

### **TUJUAN PENDIDIKAN:**

Mengantarkan siswa (peserta didik) menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, baik intelektual, moral maupun sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru (instruktur) melalui proses pembelajaran .

### **LINGKUNGAN BELAJAR:**

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru (instruktur) yang mencakup tujuan pembelajaran , bahan pembelajaran , metodologi pembelajaran dan penilaian pembelajaran .

Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Salah satu ciri seseorang telah belajar sesuatu adalah perubahan di dalam dirinya, baik yang bersifat pengetahuan (**kognitif**), keterampilan (**psikomotorik**) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (**afektif**).

### **TUJUAN PEMBELAJARAN :**

Rumusan kemampuan (kompetensi) yang diharapkan dimiliki oleh siswa (peserta didik) setelah ia menempuh berbagai pengalaman belajarnya / pada akhir pembelajaran

### **BAHAN PEMBELAJARAN :**

Seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan, keterampilan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran .

## **METODOLOGI PEMBELAJARAN:**

Metode dan teknik yang digunakan guru (instruktur) dalam melakukan interaksinya dengan siswa (peserta didik) agar bahan pembelajaran sampai kepada siswa (peserta didik), sehingga siswa (peserta didik) menguasai kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran . Dalam metodologi pembelajaran terdapat dua aspek yang paling penting yaitu **metode mengajar** dan **media pembelajaran** sebagai alat bantu mengajar.

Media Pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, berada dalam komponen metodologi pembelajaran , sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

## **PENILAIAN PEMBELAJARAN:**

Alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai tidaknya kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran .

## **MEDIA:**

Kata "**media**" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "**medium**" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Beberapa batasan/pengertian **MEDIA** :

1. Segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Association of Education and Communication Technology/AETC)
2. Jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar
3. Segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. (Briggs, 1970)
4. Bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat didengar dan dibaca. (National Education Association/NEA)
5. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Arif Sadiman dkk., 1986)
6. Segala bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebarkan ide, sehingga ide atau gagsan itu sampai kepada penerima (Santoso S. Hamijaya)
7. Media adalah *channel* (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia baik untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada. (McLuahan)
8. Dll.

Pengertian

**MEDIA PEMBELAJARAN** atau  
**MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF**

1. Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.
2. Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video, tape, sajian slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media instruksional edukatif mencakup perangkat lunak (software) dan/atau perangkat keras (hardware) yang berfungsi sebagai alat belajar/alat bantu belajar.
3. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam GBPP dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
4. Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, audio, slide, film-strip, OHP, film, radio, televisi dan sebagainya.
5. Sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah.

(Ahmad Rohani, 1997 : 3-4)

## **MENGAPA HARUS MENGGUNAKAN MEDIA ?**

### **MANFAAT**

- Mengatasi perbedaan pengalaman/persepsi/pengamatan peserta didik
- Mengatasi keterbatasan ruang
- Mengatasi keterbatasan waktu
- Mengatasi kesulitan apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil
- Mengatasi gerak benda yang terlalu cepat atau terlalu lambat, dimana proses benda tersebut menjadi perhatian
- Mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks
- Mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar
- Mengatasi peristiwa-peristiwa alam
- Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat, atau lingkungan sekitar
- Membangkitkan minat belajar

### **FUNGSI:**

- Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar
- Memperjelas informasi
- Melengkapi dan memperkaya informasi
- Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian informasi
- Menambah variasi dalam penyajian materi
- Menambah pengertian tentang sesuatu
- Memberikan hasil belajar yang permanen
- Mempertinggi perhatian
- Memberikan dasar pengalaman konkret dari pengertian yang abstrak

## **Jenis-jenis media:**

### **Media grafis (dua dimensional)**

Gambar, bagan, diagram, foto, grafik, poster, kartun, komik dll.

### **Media tiga dimensional (model)**

Model padat, model penampang, model susun, model kerja, model mock-up, diorama, dll.

### **Media proyeksi (multi dimensional)**

Slide, film strips, film, OHP, dll

### **Media lingkungan**

#### **Media grafis**

- Gambar/Foto
- Sketsa
- Diagram
- Bagan/Chart
- Grafik
- Kartun
- Poster
- Peta dan Globe
- Papan Flanel
- Papan Bulletin

#### **Media Audio**

Radio

Tape recorder

#### **Media proyeksi diam (*still projected medium*)**

Film bingkai (*slide*)-OHP      Transparansi (OHT)  
Film rangkai                      Proyektor tak tembus  
pandang (*opaque  
projector*)

#### **Media audio visual**

Film

Film gelang

Televisi

Video

