

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan

Fitri Rahmawati, MP

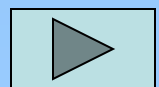
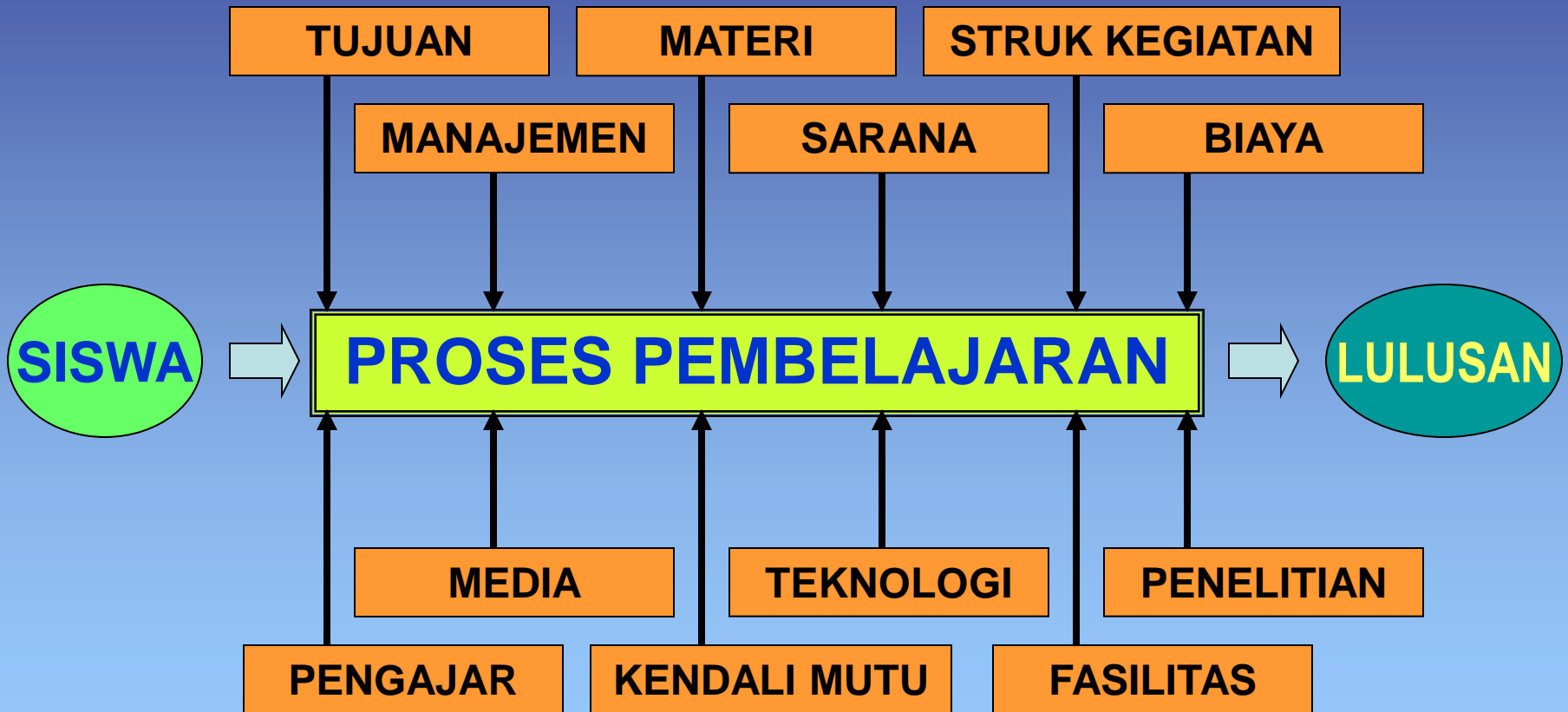
Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana FT UNY

Email: fitri_rahmawati@uny.ac.id

Kompetensi yang Diharapkan

1. Mampu menjelaskan makna peran media dalam komunikasi dan pembelajaran
2. Mampu mengklasifikasi jenis dan karakteristik media pembelajaran
3. Mampu merancang Media Pembelajaran Dua Dimensi Non Proyeksi dan mempresentasikan secara efektif
4. Mampu merancang OHT dan mempresentasikan secara efektif
5. Mampu merancang dan mempresentasikan materi pelajaran berbasis komputer
6. Mampu menggunakan dan mengakses aneka sumber belajar dan multi media

SISTEM PENDIDIKAN

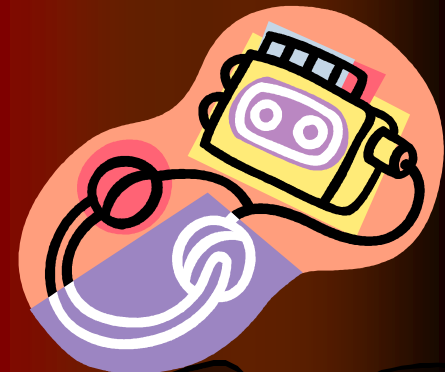
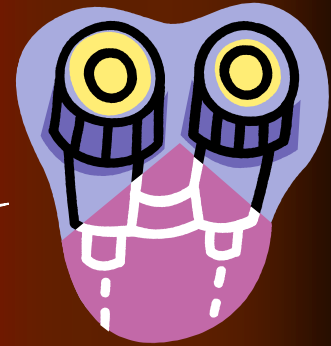
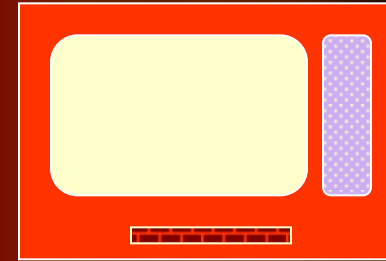


TINGKAT PEMAHAMAN (DEUTSCHE WELLE)

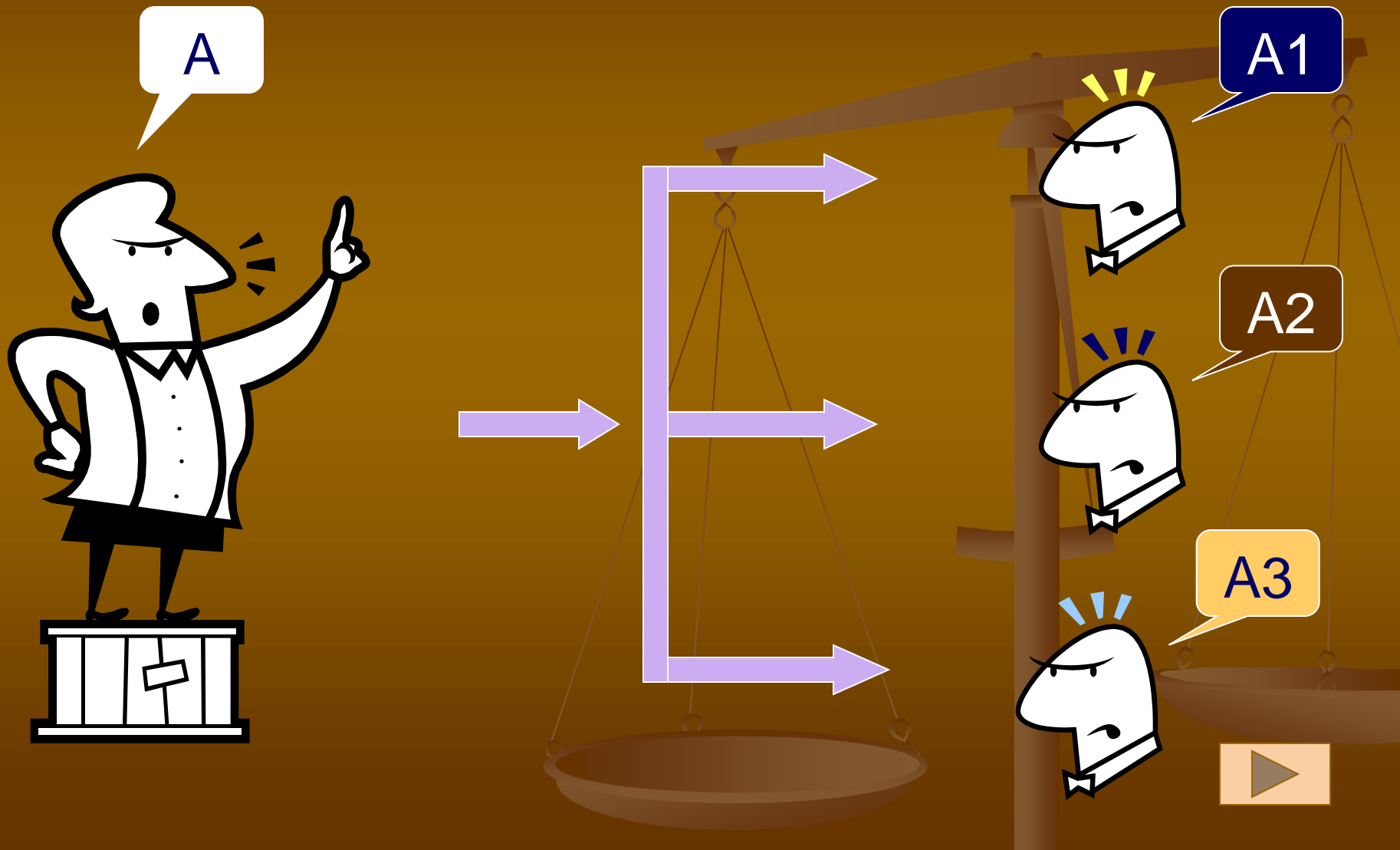
**MENDENGAR &
MELIHAT (50%)**

MELIHAT (30%)

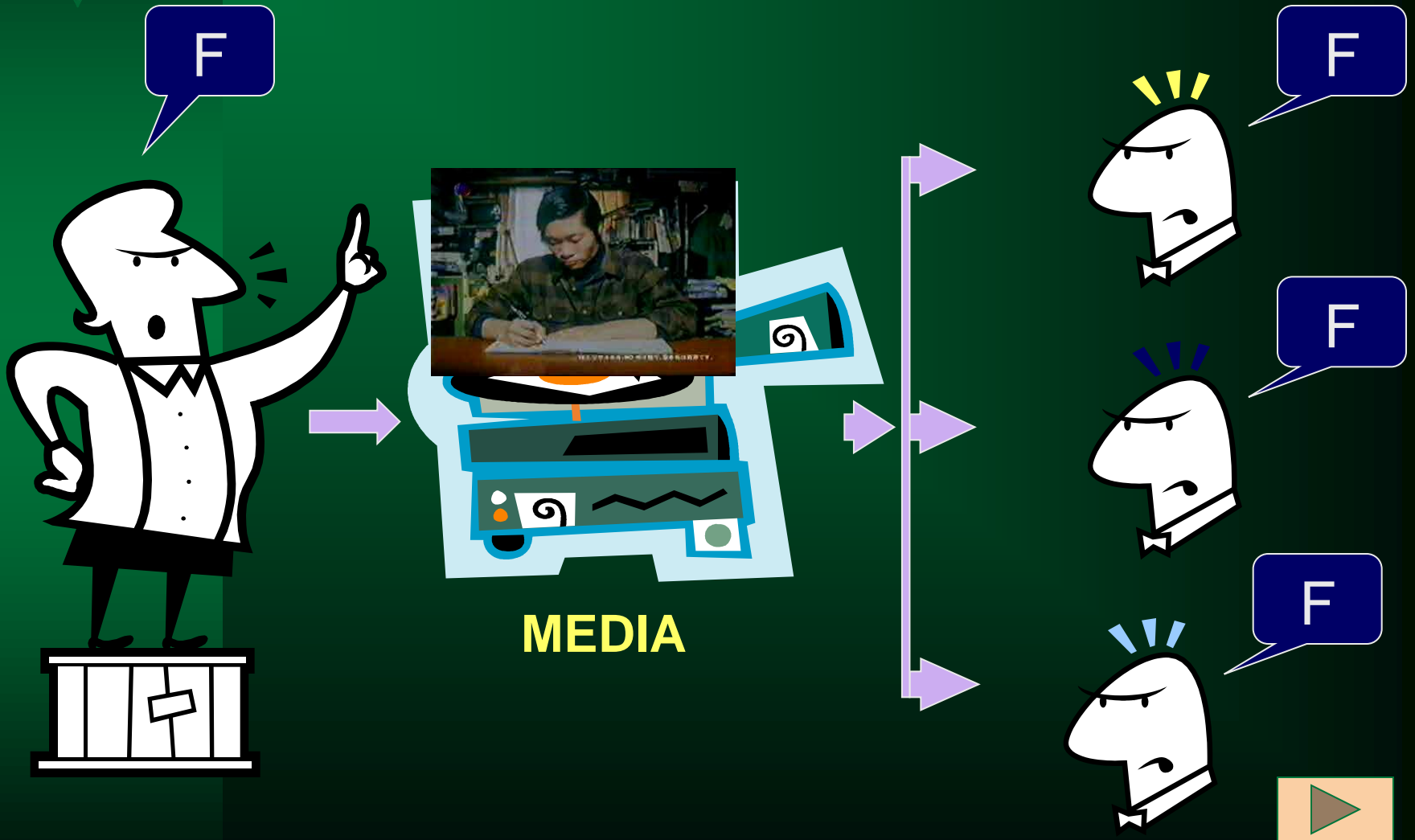
MENDENGAR (20%)



KOMUNIKASI YANG GAGAL

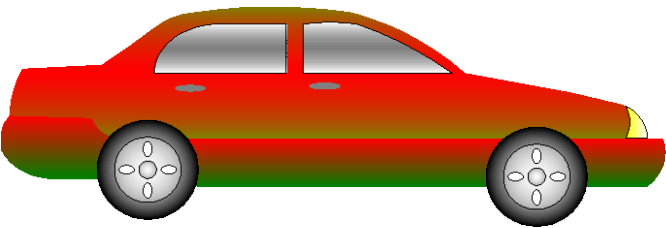


KOMUNIKASI YANG BERHASIL



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

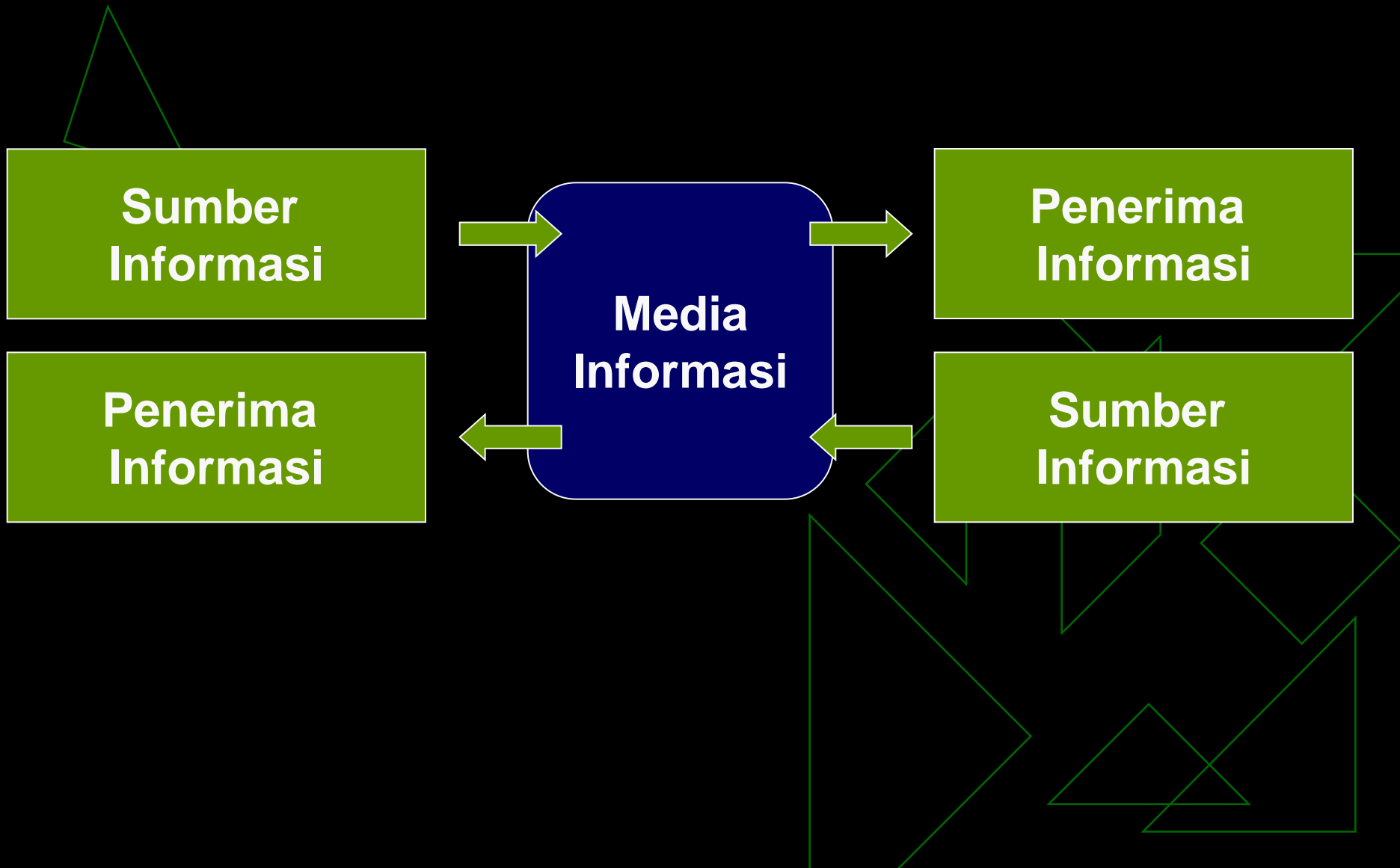


FUNGSI MEDIA

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



Proses Komunikasi



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*)

Media Instruksional

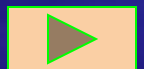
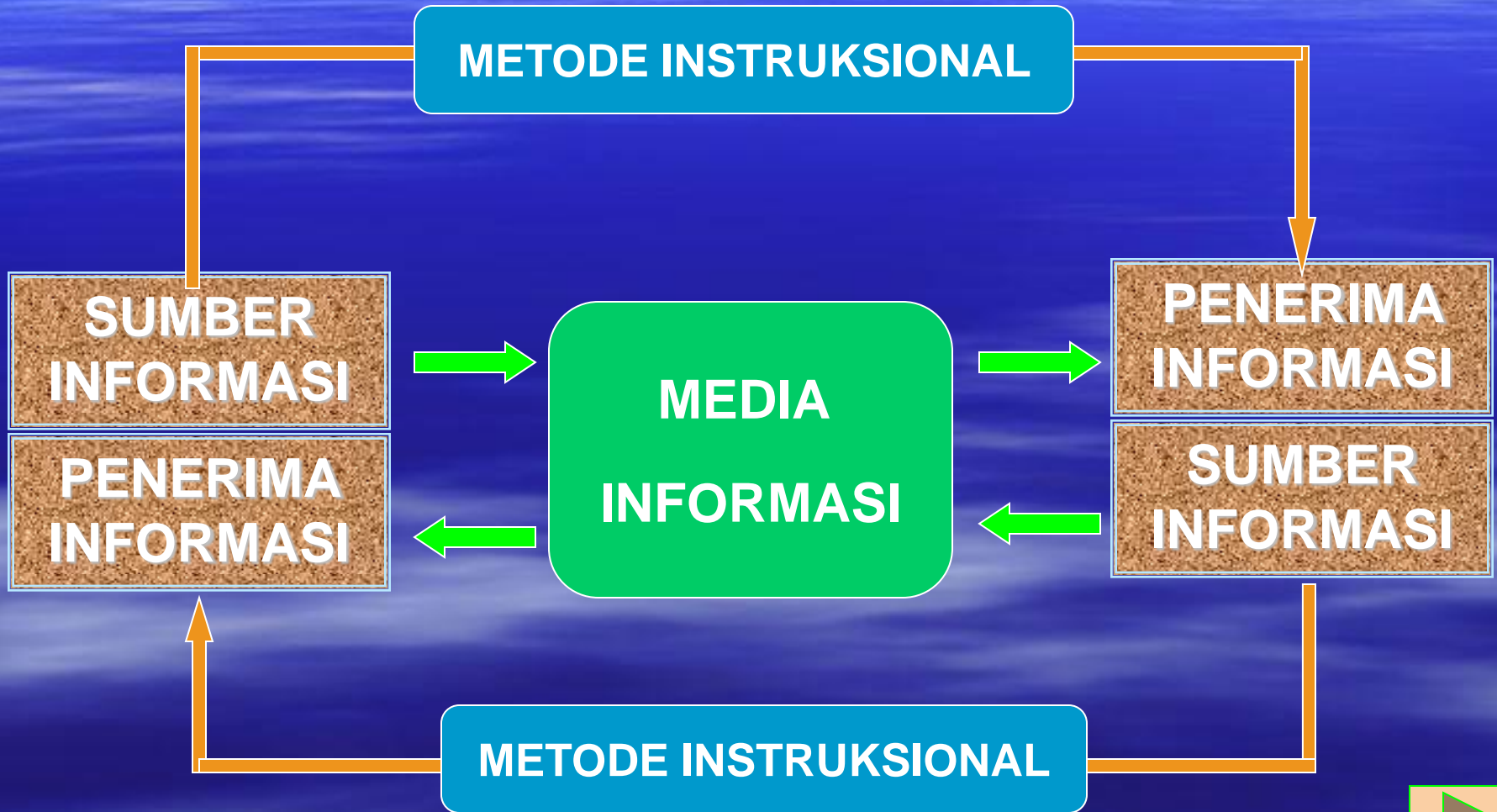
Media yang dirancang dan dikembangkan dengan teliti sehingga media itu dapat menyalurkan pesan untuk mencapai tujuan instruksional (pembelajaran) yang telah ditentukan.



Multimedia

1. Multimedia adalah penggunaan berbagai peralatan presentasi sebagai paket belajar yang terdiri dari bahan cetak, slide, tape recorder dan lainnya (Gayeski, 1990)
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)

PROSES KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN



MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

1. Materi pembelajaran dpt diseragamkan
2. Pembelajaran lebih menarik
3. Pembelajaran lebih interaktif
4. Waktu belajar lebih efektif
5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan
6. Pembelajaran dapat terjadi kapanpun & dimanapun
7. Sikap mahasiswa dapat ditingkatkan
8. Peran dosen lebih positif & produktif



Rudy Bretz

Duncan

Briggs

Gagne

Edling

Schramm

TAKSONOMI MEDIA INSTRUKSIONAL



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.

Lanjutan Nilai Praktis Media Pengajaran

6. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan
7. Memungkinkan pengamatan dan persepsi yang seagam 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

Praktis

Teknis

Biaya



Kelaikan Media

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Media Pembelajaran


1. Apakah media yang bersangkutan relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai ?
2. Apakah ada sumber informasi, katalog mengenai media yang bersangkutan?
3. Apakah perlu dibentuk tim untuk memonitor yang terdiri dari para calon pemakai? (Sadiman, 1986).

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



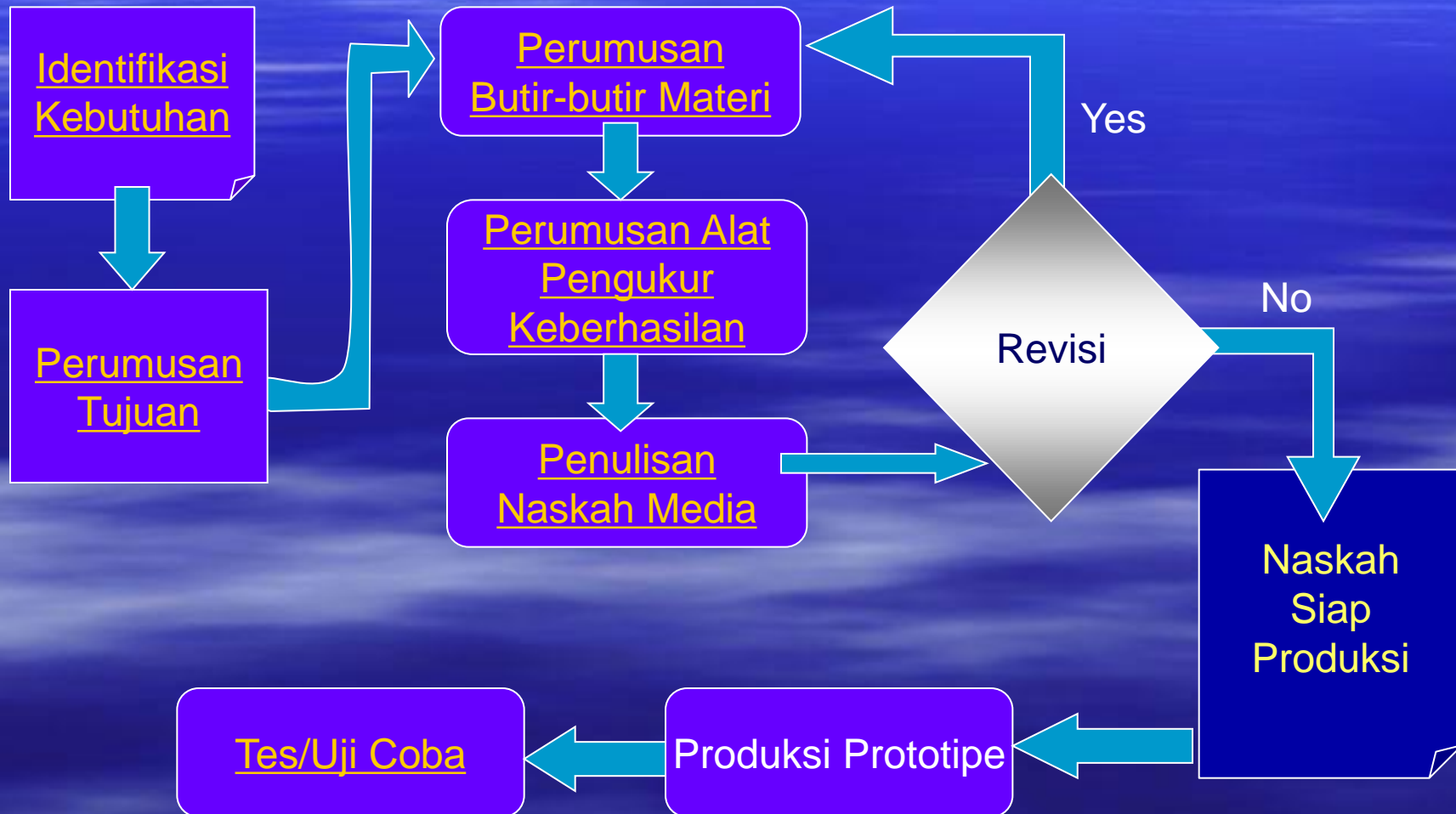
Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media

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

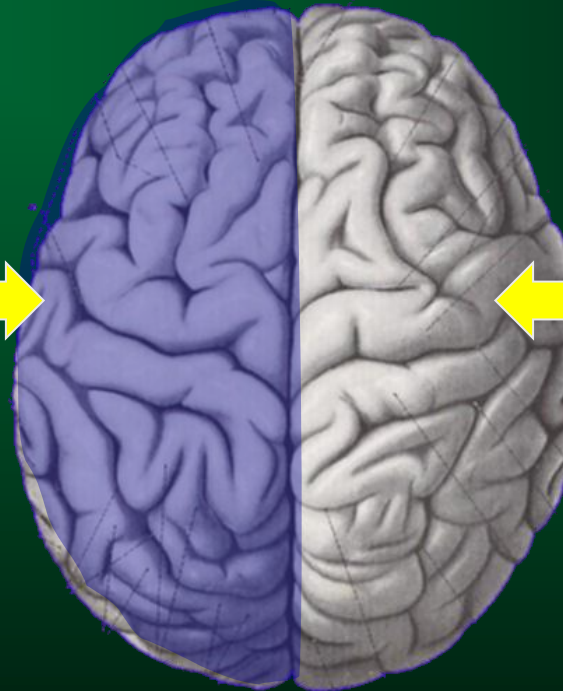




SISTEM PENDIDIKAN SAAT INI (Berfokus di Otak Kiri)

Otak Kiri

- **Logika**
- **Kata/bahasa**
- **Matematika**
- **Urutan**



Otak Kanan

- **Musik**
- **Gambar**
- **Warna**
- **Imajinasi**
- **Kreativitas**



OPTIMALISASI OTAK

- Menggunakan seluruh bagian otak bersama-sama
- Melibatkan sebanyak mungkin indra
- Penggunaan berbagai media (*misal: multimedia*)

TIGA HAL PENTING DALAM BELAJAR

1. Bagaimana mengambil dan menyimpan informasi dengan cepat, menyeluruh, dan efisien;
2. Bagaimana menggunakannya untuk menyelesaikan masalah,
3. Bagaimana menggunakannya untuk menciptakan ide

Macam-macam Media Pembelajaran

- ◆ Media non proyeksi dua dimensi (Papan Tulis/putih/Magnet, poster, wall chart)
- ◆ Tiga dimensi (Model dan benda asli)
- ◆ OHP (Over Head Projector)
- ◆ Multimedia berbasis komputer (power point, Internet), dll

