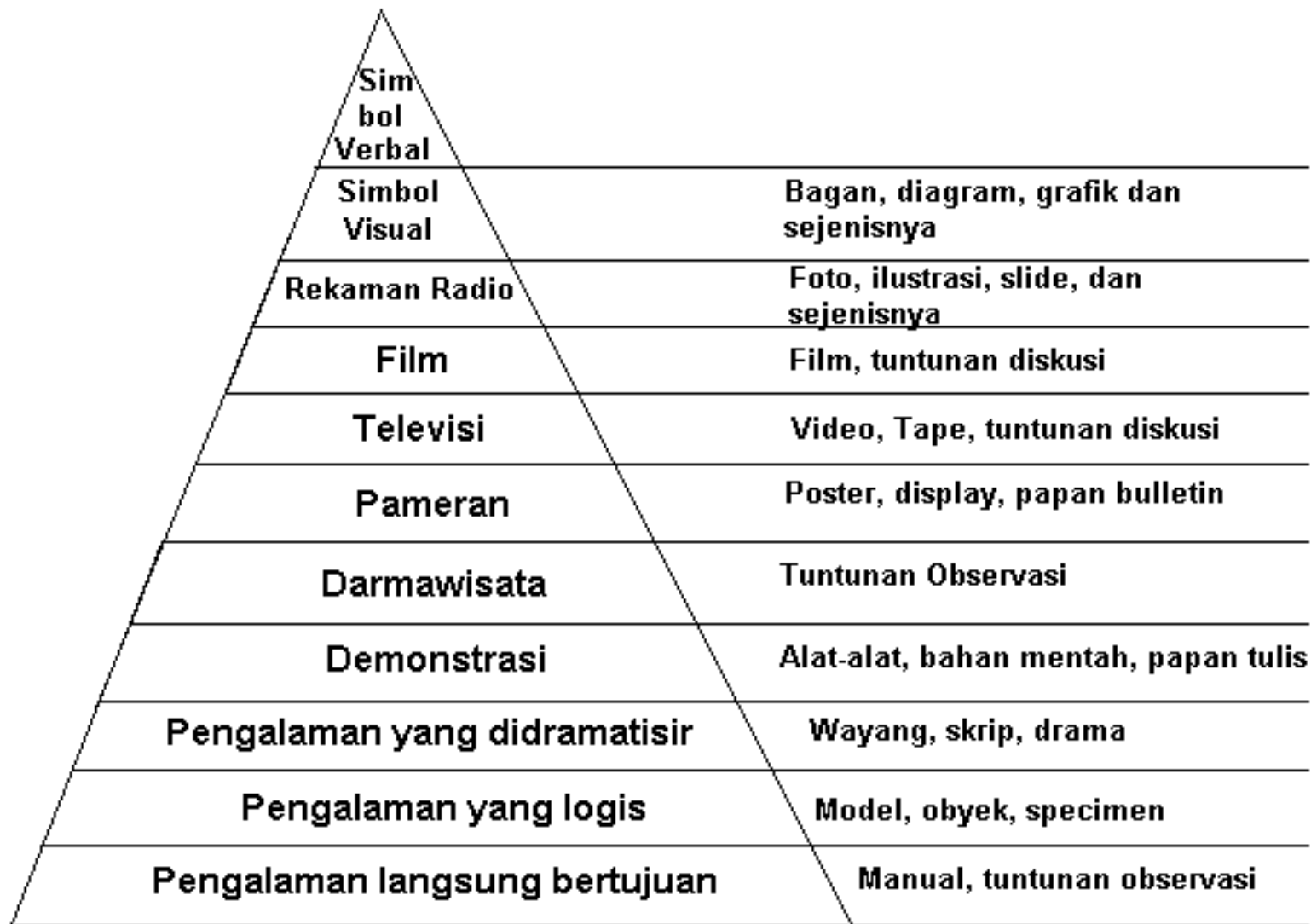
- **Manusia adalah organisme yang aktif**
- **Perubahan tingkah laku merupakan fungsi dari organisme dan lingkungannya**

Kerucut Pengalaman

Abstrak



Kongkret



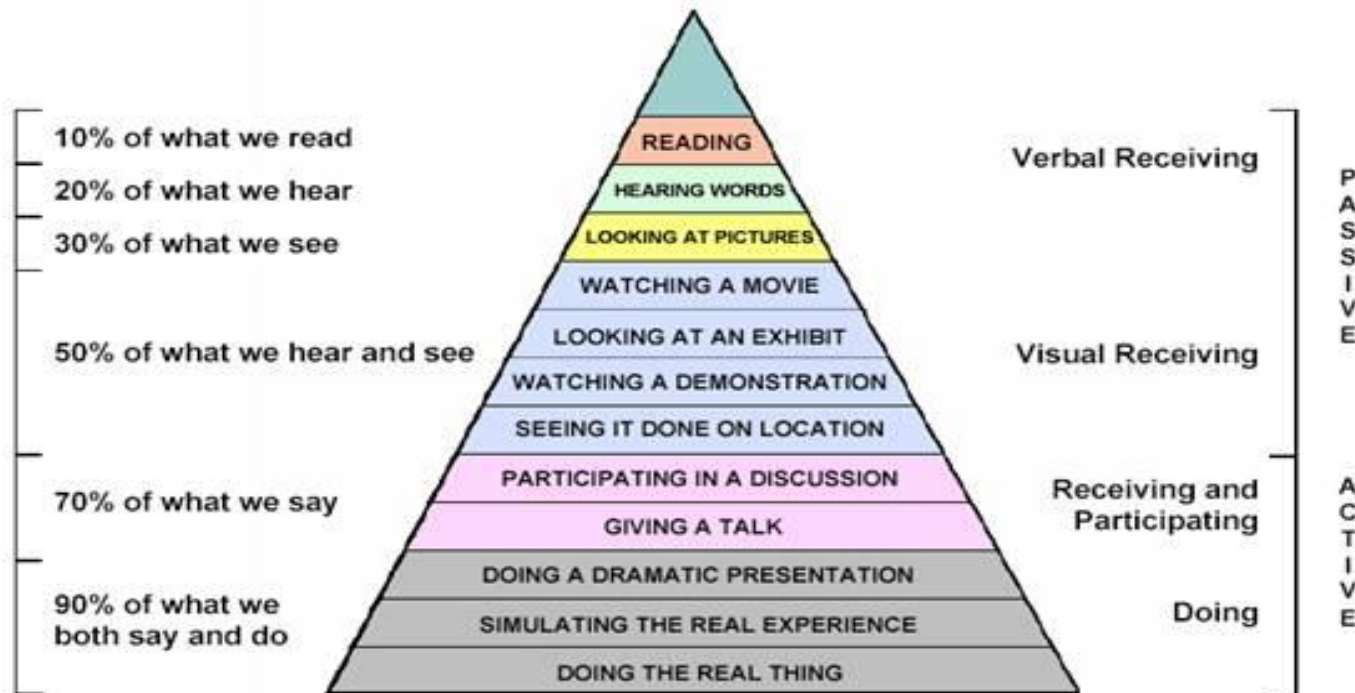
PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN

Romisowski

...as the carriers of messages, from one transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the message (which is our case is the learner)

Bovee (1997)

Sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.



Manfaat Media

- **Membantu penyampaian pesan**
- **Membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran**
- **Meningkatkan apresiasi**
- **Menambah motivasi**
- **Mengefektifkan waktu**
- **Membantu keterbatasan daya abstraksi siswa**
- **Pembelajaran lebih menarik**
- **Modernisasi pembelajaran**
- **Efisiensi karena dapat dipakai berulangulang**
- **Mengurangi keterbatasan ruang**

Peranan media

- mengatasi batas-batas ruang dan waktu
- mengatasi keterbatasan indrawi
- meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar
- menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu (fungsi afektif)
- mengembangkan imajinasi siswa
- meningkatkan motivasi belajar siswa
- media pembelajaran menjadi sumber belajar yang sangat dinamis.

Kegunaan Media

Secara umum media mempunyai kegunaan:

- **memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.**
- **mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.**
- **menimbulkan gairah 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.**

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut *Kemp and Dayton, 1985*:

- **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**

Fungsi media (Mudani 2008)

1. fungsi psikologis

- fungsi atensi atau perhatian (*attention*)
- fungsi afektif
- fungsi kognitif
- fungsi imajinatif
- fungsi motivasi

2. fungsi manipulatif, kemampuan untuk mengatasi batas-batas ruang, waktu, dan keterbatasan indrawi.

3. fungsi semantik, yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik.

4. fungsi sosio kultur. Fungsi media dilihat dari sosio-kultural dapat dijadikan alat untuk mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran.

5. fungsi sumber belajar

- *learning resources by design*
- *learning resources by utilization,*

Pengelompokkan media

- **media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering disebut media dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar,**
- **media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.**
- **media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.**
- **penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.**
- **media berbantuan komputer.**

Klasifikasi Media

- **Media penyaji**
- **Media Objek**
- **Interaktif**

Media Penyaji

**Kelompok 1 Grafis (melalui proses gambar);
Bahan cetak (huruf dan angka); Gambar
diam (fotografis)**

Kelompok 2 Media Proyeksi diam

Kelompok 3 Media Audio

**Kelompok 4 Audio ditambah Media Visual
Diam**

Kelompok 5 Gambar Hidup (film)

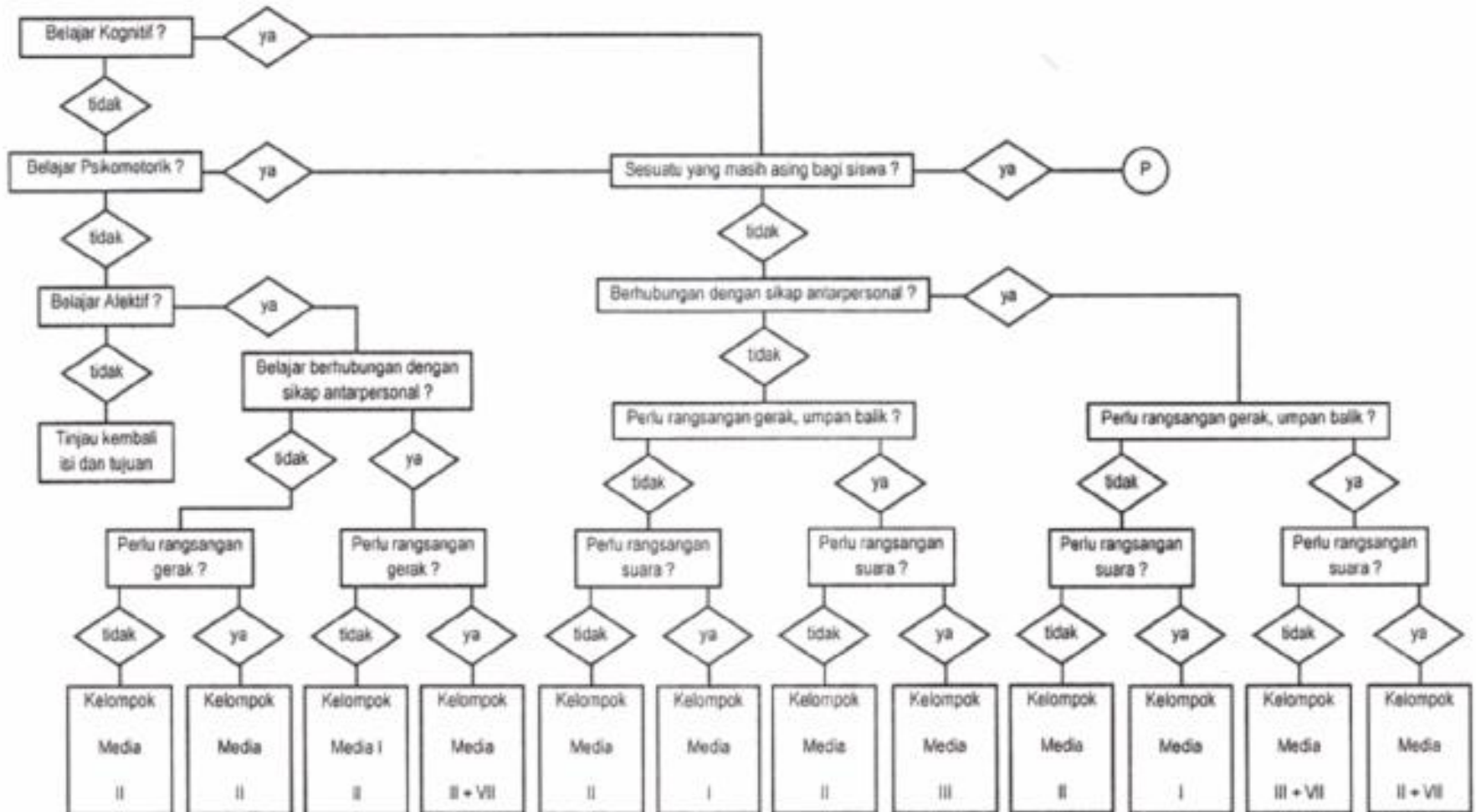
Kelompok 6 Televisi

Kelompok 7 Multimedia

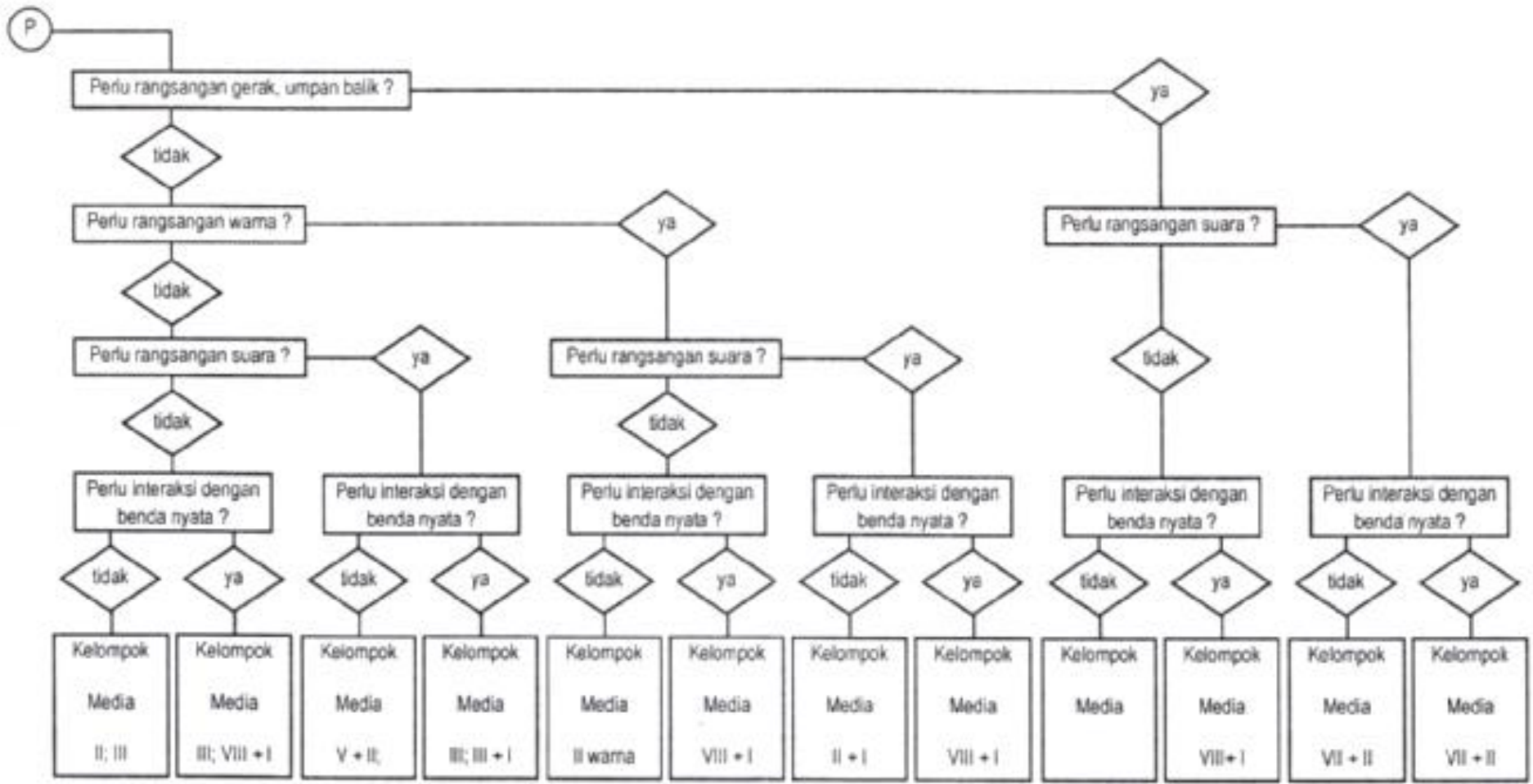
Pemilihan media

- **Karakteristik siswa**
- **Tujuan Belajar**
- **Sifat bahan ajar**
- **Pengadaan media yaitu terkait dengan proses produksi dan atau penyediaan.**
- **Sifat pemanfaatan media**

Prosedur pemilihan media (Ronald H. Anderson disederhanakan oleh Arief S. Sadiman)



Prosedur pemilihan media (Ronald H. Anderson disederhanakan oleh Arief S. Sadiman)



Pengelompokkan media

KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
I. Audio	<ul style="list-style-type: none">• Pita audio (rol atau kaset)• Piringan audio• Radio (rekaman siaran)
II. Cetak	<ul style="list-style-type: none">• Buku teks terprogram• Buku pegangan/ manual• Buku tugas
III. Audio-cetak	<ul style="list-style-type: none">• Buku latihan dilengkapi kaset atau pita audio• Pita, gambar, bahan (dilengkapi) dengan suara pita audio
IV. Proyeksi visual diam	<ul style="list-style-type: none">• Film bingkai (slide)• Film rangkai (berisi pesan verbal)
V. Proyeksi visual diam dengan audio	<ul style="list-style-type: none">• Film bingkai (slide) suara• Film rangkai suara
VI. Visual gerak	<ul style="list-style-type: none">• Film bisu dengan judul (caption)
VII. Visual gerak dengan audio	<ul style="list-style-type: none">• Film suara• Video
VIII. Benda	<ul style="list-style-type: none">• Benda nyata• Model tiruan (mack-ups)
IX. Manusia dan sumber lingkungan	
X. Komputer	<ul style="list-style-type: none">• Program instruksional terkomputer

Media Objek

- **Objek yang sebenarnya (alami dan buatan)**
- **Objek Pengganti (reflika, model, benda tiruan, *mockup*)**

Media Interaktif

- **Siswa diajak untuk melakukan interaksi**

Jenis:

- **praktik dan latihan (*drill and practice*)**
- **tutorial,**
- **permainan (*games*),**
- **simulasi (*simulation*),**
- **penemuan (*discovery*),**
- **pemecahan masalah (*problem solving*).**