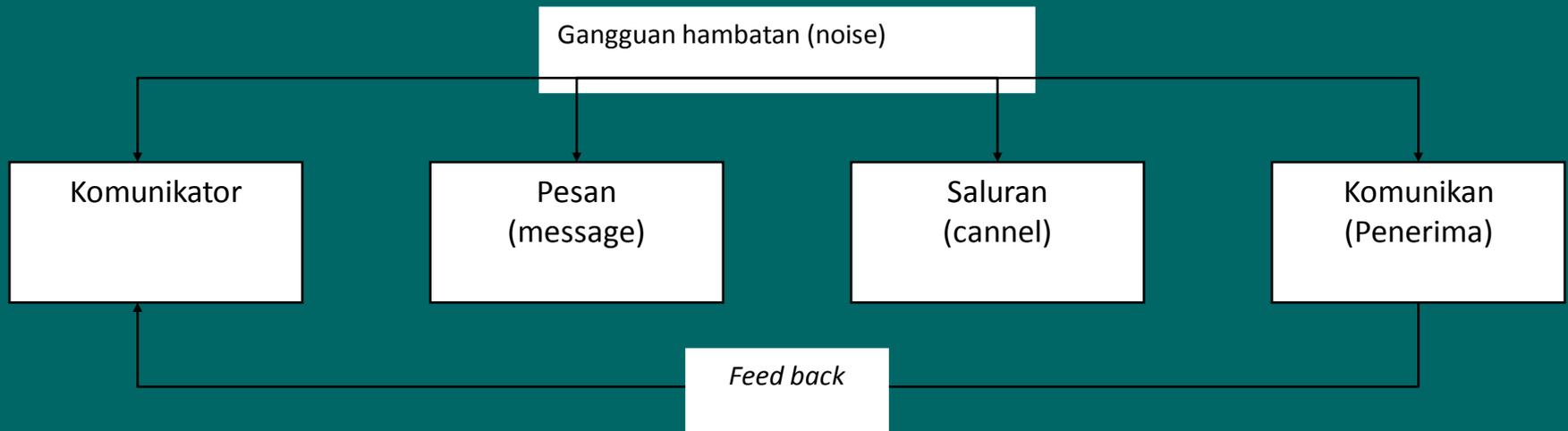




# **Hakikat Media Pembelajaran**

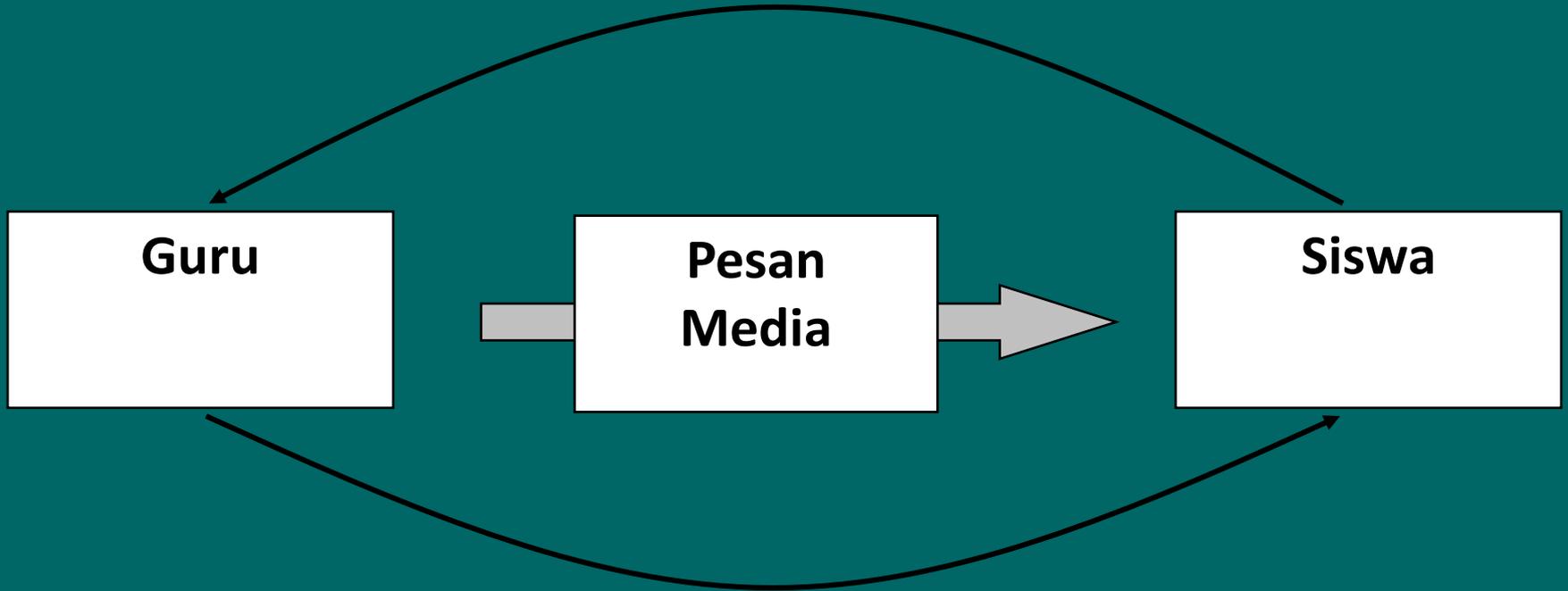
# Pembelajaran sebagai proses komunikasi





## **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**

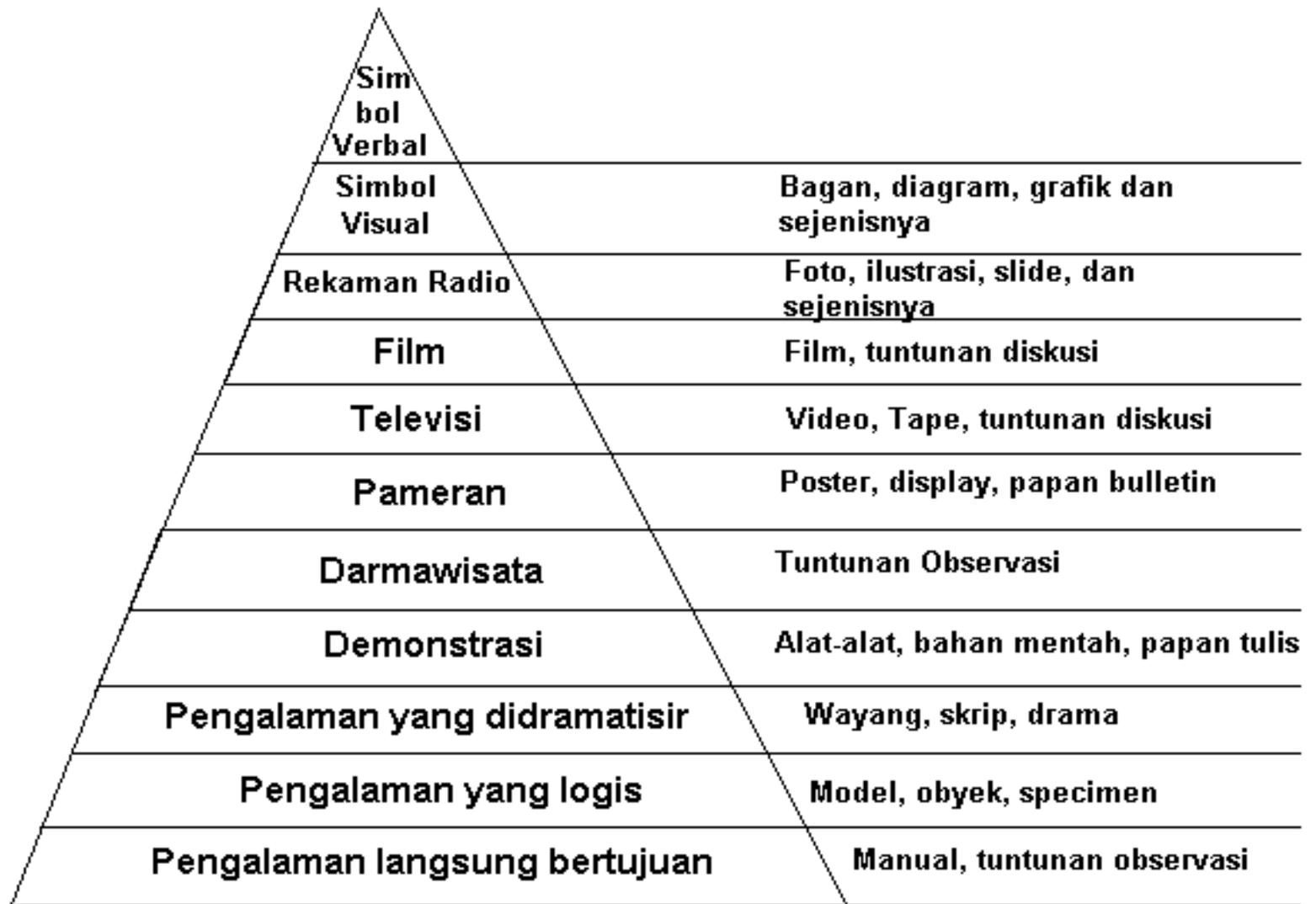
- **Manusia adalah organisme yang aktif**
- **Perubahan tingkah laku merupakan fungsi dari organisme dan lingkungannya**

# Kerucut Pengalaman

Abstrak



Kongkret



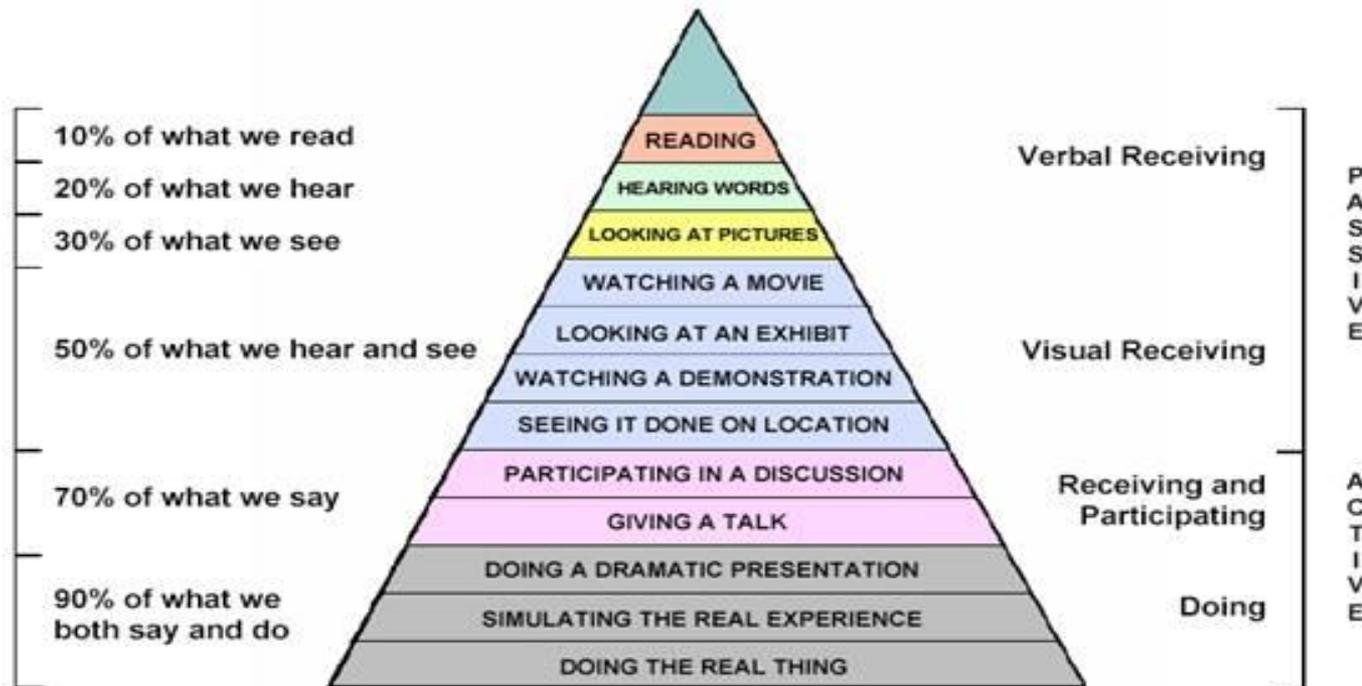
# PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN

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)**

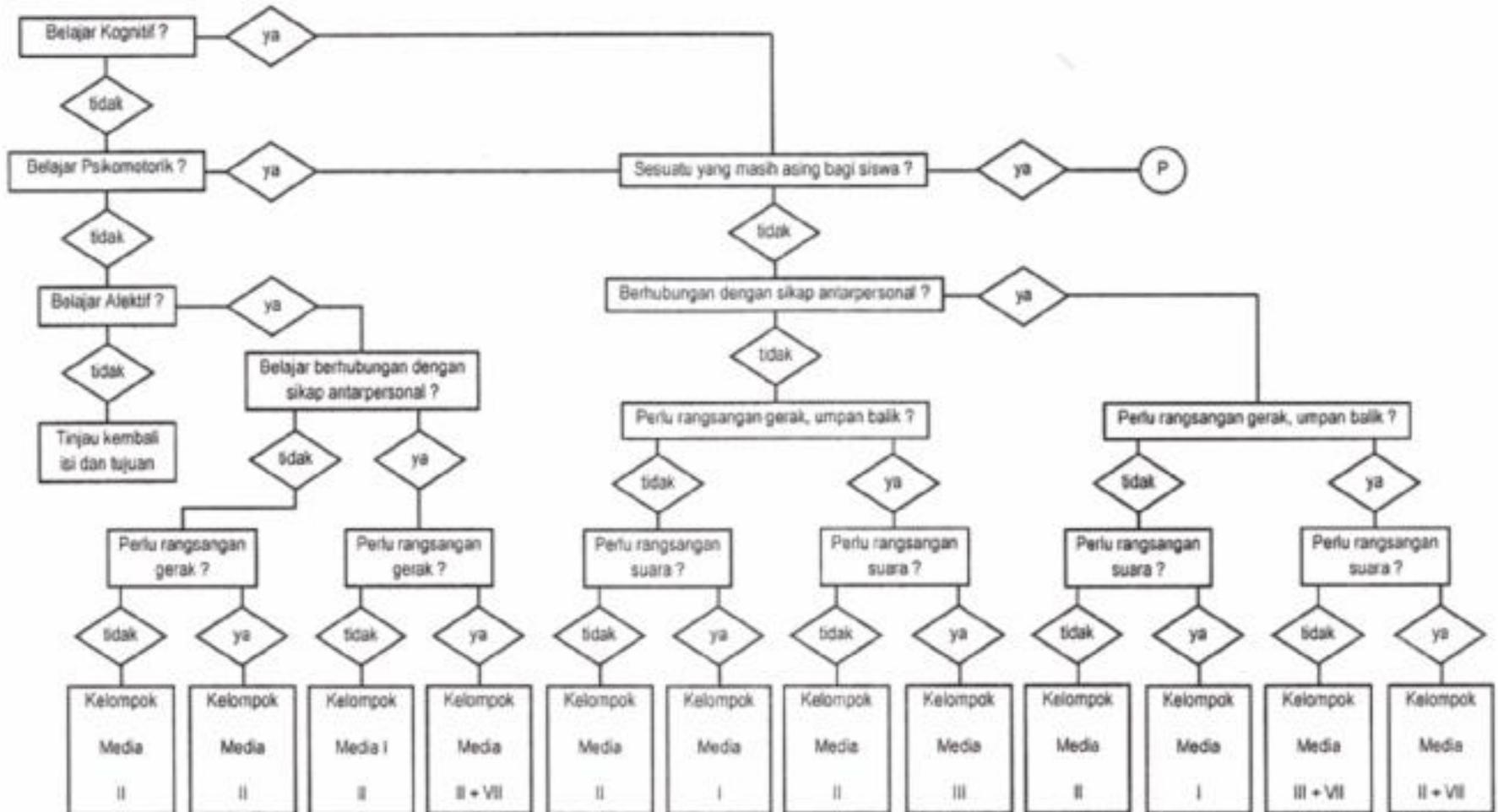
**Kelompok 6 Televisi**

**Kelompok 7 Multimedia**

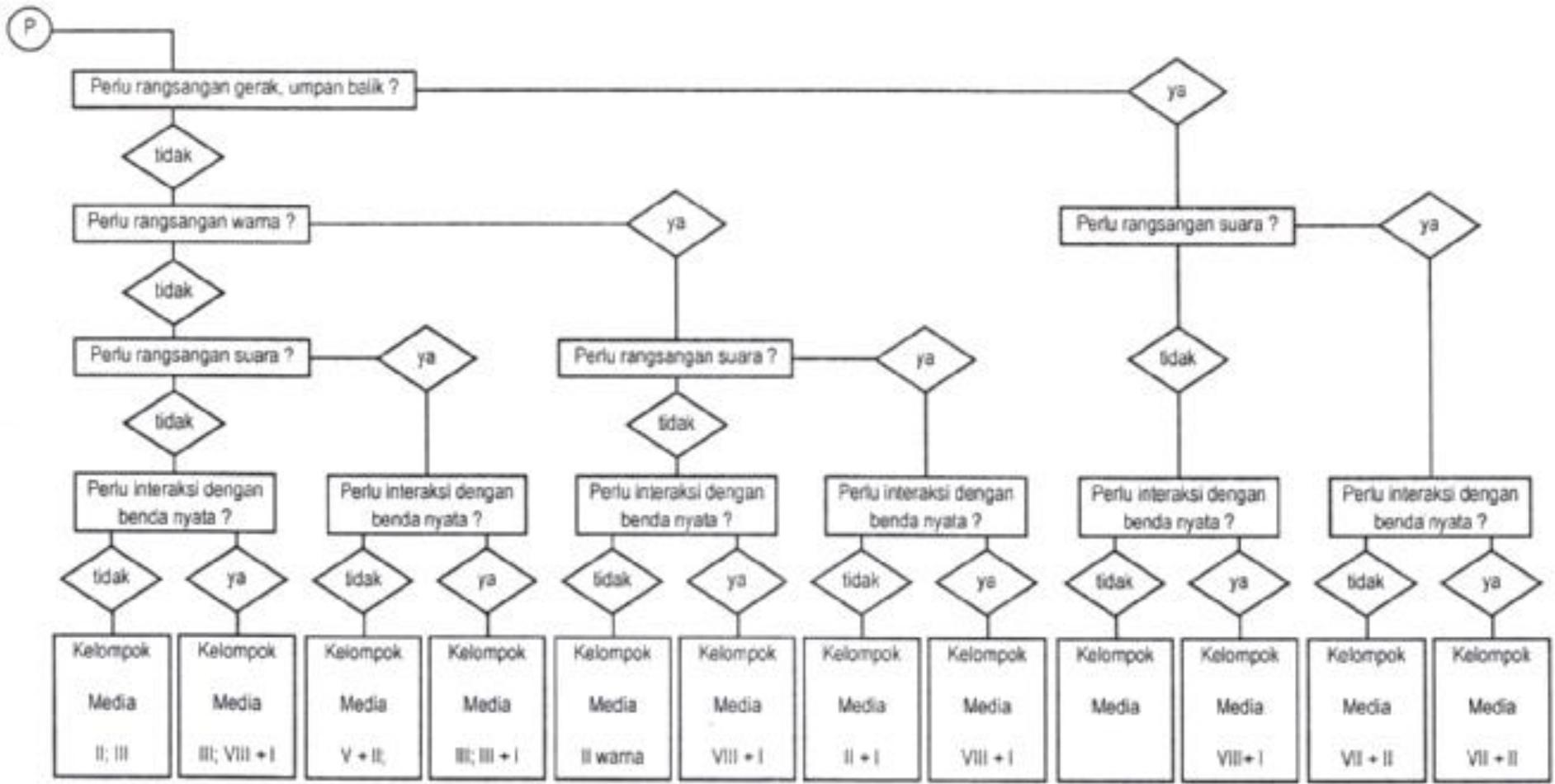
# Pemilihan media

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



# 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*).**