

# HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN

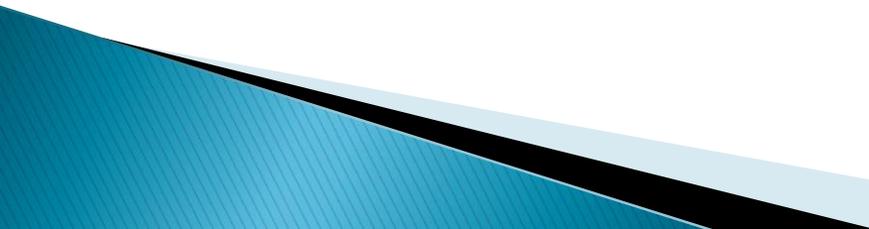
Mata Kuliah Media Pembelajaran  
PBD semester 6  
Pengampu: Nurhidayati, M. Hum

# Definisi Media

- ▶ Kata media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.



# Media Pembelajaran

- ▶ Media dalam proses pembelajaran merujuk pada perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.
  - ▶ Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.
- 

# Media – AECT

- ▶ media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.



# Gagne dan Briggs (1975)

media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.



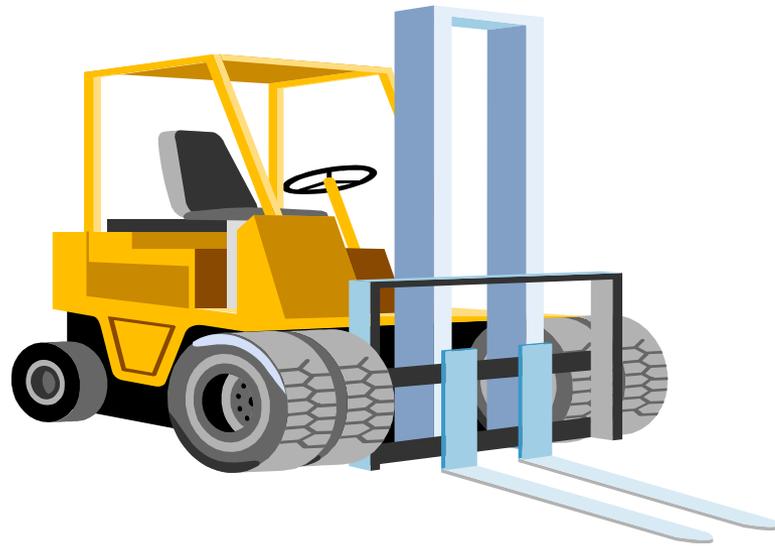
# media pembelajaran

- ▶ komponen sumber belajar atau wahana fisik (*hardware*) yang mengandung materi instruksional (*software*) untuk merangsang kegiatan belajar siswa.



# Alat Peraga

- ▶ Alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih konkrit/nyata.



# Alat Bantu

- ▶ Alat bantu adalah alat (benda) yang digunakan oleh guru untuk mempermudah tugas dalam mengadakan pembelajaran.
- ▶ Sedangkan alat bantu belajar penekanannya pada pihak yang belajar (pembelajar).



# AVA

- ▶ *Audio-Visual Aids* (AVA) memiliki pengertian dan tujuan yang sama, hanya saja penekanannya pada peralatan audio dan visual.



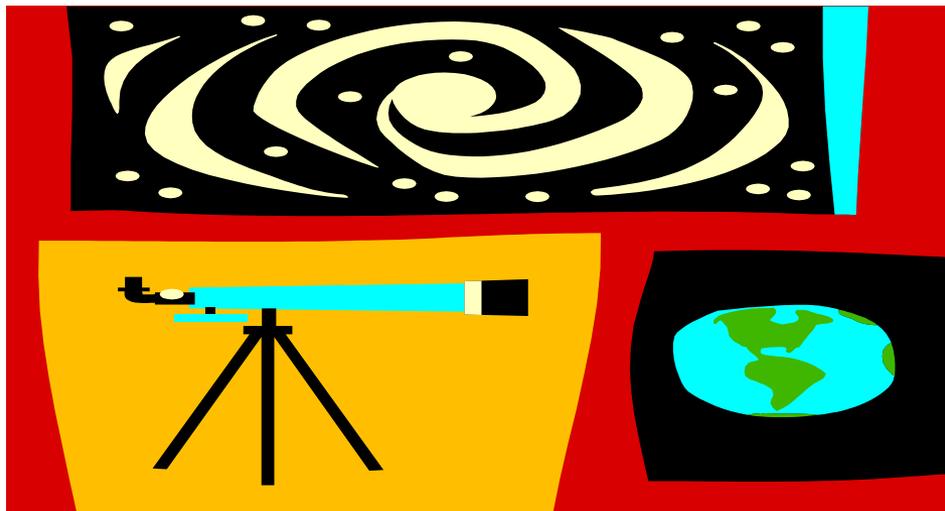
# Media – Komunikasi

## Lasswell (1982)

- ▶ “*who says what in which Channels to whom in what effect*”.
- ▶ *Who*, siapa yang menyatakan atau menyampaikan? (guru, widyaiswara, pengirim pesan)
- ▶ *What*, pesan atau ide/gagasan apa yang disampaikan (dalam kegiatan pembelajaran berupa bahan ajar atau materi pembelajaran).
- ▶ *Which Channels*, menggunakan saluran apa? (saluran media yang digunakan untuk menyampaikan pesan).
- ▶ *To whom*, kepada siapa (sasaran, siswa, peserta didik).
- ▶ *What effect*, hasil atau dampak apa yang diharapkan dalam penggunaan media pembelajaran.

# Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*)

- ▶ Teori dari Edgar Dale sebagai pedoman para pengajar dalam memilih jenis media yang sesuai untuk memberikan pengalaman belajar tertentu pada siswa.



# Cone of Learning (Edgar Dale)

After 2 weeks  
we tend to remember...

10% of what we read

20% of what we hear

30% of what we see

50% of what we  
hear and see

70% of what  
we say

90% of  
what we  
say and  
do

Nature of  
Involvement

Reading

Hearing Words

Looking at Pictures

Watching a Movie

Looking at an Exhibit

Watching a Demonstration

Seeing It Done on Location

Participating in a Discussion

Giving a Talk

Doing a Dramatic Presentation

Simulating the Real Experience

Doing the Real Thing

Verbal Receiving

**Passive**

Visual Receiving

Receiving/  
Participating

**Active**

Doing

# Manfaat Media

- ▶ Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
  - ▶ Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
  - ▶ Menimbulkan gairah belajar, siswa dapat berinteraksi langsung dengan sumber belajar
  - ▶ Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
  - ▶ Memberikan rangsangan yang sama, sehingga pengalaman dan persepsinya diharapkan menjadi sama.
- 

# Kontribusi Media Camp & Daiton

- ▶ Penyampaian materi dapat diseragamkan
  - ▶ Proses pembelajaran lebih menarik
  - ▶ Pembelajaran lebih interaktif
  - ▶ Efisiensi waktu dan tenaga
  - ▶ Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
  - ▶ Memungkinkan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja
  - ▶ Menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses pembelajaran
  - ▶ Guru menjadi kreatif dan produktif
- 

# Hamalik 1994

- ▶ Meletakkan dasar–dasar yang konkret untuk berpikir
- ▶ Memperbesar perhatian siswa
- ▶ Meletakkan dasar–dasar yang penting untuk perkembangan belajar
- ▶ Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri di kalangan siswa
- ▶ Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup
- ▶ Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan berbahasa
- ▶ Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

# MEDIA GRAFIS

- ▶ V: *visible* 'mudah dilihat'
  - ▶ I: *interesting* 'menyenangkan/menarik'
  - ▶ S: *simple* 'sederhana, mudah dipahami'
  - ▶ U: *useful* 'bermanfaat'
  - ▶ A: *accurate* 'benar dan tepat sasaran'
  - ▶ L: *legitimate* 'gambar masuk akal'
  - ▶ S: *structure* 'urut dan sistematis'
- 