

MEDIA PEMBELAJARAN

AMAY SUHERMAN

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

IDENTITAS MATA KULIAH

- Nama mata kuliah : Media Pembelajaran
- Kode mata kuliah : OT/PP/RT *) 503
- Jumlah SKS : 3 SKS
- Semester : Genap
- Kelompok mata kuliah : MK Keahlian Profesi
- Program studi : Pend. Teknik ...
- Status mata kuliah : Mata Kuliah Jenjang S1
- Prasyarat mata kuliah : MKDP dan MKPP
- Dosen penanggung jawab : Drs. Amay Suherman, M.Pd.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa memiliki kompetensi tentang media pembelajaran, dengan kognitif tingkat analisis, psikomotor tingkat respon kompleks, dan afektif tingkat merespon akan pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

PENGERTIAN KOMPETENSI

Menurut Majelis Pendidikan Kejuruan Nasional (1999)

KOMPETENSI ADALAH:

SUATU KEMAMPUAN YANG DIDASARI OLEH PENGETAHUAN, KETERAMPILAN, DAN DIDUKUNG OLEH SIKAP KERJA SERTA PENERAPANNYA DALAM MELAKSANAKAN SUATU TUGAS/PEKERJAAN DI TEMPAT KERJA MENGACU PADA KRITERIA UNJUK KERJA YANG DIPERSYARATKAN

Menurut *Metal Project & West Java Institutional Development Project IAPSD (2001)*

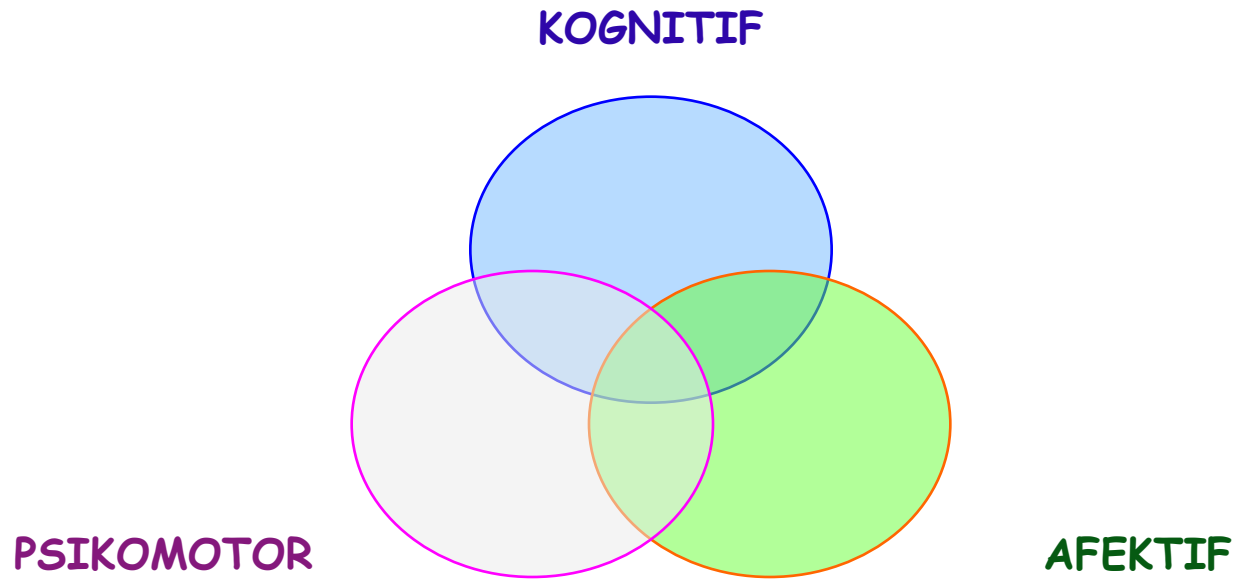
KOMPETENSI ADALAH:

SPEKIFIKASI DARI PENGETAHUAN (KOGNITIF), KETERAMPILAN (PSIKOMOTOR), DAN SIKAP (AFEKTIF) YANG DIMILIKI SESEORANG SERTA PENERAPANNYA DIDALAM PEKERJAAN SESUAI DG. STANDAR KINERJA DI INDUSTRI

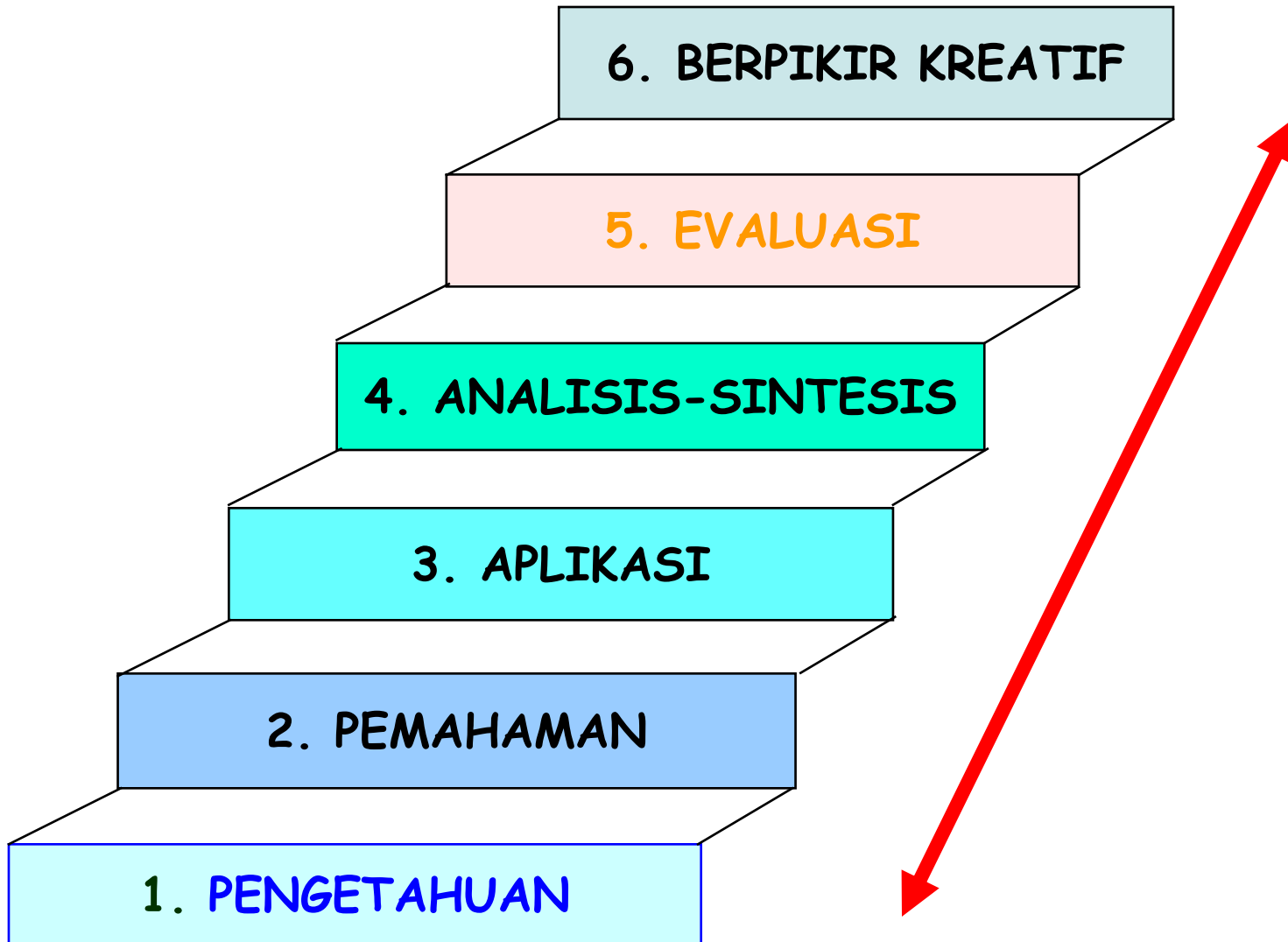
KOMPETENSI ADALAH:

PENGETAHUAN, KETERAMPILAN, DAN SIKAP KERJA YANG DIBUTUHKAN OLEH SESEORANG UNTUK MELAKUKAN SUATU PEKERJAAN DI TEMPAT KERJA SESUAI DENGAN TUNTUTAN STANDAR YANG BERLAKU

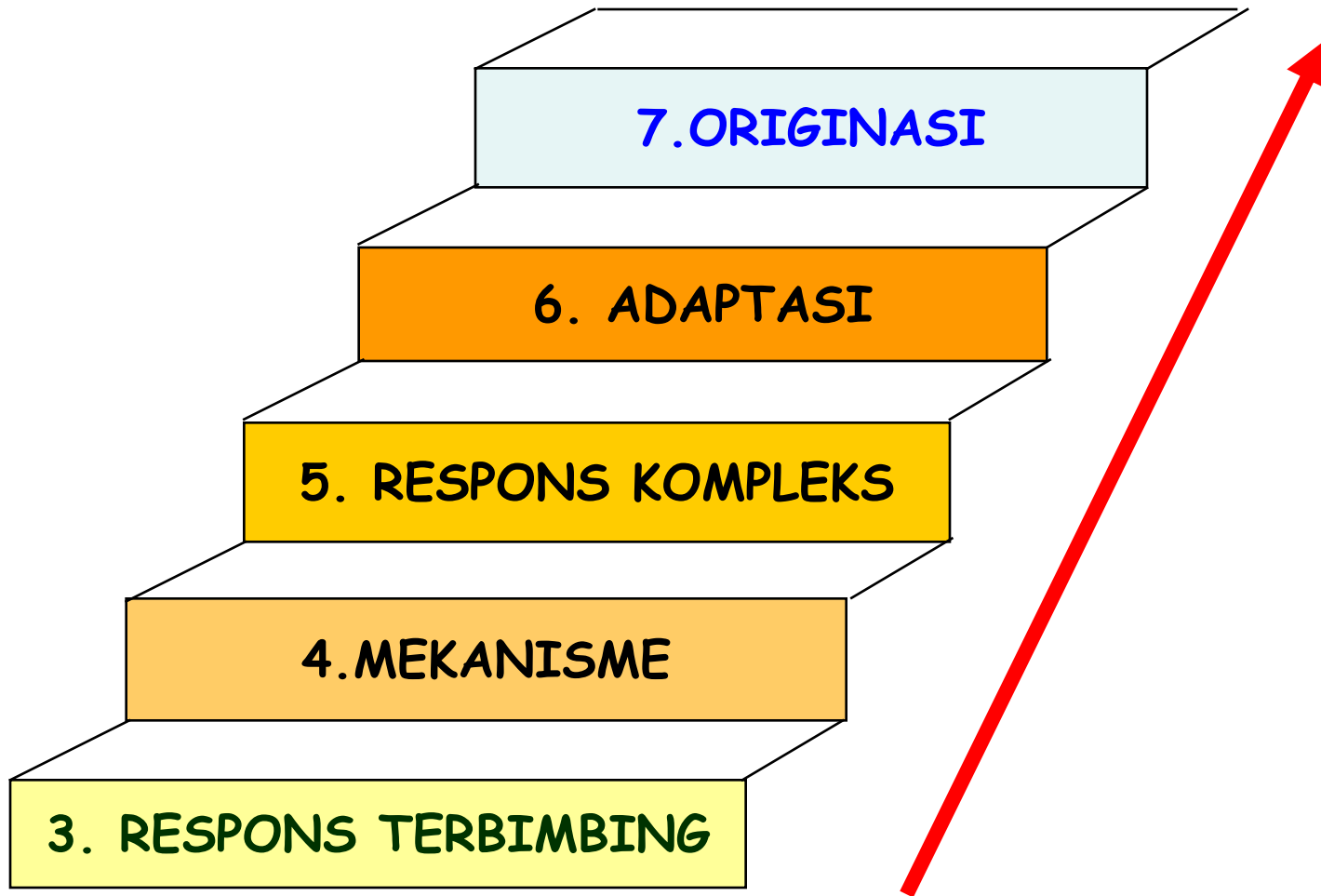
FORMULASI KOMPETENSI



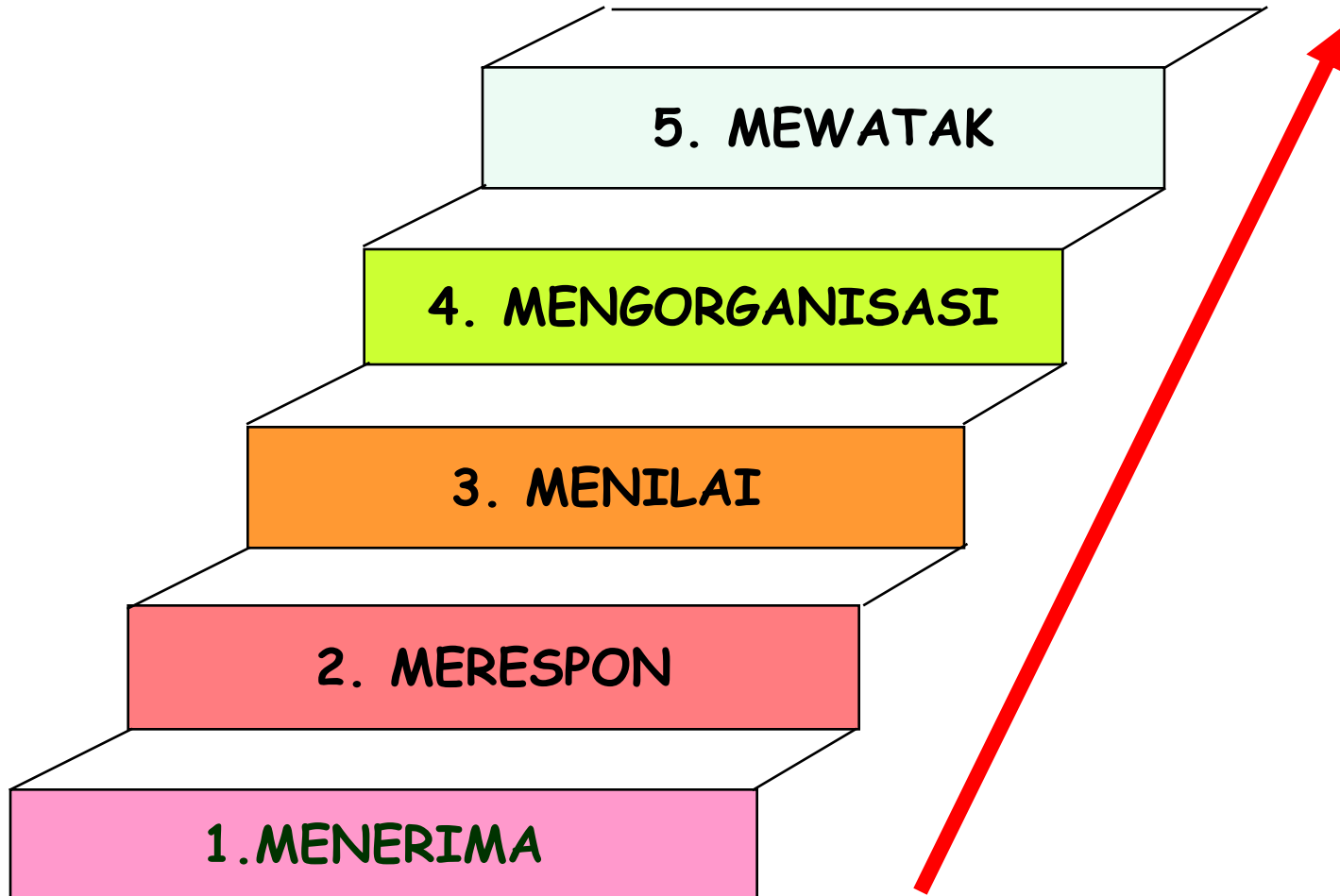
TAHAP ASPEK *KOGNITIF*



TAHAP ASPEK PSIKOMOTOR



TAHAP ASPEK AFEKTIF



PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPETENSI

- Tujuan pembelajaran jelas
- Pembelajaran berfokus pada peserta diklat
- Menekankan pada penguasaan kompetensi
- Menekankan pada pencapaian performansi
- Menggunakan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi cara belajar yang bervariasi
- Menggunakan metode pembelajaran yang bersifat *learning by doing*
- Pembelajaran bersifat individual dilakukan dengan menggunakan modul
- Memperhatikan kebutuhan dan kecepatan belajar peserta diklat secara individu
- Media dan materi yang digunakan didesain untuk membantu pencapaian kompetensi

PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPETENSI (LANJUTAN)

- Kegiatan pembelajaran hendaknya memperhatikan kemudahan proses pemantauan untuk memudahkan pengaturan program belajar
- Kegiatan pembelajaran diadministrasikan
- Memanfaatkan sumberdaya internal dan eksternal sekolah
- Pembelajaran dapat dilakukan di dalam dan di luar sekolah
- Lingkungan belajar dikondisikan seperti di dunia kerja
- Melakukan penilaian hasil belajar untuk mendapatkan umpan balik
- Penilaian dilakukan terhadap performansi yang dicapai dengan cara demonstrasi
- Tingkat performansi peserta diklat ditentukan dengan membandingkan kriteria unjuk kerja sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai

PENDEKATAN PEMBELAJARAN

- Metode : Ekspositori; Penugasan; Demonstrasi
- Tugas : Individual dan Kelompok
- Media : Visual (Dokumen-dokumen), Transparansi/
Power Point

EVALUASI

- Kehadiran
- Presentasi
- Makalah (Individual dan Kelompok)
- UTS
- UAS

RINCIAN MATERI PERKULIAHAN TIAP PERTEMUAN

- **Pertemuan 1: Landasan teoritis penggunaan media pembelajaran**
- **Pertemuan 2: Ciri-ciri media pendidikan**
- **Pertemuan 3: Fungsi dan manfaat media pendidikan**
- **Pertemuan 4: Kegunaan media pendidikan dalam PBM (Kognitif)**
- **Pertemuan 5: Kegunaan media pendidikan dalam PBM (Psikomotor & Apektif)**
- **Pertemuan 6: Jenis dan karakteristik media**
- **Pertemuan 7: Pemilihan media**
- **Pertemuan 8: UTS**
- **Pertemuan 9: Latihan aplikasi pemilihan media untuk Materi Teori & Praktik**
- **Pertemuan 10: Pengembangan media pendidikan**
- **Pertemuan 11: Latihan pengembangan media pendidikan**
- **Pertemuan 12: Pemanfaatan media pendidikan**
- **Pertemuan 13: Latihan pemanfaatan media pendidikan**
- **Pertemuan 14: Peralatan media pendidikan**
- **Pertemuan 15: Evaluasi media**
- **Pertemuan 16: UAS**

REFERENSI

- Anderson, RH. (1976). *Selecting and Developing Media for Instruction*, Wesconsin: American Society and Developing Media for Instructon.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bruner, Jerome S. (1966), *Toward a Theory of Instruction*, Cambridge: Harvard University
- Burden, P.R. and Byrd, D.M. (1999). *Method for Effective Teaching: Second Edition*, USA: Allyn and Bacon
- Dick, W., and Carey, L. (1990). *The Sistematic Design of Instruction : Third Edition*, Glenview, Illionis: Scott, Foresman and Company
- Dick, W. dan Reiser, Robert A. (1989). *Planning Effective Instruction*, USA: Allyn and Bacon.
- Heinich, MR. (1982). *Instructional Media and The New Technology of Instruction*, New York: John Wiley & Sons Inc.
- Reece, L. and Walker, S., (1997). *Teaching Training and Learning: A Practical Guide*, Third Edition, Sunderland: Business Education Publishers.
- Sadiman, AS. (1993). *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Wyman, R. (1976). *Mediaware, Selection, Operation and Maintenance, Second Edition*, Iowa: Mc. Brown Company Publisher.

LANDASAN TEORITIS

MENURUT JEROME S. BURNER (1966), ada tiga tingkatan utama modus belajar:

1. PENGALAMAN LANGSUNG (*enactive*) → belajar dengan mengerjakan secara langsung
2. PENGALAMAN PIKTORIAL/GAMBAR (*iconic*) → belajar dengan melalui gambar, lukisan, foto, film
3. PENGALAMAN ABSTRAK (*symbolic*) → belajar melalui membaca atau mendengar

KETIGA TINGKAT PENGALAMAN INI SALING BERINTERAKSI DALAM UPAYA MEMPEROLEH KOMPETENSI (Kognitif; Afektif; Psikomotor)

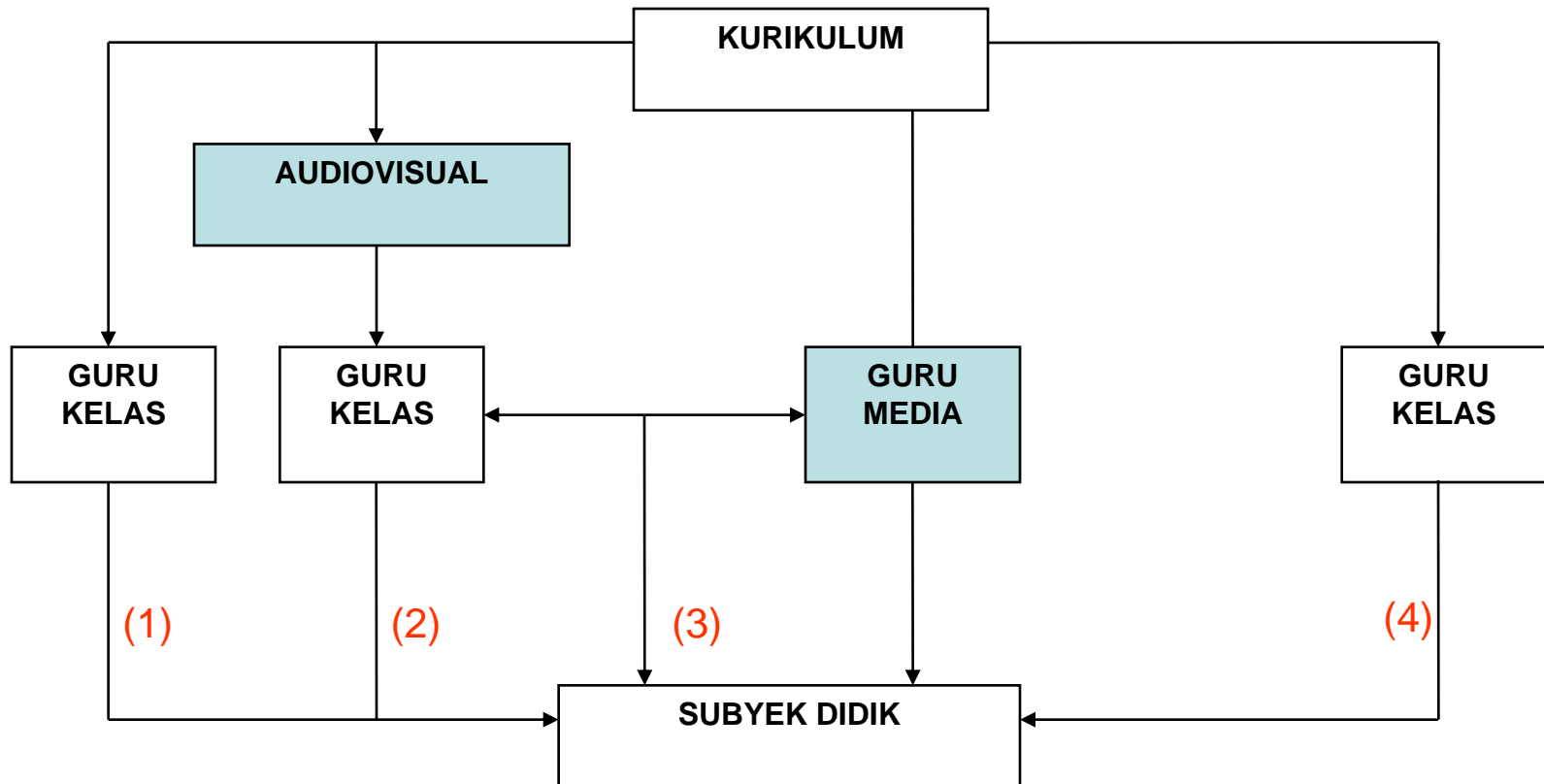
KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE



PENGERTIAN MEDIA

- 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
- merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

POSISI MEDIA DALAM POLA PEMBELAJARAN



FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

- **Berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.**
- **Media pembelajaran: untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.**

