

Annisa Ratna Sari

MEDIA PEMBELAJARAN

APA YANG PERLU DIKETAHUI & DIPAHAMI GURU TENTANG MEDIA?

- ✘ Media sebagai alat komunikasi efektivitas PBM
- ✘ Fungsi media → mencapai tujuan pendidikan & pembelajaran
- ✘ Seluk-beluk proses belajar
- ✘ Hubungan metode & media pembelajaran
- ✘ Manfaat media pembelajaran dalam PBM
- ✘ Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- ✘ Macam-macam alat & teknik media pembelajaran
- ✘ Media pembelajaran untuk setiap mata pelajaran
- ✘ Inovasi dalam media pendidikan

DEFINISI MEDIA

- ✘ Dalam bahasa Latin, media dari kata medius yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.
- ✘ AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977): Media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi.

DEFINISI MEDIA

- ✘ Heinich, dkk (1982): Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.
- ✘ National Education Association: Media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

CIRI-CIRI UMUM MEDIA PEMBELAJARAN

- ✘ Memiliki pengertian fisik (hardware)
- ✘ Memiliki pengertian non-fisik (software)
- ✘ Ditekankan pada visual dan audio
- ✘ Sebagai alat bantu PBM di dalam & luar kelas
- ✘ Guna komunikasi & interaksi guru-siswa
- ✘ Dapat digunakan secara masal, kelompok besar, kelompok kecil, maupun perorangan
- ✘ Meliputi sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu

CIRI MEDIA MENURUT GERLACH & ELY

- ✘ Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
- ✘ Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)
- ✘ Ciri Distributif (*Distributive Property*)

FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN (LEVIE & LENTZ)

- × Fungsi Atensi
- × Fungsi Afektif
- × Fungsi Kognitif
- × Fungsi Kompensatoris

FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN (KEMP & DAYTON)

- ✘ Memotivasi minat/tindakan: yaitu melahirkan minat dan merangsang para siswa untuk bertindak.
- ✘ Menyajikan informasi: yaitu dapat berupa pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang bagi para siswa.
- ✘ Memberi instruksi: yaitu ketika informasi yang terkandung dalam media mampu melibatkan siswa baik dalam benak/mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN (KEMP & DAYTON)

- ✘ Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
- ✘ Pembelajaran bisa lebih menarik
- ✘ Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- ✘ Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat
- ✘ Kualitas belajar dapat ditingkatkan
- ✘ Fleksibilitas waktu dan tempat pembelajaran
- ✘ Peningkatan sikap positif siswa terhadap materi dan PBM
- ✘ Peran guru berubah ke arah yang lebih positif & pengurangan beban guru

MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN (SUDJANA & RIFAI)

- ✘ Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- ✘ Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dipahami siswa
- ✘ Metode mengajar akan lebih bervariasi
- ✘ Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar (seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dll), dan tidak hanya mendengarkan uraian guru

MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN (AZAR ARSYAD)

- ✘ Memperjelas penyajian pesan dan informasi → meningkatkan proses dan hasil belajar
- ✘ Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa → motivasi, interaksi langsung siswa-lingkungan, siswa dapat belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat
- ✘ Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
- ✘ Memberikan kesamaan pengalaman dan memberikan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat dan lingkungannya

PENGGOLONGAN MEDIA (SEELS & RICHEY)

- ✘ Media hasil teknologi cetak
- ✘ Media hasil teknologi audio-visual
- ✘ Media hasil teknologi berbasis komputer
- ✘ Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

PENGGOLONGAN MEDIA (SEELS & GLASGOW)

- ✘ Media tradisional → Visual diam yang diproyeksikan, Visual yang tak diproyeksikan, Audio, Penyajian multimedia, Visual dinamis yang diproyeksikan, Cetak, Permainan, Realia
- ✘ Media teknologi mutakhir → Media berbasis telekomunikasi (teleconference, kuliah jarak jauh), media berbasis mikroprosesor (CAI, games, sistem tutor intelejen, hypermedia, interactive video, hypertext, compact video disc)

PENGGOLONGAN MEDIA (KEMP & DAYTON)

- ✘ Media cetakan
- ✘ Media pajang
- ✘ Overhead transparencies
- ✘ Rekaman audiotape
- ✘ Seri slide dan filmstrips
- ✘ Penyajian multi image
- ✘ Rekaman video dan film hidup
- ✘ Komputer

DASAR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN (AZHAR ARSYAD)

- ✘ Faktor keakraban/kenyamanan penggunaan
- ✘ Perasaan bahwa media dapat menggambarkan/menjelaskan dengan lebih baik daripada dirinya
- ✘ Media tersebut dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisir

DASAR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN (AZHAR ARSYAD)

- ✘ Analyze learner characteristics
- ✘ State objective
- ✘ Select, or modify media
- ✘ Utilize
- ✘ Require learner response
- ✘ Evaluate

DASAR PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA TINGKAT UMUM DAN MENYELURUH

- ✘ Hambatan pengembangan dan pembelajaran → dana, fasilitas, peralatan penunjang, waktu, dan sumber-sumber yang tersedia
- ✘ Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran (domain yang ingin dicapai)
- ✘ Hambatan dari sisi siswa
- ✘ Preferensi dan keefektifan biaya
- ✘ Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat
- ✘ Kemampuan mengakomodasi respon siswa yang tepat
- ✘ Kemampuan mengakomodasi umpan balik
- ✘ Tujuan media → penyampai informasi, latihan, tes
- ✘ Menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa

DASAR PEMILIHAN MEDIA DARI SEGI TEORI BELAJAR

- ✘ Motivasi
- ✘ Perbedaan individual
- ✘ Tujuan pembelajaran
- ✘ Organisasi isi
- ✘ Persiapan sebelum belajar
- ✘ Emosi
- ✘ Partisipasi
- ✘ Umpan balik (feedback)
- ✘ Penguatan (reinforcement)
- ✘ Latihan dan pengulangan
- ✘ Penerapan

DASAR PEMILIHAN MEDIA BERDASAR KONSEP BAHWA MEDIA SEBAGAI BAGIAN DARI SISTEM INSTRUKSIONAL

- ✘ Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- ✘ Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
- ✘ Praktis, luwes, dan bertahan
- ✘ Keterampilan guru dalam penggunaannya
- ✘ Pengelompokan sasaran (kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, atau perorangan)
- ✘ Mutu teknis

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN (AZHAR ARSYAD)

Idealnya keefektifan pelaksanaan proses instruksional diukur dari dua aspek, yaitu:

- (1) bukti-bukti empiris tentang hasil belajar siswa
- (2) bukti-bukti yang menunjukkan kontribusi media terhadap keberhasilan dan keefektifan pembelajaran.

Evaluasi dapat dilakukan melalui document review (dokumentasi), diskusi, interview, ataupun melalui observasi.

KRITERIA PENILAIAN SOFTWARE MEDIA BERDASAR KUALITAS (WALKER & HESS)

- ✘ Kualitas isi dan tujuan (Ketepatan, Kepentingan, Kelengkapan, Keseimbangan, Minat/perhatian, Keadilan, Kesesuaian dengan situasi siswa)
- ✘ Kualitas instruksional (Pemberian kesempatan belajar, Kemampuan untuk memberikan bantuan belajar, Kualitas memotivasi, Fleksibilitas instruksionalnya, Hubungan dengan program pembelajaran lainnya, Kualitas sosial interaksi instruksionalnya, Kualitas tes dan penilaiannya, Dampak bagi siswa, Dampak bagi guru dan pembelajarannya)
- ✘ Kualitas teknis (Keterbacaan, Kemudahan penggunaan, Kualitas tampilan, Kualitas penanganan jawaban, Kualitas pengelolaan programnya, Kualitas pendokumentasiannya)