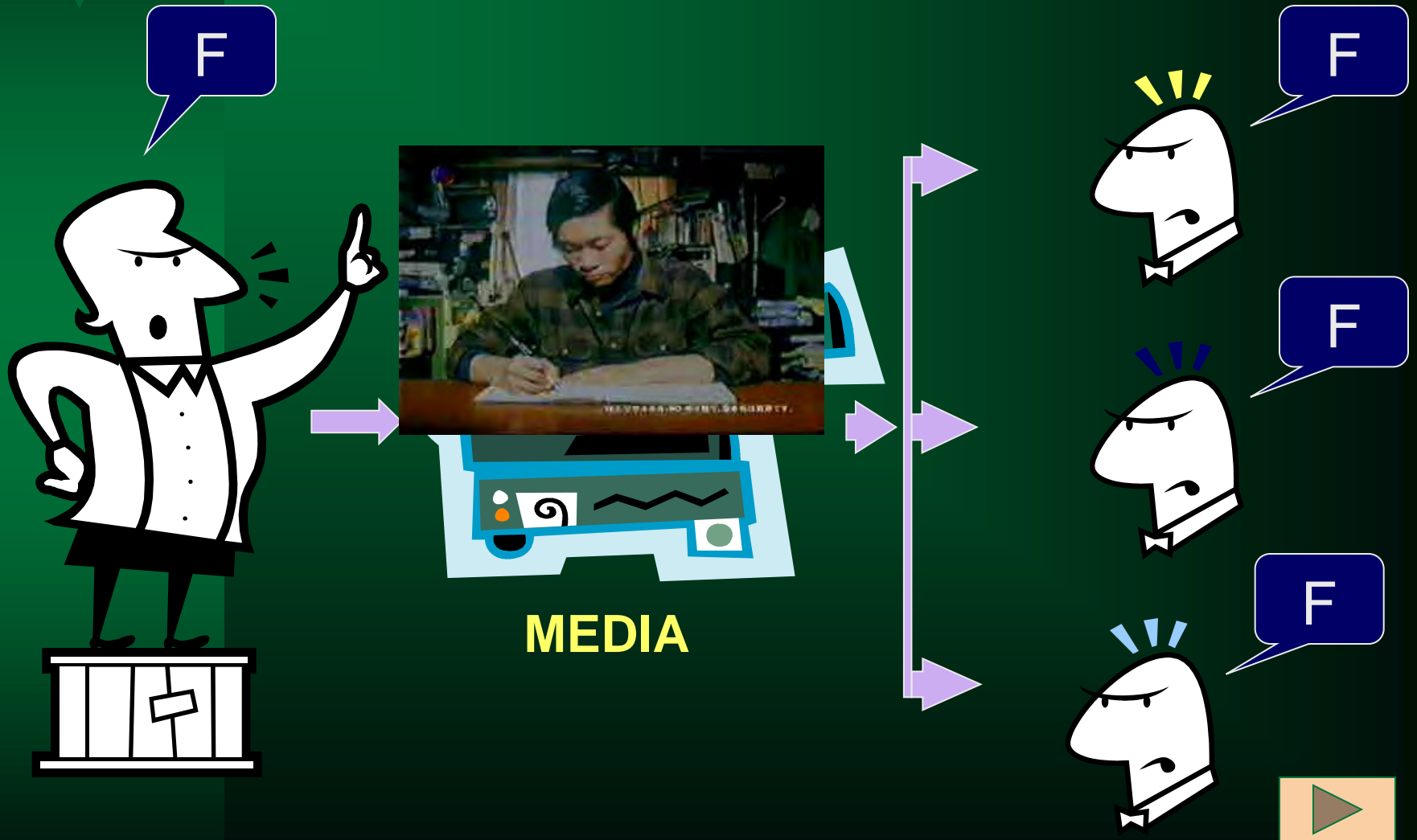




Pengertian dan Klasifikasi Media Pendidikan

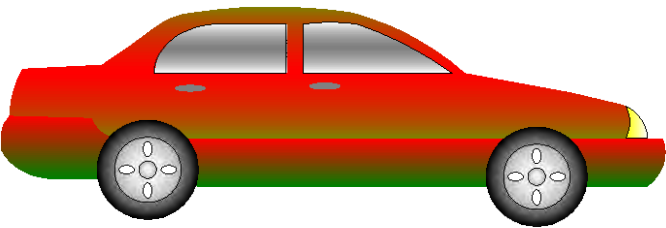


KOMUNIKASI YANG BERHASIL



Media

- Kata jamak dari medium (dari bahasa latin) yang artinya perantara (*between*). Makna umumnya adalah *“apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi”*.
- Sesuatu yang dapat menyalurkan pesan



Media Instruksional

1. Teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (*Schramm, 1977*)
2. Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran (*Briggs, 1977*)
3. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi (*Arief S. Sadiman, 1986*)

Multimedia

1. Multimedia adalah penggunaan berbagai peralatan presentasi sebagai paket belajar yang terdiri dari bahan cetak, slide, tape recorder dan lainnya (Gayeski, 1960)
2. Multimedia is the combining of visual, audio, graphics, and textual information by using simple technology (Martha E. Fabris, 1997)
3. Multimedia adalah karakterisasi dari tampilan teks, gambar, suara, animasi dan video yang diorganisasi dalam suatu program yang terintegrasi (Rob Phillips, 1997)

FUNGSI MEDIA

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis,
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera,
3. Menghilangkan sikap pasif pada subjek belajar,
4. Membangkitkan motivasi pada subjek belajar



Rudy Bretz

Duncan

Briggs

Gagne

Edling

Schramm

TAKSONOMI MEDIA INSTRUKSIONAL



[Back](#)

Taksonomi menurut Rudy Bretz

- 1. Media audio visual gerak,***
- 2. Media audio visual diam,***
- 3. Media visual gerak,***
- 4. Media visual diam,***
- 5. Media semi gerak,***
- 6. Media audio, dan***
- 7. Media cetak.***

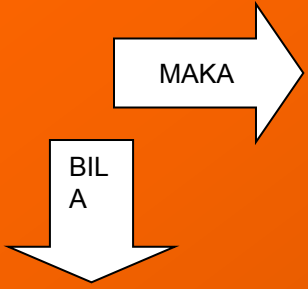


Taksonomi menurut Duncan





Taksonomi menurut Briggs



KARAKTERISTIK SISWA									PERSYARATAN						MATRI			TRANSMISI							
Kelompok (100)	Kelompok (30-100)	Kelompok (2-30)	Individual	Visual	Pendengaran	Kecepatan Belajar	Respon	Mandiri	Gerakan	Waktu	Urutan Tetap	Urutan Bebas	Penjelasan	Perulangan	Konteks	Pesona	Perolehan	Pengulangan	Waktu Perolehan	Biaya	Ketersediaan	Kesederhanaan	Kontrol	Distribusi Bebas	Tanpa Penggelapan

Benda Nyata	■	■					■			■						■					■	■			■
Model	■	■					■									■					■	■			■
Suara Alamiah				■		■		■	■	■				■	■			■		■	■	■			
Rekaman Audio				■					■	■		■			■	■						■	■		
Bahan Cetak					■				■	■					■	■						■	■		
Pelajaran Terprogram									■	■		■			■	■							■		
Papan Tulis	■				■	■		■	■	■				■	■				■		■				
Transparansi			■						■	■					■	■									
Film Rangkai					■				■	■		■			■	■									
Film Bingkai					■				■	■					■	■									■
Film (16mm)												■													■
Televisi						■						■		■				■							■
Gambar (grafis)	■	■			■				■	■					■						■	■	■	■	

■ Tidak sesuai ■ Sebagian sesuai □ sesuai



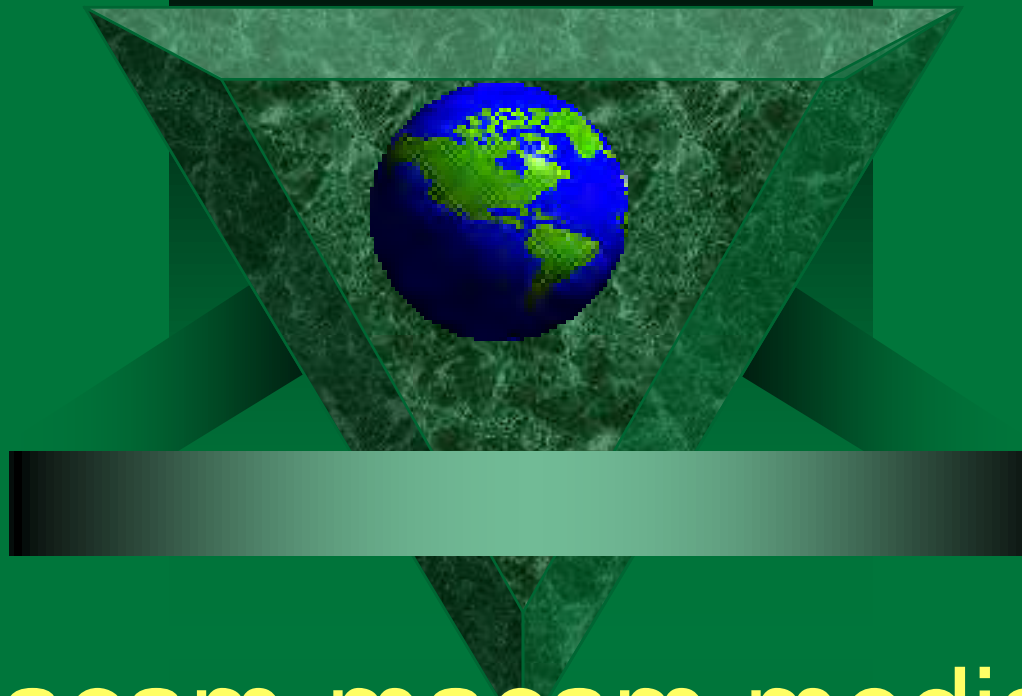
Taksonomi menurut Gagne

M E D I A							
FUNGSI	DEMONSTRASI	PENYAMPAIAN LISAN	MEDIA CETAK	GAMBAR DIAM	GAMBAR GERAK	FILM DENGAN SUARA	MESIN PEMBELAJARAN
Stimulus	ya	terbatas	terbatas	ya	ya	ya	ya
Pengarahannya perhatian/kegiatan	tidak	ya	ya	tidak	tidak	ya	Ya
Kemampuan terbatas yg diharapkan	terbatas	ya	ya	terbatas	terbatas	ya	Ya
Isyarat Eksternal	terbatas	ya	ya	terbatas	terbatas	ya	Ya
Tuntutan cara berfikir	tidak	ya	ya	tidak	tidak	ya	Ya
Alat kemampuan	terbatas	ya	terbatas	terbatas	terbatas	terbatas	terbatas
Penilaian hasil	tidak	ya	ya	tidak	tidak	ya	Ya
Umpan Balik	terbatas	ya	ya	tidak	terbatas	ya	Ya

[Back](#)

Taksonomi menurut Edling

Menurut Edling media merupakan bagian dari unsur-unsur rangsangan belajar, yaitu dua unsur untuk pengalaman visual meliputi kodifikasi subjek audio, dan kodifikasi objek visual, dua unsur pengalaman belajar tiga dimensi, meliputi: pengalaman langsung dengan orang, dan pengalaman langsung dengan benda-benda. Dipandang dari banyaknya isyarat yang diperlukan, pengalaman subjektif, objektif, dan langsung



Macam-macam media,
Kelebihan & Kekurangannya
dan Analisis kebutuhan
pemilihan media
pembelajaran



Six basic categories of media

- ▼ Text
- ▼ Audio
- ▼ Visuals
- ▼ Video
- ▼ Manipulatives (object)
- ▼ People



Tiga Kelompok Media Pembelajaran

- ▼ Media Grafis
- ▼ Media Audio
- ▼ Media Proyeksi

Nilai Praktis Media Pembelajaran

1. Konkritisasi konsep yang abstrak
2. Membawa pesan dari obyek yang berbahaya dan sukar,
3. Menampilkan obyek yang terlalu besar
4. Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati oleh mata telanjang
5. Mengamati gerakan yang terlalu cepat
6. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan
7. Memungkinkan pengamatan dan persepsi yang seragam bagi pengalaan belajar siswa
8. Membangkitkan motivasi siswa
9. Memberi kesan perhatian individual bagi kelompok belajar
10. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Media Pembelajaran


1. tujuan instruksional yang ingin dicapai,
2. karakteristik siswa,
3. jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam,
4. ketersediaan sumber setempat,
5. apakah media siap pakai, ataukah media rancang,
6. kepraktisan dan ketahanan media,
7. efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang.

Matriks Pemilihan Media Pembelajaran

Media \ Tujuan Belajar	Info Faktual	Pengenalan Visual	Prinsip Konsep	Prosedur	Keterampilan	Sikap
Visual Diam	sedang	tinggi	sedang	sedang	rendah	rendah
Film	sedang	tinggi	tinggi	tinggi	sedang	sedang
Televisi	sedang	sedang	tinggi	sedang	sedang	sedang
Objek 3 Dimensi	rendah	tinggi	rendah	rendah	rendah	rendah
Rekaman Audio	sedang	rendah	rendah	sedang	rendah	sedang
Pelaj. Terprogram	sedang	sedang	sedang	tinggi	rendah	sedang
Demonstrasi	sedang	sedang	rendah	tinggi	sedang	sedang
Buku Tercetak	sedang	rendah	sedang	sedang	rendah	sedang
Sajian Lisan	sedang	rendah	sedang	sedang	rendah	sedang



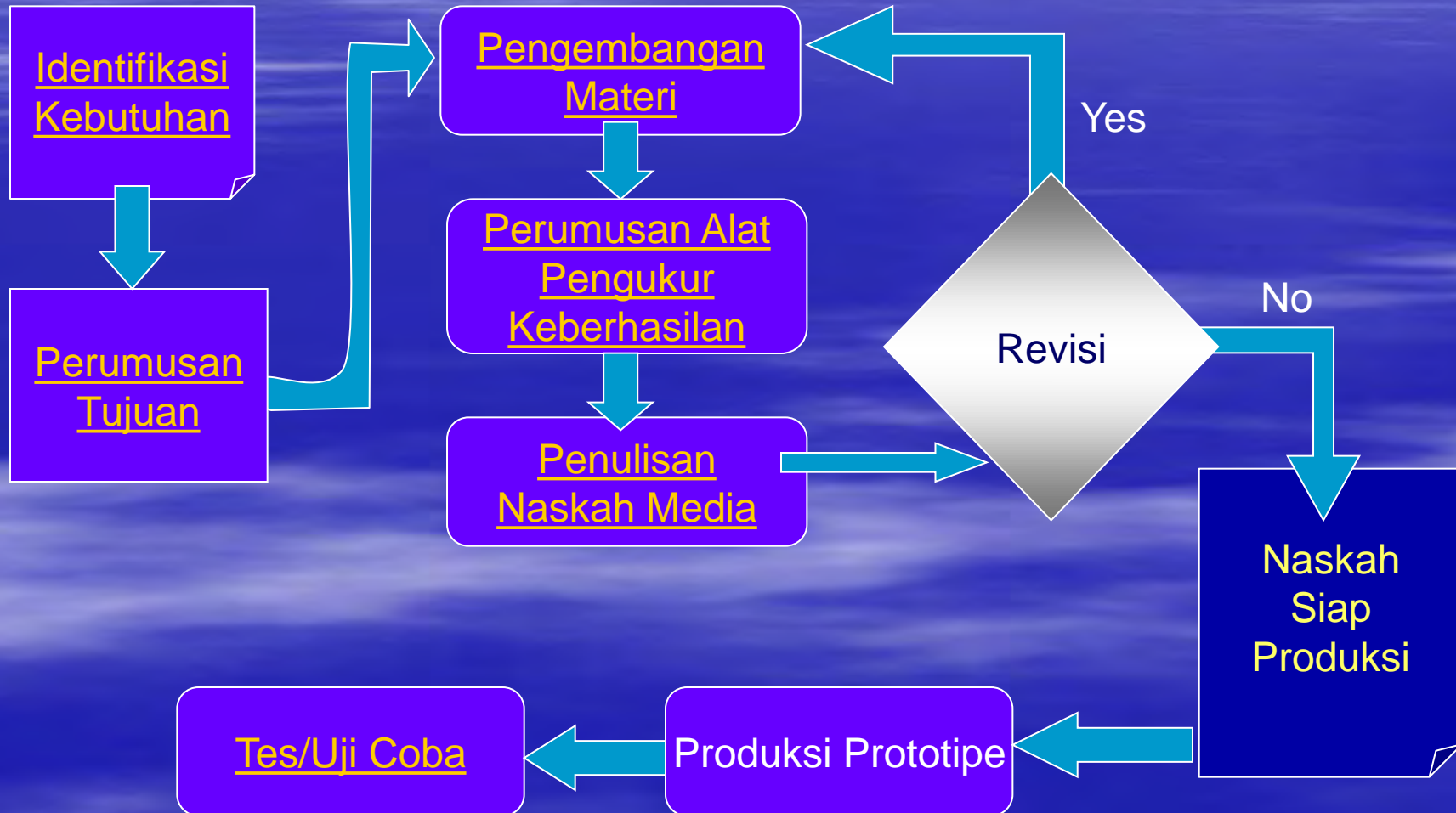
Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media

1. Tujuan yang akan dicapai
 2. Kesesuaian media dengan materi yang akan dibahas
 3. Tersedianya sarana dan prasarana penunjang
 4. Karakteristik siswa
 5. Media apa yang tersedia
 6. Berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengembangkan program
 7. Berapa biaya yang diperlukan
- 

Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
2. Merumuskan tujuan instruksional (instructional objective) secara operasional
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
5. Menulis naskah media
6. Mengadakan tes dan revisi

Flow Chart Model Pengembangan Media



Perlu diingat !!!

Penggunaan media atau alat-alat modern di dalam pembelajaran tentu tidak bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu para guru menyampaikan materi atau informasi.