



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
(UNY)**

**Media
Pembelajaran
Geografi**

Oleh

Dr. H. MUKMINAN

PPs./Prodi Dik. Geografi FIS-UNY

mukminan@yahoo.co.id

HP: 0815 795 6800



**Untuk
Bahan Perkuliahan
Prodi S1 P.Geografi
FIS – UNY 2015/2016**

PENDAHULUAN

- ◆ **Era globalisasi sarat dengan inovasi, termasuk penggunaan media pembelajaran**
- ◆ **Pembelajaran harus melakukan upaya-upaya mendasar**
- ◆ **Mengajar dengan baik dan tidak menyimpang**
- ◆ **Pengajar harus mampu menjalankan perannya secara profesional**



Rasional

1. **Kualitas pendidikan identik dengan kualitas SDM**
2. **Kualitas SDM merupakan penentu tinggi rendahnya peradaban suatu bangsa.**
3. **Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh para pengelola dan guru.**
4. **Pendidikan merupakan merupakan sarana yang sangat sentral dan strategis untuk mendukung keberhasilan pembangunan.**
5. **UU Nomor 20 tahun 2003 telah memberikan lampu hijau bagi *bergesernya peta dan paradigma pendidikan.***
6. **Pendidikan ke depan diharapkan mampu menghasilkan lulusan dengan standar kompetensi yang prima dan terstandar.**
7. **Peningkatan mutu pendidikan harus selalu dilakukan melalui upaya-upaya peningkatan kualitas guru yang ada/atau yang akan diadakan.**



TREND PENDIDIKAN MASA DEPAN

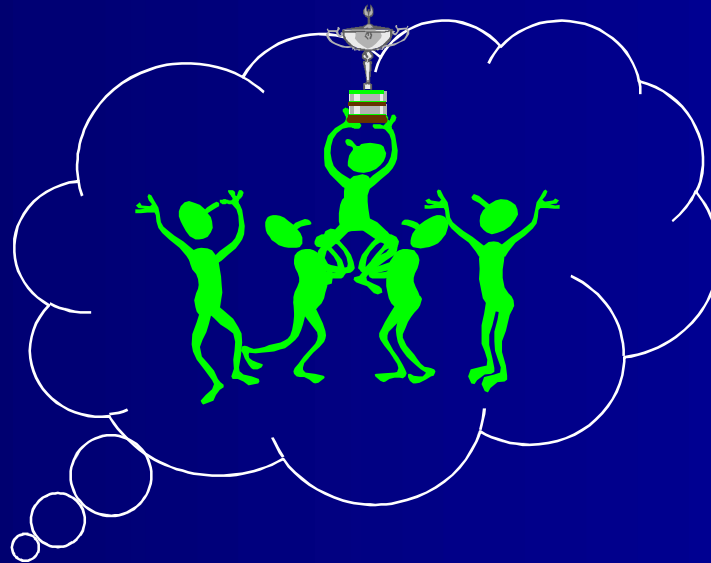
- Pendidikan ditujukan untuk perubahan perilaku ; kesiapan masa depan dan kemampuan berkarya
- Pembelajaran didapat jauh lebih banyak dari sumber yang tidak perlu melembaga seperti kelas dan sekolah: Internet – Blogs
- Edukasi utama pada nilai – nilai (*Values*) justru sangat tertinggal

SDM ERA INFORMASI



1. Manusia pembelajar dan menghayati nilai *indigenous*.
2. Mengembangkan diri dan berorientasi ke depan.
3. Taat nilai moral dan keagamaan.
4. Menghargai nilai-nilai sosial
5. Berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.
6. Berkepribadian baik.
7. Berpikir global.
8. *Fulfillment, passionate execution, dan significant contribution.*

STANDAR KOMPETENSI



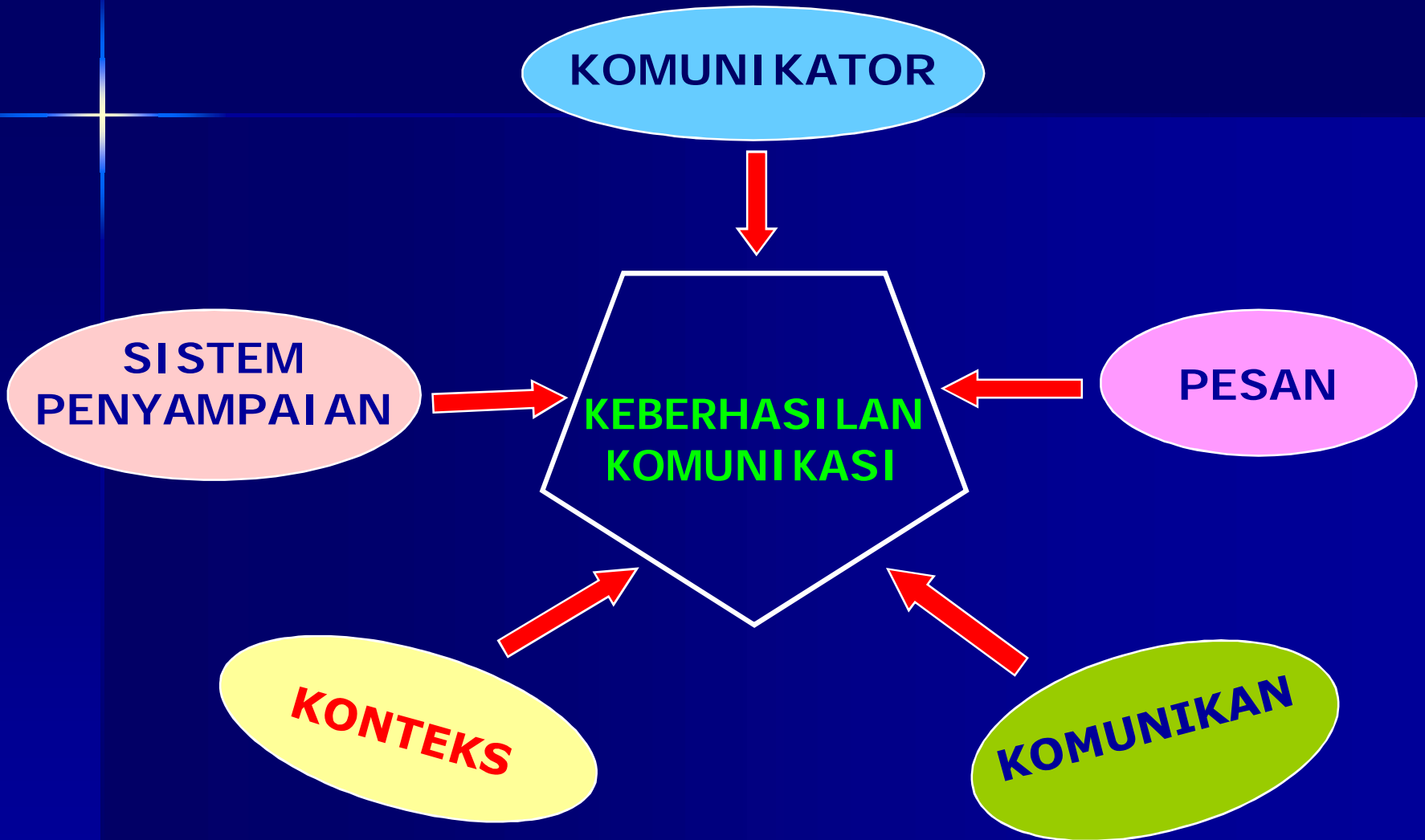
Mendesain media pembelajaran yang dapat dipilih sebagai alat maupun sumber belajar

KOMPETENSI DASAR

- 1. Menjelaskan makna media pembelajaran**
- 2. Mengidentifikasi jenis-jenis media menurut penggolongan tertentu**
- 3. Memilih media yang sesuai dengan bidang IPS/Geografi**
- 4. Menggunakan media secara baik di dalam pembelajaran IPS/Geografi**
- 5. Mengembangkan media pembelajaran IPS/Geografi**

KOMUNIKASI

- Proses Penyampaian Informasi
- Proses Penyampaian Gagasan
- Proses Penciptaan Arti



Makna Media Pembelajaran

Media:

Alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi

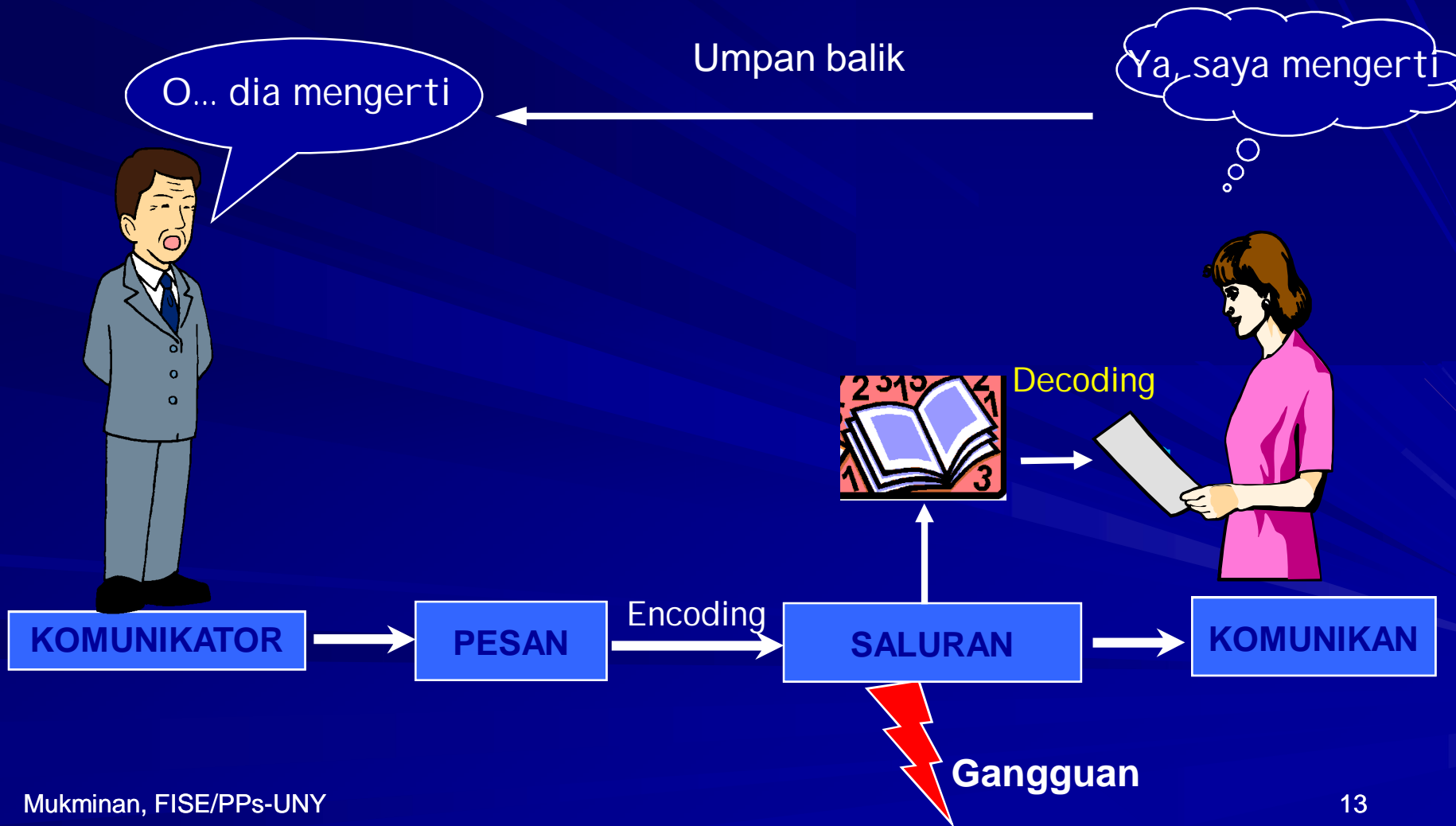
Media Pembelajaran:

- **Alat komunikasi untuk menyampaikan pesan pembelajaran**
- **Segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari pengajar kepada pebelajar**

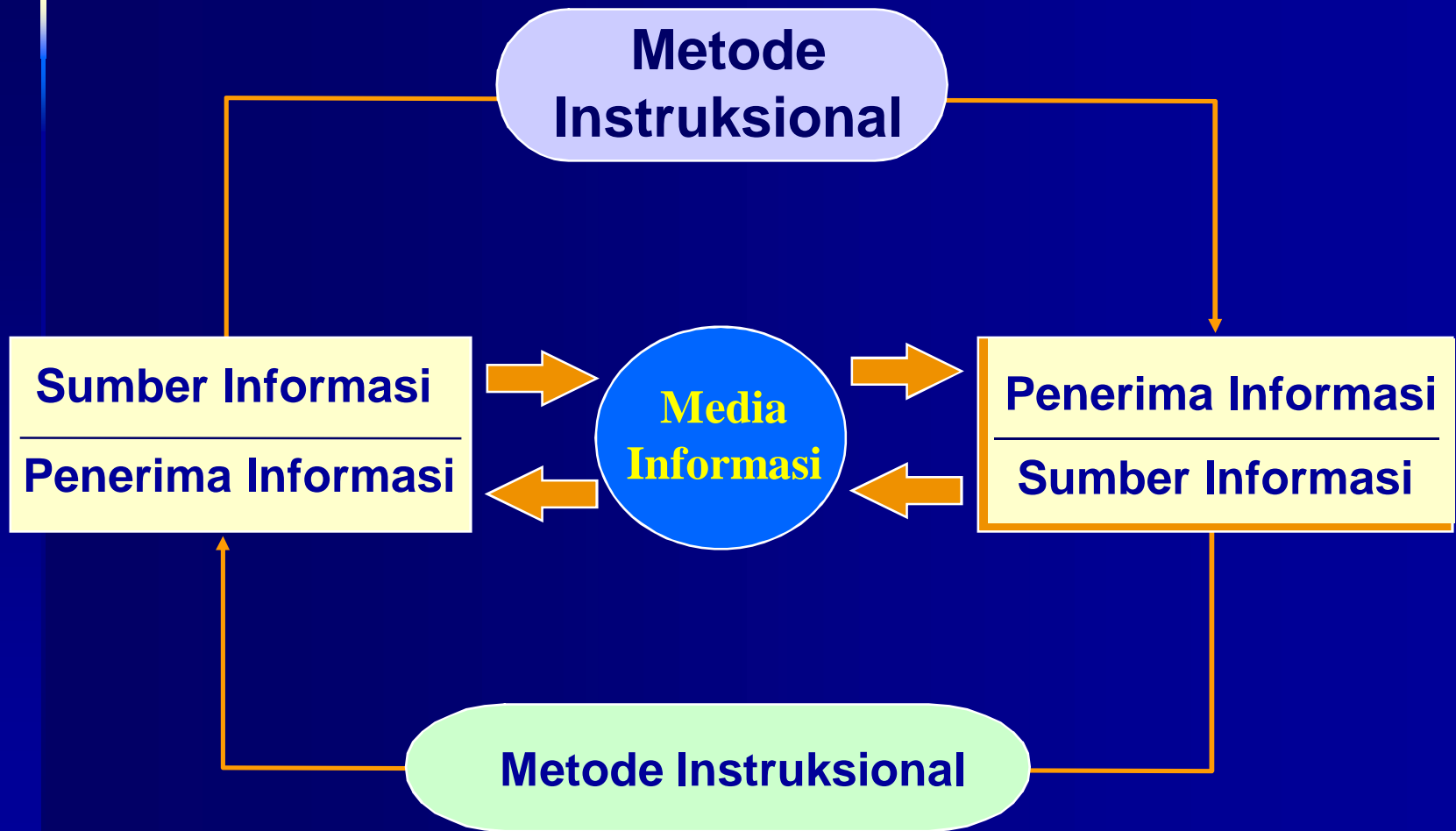
PROSES KOMUNIKASI



PROSES KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN



PROSES KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN



PENGGOLONGAN MEDIA



Bretz

- **Media yang dapat didengar (*Audio*)**

- **Media yang dapat dilihat (*Visual/Video*)**
 - ☞ gambar visual
 - ☞ garis (grafis)
 - ☞ simbol verbal

- **Media yang dapat bergerak (*Motion*)**

Penggolongan Media menurut Ukuran Audiens (Schramm)

Media untuk audiens besar:

- **Televisi**
- **Radio**
- **Facsimile**
- **Internet**

Penggolongan Media menurut Ukuran Audiens (Schramm)

Media untuk audiens kecil:

- Film suara
- Film bisu
- Videotape
- Film strip suara
- Slide
- Radio
- Audiotape
- Audiodisc
- Foto
- Poster
- Papan tulis
- Chart, Flip Chart, OHP/OHT

Penggolongan Media menurut Ukuran Audiens (Schramm)

Media untuk individu:

- ❑ Media cetak
- ❑ Telepon
- ❑ CAI/CBI (*Computer Assisted Instruction/Computer Based Instruction*)

KLASIFIKASI JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

(Heinich, dkk. 1996)

- ◆ **Yang tidak diproyeksikan**
- ◆ **Yang diproyeksikan**
 - ◆ **Audio**
 - ◆ **Video**
 - ◆ **Multimedia Berbasis Komputer**
 - ◆ **Multimedia Kit**

MEDIA TIDAK DIPROYEKSIKAN (Media Display/*Dispayed Media*)

Realia:

Benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar/pembelajaran

Model:

Benda-benda 3 dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya

Grafis:

Gb atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan

Display:

Bahan pameran/display yang penggunaannya dipasang di tempat tertentu

MEDIA YANG DIPROYEKSIKAN

■ Over Head Projector (OHP):

alat untuk memproyeksikan gambar atau tulisan pada transparansi

■ Slide Projector:

alat untuk memproyeksikan gambar atau tulisan pada film positif

MEDIA AUDIO

■ Makna:

Berbagai cara untuk merekam dan menyampaikan suara untuk tujuan pembelajaran (media gambar)

■ Kelebihan:

- Fleksibel
- Relatif murah
- Ringkas
- Mudah dibawa (portable)

■ Kekurangan:

- Memerlukan peralatan khusus
- Memerlukan kemampuan khusus untuk pemanfaatannya

MEDIA VIDEO

■ Makna:

Format media yang memanfaatkan tabung katoda/LCD untuk menayangkan pesan dalam bentuk animasi dan film

■ Kelebihan:

- Memanipulasi waktu dan ruang
- Menampilkan objek yang terlalu kecil, besar atau berbahaya
- Cocok untuk belajar keterampilan motorik
- Menyajikan gbr dengan cepat atau lambat

■ Kekurangan:

- Memerlukan peralatan dan keterampilan khusus untuk memanfaatkan

MEDIA BERBASIS KOMPUTER

Makna:

Media yang pengoperasiannya harus dengan komputer

Kelebihan:

1. Memungkinkan terjadinya interaksi siswa/mhs dengan materi pembelajaran
2. Memungkinkan proses belajar secara individual sesuai kemampuan mhs
3. Menampilkan unsur audivisual
4. Langsung memberikan umpan balik
5. Menciptakan proses belajar secara berkesinambungan

Kekurangan:

1. Peralatan penunjangnya mahal
2. Perlu keterampilan khusus untuk mengoperasikannya

MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER

Makna:

Media yang mengintegrasikan berbagai bentuk materi pembelajaran spt: teks, gambar, grafis, dan suara yang dioperasikan dengan komputer

Bentuk:

1. **Hipermedia**
2. **Video interaktif**
3. **CD-ROM**
4. **Digital video interaktif**
5. **Virtual reality**

MULTIMEDIA KIT

Paket bahan ajar yang terdiri dari beberapa jenis media digunakan untuk menjelaskan materi tertentu, yang biasanya dilengkapi dengan buku panduan

FAKTOR DALAM PEMILIHAN MEDIA

- 1. Kompetensi yang harus dicapai**
- 2. Karakteristik siswa/mahasiswa**
- 3. Kondisi yang ada (ketersediaan perangkat lunak dan perangkat kerasnya)**

PEMILIHAN MEDIA INSTRUKSIONAL



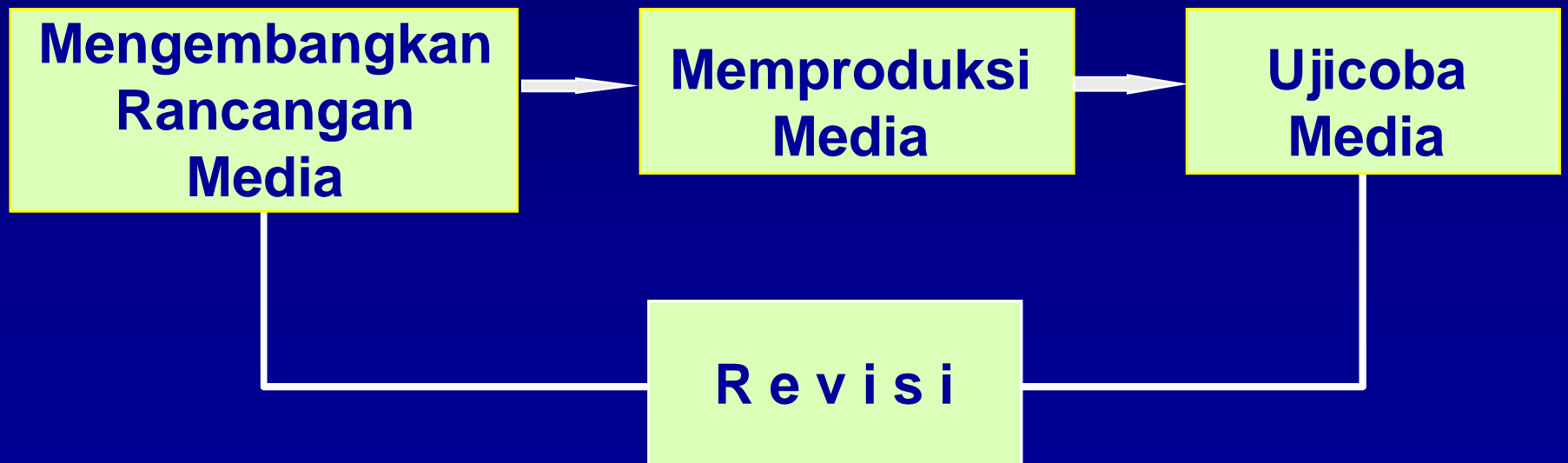
Mempertimbangkan

- Kompetensi yang harus/akan dicapai
- Kesesuaian media dengan materi
- Ketersediaan sarana dan prasarana(perangkat lunak dan perangkat kerasnya)
- Karakteristik audience

Model Pengembangan Media

V	isible	:	Mudah dilihat
I	nteresting	:	Menarik
S	imple	:	Sederhana
U	seful	:	Isinya berguna/bermanfaat
A	ccurate	:	Benar (dapat dipertanggungjawabkan)
L	egitimate	:	Masuk akal/sah
S	tructured	:	Terstruktur/tersusun dengan baik

Pengembangan dan Produksi Media



MENGEMBANGKAN RANCANGAN Media

- ❑ **Yang harus diingat: *kembangkan Media dari seluruh kompetensi serta materi, bukan mengajarkan materi dari Media***
- ❑ **Mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan**
- ❑ **Rancangan mudah dibaca, sederhana dan jelas**
- ❑ **Lebih diutamakan penggunaan gambar, draft, bagan atau foto**

VISUALISASI

Konsep	Visual yang Dipakai
<ul style="list-style-type: none">■ Proses, prosedur, siklus■ Fakta, data■ Data perbandingan ■ Hubungan ruang■ Hubungan dalam struktur■ Hubungan waktu■ Hubungan keluarga	<ul style="list-style-type: none">■ Bagan alur (<i>flowchart</i>)■ Tabel, matriks, daftar■ Grafik (balok, cakram, koordinat, kurva)■ Peta■ Bagan, skema, diagram■ Jadwal, Gantt chart■ Bagan silsilah

MEMPRODUKSI MEDIA

```
graph TD; A[MEMPRODUKSI MEDIA] --> B[TEKNIK TERTENTU]; A --> C[MANUAL];
```

**TEKNIK
TERTENTU**

MANUAL

BENTUK MEDIA

👉 **Tunggal**

1 lembar transparansi film

👉 **Tumpang Tindih (*Overlay*)**

Untuk menjelaskan tentang sekuen, alur cerita, atau prosedur

👉 **Tutup Buka (*Masking*)**

Sepengah bentuk tunggal, hanya ditambah penutup dari kertas

👉 ***Bilboarding***

Seperti bentuk tunggal, tetapi dilapisi transparansi berwarna pada bagian yang perlu penekanan

UJI COBA MEDIA



*Apakah **MEDIA** yang dibuat*

- Mudah dilihat
- Menarik
- Sederhana
- Bermanfaat
- Benar
- Terstruktur

MENGGUNAKAN MEDIA

- ❑ Pada saat mengajar menghadap ke siswa/ mahasiswa dan menunjuk tulisan/gambar pada **MEDIA**
- ❑ Siapkan Media terlebih dahulu, baru mengajar dengan Media
- ❑ Setting ruangan agar disesuaikan
- ❑ Gambar hasil proyeksi harus dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh siswa/mahasiswa

Manfaat Media Dalam Pembelajaran

- Meningkatkan motivasi siswa
- Pembelajaran lebih bermakna
- Proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif
- Jumlah waktu lebih sedikit
- Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- Pembelajaran dapat terjadi di berbagai konteks
- Peran guru sebagai fasilitator dapat terwujud

Motivasi

Movere → Menggerakkan

Kondisi yang:

- Menimbulkan Perilaku
- Mengarahkan Perilaku
- Mempertahankan Intensitas Perilaku

Wlodkowski (1985)

Model ARCS

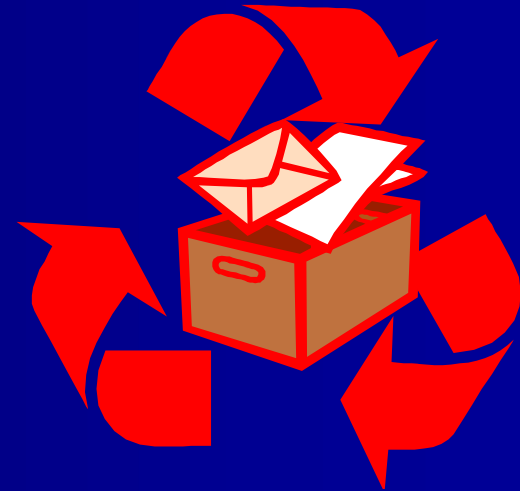
- ❑ **Perhatian** (*Attention*)
- ❑ **Relevansi** (*Relevance*)
- ❑ **Kepercayaan Diri** (*Confidence*)
- ❑ **Kepuasan** (*Satisfaction*)

Perhatian (Attention)

- **Baru**
- **Aneh/unik**
- **Kontradiktif**
- **Kompleks**

RELEVANSI (Relevance)

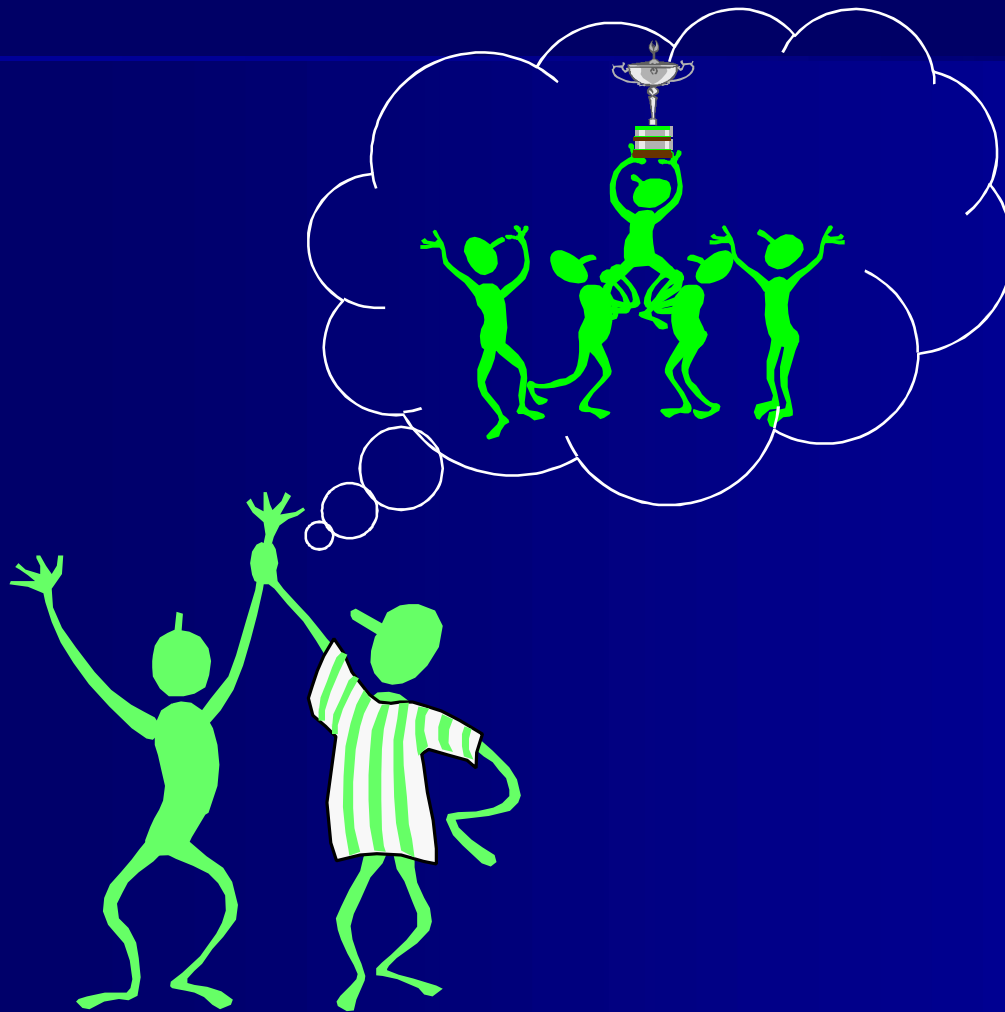
- ❑ **Sesuai kebutuhan:**
 - **Berprestasi**
 - **Memiliki kekuasaan**
 - **Afiliasi**
- ❑ **Bermanfaat**



Kepercayaan Diri (Confidence)



Kepuasan (Satisfaction)



M P B K

(Media Pembelajaran Berbasis Komputer)

BERBAGAI ISILAH UNTUK MPBK

Pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer ini dikenal dengan istilah-istilah:

- "*Computer Assisted Instruction (CAI)*" atau "*Computer Assisted learning (CAL)*" atau
- "*Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK)*".
- Istilah CAI, didefinisikan sebagai "*any intervention by computers in education*".
- Jadi CAI adalah bentuk pemberian pembelajaran secara langsung terhadap siswa dengan menggunakan komputer.

Aspek-aspek Dalam Pengembangan MPBK

- I. Aspek Isi
- II. Aspek Pembelajaran
- III. Aspek Teknis Pemediaan

ASPEK ISI/MATERI

1. Standar Kompetensi sesuai dengan Kurikulum yang berlaku
2. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar
3. Kedalam materi cukup
4. Penyajian materi berurut
5. Penilaian/tes sesuai dengan indikator

ASPEK PEMBELAJARAN INSTRUKSIONAL



6. Bahasa mudah dipahami
7. Kejelasan petunjuk belajar
8. Kejelasan pemahaman materi
9. Pemberian contoh sesuai dengan materi
10. Pemberian umpan balik memberi motivasi
11. Kecukupan latihan
12. Kecukupan Waktu Penyajian

ASPEK TEKNIS/PEMEDIAN

13. Keterbacaan teks
14. Kualitas tampilan gambar
15. Sajian animasi
16. Pemilihan komposisi warna
17. Kejelasan suara/narasi
18. Daya dukung musik
19. Tampilan layar
20. Pemilihan jenis dan ukuran fon

RANGKUMAN

- ❑ **Media pembelajaran adalah media yang dapat menyalurkan informasi dari pengajar kepada pembelajar**
- ❑ **Penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar**
- ❑ **Guru/dosen seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat**